

Leena Vartiainen

**VIRTUAALIIHTEISÖJEN ROOLI KÄSITYÖTAIDON
JA –TIEDON HANKKIMISESSA.**

Tutkimus live-roolipelaajien ja historiaharrastajien tiedonhankinta-
keinoista käsityöllisessä prosessissa.

**Käsityötieteen lisensiaatintutkimus
JOENSUUN YLIOPISTO
Kasvatustieteiden tiedekunta
Savonlinnan opettajankoulutuslaitos
Lokakuu 2006**

TIIVISTELMÄ

Vartiainen, Leena Marjatta

Lisensiaatintutkimus

VIRTUAALIYHTEISÖJEN ROOLI KÄSITYÖTAIDON JA –TIEDON HANKKIMISESSA.

Tutkimus live-roolipelaajien ja historiaharrastajien tiedonhankintakeinoista käsityöllisessä prosessissa.

Ohjaajat: Professori Pirta Seitamaa-Hakkarainen ja professori Jorma Enkenberg

Tarkastajat: Dosentti Ritva Koskennurmi-Sivonen, Helsingin yliopisto ja professori Frans Mäyrä, Tampereen Yliopisto.

Tutkimuksessa tuodaan esille live-roolipelaajien ja historiaharrastajien virtuaaliympäristöön luoma maailma käsityön tekemisestä. Aineistona ovat Suomen live-roolipelaajien keskustelupalstat, (48 kpl) sekä historiaharrastajien ja live-roolipelaajien haastattelut (4 haastattelua). Tutkimuksen taustafilosofisena lähtökohtana on fenomenologinen filosofia. Tutkimusmetodina on Grounded Theory ja tehtyjen luokittelujen perusteella aineistoa on analysoitu sisällönanalyttisesti. Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa tarkasteltiin keskustelupalstojen sisältöjä, sitä millaisia kysymyksiä harrastajat tekevät ja millaisia ongelmia he kohtaavat käsityön tekemisen eri vaiheissa. Kokeneemmat pelaajat pystyivät antamaan ohjeita ja neuvoja aloitteleville pelaajille, mutta myös kokeneet pelaajat vaihtoivat ajatuksia erilaisten käsityötuotteiden kehittämisessä. Näiden perusteella käynnistyi tutkimuksen toinen vaihe, jossa keskeiseksi nousi yhteisöjen vaikutus käsityötietojen tai taitojen kartuttamisessa sekä jaettu asiantuntijuus. Tutkimuksen ensimmäisen vaiheen tuloksia tarkastellaan rooliasun ja aseiden tekemisen näkökulmasta kolmen pääluokan mukaan: kysymykset, neuvot ja taidon neuvominen. Lopullisessa analyysissä on keskitytty yhteisöllisyyden ja jaetun asiantuntijuuden esille tulemiseen aineistosta.

Grounded Theoryn tarkoituksena on paljastaa jotain olennaista ilmiön luonteesta, eli aineiston tulisi kertoa, mitä se pitää sisällään ja miten sen perusteella käsitteellinen teoria tai malli syntyy. Tämän tutkimuksen käsitteelliseksi malliksi on syntynyt *Yhteisöllinen käsityön tekemisen malli*. Harrastajien tekemät käsityötuotteet peleihin voidaan nähdä *yhteisöllisinä*, koska seuran jäsenet neuvovat asujen, esineiden ja aseiden tekemisessä toisiaan, ja tuovat jaetulle foorumille ideoita ja ohjeita jokaisen harrastajan ulottuville. Tiedonhankinta käsityöllisessä prosessissa tapahtuu kolmessa maailmassa: *virtuaalimaailmassa, reaaliaimailmassa sekä fiktiivisessä maailmassa*. Näissä kaikissa yhteisöissä yksilöt toimivat oman harrastajaseuran yhteisössä, ovat yhteydessä toisiin saman alan harrastajayhteisöihin, ulkopuolisiin yhteisöihin sekä kansainvälisiin yhteisöihin. Virtuaalimaailman yhteisössä harrastajat kommunikoivat keskustelupalstojen ja sähköpostin välityksellä. Reaalimaailman yhteisöistä he hakevat erilaista harrastukseen liittyvää tietoa (esim. museot, kirjastot, arkeologiset kaivaukset, matkailuyrittäjät yms.) Fiktiivisessä maailmassa he hakevat tietoa oman roolihahmonsa muodossa, puhuvat roolihahmonsa tavalla ja opettelevat hahmonsa käsityö-, ja muita taitoja. He toimivat fiktiivisessä maailmassa myös konkreettisella tasolla, esimerkiksi pitämällä käsityönäytöksiä, kuitenkin eri persoonana kuin reaaliaimailmassa. Heillä on käytössään merkittävä *verkosto*, jonka avulla he voivat tavoittaa monenlaisia ammattilaisia ja asiantuntijoita. *Jaettu tietämys* verkkoympäristössä kehittää osallistujien kykyä monipuoliseen tiedon prosessointiin. *Käsityön tekemisen kontekstilla* on tärkeä merkitys, harrastajien tuotteet tehdään todelliseen käyttötarkoitukseen. Tutkimuksen perusteella näyttää siltä, että *virtuaalisten verkostojen merkitys on huomattava käsityötaidon ja -tiedon ylläpitäjänä ja käsityökulttuurin siirtäjänä*.

Avainsanat: käsityökulttuuri, yhteisöllisyys, yhteisöllinen käsityön tekeminen, tiedonhankinta käsityöprosessissa ja tiedon jakaminen virtuaaliympäristössä.

ABSTRACT

Vartiainen, Leena Marjatta

Licentiate work

ROLE OF THE VIRTUAL ENVIRONMENT TRANSMITTING HANDICRAFT SKILLS AND – INFORMATION. Research of live-action role-players and historybuffs acquisition of information in handicraft process.

Directors of studies: Professor Pirita Seitamaa-Hakkarainen and professor Jorma Enkenberg
Inspectors: Adjunct professor Ritva Koskennurmi-Sivonen, University of Helsinki and professor Frans Mäyrä, University of Tampere.

The aim of this study was to investigate what kind of a world live-action role-players and history-buffs have created in the virtual environment. Data was collected from the pages of live-action role-players (48 pieces). The research material exists in the live-action role-players discussion column. Additional data is constituted of interviews with history-buffs and role-players. The background of this study is the phenomenological view. The research method is Grounded Theory. Selected texts were analysed through content analysis. The first phase of the investigation regarded the contents of a discussion column, what kinds of question were asked by the players and what kinds of problems they affected during the handicraft process. Experienced players gave instructions and advice to novices, but experienced players also change their thoughts about developing different kinds of handicraft products. After that the second phase of the investigation began, and the central point of the investigation was about the influence of communities in handicraft processes and shared expertise. The first phase of study regarded role-playing costumes and weapons in three main sections: questions, advice and guidance for handicraft skills. The final analysis concentrates on showing how communities and shared expertise were coming up from data.

Grounded Theory is a method which exposes something substantial about the character of phenomena. It means that data should explain what is its' content and how a conceptual theory or a model is developed. In this study the conceptual model has developed: *The Model of Collaboration of handicraft*. Handicraft products of enthusiasts can be envisioned in communal circumstances, because members of society give advice to make costumes, things and weapons. They also bring ideas and instructions to the shared forum, which then become available for all enthusiasts. Acquisition of information in handicraft processes occur in three different worlds: *in the virtual world, in the real world and in the fictional world*. In each of these worlds people act in they own hobby communities, they also communicate with other hobby communities which have the same line of enthusiast, and also with international communities. In virtual communities enthusiasts communicate through discussion columns and e-mails. In real world communities they search for different kinds of information (e.g. museums, libraries, archeological digs, travel-enterpriser etc.) In the fictional world they search for information in the form of their own role-character, they talk like their role-character and they learn about handicraft and other skills in the form of role-characters. They also act on a concrete level, e.g. they show how to do some craft technique, but in their own role-characters. They have a remarkable *network*, so they can reach many professionals and experts. *Shared knowledge* in network developing participants facility of multifaceted process of data. The *Context of handicraft* has very important meanings, the products of enthusiasts are made for real use. It seems that the meaning of *virtual environments is the remarkable transferring and preservation of craft skills and craft knowledge for the next generation*.

Keywords: craft culture, collaboration, acquisition of information in handicraft process, shared information in virtual community, collaboration of handicraft.

SISÄLTÖ

1 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT	7
2 KOKONAISVALTAINEN KÄSITYÖ	9
2.1 Käsiyökulttuuri	11
2.2 Kulttuurimuotona live-roolipelaaminen ja historiaharrastaminen	13
2.2.1 Roolipelaajien maailma.....	16
2.2.2 Monipuolinen historiaharrastus.....	18
2.2.3 Pukeutuminen harrastuksen näkyvin muoto	20
2.3 Historiaharrastajien ja live-roolipelaajien yhteisöllisyys.....	25
2.3.1 Virtuaaliyhteisöt.....	27
2.3.2 Käytäntöyhteisöt	29
2.3.3 Yhteisöllinen vuorovaikutus	32
2.3.4 Käsiyötiedon ja –taidon oppiminen	34
3 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSAINEISTO.....	40
3.1 Tutkimustehtävä.....	40
3.2 Tutkimusaineisto	40
4 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTON ANALYSOINTI.....	43
4.1 Fenomenologis-hermeneuttinen lähestymistapa	43
4.2 Tutkimusmenetelmänä Grounded Theory	45
5 TULOKSET JA TULOSTEN TARKASTELU.....	57
5.1 Rooliasu ja aseet yhteisöllisen käsiyöprosessin tarkastelun kohteena.....	58
5.1.1 Käsiyötaitoihin ja -tietoihin liittyvät kysymykset.....	62
5.1.2 Neuvominen tiedon lähteille	67
5.1.3 Taidon neuvominen.....	70
5.2 Käsiyötaidon ja –tiedon välittyminen	78
5.2.1 Verkoston toiminta käsiyötiedon ja - taidon välittämisessä	82
5.2.2 Jaettu asiantuntijuus	87
5.3 Yhteisöllisen käsiyön tekemisen käsitteellinen malli	92
6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	97
7 POHDINTA	101
7.1 Sosiaalisten verkostojen merkitys käsiyökulttuurin säilymisessä.....	102
7.2 Käsiyön tekemisen kontekstuaalisuus.....	104
7.3 Tulevaisuuden mahdollisuudet	106
LÄHTEET.....	109
LIITTEET	122

**VIRTUAALIYHTEISÖJEN ROOLI KÄSITYÖTAIDON JA –TIEDON
HANKKIMISESSA. Tutkimus live-roolipelaajien ja historiaharrastajien tiedonhan-
kintakeinoista käsityöllisessä prosessissa.**

1 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Käsityötaidon ja –tiedon välittyminen on muuttunut voimakkaasti viime vuosina. Tällä hetkellä käsityötä koskevia tietoja välitetään monien harrastajayhteisöjen omilla internet-sivustoilla keskustelupalstojen tai sähköpostin välityksellä. Myös käsityöblogien kirjoittaminen kansainvälisiin verkostoihin sekä Japanista maailmalle levinnyt cosplay-harrastus ovat olleet näkyvästi esillä eri medioissa. Käsityökulttuurin muodot leviävät maailmanlaajuisesti ja virtuaaliyhteisöt ovat nousseet uudenlaiseen rooliin käsityötaidon ja -tiedon välittämisessä. Tämän tutkimuksen kohteena ovat historiaharrastajat ja live-roolipelaajat Suomessa. He vaihtavat virtuaaliympäristössä mielipiteitä, kehittelevät uusia käsityötuotteita ja kehittyneemmät alan harrastajat neuvovat keskustelupalstoilla vasta-alkajia käsityön tekemisen eri vaiheissa. Aloitteleville harrastajille keskustelupalstat tarjoavat mahdollisuuden kysyä käsityön tekemisen ongelmista. Harrastajilla on käytössään verkosto, josta yleensä löytyy asiantuntija kuhunkin käsityöhön liittyvään ongelmaan. Pelaajat syventävät osaamistaan käsityön tekemisestä erilaisissa tapahtumissa ja peleissä, eli sosiaalinen kanssakäyminen on tärkeä osa harrastusta. Aineellisten tuotosten lisäksi harrastajat pyrkivät elämyksellisyyteen, oman luovuuden ja mielikuvituksen käyttämiseen, sekä käsityötaitojen kehittämiseen.

Pro gradu – tutkielmassani (Vartiainen 2003) tarkastelin roolipelaajien motiiveja tehdä käsityötä roolipeliasun valmistamisen näkökulmasta. Motiiveina pelaajat pitivät esteettisiä elämyksiä ja sosiaalista yhteenkuuluvuutta sekä käsityön tekemisessä, että pelaamisessa. Onnistumisen elämykset peliasun valmistamisessa ja kehittyminen käsityön tekemisessä olivat tärkeitä kokemuksia nuorten elämässä ja useat pelaajat olivat harrastuksen kautta saaneet myös kädentaitoihin liittyvän ammatin. Kiinnostukseni tutkia edelleen live-roolipelaajien käsityön tekemistä pohjautuu tähän aikaisempaan tutkimustyöhön. Roolipelaajien lisäksi olen tähän tutkimukseen ottanut mukaan myös historiaharrastajien käsityön tekemisen, koska ne ovat harrastusmuotona hyvin samankaltaisia ja harrastajat toimivat usein molemmissa harrastajaryhmissä.

Itsenäisen tiedonhankinnan merkitys korostuu tulevaisuudessa ja siksi erilaiset yhteisöt ovat tulleet yhä tärkeämmiksi kanaviksi tiedonhankinnan näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa pyrkimyksenä on tuoda esille harrastajayhteisöjen virtuaaliympäristöön luoma maailma käsityön tekemisestä. Tutkimuksen tavoitteena on saada uutta tietoa käsityökulttuurin säilymisestä ja muuntumisesta globalisoituvassa maailmassa. Tutkimuksen tuloksilla on sovellettavuusarvoa käsityön opettamisen monipuolistamiseen, sekä omaehtoiseen käsityötaidon oppimiseen virtuaaliympäristöjen avulla. Uusien mediamuotojen käyttäminen käsityöllisessä prosessissa voi tuoda käsityön opetukseen myös sellaisia arvonäkökulmia, jotka edistävät käsityön tekemistä. Samalla myös käsityötieteen tutkimuksen alueella astutaan eteenpäin tutkittaessa virtuaalisten verkostojen merkitystä käsityökulttuurin siirtämisessä tuleville sukupolville.

Tämän tutkimuksen tutkimusote on kvalitatiivinen ja aineistolähtöisenä tutkimusmenetelmänä on Grounded Theory. Tutkimusaineistona ovat live-roolipelaajien keskustelupalstat sekä harrastajien haastattelut. Aineiston käsittelyssä on käytetty laadullisen aineiston analysointiohjelmaa ja analysointi on toteutettu sisällönanalyttisesti.

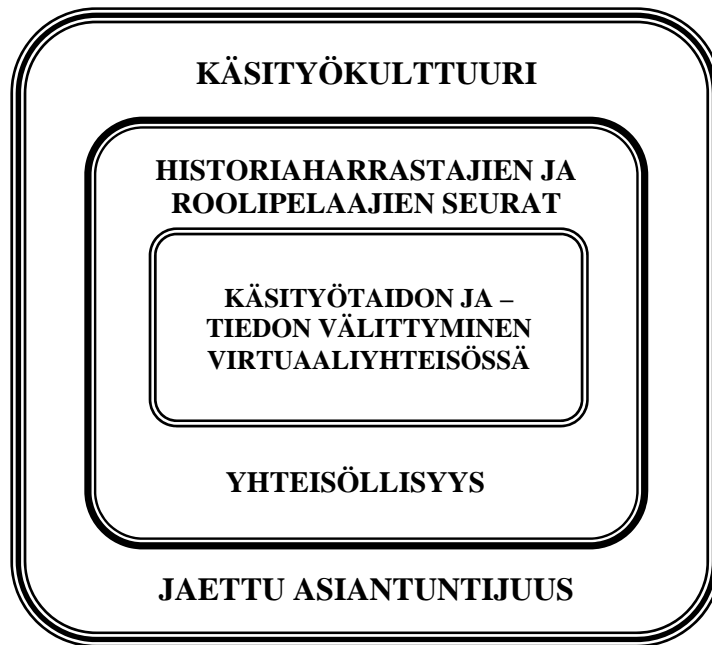
2 KOKONAISVALTAINEN KÄSITYÖ

Opetusministeriön asettama (26.9.2003) luovuusstrategiaryhmä on raportissaan korostanut, että luovuus ilmenee arjessa, sosiaalisessa toiminnassa, tieteessä, taiteessa, kasvatuksessa, koulutuksessa, työyhteisöissä ja yritystoiminnassa. Luovuudessa on voimavaroja, ja itseään luovasti toteuttava yksilö ja yhteisö hyödyntävät parhaiten yhteiskuntaa. Luovuutta tarvitaan yhteiskunnan rakentamiseksi innostavaksi ja kannustavaksi. Luovuus on yhteisöjä, kulttuuria ja yhteiskuntaa uudistava voimavara ja se ilmenee uusina merkityksinä ja tulkitoina, uusina ideoina, sekä erilaisina käytäntöinä ja tuotteina. Luovat yksilöt pyrkivät omilla ideoillaan ja kyvyillään muuttamaan toimintaympäristöään tai elämänehtojaan ja he pyrkivät näkemään asiat toisin tai tekemään asioita paremmin, jotta niistä on hyötyä sekä henkisesti että fyysisesti. Luovuusstrategiatyöryhmän mukaan meillä on suuri vaje paitsi luovuudesta, myös yhteisöllisyydestä ja sosiaalisesta vastuusta. Ihmiset tuottavat elämässään asioille omat merkityksensä ja se on haasteena yksilöille ja yhteisöille, ehkä koko aikakaudelle ja sen tulkitsijoille. Luovuusstrategiatyössä on siis tunnistettava luovuuden yleinen merkitys yksilöiden ja yhteiskunnan kannalta kulttuurisen moninaisuuden turvaamiseksi ja edistämiseksi erilaisilla elämän ja yhteiskunnan alueilla. (Luovuuskertomus 2004.)

Kojonkoski-Rännälin (1995, 66-68, 92) mukaan käsillä tekeminen kuuluu ihmisen kehoillisuuteen ja tämä perusintention ei ole ihmisen tuottamistapana kadonnut, vaikka se ei ole olemisen kannalta välttämätöntä eikä taloudellisesti edes kannattavaa. Ihminen kuitenkin haluaa tehdä käsillään jotakin ja siksi käsillä tekeminen nousee korkean teknologian aikakaudella entistä tärkeämmäksi erilaisten harrastusten kautta (Ihatsu 2006, 20). Esimerkiksi Nokian kännyköiden 3D designer valmistaa vapaa-aikanaan aitoja keskiaikaisia aseita ja haarniskoita, sekä opettaa aseiden ja varusteiden tekemistä muille harrastajille (Asikainen 2005). Ihminen on myös välittömässä yhteydessä työstämäänsä materiaaliin ja työstämi-

sen apuvälineinä voidaan käyttää erilaisia laitteita ja koneita. Ulkoisena tuotoksena käsityössä on konkreettinen esine, josta on nähtävissä käsityön tekemisen vaiheet ja laatu. Käsityön tekeminen ja siitä saatavat kokemukset synnyttävät ihmisessä sisäisiä kvalifikaatioita, jotka kehittävät ihmistä tasapuolisesti kaikilla persoonallisuuden alueilla. Ihmisen kehittymisen kannalta käsityöllä on suuri arvo tekemisen prosessin eheydessä ja kokonaisuudessa. (Kojonkoski-Rännäli 1995, 66-68, 92; Raivola & Vuorensyrjä 1998.)

Tutkimuksen viitekehys (KUVIO 1) kuvaa live-roolipelaajien ja historiaharrastajien käsityön tekemisen kontekstia kulttuurillisessa viitekehyksessä.



KUVIO 1. Tutkimuksen viitekehys.

Tutkimuksen taustana on *käsityökulttuuri* ja sen säilyminen suomalaisessa yhteiskunnassa, käsityökulttuurin muuttuminen nykyajan tarpeita vastaavaksi sekä käsityökulttuurin siirtyminen sukupolvelta toiselle *jaetun asiantuntijuuden* ja tiedonvälittämisen näkökulmasta. Harrastajat etsivät käsityöhön liittyvää tietoa ja käyttävät erittäin vanhoja käsityötekniikoita yhdistämällä niitä huippunykyaikaisiin tekniikoihin. *Yhteisöllisyyden* näkökulmasta mielenkiinnon kohteeksi tulevat erilaiset harrastajayhteisöt ja virtuaaliyhteisöt, jotka omatoimisesti, ilman erillisen organisaation kontrollia (esim. koululaitos), ovat ryhtyneet harrastamaan monipuolista käsityöhön liittyvää toimintaa. Tässä tutkimuksessa ne ovat *live-roolipelaajien ja historiaharrastajien seurat*. Näissä harrastajaseuroissa kohtaavat toisis-

taan poikkeavat maailmat: samat ihmiset kohtaavat virtuaalisessa maailmassa (tiedonkulku sähköpostissa ja keskustelupalstoilla, internetin käyttö ja kansainväliset yhteydet) sekä elävässä elämässä (historiatapahtumat, live-roolipeli). Tapaamisissa todentuvat käsityöllisenä toimintana valmistetut tuotteet, joita virtuaalimaailmassa on yhdessä kehitelty. Näin tutkimuksen ytimeksi muodostuu *käsityötaidon ja -tiedon välittyminen virtuaaliyhteisössä*. Suomalaisista tutkijoista Frans Mäyrä on tutkinut roolipelikulttuuria monimuotoisena alakulttuurin alueena suhteuttaen sen laajemmin interaktiivisen median kehukseen. Roolipelikulttuurin tutkimus on vielä nuorta, joten siitä ei ole juurikaan julkaistu teoriakirjallisuutta, siksi tässä tutkimuksessa on roolipelaamista ja historiaharrastamista käsittelevässä osassa käytetty lähteinä erilaisia opinnäytetöitä tai artikkeleita, sekä harrastajien tuottamia internet-sivustoja.

2.1 Käsityökulttuuri

Käsityökulttuurin tai virtuaaliyhteisön määrittelemisen ei ole yksiselitteistä. Käsityökulttuuri- määritelmää ei löydy sanakirjasta ja useimmiten käsityökulttuuri mielletään osaksi alueellista tai paikallista kulttuuriperintöä. Anttila (1992,10) pitää käsityön kulttuuriulottuvuutta tärkeänä ja määrittelee käsityön osaksi kansallista kulttuuriamme, jolloin se on *traditiota ylläpitävä ja kehittävä* ja kuuluu kansalliseen identiteettimme. Paula Tuomikoski (2002) kirjoittaa artikkelissaan käsityöläisyyden kulttuurisista ja sosiaalisista merkityksistä, jotka ovat läheisessä yhteydessä kansallisen kulttuurin kehitykseen, mutta myös konkreettisesti tiedon, taidon, taiteen ja käytännön käden taitojen sulautuessa yhteen. Käsityöläisyydellä on merkittävä sija perinteiden jatkajana ja kansallisen kulttuuri-identiteetin ilmentäjänä. Luutosen (1997, 27-32) mukaan perinteiden säilyttäminen on osa kulttuuri-identiteettiämme. Korkea kulttuuri ja esteettiset arvot luovat osaltaan hyvinvointia ympärillemme. Perinteet ovat merkityksiä, jotka kuuluvat paikallisuuteen tai kansallisuuteen ja ovat siis ilmiöitä jotka ovat lähtöisin menneisyydestä. Käsityöosaamisen katkeamaton perinne yhdistää meidät aikaisempaan elämään. Käsityön ”manifestin” mukaan käsityö mm. yhdistää paikallisen maailmanlaajuiseen ja käsityö kuuluu tulevaisuuteen, jossa käytännön tieto ja uusi teknologia luovat uusia mahdollisuuksia. (Luutonen 2002, 9.)

Käsityön näkökulmasta kulttuuriympäristöä ovat sekä rakennettu ja esineellinen ympäristö, että kansanperinteeseen pohjautuva henkinen ympäristö. Nämä vaikuttavat suomalaiseen muotoiluun ja käsityöhön, ja niiden tunteminen vahvistaa kansallista itsetuntoa. (Suojanen 1992, 22) Säljö (2001, 27-28) näkee kulttuuri-käsitteen olevan ympäristön vuorovaikutuksessa syntyneitä ajatusten, arvostusten, tietojen ja muiden voimavarojen yhdistelmä, johon kuuluu fyysisiä välineitä, kuten erilaisia työkaluja, tai informaatio- ja viestintäteknologiaa. Näihin fyysisiin välineisiin sisältyy paljon yhteisiä taitoja ja tietoja. Krögerin (2003, 185, 187, 310) oppimateriaalityyppien mukaan käsityökulttuuritieto on paikallista, kansallista tai kansainvälistä esinekulttuuria koskevaa tietoa. Käsityökulttuuritieto voi liittyä esimerkiksi johonkin instituutioon (esim. kirkko/kirkkotekstiilit), alueeseen (esim. Lappi/porotalous) tai yhteisöön (esim. amishit/erityiset tilkkutyöt). Se voi olla myös jokin artefakti tai se voi liittyä johonkin tiettyyn aikaan (esim. keskiaika). Käsityö voidaan nähdä myös sosiokulttuurisena ilmiönä. Se tarkoittaa sitä, että kyse on erilaisista toiminnoista tai käytännöistä, sekä käsityönä valmistettavien esineiden suhteesta kulttuuriin. Käsityö on myös kielen käsite, puhetapa, jota ohjaa sosiaaliset ja kulttuuriset käytännöt. (Kupiainen 2004, 30.) Näiden määritelmien perustella *käsityökulttuuria ovat käsityönä valmistetut artefaktit, sekä henkinen ja aineellinen kulttuurihistorian tuntemus käsityöllisesti valmistettujen esineiden osalta.*

Kultti-sana on liitetty aiemmin uskonnollisiin lahkoihin ja rituaaleihin, mutta nykyään sen merkitys on laajentunut. Nuorten kultteja voidaan katsoa olevan populaarikulttuurin ilmiöiden, esimerkiksi elokuvien, televisiosarjojen, musiikkisuuntausten, kirjallisuuden tai urheilun ilmiöiden palvomina. Myös roolipelaaminen on yksi kultti-ilmiönä esiintyvä muoto. Kultin syntymiseen vaikuttaa aina jonkinlaisen yhteisön muodostuminen, sillä sosiaalisuus, sitoutuneisuus ja toiminnallisuus ovat kultti-ilmiölle ominaisia. Kultti on yhteisöllisyyden luoja ja siihen kuuluvia yhdistää samaistuminen, ryhmään kuuluminen ja me-henki. Silti kulttisuhte yhteisöön on aina yksilöllinen ja kukin yksilö toteuttaa kulttia omien tarpeiden tai halujen pohjalta. Kulttisuhte rakentaa yksilön omaa identiteettiä ja kohottaa ihmisen omanarvontuntoa. Yleensä kulttisuhte mahdollistaa minuuksilla leikkittelyyn ja mahdollisuuden rikkoa rajoja, jolloin kulttisuhte on hallittu osa elämää. (Mäyrä 2003a, 85-111; Saresma & Kovala 2003, 9-10; 20.) Hyypän (2005, 19-21) mukaan ihmisen kognitiot, emootiot ja käyttäytyminen syntyvät kulttuurissa ja ovat riippuvaisia yhteisön jäsenten keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Kulttuurin tehtävänä on tarjota aineistoa yhteisen kokemuksen yhteisölliseksi malliksi. Kansalaisyhteisöjen taustakulttuuri tulee esille yhteisön

jäsenten ajattelussa, käyttäytymisessä tai tunnekokemuksissa. Taustalla ovat kertomukset, muistot ja käytännöt jotka ohjaavat yhteisössä olevien yksilöiden toimintaa. Fornäs (1999) näkee, että kulttuuri ja viestintä ovat sidoksissa toisiinsa, koska kulttuuri kokoaa ihmisiä samojen (yhteisten) merkitysten äärelle ja näin yhdistää samanaikaisesti minän muihin. Viestintä on kulttuurien merkitysten välistä vaihtoa, siis prosessi joka on pohjana kulttuurille.

Käsityön tekeminen tulee nyky-yhteiskunnassa esille muuntuneessa muodossa. Siinä missä teatteripuvustuksella oli ennen tärkeä tehtävä vain näytelmän yhtenä elementtinä, on puvustus levinnyt teatterin ulkopuolelle roolipeliasujen muodossa. Aika muuttaa suhdetta perinteisiin ja siinä korostuvat kierrätys, uudelleenkäyttö ja uudelleentulkinta (Koski 1992, 9). Mielikuvituksellisten roolipukujen valmistaminen ei ole enää pelkästään ammattilaisten työtä, vaan peliharrastajat käyttävät mielikuvitustaan ja taitojaan luodessaan roolihahmoa. Pro gradu- tutkielmassani (Vartiainen 2003) tarkastelin live-roolipeliasun syntymiseen liittyviä seikkoja sekä niitä kädentaitoja, joita roolipeliasun valmistamiseen tarvitaan. Eläytymismenetelmällä kerätyt kirjoitelmat toivat esille sen, että roolipelaajilla on selvästi hyvä mielikuvitus hahmoon liittyvän persoonan rakentamisessa. Heillä on myös voimakas omaehtoinen halu kehittyä käsityöllisissä taidoissa. Jos käsityötekniikka, materiaalien valinta, kaavoittaminen tai yleensä valmistaminen muodostuivat ongelmaksi, he hakivat ratkaisuja hyvinkin luovasti. Esimerkiksi erilaisten materiaalien yhdistely (esim. kangasta ja paperimassaa), vanhojen vaatteiden hyödyntäminen (esim. hankkimalla kirpputorilta vanhoja nahkatakkeja ja valmistamalla niistä keskiaikaisia kenkiä tai vaatteiden osia) tai yhdistämällä monia eri tekniikoita (värjäystä, huovutusta, painantaa, ompelua ja kirjontaa) asun valmistamiseksi.

2.2 Kulttuurimuotona live-roolipelaaminen ja historiaharrastaminen

Globalisoitumiskehitys merkitsee vaikutteiden leviämistä maailmanlaajuisesti ja siksi suomalainen kirjallinen ja kulttuurinen maisema sitoutuu yhä tiiviimmin muihin maailman kulttuureihin. Sosiologit puhuvat kuvitteellisista yhteisöistä, jotka ovat luonteeltaan vapaaehtoisia ja tilapäisiä yhteenliittymiä ja jotka muodostuvat yksilöiden harrastusten ja intressien perusteella. Live-roolipelaaminen kytkeytyy historian elävöittämisen traditioon, joka

on lähtenyt liikkeelle joukosta ihmisiä, jotka pukeutuvat tietyn aikakauden mukaan ja elävät uudelleen jotain aikakautta usein hyvin autenttisesti. Juurina live-roolipeleille voidaan nähdä myös ”murhamysteeri” tyyppiset seuraleikit, jotka ovat olleet suosittuja harrastusmuotoja jo vuosisatoja. (Mäyrä 2003a, 86-87, 93.)

Roolipelaaminen on tämän päivän folklorea. Se on ryhmäsidonnaista, eli pelaajat muodostavat oman sosiaalisen verkoston, jossa he ymmärtävät toistensa kieltä. Roolipelien toteutuminen vaatii laajaa verkostoitumista, sillä pelejä järjestetään eri puolella Suomea ja peliin osallistuminen vaatii pelikalenterin seuraamista, sekä oman pelipaikan ja hahmon varaamista internetistä. Koska peleihin vaaditaan paljon sekä puvustusta, aseita ja muuta rekvisiittaa, tarvitsevat pelaajat monipuolisia kädentaitoja hahmon rakentamisessa. Verkkoympäristöistä pelaajat hakevat tietoa hyvinkin vanhoista työtavoista, mutta samalla he yrittävät myös löytää uusia tapoja tehdä käsityötä. Monenlaisen osaamisen tarve tukee verkostoitumista myös kansainvälisellä tasolla. Suomessa harrastajien määrästä ei ole tarkkoja lukuja, mutta pelkästään roolipeli- ja historiaharrastajien seuroja on satoja ja niiden jäsenmäärät vaihtelevat useista kymmenistä useisiin satoihin jäseniin (A. Nummi, henkilökohtainen tiedonanto 16.11.2004; [Suomen live-roolipelaajat ry.](#)).

Tämän päivän nuorisokulttuurin muotona roolipelaaminen on saanut valtaisan suosion nuorten ja nuorten aikuisten vapaa-aikamuotona. Roolipeliasu on ehkä näyttävin elementti roolipelaamisessa, mutta pelien järjestäminen vaatii monia eri ammattilaisia ja todellista paneutumista pelin rakentamiseen. Pelin rakentaminen alkaa tarinan kirjoittamisesta ja hahmojen luomisesta. Pelinjohto ottaa selville lukuisia tarinaan liittyviä asioita kirjastosta, internetistä, televisio- ja radio-ohjelmista, kavereilta, videovuokraamoista jne. Ryhmän jäsenet ideoivat yhdessä tarinan kulkua erilaisissa palavereissa ja aivoriihi-keskusteluissa. Ideointikokouksissa mietitään myös monia käytännön järjestelyjä, kuten aikataulua, pelipaikan vuokraamista, peliin ilmoittautumista ja maksuja, pelin sääntöjen tekemistä, mahdollisia yöpymis- ja ruokailujärjestelyjä, erilaisten lupien hankkimista, budjetointia ja sponsoreiden hankkimista, matkajärjestelyjä yms. Kokouksissa mietitään myös pelin kulkua kokonaisuudessaan sekä jälkitoimintoja, kuten siivousta, löytötavaroita yms. (A. Nummi, henkilökohtainen tiedonanto 16.11.2004; [Suomen live-roolipelaajat ry.](#))

Ihminen toteuttaa leikissä itseään ja leikkiminen voi saada eri aikakausina erilaisia muotoja. Peleistä ja leikeistä on tullut nykyajan kiireellisen elämäntavan vuoksi terapeutin ta-

pahtuma, joka korjaa ja huoltaa työn aiheuttamia vaurioita. Leikki on yhteisöllistä toimintaa ja leikkijä omaksuu yhteisönsä normit ja arvot. Samalla leikkijä vapautuu työn ja arjen paineista ja pystyy kohtaamaan todellisuuden virkistyneenä ja uusiutuneena, jopa muuttuneena persoonallisuudeltaan. Leikkimisessä on kyse kulttuurin tuottamisesta ja draamalla on tärkeä rooli ihmisen oppimisessa. (Heikkinen 2002, 13-24.) Leena Kurjen (2000, 140-141) mukaan teatterin tekeminen antaa jaettua iloa ja kiintymistä, kehittää persoonallisuutta sekä auttaa ymmärtämään ideoita. Sen merkitys on sekä yksilöllinen, että sosiaalinen. Teatterin tekemisessä syntyy kommunikaatiota, sen avulla helpotetaan kohtaamisia, ja se integroi luovuuden, osallistumisen ja kasvatuksen.

Roolipelaaminen ja historiaharrastaminen ovat viihdemiljöitä, joihin osallistuminen on viihdyttävää ja hauskaa, ja joissa voi toteuttaa itseään monipuolisesti. Peliin tai tapahtumaan valmistautumisessa on jo oma jännityksensä, puhumattakaan sitten pelin aikana tapahtuvissa tilanteissa. Taide voi kehittää itselleen oman ilmaisumuotonsa, jota esimerkiksi roolipelit tai historiaharrastaminen voisivat olla tämän ajan ilmiönä. Peliin valmistautumisessa pelaaja voi käyttää monipuolisesti luovuuttaan ja mielikuvitustaan, ja pelin aikana voi improvisoida tai eläytyä erilaisiin tilanteisiin. Draaman maailmassa pelaaja on tietoinen olemassaolostaan ajattelunsa kautta, mutta samalla hän on valmis ottamaan riskejä, valmis heittäytymään tuntemattomaan. Se on kahden maailman, todellisen ja fiktiivisen, samanaikainen tapahtuma. (Heikkinen 2002; 97, 141.) Karppisen (2005, 161-163) mukaan luovaan *käsityötaiteelliseen* toimintaan kuuluu seuraavanlaisia kykyjä: kokea rohkeasti elämyksiä ja aistimuksia, osata katsoa ja tehdä havaintoja, muuntaa kokemukset ja elämykset konkretiaksi, ilmaista itseään taiteellisin ja käsityöllisin keinoin, reflektoida omaa taitokehitystä ja kohdata toisia rakentavalla tavalla. Tällaiset käsityötaiteen avulla omaksutut kyvyt toimivat yksilön henkisenä voimavarana elämän eri vaiheissa ja se näkyy elämisen taitona mielekkään tekemisen kautta.

Roolipelaamista harrastetaan maailmanlaajuisesti ja jokaisesta maasta löytyy varmaankin omat kansanperinteeseen kuuluvat piirteet. Varsinkin historialliset tarinat ja niihin liittyvä mystiikka on saanut pelitarinoissa suuren suosion. Vaikka vaikutteita otetaan maailmanlaajuisesti, esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta- elokuvasta, tuovat roolipelaajat mukanaan oman kulttuurinsa taustoja. Suomen keskiajasta ja Kalevalan taruista otetaan vaikutteita suomalaiseseen roolipeliin jo pukeutumisen, esineiden tai sanontojen kautta. Esimerkiksi Itä-Suomessa peleihin tulee ilman muuta karjalaisuutta mukaan jo kielen, paikantuntemuksen

tai sanontojen kautta. Pohjalaiset nuoret tuovat esille omasta kulttuuristaan tuttuja asioita, esimerkiksi trulleihin liittyviä uskomuksia. (Mäyrä 2003a.) Samaan tapaan myös puvustuksen valmistamisessa pelaajat tuovat roolipeliasuihin ehkä tietämättäänkin omilta juuriltaan tuttuja asioita, työtapoja tai kuviomaailmaa, joilla he viestittävät kuuluvansa omaan ”heimoonsa” (Vartiainen 2003, 34-36).

Mäyrä (2003b, 10-11) näkee, että pelien pelaaminen ei ole enää nuorten ja lasten harrastus, vaan pelikulttuurin kehitys on laajentunut myös aikuisten ikäryhmiin. Pelejä on alettu tutkia oppimisen näkökulmasta, sillä on havaittu, että siirtyminen leikilliseen mentaliteettiin leikin tai pelin muodossa, vapauttaa oppijan kokeilemaan ja epäonnistumaan, eikä oppiminen ole enää samanlainen ahdistuksen aihe tai uhka kuin aikaisemmin. Pelitilanne voi olla yhteistoiminnallinen tai kilpailullinen, johon voi kuulua tiimejä, joukkueita, klaaneja jne. Tällaiset sosiaaliset peliasetelmat kehittävät osallistujien tiimitoimintoja, ongelmanratkaisua ja yhteistoiminnallisia taitoja.

2.2.1 Roolipelaajien maailma

Live-roolipelaaminen antaa mahdollisuuden minuudella leikittelyyn, erilaisten rooli- ja käyttäytymismallien testaukseen, tunteiden ilmaisemiseen, sosiaaliseen hauskanpitoon, sekä luovuuden, älyllisyyden ja käsityötaitojen harjoittamiseen. (Mäyrä 2003a, 106.)

Live-roolipelit liittyvät kiinteästi visuaaliseen maailmaan, elokuvista ja tietotekniikasta saatuihin vaikutteisiin. Esimerkiksi Harry Potter- tai Taru Sormusten Herrasta -elokuvat ovat innoittaneet tuhansia live-roolipelaajia ympäri maailman ja erilaiset seikkailusarjat televisiosta antavat esimerkkejä roolipeliasujen suunnitteluun ja valmistamiseen. Live-roolipelaamisen ideaa valottavat Esko Vesala (2002) Suomen [Live-roolipelaajien internet-sivustoilla](#), sekä Jarkko Ranta pro-seminaariryössään (1998) seuraavasti: Live-roolipelistä käytetään nimitystä larppaaminen, joka on johdettu englanninkielisestä lyhenteestä LARP, eli Live Action Role Playing. Suomessa järjestettävistä peleistä on saatavissa kalenteri internetin kautta ja pelejä järjestetäänkin miltei joka viikonloppu jossakin päin Suomea. Peliyhmien järjestönä toimii Suomen live-roolipelaajat ry, joka julkaisee myös alan uutisia

Larppaaja-lehdessä. Larppaaminen on hyvin sosiaalinen harrastus, sillä pelin ideana on hahmojen välinen vuorovaikutus, eläytyminen ja näyttelemine. Se on yhdessä kuviteltua seikkailua. Live-roolipelissä on pelinjohtaja tai pelinrakentaja, joka ohjaa pelin kulkua ja pelin ympäröimää maailmaa. Pelinrakentajan rooli on olla tarinankertojana, seikkailun valmistajana ja pelaajien luotsaajana seikkailuun. Pelaajat kehittävät itselleen mielikuvituksellisen hahmon joka on pelin henkeen sopiva ja joka toimii pelin edetessä roolihahmonsa tavoin. Hahmon realismisuus luo pelin jännityksen ja samaa hahmoa voidaan pelata jopa vuosiakin. Pelistä muodostuu interaktiivinen tapahtuma, jolla on mielikuvitusta vilkastuttava toinen todellisuus jossa seikkaillaan mitä erilaisimmissa ympäristöissä. Pelien pelaaminen soveltuu kaikenikäisille, vauvasta vaariin saakka, sillä jo pieni lapsi voidaan ottaa mukaan peliin osallistujana. Roolipelien aiheet voivat liikkua historiasta tulevaisuuteen, Raamatun kertomuksista Kalevalan tarinoinhin tai vaikkapa työelämän arkipäivästä erilaisiin selviytymistarinoinhin. Onnistuessaan peli antaa osallistujille mahdollisuuden luovuuteen, mielikuvituksen käyttämiseen ja improvisaatioon, jotka kehittävät ihmisen kykyä selviytyä nykyajan kiireisestä elämästä. (Ks. myös Alter Ego ry.; Leppälahti 2002.)

Yleisin live-roolipelimuoto on fantasiapelit. Ne voidaan jakaa vielä seikkailu-, ihmissuhde, ylhäis- tai alhaisfantasiaan jne. Ne sijoittuvat yleensä historiaan ja niissä seikkailevat erilaiset hahmot; velhot, ritarit, epäihmiset, lohikäärmeet yms. ja niissä voi olla diplomaattisia, uskonnollisia tai poliittisia ristiriitoja. Pelipaikkana esimerkiksi keskiaikaan sijoituvassa roolipelissä voi olla jokin valtio, kylä, linna tai metsä. Vuorovaikutus muodostuu ererotuisten heimojen välisistä tilanteista; on ihmisiä, kääpiöitä, haltijoita, maahisia, peikkoja, ritareita, varkaita jne. Näillä kaikilla hahmoilla erilaisia henkisiä ja fyysisiä ominaisuuksia; kääpiö löytää helposti ansoja, varas on taitava kiipeämään ja toimimaan huomaamattomasti, ritarit ovat vahvoja aseidenkäytön ekspertejä, haltijat ovat magian- tai loitsujen tekijöitä jne. Hahmot voivat ostaa mitä tahansa tarjolla olevaa materiaalia aseista asuntoihin ja kulkuneuvoista palveluksiin; sitä mitä oikeassa elämässäkin. Mutta hahmon asema rajoittaa hahmolla olevan rahamäärän. Esimerkiksi köyhä maatyöläinen ei voi omistaa kultaa, vain rikkailla hahmoilla on mahdollisuus kullaan käyttöön. Rahayksikkönä voi olla esimerkiksi kuparinen (esimerkiksi 5 sentin kolikko) ja kultainen (50 sentin kolikko). Kaikenlaiset eleet, kävelytyylit (esim. varkaat liikkuvat vikkellästi kun taas peikot liikkuvat laahaamalla, ja ritareilla on ryhdikäs käynti), puhetyyli ja olemus määräytyvät hahmon ominaisuuksien mukaan. Historiaan liittyvät asiat otetaan selville peliympäristöä ja puvustusta valmistettaessa, käsityön tekemisen taidot kasvavat tekemisen myötä, pelaamisen aikana saa liikuntaa

ja jopa kielitaitokin karttuu, sillä joissakin peleissä eri heimot käyttävät esimerkiksi englantia tai ruotsia pelikielenään. (Alter Ego ry; Leppälahti 2002; Piela 1999; Ranta 1998; Vesala 2002.)

Roolipelaaminen voi vallata harrastajan kokonaisvaltaisesti, sillä siihen voi liittyä joko suoraan tai epäsuorasti erilaisia aktiviteetteja. Pelaamisen lisäksi harrastajat voivat perehtyä muihin roolipelituotteisiin ja niiden keräilyyn, tietokonepeleihin, roolipeleistä kirjoittamiseen, roolipelien tieteis-, fantasia- tai kauhukirjallisuuden harrastamiseen, peleihin liittyvien tapahtumisen järjestelytehtäviin tai niihin liittyviin yhteistyöhankkeisiin. Sosiaaliset taidot ovat nousseet live-roolipelaajien keskuudessa erittäin tärkeiksi ja kädentaidot ovat alkaneet merkitä todella paljon alan harrastajille. (Mäyrä 2003a, 103-104.)

2.2.2 Monipuolinen historiaharrastus

Historiaharrastus eroaa live-roolipelaamisesta siinä, että harrastajat pukeutuvat, valmistavat ja käyttävät harrastukseen liittyviä aseita ja esineitä, mutta itse tapahtuma ei muodostu peliksi. He luovat hahmon samaan tapaan kuin roolipeleissä ja esimerkiksi nimen valintaan on annettu tarkat ohjeet historiaharrastajien sivuilla. Historiaharrastajien tapahtumat ovat erilaisia pukutapahtumia, taistelu-, ja jousiammuntaharjoituksia, ruokapitoja, tanssi-, laulu-, ja soittoharjoituksia, ratsastusta (Ks. esim. [Rohan tallit](#)), leirejä tai yhteisiä käsityön tekemisen hetkiä. Kädentaitoja ja keskiaikaista elämänmenoa esitellään jokavuotisilla keskiaikamarkkinoilla Turussa, jossa monipäiväinen tapahtuma antaa hyvän läpileikkauksen harrastuksen monipuolisuudesta ([Keskiajan Turku](#), [Tiimalasi](#)).

Historiaharrastajista löytyy eniten keski-ajasta (1000-1500-luvut) kiinnostuneita (Ks. esim. [Aarnimetsän paronikunta](#), [Turun Keskiaikaseura](#)). Tapahtumissa eletään mahdollisimman pitkälle keskiajan tyyliin, valokuvaaminen ja kännykät sekä muut elektroniset laitteet ovat kiellettyjä. Tavoitteena on rentoutuminen ystävien seurassa ja aikamatka menneisyyteen. Hyvä ruoka on yleensä pääosassa. Käsityön tekemisen lisäksi harrastajat ottavat selville kaikkea keskiaikaan liittyvää, esimerkiksi työvälineisiin, ruokakulttuuriin, sääty-yhteiskuntaan tai yleensä keskiaikaiseen elämään kuuluvia tapoja ja elämisen muotoja.

(Kuisma 2004, 48-53.) Historiaharrastajille tärkeää on nimenomaan asujen ja esineiden autenttisuus, eli pyritään käyttämään mahdollisimman keskiaikaisia käsityötekniikoita ja materiaaleja ja sitä kautta luomaan ajan henkeen kuuluva käsityötuote (Ks. esim. [Warusseppäin kilta](#)). Kuvassa 1 on nähtävillä historiaharrastajien pukeutumista keskiaikamarkkinoiden aikaan.

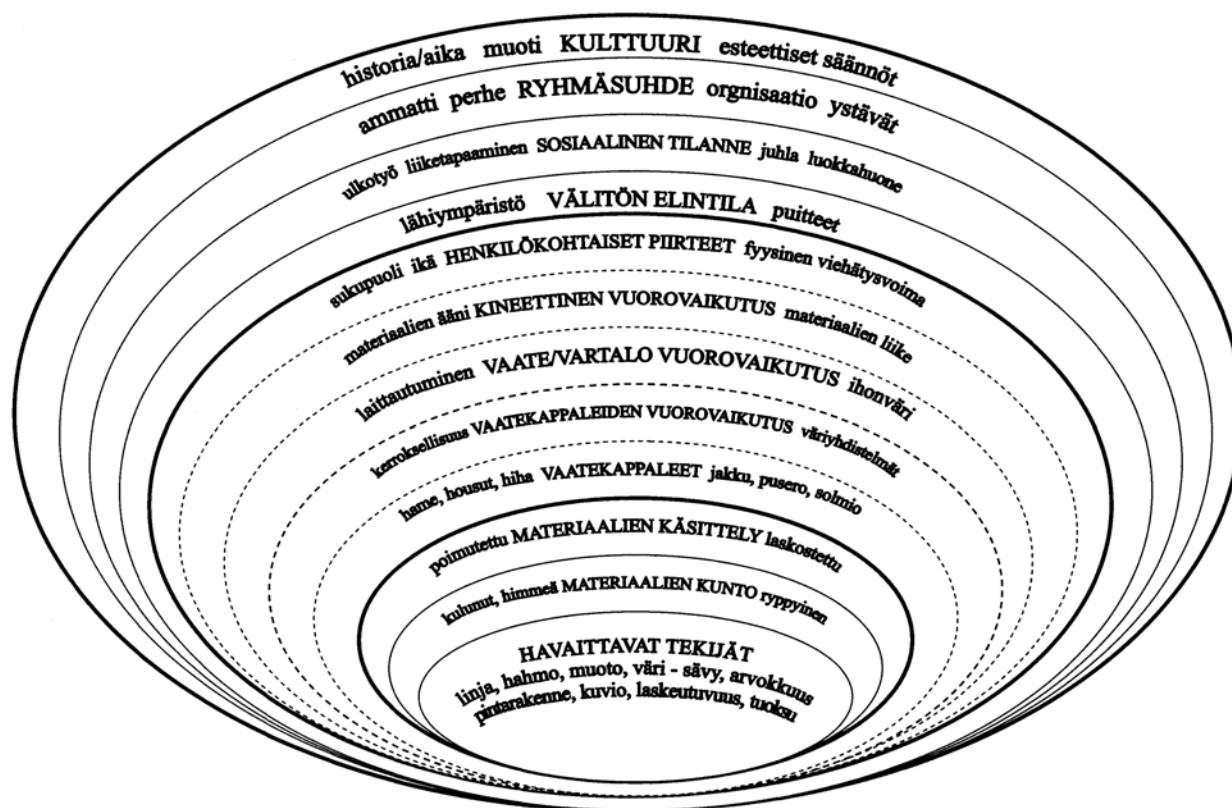


KUVA 1. Historiaharrastajia Keskiakamarkkinoilla.

Historiaharrastajien virtuaaliyhteisöjä löytyy verkosta useita, mutta johtavin asema Suomessa on Elävä Keskiakka ry:llä, joka on historian elävöittämissyhdystys. Yhdistyksen sivustoilla on monipuolisesti tietoa ja artikkeleita mm. käsityöhön liittyvistä asioista (pukujen, kenkien, aseiden, juomasarvien yms. tekemisestä), varustelinkkejä pukuihin, käsitöihin, aseisiin ja soittimiin, tietoa pukuhistoriasta ja pukeutumisesta historiatapahtumiin sekä teltojen teko-ohjeita. Käsityöllisten sivujen lisäksi löytyy monipuolisesti tietoja henkilö- ja sukututkimuksista, bibliografioita, ohjeita keskiaikaiseen ruuanlaittoon ja juomiin, keskiaikapersonan luomisesta ja nimivalinnoista, latinaa, yleistä hyödyllistä (esim. Tallinnan keskiaikavinkit), erilaisia tutkielmia keskiajasta (mm. muinaissuomalaisista jumalista tai noitavainoista), linkkejä maailmalle, tietoa keskiaikaisista linnoista ja kirkkoista, viikinkilinkkejä sekä muiden historiallisten seurojen yhteyksiä. (Elävä Keskiakka ry.; [Keskiakjan Turku](#).)

2.2.3 Pukeutuminen harrastuksen näkyvin muoto

Pukeutumisen tutkijoina Mary Lynn Damhorst (2005, 68-80) ja Susan Kaiser (1990, 1-8) näkevät, että ihmisen käyttäytyminen ja pukeutuminen osana käyttäytymistä kietoutuvat monille eri tieteenalueille, kuten psykologiaan, antropologiaan, kulttuurin tutkimukseen, sosiologiaan tai kuluttajatutkimukseen. Pukeutuminen on ihmisen jokapäiväistä toimintaa ja useille ihmiselle miltei tiedostamatonta ja itsestään selvää toimintaa. Pukeutuminen liittyy kuitenkin aina johonkin laajempaan kontekstiin ja se vaikuttaa kiinteästi ihmisen käyttäytymiseen. Pukeutuminen on tapahtuma, joka käsittää vaatteiden päälle pukemisen lisäksi ulkonäköön kohdistuvia toimenpiteitä, jolla muokkaamme ulkonäköämme, esimerkiksi hiusten värjäys, tatuoinnin hankkiminen, meikkaaminen jne. Näistä toimenpiteistä muodostuu se ulkoinen kuva, jonka annamme itsestämme. Sosiaalisissa tilanteissa tarkkailemme toistemme pukeutumista ja sitä, ovatko henkilöt pukeutuneet tilanteeseen sopivasti. (Ks. myös Koskennurmi-Sivonen 2000a, 1-4.) Vaatetus on osa suurempaa sosiaalista kontekstia (KUVIO 2), joka kuuluu kulttuuris-historialliseen kehykseen (Damhorst 2005, 72; Kaiser 1990, 60-63).



KUVIO 2. Vaatetuksen kontekstuaalinen merkkijärjestelmä Damhorstin (2005, 72) kuviota mukailien.

Mary Lynn Damhorstin (2005, 72) kuvio osoittaa vaatetuksen ja ulkonäön rakenteet, havaittavat elementit vaatetuksessa (kuten linja, muoto ja väri) materiaalien kunto ja hoito, vaatekappaleet, asusteet ja vaatteiden läheisyys vartaloon (kuinka vaatteet istuvat päällä). Näihin liittyvät myös materiaalien käyttäytyminen, esimerkiksi kineettinen liike tai materiaaleista lähtevä ääni. Vaatteen kantajan persoonalliset piirteet, ikä ja sukupuoli vaikuttavat pukeutumisen ulkoilmeeseen. Jokainen tarvitsee oman välittömän elintilan (reviirin) ja oma lähiympäristö on välittömässä vuorovaikutuksessa sosiaalisiin tilanteisiin, kuten esimerkiksi koulu- ja työelämään tai vapaa-ajan viettoon ja sitä kautta erilaisten ryhmien vuorovaikutustilanteisiin. Vuorovaikutustilanteita aiheuttavat oma perhe, ystävät, erilaiset organisaatiot ja työ- tai kouluelämä. Nämä kaikki liittyvät laajempaan kulttuuriseen kontekstiin, joka on jatkuva muuntuva prosessi muodin, ajan, esteettisen ihanteiden yms. kanssa. Sosiaalipsykologia tutkii paitsi vaatetusta yleensä, niin myös pukeutumisen prosessia ja sen sosiaalisia vaikutuksia. Pukeutuminen tiettyyn asuun auttaa roolin ottamisessa ja esimerkiksi työ- tai virka-asuun pukeutuminen tuo ammattitaidon edellyttämää uskottavuutta. (Damhorst 2005, 71-75.)

Sekä Damhorst (2005), Kaiser (1990), että Sinikka Ruohonen (2001) tarkastelevat teoksissaan pukeutumista sosiaalisena ilmiönä ja liittämällä sen laajempaan kulttuuriseen kontekstiin. Ruohosen mukaan pukeutuminen on ulkoisesti havaittava tapahtuma ja se liittyy ihmiset erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin. Modernin yhteiskunnan viitekehyksessä pukeutumisella on arjen välttämättömyyden lisäksi myös vapaa-aikaan ulottuva kenttä ja pukeutumiseen liittyy aina myös kuluttaminen. Ruohonen selvittää tutkimuksessaan, miten suomalaiset nuoret liittyvät pukeutumisen kautta ympäröivään sosiaaliseen maailmaan ja millainen se maailma on. Nuorten pukeutumiseen vaikuttavat koko pukeutumisen kentällä yksilön fyysiset, sosiaaliset, kulttuuriset ja yhteiskunnalliset leikkauspisteet. (Ruohonen 2001, 3-30.)

Ritva Koskennurmi-Sivonen (1998, 202; 2000b, 126-131) tuo tutkimuksessaan esille kaksi käsitystä ihmisen ja vaatteen välisestä suhteesta. *Passepartout*-käsite tarkoittaa visuaalisesteettistä näkemistä, eli vaate voi edistää ihmisen asettumista tilanteen mukaiseen sosiaaliseen kontekstiin. Tällöin vaatteen esteettinen ja sosiaalinen merkitys on läsnä ihmisen yllä olevassa vaatteessa. Tiettyihin tilanteisiin voi päästä vain tilanteeseen sopivissa vaateissa. Toinen käsite on Marilyn DeLongin (1998) ABC-mallista mukaeltu VIK-malli, jossa ihminen fyysisine ominaisuuksineen ja vaate muodostavat kokonaisuuden, ja tähän ko-

konaisuuteen kuuluvat myös katsoja ja konteksti. Katsoja tarkkailee vaatetta ja sen kantajaa aina jossakin kulttuurisessa kontekstissa. Ruohosen (2001, 3-30) mukaan vaatetus kuuluu esinemaailmaan eli fyysiseen todellisuuteen, sosiaalinen ympäristö asettaa meidät vuorovaikutustilanteisiin ja kulttuurinen ympäristö kiinnittää meidät suomalaisuuteen. Kulttuurinsa tuottajana ihminen on aktiivinen toimija ja vaate voi toimia joko välittäjänä tai erottajana oman kehon ja ympäristön välillä. Pukeutuminen on sukupuoli- ja kulttuurisidonnaista ja sen merkitykset muodostuvat eri henkilöille eri tavoin riippuen heidän omasta taustastaan ja kokemuksistaan. Sosiaalitutkimuksen kannalta vaate kulttuurisidonnaista on kulttuuristen merkitysten kantaja. Ilmiönä pukeutuminen kuuluu kollektiiviseen tiedostamattomaan ja siksi se on usein myyttien vallassa. Jokainen tulkitsee muiden ihmisten esiintymistä ja pukeutumista ja jokainen tekee päivittäin useita pukeutumista koskevia päätöksiä.

Minna Uotilan (1994) *Pukeutumisen kuva* tarkastelee pukeutumista intentionaalisenä toimintana. Pukeutuminen tiettyyn asuun on henkilön intentionaalista toimintaa, jossa tavoitteena on toiminnan perusteita vastaava pukeutumiskuva. Pukeutumisen kuva on yksi kulttuurin ilmenemismuoto. Pukeutumiskuvassa korostetuksi voi tulla esimerkiksi vaateen funktionaalisuus, eli silloin muodon perusteella korostetaan sen toimivuutta ja tarkoituksenmukaisuutta. Toisaalta vaatteeseen pyritään saamaan esteettinen funktio, jolloin sen kokeminen nousee kokonaisvaltaiseksi elämykseksi. (Ks. myös Koskennurmi-Sivonen 1998; 2000b.) Pukeutumiskuvaa tarkasteltaessa huomio kiinnittyy kuvantekijän (esimerkiksi roolipeliasun valmistajan) ja kokijan (toiset roolipelaajat pelitapahtumassa) kompetenssiin ja keskinäiseen suhteeseen todellisuuden ajallis-paikallisessa viitekehysessä. Silloin tarkastellaan ilmaisukeinon, kuvantekijän ja kokijan välisiä suhteita pukeutumiskuvan visuaaliseen ja sanalliseen ilmaisuun. (Uotila 1994, 1-9.) Rooliasun taustalla on erilaisia kulttuurisia merkityksiä. Luutosen (1997; 2001) mukaan merkitykset liittyvät tuotteen arvoihin ja fyysisiin ominaisuuksiin ja ne tulevat osaksi tuotetta tekemisen prosessin kautta. Tuotetta käyttäessään ihminen siirtää näitä kulttuurisia merkityksiä.

Roolipeleissä tai historiatapahtumissa tarina ja roolihahmon syntyminen siis määrittävät pukeutumiskuvan. Pukeutuminen roolipeliasuun luo tietynlaisen pukeutumisen kuvan, jonka taustalla ovat kulttuuri, todellinen ja fiktiivinen aika ja paikka sekä pukeutumiseen liittyviä sisäisiä ja ulkoisia merkityskokonaisuuksia. Kokonaisteoksena roolipeliasusta löytyy näiden merkityskokonaisuuksien lisäksi erilaisia piileviä merkityksiä ja tekijän lisäksi pukeutumiskuvaan oman merkityksensä tuovat myös sen kokijat, tässä tapauksessa muut roo-

lipelaajat. (Vartiainen 2003.) Tätä voidaan havainnollistaa seuraavan kuvion (KUVIO 3) avulla.



KUVIO 3. Roolipelaajan pukeutumiskuva. Esimerkkitapaus: Noita

Roolipelaaminen ja historiaharrastaminen muodostavat oman kulttuurinsa ja se on sidoksissa muihin kulttuurin muotoihin. Se on kulttimuoto, joka tarkoittaa jollekin asialle omistautumista ja siihen saattaa liittyä jopa fanaattisuutta. (Mäyrä 2003a, 85-111.) Harrastajat ymmärtävät toisiaan, sillä he käyttävät roolipelaamisen tai historiatapahtuman kulttuuripiiriin kuuluvaa kieltä. Roolipeliasu ilmenee samanaikaisesti sekä todellisessa (tämä aika), että fiktiivisessä ajassa (esimerkiksi keskiaika) ja paikallisesti se esiintyy jossakin kuvitteellisessä ympäristössä (esimerkiksi keskiaikainen linna), mutta on samalla näkyvä myös todellisessa paikassa. Harrastajat ovat siis tietoisia todellisesta maailmasta, mutta ovat valmiita heittäytymään tuntemattomaan, valmiita samaistumaan toisen henkilön tai olen-

non luonteenpiirteisiin, ulkomuotoon ja tapoihin. Rooliasu sisältää piileviä merkityksiä, esimerkiksi tekijän arvomaailmaan, ideologioihin tai moraalikäsitteisiin kuuluvia merkityksiä. Roolipelaajan pukeutumisen motiivi on pelaaminen ja hahmoon samaistuminen sekä mahdollisimman ”todenmukaisen” kuvan välittäminen roolihahmosta. Toimintastrategiana ja johtolankoina ovat hahmon genre, lajityyppi, aikakausi, hahmolle kuuluvat ominaisuudet ja roolipeleihin liittyvä pukeutumiskuvallinen sanasto ja näiden saattaminen visionääriseen muotoon. Roolipelaajan sisäinen merkityskokonaisuus on mukana implisiittisesti ulkoisessa merkityskokonaisuudessa. Pukeutumiskuva roolipelissä on tapahtuma, jossa vaatetuksen elementit voivat suojata esimerkiksi kylmältä tai liialliselta auringonpaisteelta, mutta samalla roolipeliasu on myös esteettisen ihailun kohde. Asusta voi löytyä myös kätkeytyjä merkityksiä, joita toiset pelaajat eivät välttämättä huomaa. Tällainen kätkeyty merkitys voi olla esimerkiksi tietty vaate, joka lainattu äidiltä tai kaverilta, jolloin siihen liittyy pelaajalle tärkeitä muistoja tai ajatuksia. (Uotila 1994, 69-84; Vartiainen 2003.)

Rooliasu voidaan nähdä sekä käsityötuotteena, kulttuuriesineenä, että esteettisenä objektina. Ritva Koskennurmi-Sivonen (2000b, 109-138) on tutkinut vaatetusta ja pukeutumista muodin näkökulmasta, mutta myös näkyvänä osana kulttuuria; tilakokemuksena, taide-elämyksenä sekä esteettisen tarkastelun kohteena. Vaate voidaan nähdä tuotteena tai teoksena sen mukaan, millaiseen käyttötilanteeseen se on tarkoitettu. Uniikkikappaleena valmistetut vaatteet voidaan rinnastaa taideteokseen. Roolipelaajien ja historiaharrastajien asut voivat olla monetasoisia, korkeatasoisesti tuotettuja uniikkivaatteita tai kulutusta kestäviä pelaamiseen tarkoitettuja tuotteita. Roolipelaajilla asu on enemmän käyttöön tuleva tuote, kun taas historiaharrastajien asut voivat olla pitkäjänteisen käsityöprosessin tuloksena erittäin pitkälle vietyjä rekonstruktioita historiallisista puvuista. Peleihin valmistettavien asujen tekeminen on prosessi, jossa tarvitaan vaatesuunnittelun ja vaateen valmistuksen taitoja. Esteettiseksi objektiksi ne tulevat valmistumisen myötä ja siinä vaiheessa kun pelaaja pukeutuu peliasuun ja astuu näyttämölle.

Vaateen tarkoitus ei ole herättää huomiota itsessään, vaan vaateen tulisi korostaa kantaansa. Uniikkikappaleena valmistettavat vaatteet voidaan nähdä kehittyvänä prosessina, jolloin vaate on kiinteässä yhteydessä sitä käyttävään henkilöön. (Koskennurmi-Sivonen 1998.) Rooliasun valmistaminen on hyvin monitahoinen prosessi, joka vaatii tekijältään kärsivällisyyttä, tietojen etsintää, paneutumista eri aikakausien puvustuksiin, värisilmää ja

materiaalien tuntemusta, sekä erilaisten käsityötekniikoiden hallintaa. Sen elämykselliset elementit muodostuvat siitä, kuinka hyvin asu on onnistunut omien mielikuvien pohjalta tai miten hyvin koko valmistusprosessi on sujunut. Pelaajat ovat hyvin tietoisia materiaalien valinnoista, keskiaikaiseen peliin halutaan nimenomaan luonnonmateriaaleista valmistettu asu, eli villa, pellava ja puuvilla ovat suositeltavia materiaaleja. Värit ovat tärkeitä, keskiaikapeleissä käytetään enemmän maanläheisiä värejä, koska siihen aikaan värit saatiin luonnosta. Asun päällä pysyminen on huomioitava, näkyvät vetoketjut tai painonapit eivät sovellu keskiaikaisiin asuihin, vaan niihin käytetään nyöriytyksiä ja solkia. Onnistuneeseen roolipeliasuun vaikuttavat mm. että on riittävästi aikaa puvun valmistamiseen ja että pelaaja on osannut valita oikeat materiaalit, värit ja käsityötekniikat. Myös kaavoituksen, leikkaamisen ja ompelamisen onnistuminen vaikuttavat lopputulokseen. Lopullinen roolivaate on onnistunut pelityypin (genren), aikakauden, heimolajin ja kokonaisuuden kannalta (asuun kuuluvat asusteet, aseet ja esineet sekä meikki ja kampaus). Pelaamisen aikana tulevat esille asun ominaisuudet, sen lämpimyys tai viileys, istuvuus ja hahmon tunnistettavuus. (Vartiainen 2003.)

2.3 Historiaharrastajien ja live-roolipelaajien yhteisöllisyys

Lehtosen (1990, 15) mukaan *yhteisö* käsitettä käytetään epätarkasti ja yleisesti ryhmämuodostelmien yleisnimityksenä. Yhteisö sana viittaa yleensä siihen, mikä on jollekin ihmisryhmälle yhteistä. Yhteisö voi olla vaihtelevan kokoinen alueellinen tai aatteellinen muodoste, joiden vuorovaikutusmuodot vaihtelevat fyysisistä suhteista kuvitteelliseen tai todelliseen ihmisjoukkoon. Yhteisyyden perustana kysymykseen voivat tulla alueelliset, poliittiset tai taloudelliset seikat, tai yhteisyys voi perustua mm. sukulaisuuteen, seurusteluun, maailmankatsomukseen, uskomuksiin tai harrastuksiin. (Ks. myös Whittaker, Isaacs & O'Day 1997.) Yhteisöllisyys lähtee jo Aristoteleen ja Hegelin filosofiasta. Heidän mukaansa ihminen voi toteuttaa itseään vain yhteisöissä ja yhteisöllä on siksi hyvin paljon merkitystä yksilön identiteetin ja kehityksen kannalta. (Tella, Mononen-Aaltonen & Kynäslähti 2000, 14.) Yhteisöllinen suhde on Kurjen (2000, 130) mukaan sellainen, jossa tunnusmerkkeinä ovat solidaarisuus, avoimuus ja uudistuminen, mutta samalla myös pysyvyys ja integraatio. Yhteisöllisessä suhteessa jäsenten kesken vallitsee senkaltainen elämisen ja jakamisen muoto, joka on juurtunut syvälle.

Yhteisyydessä voidaan erottaa kaksi kehitysprosessia; yhteisyys näkyy vuorovaikutuksessa kehittyvänä ilmiönä (*toiminnallinen yhteisö*) tai yhteisyys on tietoisuudessa vahvistuva yhteenkuuluvuuden tunne (*symbolinen yhteisyys*). Toiminnallisessa yhteisössä määrittävät jäsenten väliset vuorovaikutussuhteet (esimerkiksi moraaliset sitoumukset), yksion käyttäytymisen vapausasteet ja valintavaihtoehdot, sekä jäsenten ja ei-jäsenten välisen vuorovaikutuksen säännöt. Symbolinen yhteisyys perustuu kulttuurilliseen alkuperään, jolloin se on syntynyt ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja käytännöissä. *Yhteisöllisyys* viittaa sosiaalisen vuorovaikutuksen ominaisuuteen, tapaan tai toimintaperiaatteeeseen ja sen piiriin kuuluvat reaalisesti olemassa olevat vuorovaikutusprosessit että tietoisuuden tiloina olemassa olevat mielikuvat tällaisessa prosessissa. (Fernback 1999, 207-215; Lehtonen 1990, 23-33.)

Historiaharrastajien ja live-roolipelaajien toiminnallinen yhteisö perustuu jäsenten yhteiseen kiinnostukseen historiallisia tapahtumia tai pelejä kohtaan. Peli- ja historiatapahtumissa heille muodostuu runsaasti erilaisia vuorovaikutustapahtumia, jotka voivat olla sekä todellisia, että fiktiivisiä tilanteita. Vuorovaikutuksen kautta heille kehittyy symbolinen yhteisyys eli yhteenkuuluvuuden tunne. Näin on myös virtuaalisessa ympäristössä, he pystyvät kommunikoimaan samanhenkisten harrastajien kanssa kaikesta harrastukseen liittyvistä asioista, tai he voivat hakea tietoa yhteisön jäseniltä esimerkiksi käsityöhön liittyvistä ongelmista.

Käsityöprosessissa suunnittelu ja valmistus tulevat esille käsityöntekijän yksilöllisyyden ja toisaalta hänen yhteisöllisyyden näkökulmista. Tuomalla omat ideat muiden arvioitavaksi ja hankkimalla tietoa yhteistoiminnallisesti, kasvattaa se käsityön oppijaa tarkastelemaan asioita laajemmasta näkökulmasta ja myös oman elinpiirin ulkopuolelta. (Suojanen 1992, 22.) Anttilan (1993, 20; 23) mukaan käsityöllä on myös suuri sosiaalinen arvo. Sillä on yhteisöllistä merkitystä, koska se kokoaa ihmiset saman harrastuksen piiriin, joten käsityö tukee sosiaalista hyvinvointia. Käsityö myös tarjoaa yksilöllisiä ratkaisuja, materiaalien uusiokäyttöä ja ekologisuutta, mahdollisuus tehdä tuoteinnovaatioita, korostaa kulttuuria, henkilökohtaista vapautta jne.

Kurki (2000, 9-28) erittelee *sosiokulttuurisen innostamisen* tekijöinä herkistymisen, dialogin, luovuuden, toimintaan sitoutumisen, osallistumisen ja yhteisöllisyyden. Siinä yhdisty-

vät kulttuurinen, sosiaalinen ja kasvatuksellinen toiminta. Sosiokulttuurisen innostamisen mukaan ihmisiä motivoidaan osallistumaan erilaisten aktiviteettien kautta, esimerkiksi urheilullisten, ilmaisullisten, kulttuuristen tai kasvatuksellisten toimintojen avulla. Innostajina voivat toimia erilaisissa järjestöissä, yhdistyksissä tai seuroissa toimivat henkilöt. Sosiokulttuurisen innostamisen tarkoituksena on tuottaa luovia, sosiaalisia sekä kulttuuria ymmärtäviä ihmisiä. Samalla pyritään sekä sosiaalisen kommunikaation edistämiseen, että ihmisten välisten vuorovaikutuksen lisäämiseen. Keskeistä on ihmisen tietoiseksi tuleminen omasta historiallisesta roolistaan yhteisössä. Vaarasen (2005, 114-131) mukaan nuoriyhteisöissä ja vapaa-ajan seuroissa osataan yhdistää viihtyminen, luovuus, taidonnäytteet ja tekeminen. Tyypillistä nuorten yhteisöille ovat vapaaehtoisuus, taitoon perustuva hierarkia, nopea päätöksenteko ja avoimuus muutoksille. Nuorten luovissa yhteisöissä sen jäsenet haluavat, että ”oma seura on ykkönen”. Näissä luovissa yhteisöissä halutaan olla siksi, että niissä saa olla oma itsensä.

Wellman ja Gulia (1997) näkevät tietoverkot myös sosiaalisina verkostoina. Verkkoyhteisössä kanssakäyminen on monipuolista ja yhteyksiä voidaan luoda monien eri verkostojen välillä. Yhteisöt ovat löyhärajaisia, laajalle levinneitä ja usein ihmiset ovat monissa toisiinsa yhteydessä olevissa verkostoissa. Jokaisella yksilöllä on oma *henkilökohtainen yhteisönsä*, jossa he luovivat ystävien, perheen, työ- tai opiskelutovereiden tai järjestöjen muodostamissa verkostoissa. Tulevaisuudessa yksittäinen ihminen on entistäkin itsenäisempi viestijä, ja ihmiset ylläpitävät yhteisöllisiä siteitä internetin tai puhelimen välityksellä, mutta myös henkilökohtaisilla tapaamisilla. (Ks. myös Rheingold 2003, 63-67.)

2.3.1 Virtuaaliyhteisöt

Preece (2000) pitää virtuaaliyhteisön synonyyminä verkkoyhteisöä, online-yhteisöä tai teknologiavälitteistä yhteisöä. Virtuaaliyhteisö-käsitteestä voi saada mielikuvan jostakin epätodellisesta, kuvitteellisesta yhteisöstä, jota ei oikeasti ole olemassa. Virtuaalisille yhteisöille on kuitenkin ominaista siinä toimivien itsensä luoma sisältö. Yhä enemmän viihde sekoittuu jokapäiväiseen elämään. Ihmiset käyttävät hyväkseen erilaista mediaa viihdyttääkseen itseään, etsiäkseen tietoa tai tuottaakseen omaa mediaansa erilaisiin ver-

kostoihin. Nuorille median tuottaminen tarjoaa sosiaalista kanssakäymistä, sekä tapaa ilmaista itseään omien kiinnostuksen kohteiden mukaisesti. (Ks. myös Fernback 1999, 211; Luukka 2003, 9-51; Preece & Maloney-Krichmar 2005.) Virtuaaliyhteisö muodostuu joukosta ihmisiä jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja jotka omaavat yhteisen tavoitteen, kiinnostuksen kohteen, tarpeen tai halun kuulua johonkin tiettyyn yhteisöön. Heillä on yhteinen kieli, kirjoittamattomia sääntöjä, ja erilaisia rituaaleja tai toimintaperiaatteita, jotka ohjaavat vuorovaikutusta. Virtuaaliyhteisössä heillä on jokin tietty rooli, esimerkiksi neuvojen antajana tai ohjaajana. Sosiaalisen kanssakäymisen mahdollistavat tieto- ja viestintätekniset toiminnot, joiden avulla yhteisön jäsenet ovat yhteydessä toisiinsa. Virtuaaliyhteisö on pikemminkin sidoksissa yhteiseen kiinnostuksen kohteeseen, kuin aikaan tai paikkaan. (Fernback & Thompson 1995; Prichard 2001, 64-65; Preece 2000, 10; Preece & Maloney-Krichmar 2003; Whittaker, Isaacs & O'Day 1997.)

Virtuaaliyhteisöt voidaan tyypitellä esimerkiksi verkon kautta syntyneisiin (*dispersed virtual community*) tai todellisen maailman paikkoihin liittyviin virtuaaliyhteisöihin (*physically based virtual community*), joiden toiminta on laajentunut tietoverkkoihin (Blanchard & Horan 2000). Rheingoldin (1993, 2003) mukaan virtuaaliyhteisö on sosiaalinen muodostelma, jossa ihmisten välille syntyy henkilökohtaisia suhteita tai tunnesiteitä verkkokeskustelujen kautta. Näiden määritelmien mukaan live-roolipelaajia ja historiaharrastajia voidaan pitää reaali maailman yhteisönä, joka on laajentanut toimintaansa tietoverkkoihin ja joiden käyttäjät itse luovat virtuaali maailman sisältöjä. Heillä on yhteinen kiinnostuksen kohde, rooleja ja rituaaleja sekä toimintaperiaatteita ja heillä on tarve kuulua johonkin yhteisöön myös luonnollisten tapaamisten kautta. Ihatsu (2006, 27) toteaa artikkelissaan, että virtuaalitekniikka on viimeisin haaste käsityölle teknologisessa kehityksessä. Käsityö voi tulevaisuudessa tarjota informaatioteknologian keinotodellisuuden vastapainoksi konkreettista kosketusta reaali maailmaan ja että tulevaisuudessa aistikokemukset nousevat entistä tärkeämmiksi.

Ontologisena perusteena tälle tutkimukselle ovat roolipelaajien virtuaaliympäristöön tuotetut käsityötaitoihin ja -tietoihin liittyvät tekstit, jotka tuovat esille roolipelaajien maailman. Ontologian ongelman muodostavat käsin kosketeltava ja aistein havaittava fyysikaalinen maailma, ihmisen sisäisten, mentaalisten tilojen maailma, sekä ajatusten ja ideoiden edustama maailma (Anttila 2005, 43-49). Karl Popperin v. 1972 (Anttila 2005, 43-49; Niiniluoto 1989) kolmen maailman mallin perusteella tämän tutkimuksen fyysikaalinen (luonto)

maailma on esimerkiksi roolipelaajien ja keskiaikaharrastajien erilaisilla työvälineillä valmistamat esineet ja asut. Tässä maailmassa toimivat luonnonlait, esimerkiksi fysiikka ja kemia. Toinen maailma on ihmisen ajattelun ja kokemusten maailma, subjektiivinen tajunta, joka edustaa pelaajien tarvejärjestelmiä ja emootioita. Pelaajilla on mielikuva, jonkinlainen päämäärä asujen ja esineiden valmistamiseksi. Tuotetut artefaktit ovat suhteessa inhimilliseen käyttöön; niitä käytetään peleissä tai seuroissa (sosiaalisten suhteiden verkko) ja niillä on erilaisia ulkoisia ja sisäisiä merkityskokonaisuuksia. Kolmas maailma antaa merkityksiä fyysiselle ympäristölle. Tämä maailma on ihmisen tekemä kulttuuriympäristö, luovaan työhön ja uusiutumiseen perustuva sosiaalinen konstruktio, jossa ihmisen antamat merkitykset tulevat näkyviksi. Materiaaliset artefaktit, esimerkiksi roolipeliasut ja esineet ovat yhtä aikaa näiden kolmen maailman jäseniä. Roolipeliasut ja esineet ovat kulttuuriesineitä: ne ovat oleellinen osa roolipeliharrastusta ja liittyvät mm. pelikulttuuriin, pukeutumiskulttuuriin ja kulttuurihistoriaan.

Näitä edellä mainittua kolmea maailmaa roolipelikulttuurissa yhdistää tietoverkot ja internet-sivustot, joihin tuotetaan kuvia ja tekstejä koko pelitapahtumasta. Verkoista etsitään myös ohjeita ja neuvoja erilaisista käsityötekniikoista, välineistä ja materiaaleista sekä taustatietoja, esimerkiksi puku- ja esinehistoriaan sekä arkkitehtuuriin liittyviä asioita. Tämä virtuaalimaailma voidaan nähdä kyborgina, neljäntenä maailmana, virtuaaliontologiassa, jossa olemassaolomme ja kommunikaatiomme ovat kiinteästi yhteydessä erilaisiin teknologisiin laitteisiin. Aikamme yleisin kyborgi on internetissä toimiva ja kommunikoiva ihminen, joka on monimuotoinen eri ulottuvuuksien risteytymä. (Anttila 2005, 47-49; Pritchard 2001, 64-66.) Johan Fornäs (1999, 46) mukaan erilaiset yhteisöt rakentavat oman viestintäverkostonsa digitaalisten medioiden ympärille. Näitä verkkoja löytyy vakiintuneiden instituutioiden tai joukkoviestimien ulkopuolelta ja niiden jäseniä yhdistävät omat toimintatavat tai tyylit, jotka erottavat ne suhteessa toisiin ryhmiin.

2.3.2 Käytäntöyhteisöt

Osaaminen ja asiantuntijuus välittyvät tiiviisti toimivien *käytäntöyhteisöjen* kautta. Tällaisilla käytäntöyhteisöillä on yhteisiä tiedollisia tai käytännöllisiä tavoitteita, jonka vuoksi he toimivat yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi. Lähtökohtana käytäntöyhteisölle on jokin yhteinen asia, jossa yhteisön jäsenet *ottavat vastuuta* sen toteutumisesta. Osallistuminen *edel-*

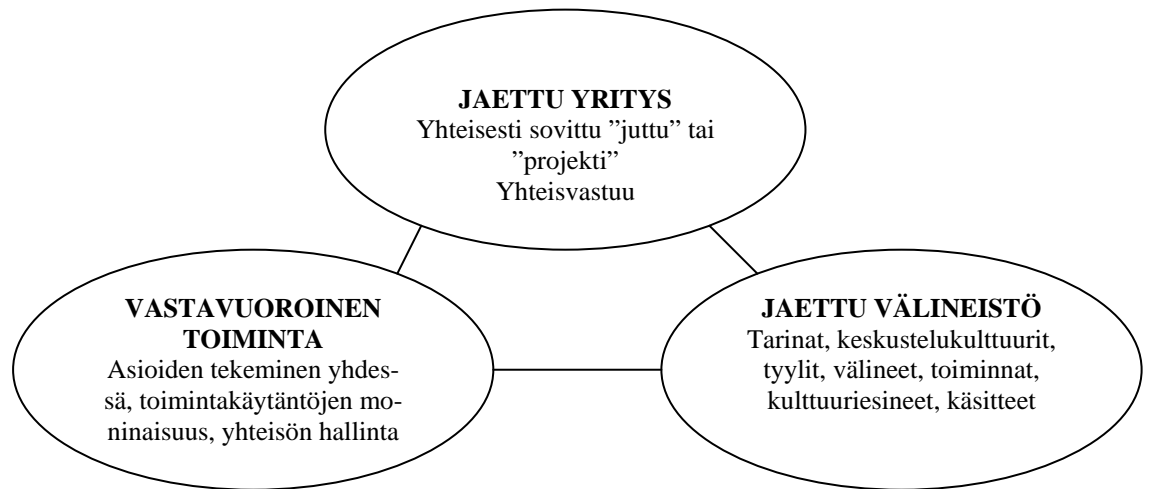
lyttää *sitoutumista* ryhmän toimintaan ja tekemistä yhdessä yhteisön muiden jäsenten kanssa. Yhteisö *tuottaa jaettua tietoa*, ja heillä on oma keskustelukulttuurinsa ja kielensä. (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004, 125-131; Wenger 1998a; Wenger & Snyder 2000; Tuomi 2002, 114-117.) Kuulumalla omavalintaisesti erilaisiin sosiaalisiin yhteisöihin yksilö pystyy luomaan oman elämäntyyliinsä. Yhteisöllisyyden muodot vaativat yksilöltä vuorovaikutusosaamista ja muuttuneet kommunikaatiotavat heijastuvat sosiaaliseen todellisuuteen. (Salo 2003, 117; Vaaranen 2005, 114-131.)

Uudenlaiset yhteisöt ovat syntyneet internetin myötä. Nämä yhteisöt eivät ole suljettuja, ja niiden jäseniksi pyrkivät henkilöt, jotka ovat aidosti kiinnostuneet yhteisön toiminnasta. Melkein mikä hyvänsä voi olla totta internetissä. Internet mahdollistaa uusia yhteisöllisyyden ja yksilöllisyyden muotoja. Tietoyhteiskunnassa on tapahtumassa murros, joka on synnyttämässä keskiaikaa muistuttavan yhteisöllisyyden. Tietoverkot mahdollistavat maantieteellisesti hajautetun yhteistyön ja yhteistyötä pystytään tekemään toisilleen vieraiden ihmisten kanssa. Tästä hyvänä esimerkkinä on mm. avoimen lähdekoodin, Linuxin kehittäjäyhteisö. Kukin yhteisö hahmottaa omaa maailmaansa ja tämän yhteisön tuottamat arvot antavat mielen ja merkityksen yhteisön jäsenten toiminnalle. (Tuomi 2005, 132-141.)

Etienne Wengerin (1998a, 124-126) mukaan käytäntöyhteisöille ominaista on mm. tiedon nopea virtaaminen ja innovaatioiden leviäminen yhteisöjen sisällä. Osanottajilla on yhteinen käsitys yhteisön jäsenistä ja yhteisön jäsenet tietävät mitkä ovat yhteisön jäsenten vahvuudet ja heikkoudet, eli heillä on nk. metatietoa siitä, mitä yhteisön jäsenet tietävät. Yhteisö kehittää omaa tietämystään esimerkiksi sisäpiirin juttujen välityksellä tai jaettujen tarinoiden muodossa, eli he kehittävät epämuodollisesti omaa toimintaansa. Käytäntöyhteisössä kehittyy myös oman yhteisön keskustelun ja vuorovaikutuksen kieli, joka voi olla tunnusmerkki. Yhteisön toiminnan tuloksena ovat erilaiset esineelliset tuokset, kuten tietynlaiset työvälineet, artefaktit tai tietoesitykset.

Käytäntöyhteisö ei siis ole pelkästään joukko ihmisiä tai kaveriporukka, jotka pitävät yhteyttä esimerkiksi internetissä vaan se on *yhteisö, jolla on jokin jaettu yhteinen kiinnostuksen kohde ja jonka toiminta perustuu käytännön tekemiseen*. Tällaisessa käytäntöyhteisössä halutaan keskustella ja jakaa tietoja, auttaa toinen toisiaan ja rakentaa suhteita. Samalla opitaan tuntemaan yhteisön jäsenten tietoja ja taitoja. Käytäntöyhteisön ulottuvuuksina

voidaan nähdä yhteisesti jaettu asia, vastavuoroinen toiminta sekä jaettu välineistö (KUVIO 4).



KUVIO 4. Käytäntöyhteisön ulottuvuudet (Wenger 1998a, 73; Hakkarainen ym. 2004, 126)

Historiaharrastajat ja live-roolipelaajat haluavat jakaa tietoa verkossa yhteisen päämäärän saavuttamiseksi (onnistunut pelitapahtuma) ja he pyrkivät tuottamaan erilaisia, uusia ja innovatiivisia artefakteja tai tietoesityksiä. Heille yhteinen jaettu asia on osallistuminen harrastajayhteisöön ja sitä kautta osallistuminen yhteiseen toimintaan (käsityöprosessit, pelitapahtumat). Toiminta on vastavuoroista sekä virtuaalisesti (keskustelupalstat), että luonnollisessa ympäristössä (tapahtumiin osallistuminen). He jakavat yhteisesti tietoa (keskustelupalstat ja sähköposti sekä tapahtumissa jaettava tieto) ja he tuottavat yhteisiä artefakteja (esimerkiksi tapahtuman ruokailu, valmistetut rooliasut ja esineet tai yhteisesti käytetty kieli).

Hyypä (2005, 17-19) toteaa kirjassaan, että vapaaehtoinen harrastustoiminta ja kuuluminen johonkin myönteiseen yhteisöön ovat osoittautuneet elämää pidentäväksi sosiaalisiksi pääomaksi ja näin se on perustana ihmisen hyvälle terveydelle. Yhteisöllisyys on sosiaalista pääomaa jota yksittäinen ihminen ei voi omistaa. Suomalaisen yhteiskunnan sosiaalisen pääoman vastineina on pidetty talkoita ja kuoroja, koska ne sisältävät me-hengen sosiaalisen pääoman. Nyttemmin erilaiset asukasyhdistykset tai vapaaehtoistoiminta luovat yhteisöllistä me-henkeä.

2.3.3 Yhteisöllinen vuorovaikutus

Tutkivan oppimisen mallin tarkoituksena on kannustaa oppijoita asettamaan itse kysymyksiä tai ongelmia, ja ratkaisemaan niitä yhdessä vertailemalla muiden selityksiä ja käsityksiä, sekä tekemällä niistä omia johtopäätöksiä. Oppiminen voidaan nähdä tutkimuksen tekemisen kaltaisena, jolloin yhteisöllisesti pyritään ratkaisemaan tutkimuksen kohteena olevaa ongelmaa. (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 1999; 2004.) Autenttinen yksilöllisyys edellyttää yhteisöllisyyttä. Kun yksilöllisesti vapaat ja tasa-arvoiset ihmiset toimivat yhdessä, vain silloin voi syntyä aitoa yhteisöllisyyttä. (Kotkavirta & Nyysönen 1994.) Konstruktivistisessä ja sosiokulttuurallisessa oppimiskäsityksessä korostuu oppimisen muodostuminen vuorovaikutusprosessiksi. Yksilö pääsee ulkoistamaan omaa ajatteluprosessiaan muille ja näin rakentamaan omaa tulkintaansa, eli yksilöllä on tietoinen halu viestiä. (Tella ym. 2000, 15-16.) Sosiokonstruktivismi tähtää konstruktivismiin liittyvän oppijan tavoitteellisen toiminnan ja aktiivisuuden lisäksi myös sosiaalisen vuorovaikutuksen, kontekstin ja kulttuurin merkitykseen sekä vastuun jakamiseen yhteisön jäsenten kanssa. Konstruktivismissa korostuvat ongelmakeskeisyys, tietoteknologian hyväksikäyttäminen, yhteisöllinen oppiminen, tiedon tai taidon visualisointi sekä tutkiva lähestymistapa ilmiöihin. (Dillenbourg, Baker, Blaye & O'Malley 1996; Enkenberg 2005.) Parhaimmillaan yhteisöllinen oppiminen synnyttää positiivisen tiedollisen riippuvuuden yhteisön jäsenten välille. Vuorovaikutuksessa yhteisön jäsenet saavuttavat tiedollisesti enemmän kuin mihin he yksinään pystyisivät. (Dillenbourg 1999.)

Oppiminen on tilannesidonnaista, eli se on sidoksissa niihin toimintoihin, konteksteihin ja kulttuuriin, jossa tietoa käytetään (Rauste-von Wright & von Wright 1994, 33). *Yhteisöllisessä oppimisessa* keskeistä ovat mm. yhteiset tavoitteet, tiedon rakentaminen, ajattelun näkyväksi tekeminen ja jaettu asiantuntijuus. Toiminta perustuu vuorovaikutteisuuteen ja tilannesidonnaisuuteen (Arvaja & Mäkitalo-Siegl 2006, 125-130; Dillenbourg 1999.) Virtuaaliympäristön suunnittelussa varsinkin erilaiset peliympäristöt voivat toimia yhteisöllisen tiedon luojana ja nämä peliympäristöt voivat käynnistää monenlaisia yhteisöllisen oppimisen mekanismeja, jotka edistävät oppijoiden syvällistä oppimista (Hämäläinen, Häkkinen, Bluemink & Järvelä 2004, 257-266). Metsämuurosen (1995, 251-267) mukaan oppiminen on tehokkaimmillaan silloin, kun se perustuu yksilön omaan haluun hankkia tietoa

ja taitoja. Omaehtoisen oppimisen taustakäsite on sitoutuminen, joka perustuu vapaaehtoisuuteen. Harrastamisessa sisäinen ja ulkoinen sitoutuneisuus harrastukseen on sitä voimakkaampaa, mitä enemmän yksilö kokee asian merkitykselliseksi. Sitoutuminen harrastukseen on myös voimakkaampaa sellaisessa harrastuksessa, jossa harrastuksesta tulee osa yksilön persoonallisuutta. Sitoutuminen myös kasvaa yksilön taitotason ja asiantuntijuuden kasvaessa, eli todellisten harrastajien sitoutuneisuus on vahvempi kuin vasta-alkajien. Taitotason kasvamisella on siis positiivinen vaikutus harrastukseen sitoutumisessa.

Pritchard (2001, 59-64) näkee tietokoneperusteisen oppimisen edistävän henkilökohtaista tapaa oppia ja omaksua tietoja ja taitoja paremmin. Mielekkään oppimisen on todettu olevan syvempää ja nopeampaa, joka mahdollistaa yksilön innostuksen elinikäiseen oppimiseen. Word Wide Web voidaan nähdä mielenkiintoisena alustana oppimisen edistämiseen. Se mahdollistaa yksilön omaehtoista tiedonhankintaa olemalla yhteydessä erilaisiin verkostoihin ja toimimalla niissä sekä tiedonhakijana, että vastaanottajana. Verkkoympäristö on materiaallinen ja sosiaalinen, viestintävälineiden ja erilaisten käytäntöjen yhdistelmä, jonka avulla voimme hakea tietoa, kommunikoida ja olla yhteydessä toisiimme. Käytäntö on viestinnän ja yhteisen toiminnan vakiintunut tapa tai sopimus. Kun esimerkiksi sähköpostia, www:tä tai verkko-oppimisalustoja käytetään yhdessä, syntyy ja muotoutuu uudenlaisia toimintatapoja. Verkko on tavallaan käyttötila, jossa oleminen kiinnittyy aina tilanteeseen, tilaan tai tilaan ja on siten jatkuva vuorovaikutteinen prosessi. (Ks. myös Vahtivuori 2001.) Vahtivuori, Wager & Passi (1999) määrittelevät opiskeluympäristön fyysiseksi, virtuaaliseksi ja moniviestintävälitteiseksi toimintaympäristöksi, jossa lähtökohtana ovat oppijan tarpeet, mielenkiinto ja opetuksen tavoitteellisuus. Se on ennen kaikkea ihmisten yhteisö, jossa yhteisöllinen opiskelu, vuorovaikutus ja kulttuuri mahdollistuvat.

Arvajan ja Mäkitalo-Sieglin (2006, 135-139) mukaan laadukkaan verkkovuorovaikutuksen lähtökohtana on osallistujien tietoisuus toisistaan, ts. olla sosiaalisesti läsnä, mutta tärkeää on myös mitä sanotaan ja miten. Heidän tulisi myös tietää, kuinka toiset toimijat reagoivat viesteihin. Osallistujien on myös ylläpidettävä yhteistä perustaa, oltava halukkaita jatkaa toimintaa, sekä ymmärrettävä ja osattava reagoida viesteihin. Verkkovuorovaikutus voi tapahtua synkronisesti, eli samanaikaisesti ”chatti”-keskusteluna, tai eriaikaisesti tapahtuvana asynkronisena vuorovaikutuksena. Olennaista näille verkkovuorovaikutustavoille on niiden tekstipohjaisuus.

Mielekkään verkko-opiskelun lähtökohtina voidaan pitää kokemuksellisuutta ja yhteisöllisyyttä. Oppiminen on älyllistä toimintaa, joka käsittää tutkimista, suunnittelua, ymmärtämistä ja oivaltamista. Opiskelu verkkoympäristössä mahdollistaa älyllisen toiminnan konkretisointia ja näkyväksi tekemistä myös muille yhteisössä toimiville jäsenille. (Hakkarainen ym. 1999; 2004; Nurmi & Jaakkola 2002.) Yhteisöllistä oppimista tapahtuu eniten silloin, kun yksilö jäsentää omaa ajatteluaan ääneen tai kirjallisesti, tai kun tietoa tuotetaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Dialogiseen vuorovaikutukseen liittyy sekä luottamusta, että tiedon jakamista. (Tella ym. 2000, 16-17.) Käsityön merkityksen muuttuminen muuntaa myös käsityön opetuksen painopiste-alueita. Pölläsen (Pöllänen & Kröger 2000) mukaan käsityön merkitystä kuvastavat opetuksen painopistealueet ilmenevät seuraavasti: Käsintekemisen aikana opetus keskittyi käsityöllisiin valmistustaitoihin (*skills*), tuotantoteknologian aikana teollisiin taitoihin (*industrial skills*), tai harrastamiseen liittyviin taitoihin (*hobby skills*), tietoteknologian aikana teknologisiin taitoihin (*technological skills*) ja ymmärtämiseen (*know how*). Tulevaisuudessa korostuvat laaja-alaiseen osaamiseen ja elämänhallintaan liittyvät taidot (*know what + how + why + when*) ja globaaliin selviytymiseen liittyvät taidot (*global survival skills*). Tulevaisuus voidaan nähdä tiedon, taidon ja selviytymisen aikana.

2.3.4 Käsityötiedon ja -taidon oppiminen

Kreikkalaisten filosofien mukaan tietty tulos saadaan aikaan kun tieto sulautuu yhteen taidon kanssa. Tällainen *know-how* tieto tarkoittaa taitamista tai osaamista ja sitä kutsutaan kognitiotieteessä *proseduraaliseksi tiedoksi* eli taitotiedoksi. Tietämystieto eli *deklaratiivinen tieto* (*know that*) tarkoittaa jokin asian tietämistä, eli kykyä vastata oikein asianomaiseen kysymykseen. (Anderson 1983, 23, 215; Niiniluoto 1989; Rauste-von Wright & von Wright 1994, 42.) *Propositionaalinen* tieto on merkeistä muodostuva kieli, joista muodostuu väitteitä maailmassa ilmeneviin asioihin, ts. väitelauseita. Tällainen propositionaalinen tieto välittää informaatiota. (Kotkavirta & Nyssönen 1994, 100-101; Lammenranta 1993, 72-75; Niiniluoto 1989.) Marchionini (1995, 1-10) toteaa, että tiedonhankinta on prosessi, jossa ihminen tarkoituksellisesti sitoutuu muuttamaan omaa tietämystään. Tiedonhankintaprosessi on aina yleensä jonkin tyyppistä oppimista, koska tavoitteena on tiedon saaminen tai vaihtaminen. Volanen (2006, 62) näkee taidon (*craft*) rikkaampana ja konkreettisempaa-

na käsitteenä kuin tiedon. Säljön (2001, 6-14) mukaan tieto elää ensin ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, jonka jälkeen se on tullut osaksi yksilöä ja hänen toimintaansa ja ajatteluaan. Tämän jälkeen tieto palaa taas uusiin kommunikatiivisiin yhteyksiin. Yhteiskunnan kehityksen kannalta on tärkeää, että tietoa välitetään ja uudistetaan jatkuvasti, jolloin oppimista tapahtuu kaiken inhimillisen toiminnan tuloksena. Oppimista ei näin ollen voida yhdistää pelkästään kouluun tai opetukseen liittyväksi, vaan sitä tapahtuu kaiken aikaa sekä yksilöllisellä, että yhteisöllisellä tasolla, ja on riippuvainen niistä kulttuurisista oloista, jossa ihminen elää.

Romiszowski (1999, 462-463) luokittelee taidon a) *kognitiivisiin taitoihin*, joita ovat looginen ajattelu, ongelmanratkaisu- ja päätöksentekotaidot, b) *psykomotorisiin taitoihin* eli fyysiseen toimintaan ja havaintokykyyn, c) *reaktiivisiin taitoihin*, jotka ovat itsetuntemukseen liittyviä (tavat, tunteet) ja d) *vuorovaikutustaitoihin*, eli sosiaalisia kykyjä toimia toisen ihmisten kanssa. Käsitteiden tekemisessä nämä taidot ovat *jäljentämistaitojen* (reproductive skills) ja *tuottamistaitojen* (productive skills) yhdistelmiä. Ammatilliset taidot voidaan luokitella myös *kehollisiin taitoihin*, *kognitiivisiin taitoihin* ja *sosiaalisiin taitoihin*. Kehollisia taitoja ovat erilaiset motoriset taidot, jotka ilmenevät tekemisenä ja havaitsemisena. Kognitiivisia taitoja ovat ongelmanratkaisutaidot ja reflektointi. Sosiaalisina taitoina voidaan nähdä yhteistyötaitot ja vastuunottaminen. (Enkenberg 1994, 209-213.) Lepistön (2004, 32; 40) mukaan käsityötaito on monipuolinen taitokimppu, jolloin siihen katsotaan kuuluvan sekä kognitiivisia (käytännölliset tiedot tai hiljainen tieto) että kehollisia (aistit, motoriset taidot) taitoja.

Taitoon sisältyy yleensä tekijän ns. hiljainen tieto (*tacit knowledge*), joka korostuu etenkin käsityöprosessissa. Hiljaista tietoa on vaikea pukea sanoiksi, eli tiedämme enemmän kuin osaamme kertoa. Hiljainen tieto tulee esille parhaiten ihmisen toiminnassa. (Koivunen 2000, 77-78; Niiniluoto 1992, 54; Polanyi 1966.) Dormerin (1994) mukaan käsityötieto (*craft knowledge*) on pitkälti hiljaista tietoa, jossa tekijä osaa kuvitella työn lopputuloksen. Osaaminen on enemmän kuin taitojen summa. Se on taitojen soveltamista sosiaalisessa kontekstissa, sekä halua ja kykyä tiedon ja taidon yhtäaikaiseen läsnäoloon. Hiljaisen tiedon omaksuminen perustuu paljolti tekemällä oppimiseen ja jäljittelyyn, eli mestari ei välttämättä huomaa, mitä opettaa eikä kisälli huomaa, mitä oppii. Hiljaisen tiedon syntymiseen vaikuttavat myös yksilön kokemukset. (Raivola & Vuorensyrjä 1998.)

Keller ja Keller (1996, 125-143) näkevät käsityöprosessin kokonaisuutena. Kun käsityöläinen aloittaa uuden tuotteen valmistamisen, on hänellä orientoiva ja operationaalinen mielikuva tulevasta tuotteesta, eräänlainen sateenvarjosuunnitelma (*umbrella plan*). Käsityöprosessin aikana käsityöläinen yleensä huomaa erilaisia ongelmia työskentelyn aikana, osaa ratkaista syntyneitä ongelmia ja osaa valita oikeanlaisia menetelmiä toivotun lopputuloksen aikaansaamiseksi. Sateenvarjosuunnitelma sisältää mielikuvan siitä, mitä kukin työvaihe käsityöprosessissa vaatii, millaisia työvälineitä ja materiaaleja on käytettävä ja millainen lopullinen mielikuva tuotteesta on. Esimerkiksi seppä oppii tekemällä, ”by making”, jolloin hänelle syntyy tuntuma sekä omiin voimiin ja kykyihin, että materiaalin voimaan ja näiden keskinäisiin suhteisiin (Volanen 2006, 39; 43).

Japanilaisten Nonakan ja Takeuchin (1995, 8-9) mukaan hiljainen tieto on enemmän kuin kokemus, ja siihen kuuluvat ihmisen oivallukset, aavistukset, intuitiot sekä arvot, ihanteet ja tunteet. Hiljainen tieto on vaikeasti siirrettävissä ja jotta se tulisi muiden ymmärrettäväksi, olisi se muunnettava sanoiksi ja numeroiksi. Hiljaisessa tiedossa on Nonakan & Takeuchin mukaan kaksi segmenttiä. *Tekninen ulottuvuus* tarkoittaa informaalisia taitoja, esimerkiksi käsityöläisen vuosien aikana syntynyttä kykyä tuntea käsillään tai sormenpäillään materiaalin vaihtelut. Skeemat, uskomukset tai käsitykset, sekä mentaaliset mallit ovat hiljaisen tiedon *kognitiivisia ulottuvuuksia*, jotka ovat syvälle juurtuneita ja vaikeasti ilmaistavissa olevia itsestäänselvyyksiä. (Nonaka & Takeuchi 1995, 8-9.) Roolipelaajat tuottavat virtuaaliympäristöön sanalliseen muotoon *hiljaista tietoa*, ja sen lisäksi heillä on käsityöhön liittyvää *kokemustietoa*, josta he pystyvät kertomaan toisille harrastajille. Toisaalta taito voi olla helpommin omaksuttavissa matkimalla ja jäljittelemällä kokeneempaa taidon osaajaa ja kuuntelemalla hänen ääneen lausuttuja ohjeitaan (vrt. mestari – kisälli).

Käsityötuotteilla voidaan sanoa olevan haptisia ja optisia ominaisuuksia, jossa keho voi ”ajatella” ja käsi ”katsoa”. Tällaisia ovat mm. materiaalien kosketus, esimerkiksi silkin pehmeys tai metallin kylmyys. Myös tunto- ja näköaistien lisäksi erilaiset tuoksut (esimerkiksi puun tai pellavan tuoksu) monipuolistavat aistien kautta saatavaa informaatiota käsityöllisestä tuotteesta. (Ihatsu 2006, 27.) Käsityön tekemisen intentio eli tarkoitus on yhteydessä siihen, millainen tekemisen merkityssisältö on ihmiselle. Merkityssisältö liittyy ihmisen maailmassa-olemiseen ja hänen elämäntapaansa. Intentio on käsityön tekemisessä oleellista, josta tekeminen saa alkunsa ja se ohjaa prosessia koko sen keston ajan tuotteen valmistumiseen asti. Intentio ohjaa prosessia vielä tuotteen valmistumisen jälkeen arvioin-

nin muodossa. Alkuperäinen intentio voi muuttua prosessin kuluessa, sillä siihen vaikuttavat materiaalit, välineet ja muut ulkoiset resurssit sekä sisäiset motivaatiotekijät. (Kojonkoski-Rännäli 1995, 48-57.) Heikkilän (1987) mukaan käsityö voidaan jakaa neljään luokkaan; *tavalliseen käsityöhön* ei liity lainkaan ei-intentionaalisia toiminnan vaiheita, vaan ainoastaan intentionaalisia tekoja, sillä tuote toteutetaan tarkoin kuvattujen ohjeiden ja tekniikoiden mukaisesti. *Luovassa käsityössä, taidekäsityössä ja kokeilevassa käsityössä* esiintyy myös ei-intentionaalisia toimintaprosesseja, mutta käsityön tekijä saattaa silloin kokea saaneensa idean työhönsä jostain ulkopuolelta tai idea on löytynyt ei-intentionaalisen toiminnan avulla. (Heikkilä 1987, 10-11.) Filotekniassa (rakkaus taitoon) käsityötaito voidaan nähdä pään, sydämen ja käsien yhteistyönä. Käsityöläistyössä toteutuvat epistiikan, etiikan ja estetiikan teemat kolmen peruskysymyksen kautta: ”*Kuinka asiat ovat, kuinka ne ovat hyvin ja kuinka ne saadaan kauniisti tuotettua?*” (Volanen 2006, 37.)

Roolipelaajien ja historiaharrastajien käsityön tekeminen voidaan nähdä lähinnä luovana käsityönä, joskin tietyn tekniikan oppiminen voi olla tavallista käsityötä (esimerkiksi lautanauhan valmistaminen ohjeen mukaisesti). Se on pitkälti myös kokeilevaa käsityötä, sillä materiaaleja yhdistellään ennakkoluulottomasti tai uusia työtapoja kehitellään yhdessä. Valmis asukokonaisuus tai esine voidaan lukea myös taidekäsityöksi, koska puvut ja aseet ovat yksilöllisesti valmistettuja uniikkikappaleita.

Luovuuden kehittymiseen tarvitaan Weisbergin (1999) mukaan erilaisia taitoja, mutta myös tietoa. Käsityön tekemisessä korostuu kokemuksellisuus; oman luovuuden käyttäminen käsityötuotteen tekemisessä ja onnistumisen elämykset valmiista tuotteesta. Peircen fenomenologiset kategoriat kuvaavat hyvin käsityöllistä toimintaa. Esimerkiksi vaateen suunnittelussa (firstness) yksilö muodostaa heti spontaanin mielikuvan toteutettavasta asusta eli se on emotionaalinen kokemus. Toisessa vaiheessa (secondness) hän alkaa jo muodostaa ajatuksia siitä millaisia materiaaleja ja värejä hän aikoo käyttää tai millaisilla käsityötekniikoilla hän mahdollisesti tuotteen toteuttaa. Kolmannella tasolla yhdistyvät nämä edellä mainitut tasot jotka ohjaavat tekijää lopullisen tuotteen valmistamiseen, näitä voisivat olla esimerkiksi sosiaaliset, taloudelliset ja fyysiomiset resurssit. (Peirce 2001, 448.) Roolipelaajalle virtuaaliympäristö tarjoaa samansuuntaiset kokemukset; hahmon saatuaan hän alkaa muodostaa ajatuksia siitä millaisia asuja ja esineitä hahmolle kuuluu ja miten hän etenee hahmolle tulevien asujen tai esineiden valmistamisessa. Virtuaaliympäristöstä pelaajat hakevat tietoja käsityötekniikoista, materiaaleista tai ostopaikoista.

Dormerin (1994, 40-57; 70) mukaan käsityötaitoon liittyy kaksi erilaista prosessia: taidonhankintaprosessi ja käsityötaidon avoin harjoitteluprosessi. Taidonhankintaprosessissa päämääränä on hankkia jokin erityinen käsityötaito jotain tiettyä tarkoitusta varten. Roolipelaajilla ja historiaharrastajilla tämä tarkoittaa taidon hankkimista esimerkiksi tietystä käsityötekniikasta, vaikkapa lautanauhan valmistamisesta. Käsityötaidon avoimessa harjoitteluprosessissa harrastajat paneutuvat koko käsityöprosessin tekemiseen, esimerkiksi asukonaisuuden toteuttamisen monia eri käsityötekniikoita käyttäen. Käsityötaidon harjoitteluprosessissa toiminta perustuu luovuuteen ja jatkuvuuteen. Dormerin (1994) mielestä keskeisimmät tekijät harjoitteluprosessissa ovat:

- a) Voimakas tavoitesuuntautuneisuus tiettyyn taitolajiin ja halu oppia tämä taito.
- b) Taitolajin sisäiset säännöt, jotka ohjaavat prosessia.
- c) Toiminnan matkiminen eksperttien avulla.
- d) Reflektiiviseen tietotaitoon pyrkiminen.
- f) Taitojen kehittyminen kokeilujen avulla.
- g) Arvostelu- ja arviointikyvyn kehittyminen. (Katso myös Kröger 2003, 111.)

Dreyfusit (1986) ovat jakaneet taidon oppimisen ja taitavuuden viiteen vaiheeseen. Näitä ovat *noviisi* (tarvitsee vielä tarkkoja sääntöjä), *edistynyt aloittelija*, *pätevä tekijä ja taitava tekijä* (kehittyvät asteittain, eivätkä tarvitse enää tarkkoja ohjeita). *Ekspertti* pystyy toimimaan jo kokonaisvaltaisesti ja osaa soveltaa hyvin aiemmin opittuja taitoja. (Dreyfus & Dreyfus 1986; Rauste-von Wright & von Wright 1994, 43.) Käsityötaidon oppimisessa noviisi etsii työn aloittamiseksi erilaisia malleja, ohjeita ja niksejä. Hän joutuu tekemään useita erilaisia kokeiluja jotta haluttu lopputulos saavutetaan. Kuitenkin oppimisprosessin lähtökohtana on oma kiinnostus ja halu oppia tietty tekniikka. Taidon oppimisessa tarvitaan tiettyjä sääntöjä, jotta kyseinen käsityötaito muodostuu. Noviisin toiminta helpottuu tarkkailemalla ekspertin työskentelyä ja jäljittelemällä hänen toimintaansa. Jotta aloittelija pystyy kehittymään taitavammaksi, ekspertiksi, tulee hänen osata arvioida kriittisesti tekemäänsä työtä ja nähdä mahdolliset virheet. Ekspertiksi kehittyminen on yksilöllistä riippuen yksilön valmiuksista tai ominaispiirteistä, kuten esimerkiksi motivaatiosta. Esimerkiksi käsityötuotteen suunnittelussa taitava suunnittelija ajattelee tuotteen visuaalisia ja teknisiä ominaisuuksia erikseen, kun taas ekspertti osaa liikkua sujuvasti suunnittelun eri osa-alueiden välillä. (Dormer 1994, 40-57; Seitamaa-Hakkarainen 2000.)

Taidon oppiminen ei yleensä ala täysin alusta, vaan oppijalla on jo kokemusta samankaltaisista asioista ja tietynlainen sisäinen malli. Olemassa olevaan malliin liitetään uutta tietoa ja taitoa. Taitava suoritus perustuu sisäisen mallin järjestelmään, joka ohjaa työskentelyä. (Vartiainen, Teikari & Pulkkis 1990, 39-44.) Aloittelevat historiaharrastajat ja live-roolipelaajat etsivät käsityötaitoihin ja -tietoihin liittyviä asioita oman virtuaaliyhteisönsä kautta. Lähtökohtana heillä on voimakas halu oppia jokin tietty taito. Ekspertin toiminnan matkiminen ei vielä toimi kovin hyvin verkon välityksellä, mutta elävän kuvan yleistymisen tulevaisuudessa antaa varmasti mahdollisuuksia oppia käsityötaitoja helpommin internetin välityksellä. Harrastajat kohtaavat kuitenkin myös pelitapahtumissa ja tilaisuuksissa, joissa kokeneemmat pelaajat esittelevät taitojaan (käsityönäytökset) ja neuvovat samalla aloittelijoita. Kokeilujen tekeminen, niiden valokuvaaminen ja tuominen web-ympäristöön myös toisten arvioitavaksi, avittavat päätöksenteossa ja ohjaavat noviisia korjaamaan tuotettaan toivottuun suuntaan. Kohtaaminen luonnollisessa ympäristössä auttaa refleктоimaan myös omaa käsityöllistä prosessia.

Syrjäläinen (2006, 111-113) toteaa artikkelissaan, että käsityön oppimisessa voidaan nähdä sekä tekemisen iloa, että tuskaa. Käsityön suunnittelussa tekemisen iloa tuottavat omien luovien voimavarojen löytäminen, ideointi ja tunnearvo henkilökohtaisen merkityksen oivaltamisessa. Suunnittelu voi kuitenkin olla tuskallista ja vaikeaa, jos suunnittelutehtävä on liian suuri ja vaikea. Käsityön valmistusprosessissa iloa taas tuottavat tekemistavan oivaltaminen, harjaantuneen taidon nautinto ja kulttuuri-identiteetti, joka ilmenee välineiden ja materiaalien kautta. Valmistusprosessi voi muuttua toisaalta vaikeaksi, jos ongelmiin ei löydy ratkaisua tai pitkäjänteinen työskentely ei sovi.

3 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSAINEISTO

Tämä tutkimus käsittelee käsityökulttuurin säilymistä nyky-yhteiskunnassa ja tiedonhankintakeinoja käsityöllisessä prosessissa. Tarkastelun kohteina ovat käsityötaidon ja -tiedon hankkimisen keinot, jota lähestytään roolipelaamisen ja historiaharrastuksen näkökulmista.

3.1 Tutkimustehtävä

Tutkimustehtävänä on selvittää, **miten käsityötaito ja -tieto välittyvät live- roolipelaajien harrastajayhteisön luoman virtuaalisen verkoston kautta**. Tutkimuksen tarkoituksena on tutkia sitä, miten tietoverkoissa käytävä keskustelu voi tukea käsityötaidon oppimista ja käsityökulttuurin siirtymistä ja ovatko virtuaaliset verkostot uusia tietokanavia käsityötaidon ja -tiedon välittämisessä.

3.2 Tutkimusaineisto

Tutkimuksen aineistona ovat Suomen live-roolipelaajien keskustelupalstat, jossa keskustelun aiheita roolipelaamisesta kesäkuun alusta 2003 tammikuun 2004 loppuun mennessä oli 455 kpl. Näistä keskustelupalstoista 48 käsittelee käsityötä ja ne on poimittu mukaan aineistoon otsikon perusteella (Liite 1). Aineisto on rajattu ajallisesti 1.6.2003 – 31.1.2004 väliselle ajalle, joita tutkija kävi läpi ensimmäisessä vaiheessa ja totesi niitä aikaisempien keskustelujen sisältävän samantyyppisiä kysymyksiä, joten rajaus suoritettiin tämän perusteella. Aineisto poimittiin helmikuun 2004 alussa, joten siinä vaiheessa ”tuoreimmat” kes-

kustelut tulivat mukaan tutkimukseen. Aineisto on syntynyt luonnollisesti live-roolipelaajien keskusjärjestön keskustelupalstoille www.larp.fi/ajatuksia. Kukin keskustelupalsta on lähtenyt liikkeelle jonkun pelaajan kysymyksestä ja kasvanut toisten pelaajien osallistuessa palstalle omilla kysymyksillään tai vastauksillaan. Lisäksi käytetään historiaharrastajien ja live-roolipelaajien haastatteluja (4 haastattelua) sekä keskiaikamarkkinoilta hankittua kuvamateriaalia. Haastattelut on tehty Kauppa- ja teollisuusministeriön hankkeeseen ”Käsityöyrittäjyyden uudet liiketoimintamahdollisuudet – painopistealueena hyvinvointi”, ja niitä on käytetty hyväksi tässä tutkimuksessa. Keskiaikamarkkinoilta otettu kuvamateriaali on tuomassa näkyväksi harrastuksen monimuotoisuutta ja kuvia on käytetty tutkimusraportissa lähinnä visuaaliseen hahmottamiseen.

TAULUKKO 1. Tutkimusaineisto

Tutkimuskohde	Tutkimusaineisto	Paikka tutkimuksessa
Keskustelupalstat: www.larp.fi/ajatuksia	Käsityötä koskevat keskustelut 48 kpl	Pääasiallinen tutkimusaineisto (liite 1) Otteet tutkimusraportissa
Ropeconin koordinaattori Käsityöyrittäjä	Syvähaastattelut 2 kpl	Syventämässä pääasiallisen tutkimusaineiston tietoja. (Kauppa- ja teollisuusministeriön raportti 9/2005) Otteet tutkimusraportissa
Elävä keskiaika ry:n harrastajat	Haastattelut 2 kpl	Syventämässä pääasiallisen tutkimusaineiston tietoja. (Kauppa- ja teollisuusministeriön raportti 9/2005)
Keskiaikamarkkinat Turussa 2005	Havainnointimateriaali/valokuvat	Kuvamateriaali raportoinnissa/esityksissä

Taustatietämystä on hankittu historiaharrastajien ja live-roolipelaajien keskustelupalstojen kirjoituksista, web-sivustoista, sähköpostiviesteistä sekä aiheeseen liittyvistä julkaisuista (esimerkiksi keskiaikaseurojen käsityötä koskevista kalentereista, ohjekirjoista yms.). Lisäksi sekä päivä-, että aikakauslehdissä, että televisiossa on molempia harrastusmuotoja käsitelty usein ja tutkijana olen tutustunut myös näihin artikkeleihin ja ohjelmiin. Tutkimusraportissa on otteita keskustelupalstoilta tai haastatteluista, jotta lukijalle muodostuisi kuva harrastajien käsityötaidon- ja tiedonhankkimisesta. Liitteenä on myös muutamia keskusteluja kokonaisuudessaan, sillä ne valottavat keskustelujen kulkua lukijalle.

Tutkimusaineistossa käsityöhön liittyvät keskustelut koskevat pukeutumista, erilaisten aseiden ja esineiden valmistamista, kenkien ja laukkujen valmistamista sekä näiden hankkimiseen liittyviä asioita. Roolipeliasuksi voidaan katsoa kankaasta, nahkasta tai muusta materiaalista valmistettu asukokonaisuus. Koska tutkimus koskettaa myös historiaharrastajia, joiden harrastuksen näkyvin muoto on pukeutuminen, on yhteinen nimittäjä näille puuille *rooliasu*. Aineiston luokittelussa rooliasuun on katsottu kuuluvan vaateen valmistusta, kenkiä, laukkuja ja asusteita koskevat kysymykset, neuvot ja taidon neuvominen. Aseita koskeviin kysymyksiin, neuvoihin ja taidon neuvomiseen on otettu mukaan aseet (miekat, jouset, kirveet, boffoaseet yms.), panssarit, haarniskat, kypärät ja suojukset. Haarniskat, rengaspanssarit, kypärät sekä erilaiset suojukset voisivat olla myös pukeutumiseen liittyviä (rooliasu), mutta ne kuitenkin liittyvät niin kiinteästi nimenomaan aseiden käyttämiseen, että ne on luokiteltu samaan ryhmään aseiden kanssa. Tämä jako oli toivomuksena keskustelujen jakamiseen myös larppaajien keskustelupalstoilla, jotta pelaajat löytäisivät helpommin rooliasua tai aseita koskevat keskustelut.

”Tänne voisi laittaa yhden topicin: Aseet, panssarit ja lisävälineet ja niiden valmistus. Toisen mokoman vaatteille ja kolmannen muille varusteille.”

Tutkimusaineistossa olevia kuvamateriaaleja on käytetty sekä raportissa, että esityksissä. Esityksissä nimenomaan kuvamateriaali tuo esille harrastuksen monimuotoisuutta, joka ei asiasta tietämättömälle avaudu ilman visuaalisia elementtejä. Esityksiä aiheesta olen pitänyt Kasvatustieteen päivillä (Marraskuu 2004 Yhtenäistyvät vai erilaistuvat oppimisen ja koulutuksen polut/Taito- ja taideaineet), Uumajassa (Toukokuu 2006 Tradition in transition/Teaching Sloyd, Arts and Crafts in Contemporary Society/ICT and learning), ja Savonlinnassa (Kesäkuu 2006 Human Perspectives on Sustainable Future/Design Processes and ICT).

4 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTON ANALYSOINTI

Tutkimukseni taustafilosofisena lähtökohtana on fenomenologinen filosofia. Fenomenologia korostaa kokemusten merkityksiä. Siihen liittyy tutkijan esiymmärrys tutkittavasta asiasta ja kykyä tutkia hermeneuttisesti tutkimustehtävänä olevaa ilmiötä. (Niiniluoto 2002, 55-56.) Tämä tutkimus koskettaa harrastajayhteisöjä, jotka muodostuvat keskiajasta kiinnostuneiden ihmisten yhteisöksi, live-roolipelaajien yhteisöksi, sekä tiiviin, internetverkos- sa tapahtuvan vuorovaikutuksen takia myös virtuaaliyhteisöiksi.

4.1 Fenomenologis-hermeneuttinen lähestymistapa

Fenomenologian juuret perustuvat Edmund Husserlin (1859-1938) sosiaalifilosofiselle suuntaukselle. Husserlin filosofian taustalla on Immanuel Kantin (1724-1804) ajattelu. Fenomenologisessa lähestymistavassa todellinen maailma tavoitetaan kokemusten välityksellä ja kaikki tieto perustuu kokemuksiin, joiden valossa erilaiset objektit esitetään. Fenomenologisessa lähestymistavassa siis analysoidaan kokemuksia ja niissä esiintyviä kokemusten sisältöjä. (Grönfors 1982, 21; Heidegger 2000, 58-63.)

Ihmistä tutkivien tieteiden metodina laadullisen tutkimuksen *ymmärtäminen* tarkoittaa eläytymistä tutkimuskohteen henkiseen ilmapiiriin, niihin tunteisiin, motiiveihin ja ajatuksiin, jotka ilmenevät tutkimuskohteen olevien henkilöiden todellisuudessa. Siihen sisältyy myös intentionaalisuus; on ymmärrettävä jonkin tekijän merkitys. Siksi ymmärtäminen laadullisessa tutkimuksessa kuuluu enemmän hengentieteelliseen kuin luonnontieteelliseen

metodologiaan ja edustaa hermeneuttista filosofiaa. (Heidegger 2000, 191-192; Koski 1995, 32; Tuomi & Sarajärvi 2002, 27-30.)

Fenomenologis-hermeneuttinen lähestymistapa on sidoksissa kokonaiseen verkostoon erilaisia kysymyksiä ja niiden ratkaisuja. Se vaatii tutkijalta jatkuvasti perusteiden pohtimista tutkimuksen edetessä esiin tulevista ongelmista. Fenomenologisessa ja hermeneuttisessa ihmiskäsityksessä keskeisiä käsitteitä ovat *kokemuksen*, *merkityksen* ja *yhteisöllisyyden* käsitteet. Tutkija etsii ihmisen toiminnan taustalla olevia tekijöitä. Fenomenologiassa tutkitaan ihmisen suhdetta omaan elämistodellisuuteen ja kokemuksiin toisten ihmisten kanssa. Ihmisen suhde maailmaan on intentionaalinen, joka ilmenee kokemusten merkityksinä. Fenomenologia korostaa ihmisen toteutumista kulttuuriolentona ja todellisuus, joka meille avautuu, on perustaltaan yhteisöllinen. Yhteisö on se, johon olemme kasvaneet ja johon meidät on kasvatettu. Fenomenologisessa tutkimuksessa varsinainen tutkimuskohde ovat siis inhimillisen kokemuksen merkitykset. (Laine 2001, 26-31; Tuomi & Sarajärvi 2002, 33-36.)

Hermeneutiikka tutkii kulttuuria ja sen merkityssisältöjä. Hermeneuttinen metodi on ymmärtävä ja tulkitseva, jossa tutkija käy vuoropuhelua aiheiston, oman ajattelunsa ja oman aineiston tuottamisen välillä. Mielikuvituksen avulla pyritään asettumaan tekstien tai teoksen tuottajan asemaan, jotta tutkija voisi selvemmin tulkita ja ymmärtää teoksen luonnetta. Hermeneutiikassa kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa, eli osat muodostavat tulkinnallisen, merkityksellisen kokonaisuuden. (Anttila 2005, 305-312; Koski 1995, 32-33.) Hermeneuttisen menetelmän kohteena on esimerkiksi jokin aikakausi, kulttuuri, taiteellinen kohde tai kulttuurisesti kiinnostava kohde. Tutkija tarkastelee havaintojaan teoreettisten olettamusten kautta ja tutkimusprosessi muodostaa kehän, joka kuvaa tapaa ymmärtää. Ymmärtäminen lähtee tietyistä lähtökohdista ja palaa takaisin niiden oivaltamiseen. (Anttila 1996, 25-31; Laine 2001, 34-35.) Hermeneuttinen ulottuvuus tutkimukseen tulee tulkinnasta, jolloin tarkastellaan ihmisten välistä kommunikaatiota ja ilmaisuja. Ne ovat samalla tavalla niitä merkityksiä, joita yhteisö tuottaa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Käytännön elämässä tämä tarkoittaa sitä, että olemme jatkuvasti kokemusten, ilmaisujen ja niiden ymmärtämisen sisällä. (Laine 2001, 29-31; Tuomi & Sarajärvi 2002, 35.) Hermeneuttinen kehä on dialogia tutkimuksen tekijän ja tutkimusaineiston kanssa. Tutkiva dialogi tarkoittaa kehämäistä liikettä, jolloin tutkijan ymmärrys jatkuvasti korjaantuu ja syvenyy. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa, etenkin fenomenologisessa tutkimuksessa,

käsitteiden määrittely on joustava. Käsitteet kehittyvät ja täsmentyvät tutkimuksen kuluessa. (Ehrnrooth 1990, 36-37; Koski 1995, 100-101.) Varsinkin käsityötiede uutena tieteenalana on haastava alue käsitteiden määrittelyssä (Anttila 1996, 94). Tämän tutkimuksen keskeisimpiä käsitteitä ovat: käsityökulttuuri ja nuorisokulttuuri, käsityöperinteiden säilyttäminen, yhteisöllisyys, tiedonhankinta käsityöprosessissa ja tiedon jakaminen virtuaaliympäristössä.

Gadamerin (1977, 44-48) mukaan tekstin tulkitsijan itseymmärrys muuttuu kulttuuritradition välityksellä, ja tekstin tulkinta ja sen ymmärtäminen ovat aina riippuvaisia tutkijan esiyymmärryksestä, joita hän nimittää ennakkoluuloiksi ja siksi ne aina vaikuttavat tulkinnaan. Tutkijan ennakkoluulot syntyvät sen kulttuurin pohjalta johon olemme kasvaneet. Tutkijan tulee tiedostaa ennakkoluulonsa ja suhtautua kriittisesti omiin ennakkoluuloihinsa tutkittavasta asiasta.

4.2 Tutkimusmenetelmänä Grounded Theory

Koska tutkittava ilmiö on jatkuvasti muuntuva, olen valinnut tutkimusmetodiksi Grounded Theoryn. Se perustuu aineistolähtöiseen analyysimenetelmään, jolloin tutkimusaineistosta pyritään konstruoimaan teoria järjestelemällä aineisto kategorioihin. Tutkimustieto tulisi olla ”luonnollista” tietoa ja sen tulisi olla riittävän kompleksinen ja itsenäinen tutkimusalue. (Locke 1996.) Tutkimusaineistona olevia keskusteluja tarkastellaan tekstin näkökulmasta sisällöllisten luokittelujen avulla. Tekstianalyysi kohdistuu ensisijaisesti tekstien merkityssisältöjen ymmärtämiseen ja toimijoita pyritään ymmärtämään heidän itsensä tuottamien kertomusten avulla. Aineistolähtöinen teoreetikko koettaa ymmärtää ihmisten välisiä erilaisia maailmoja ja niihin liittyviä prosesseja. (Moring 1998, 229-230.)

Grounded Theory menetelmä perustuu vuorovaikutukseen aineiston kanssa. Menetelmä toimii luokittelun pohjana ja tutkija pyrkii luomaan omaa teoriaansa. Menetelmä sopii hyvin silloin, kun etsitään ennakkoluulottomasti ilmiöön liittyviä sosiaalisia prosesseja tai merkityssuhteita. Anna-Maija Ihatsu (1996) on soveltanut Grounded Theory –menetelmää käsityön- ja muotoilun alan tutkimuksessa. Aineistopohjaisen teorian näkemys perustuu siihen, että ilmiön oletetaan olevan koko ajan muuttuva ja tutkijan oletetaan voivan vaikut-

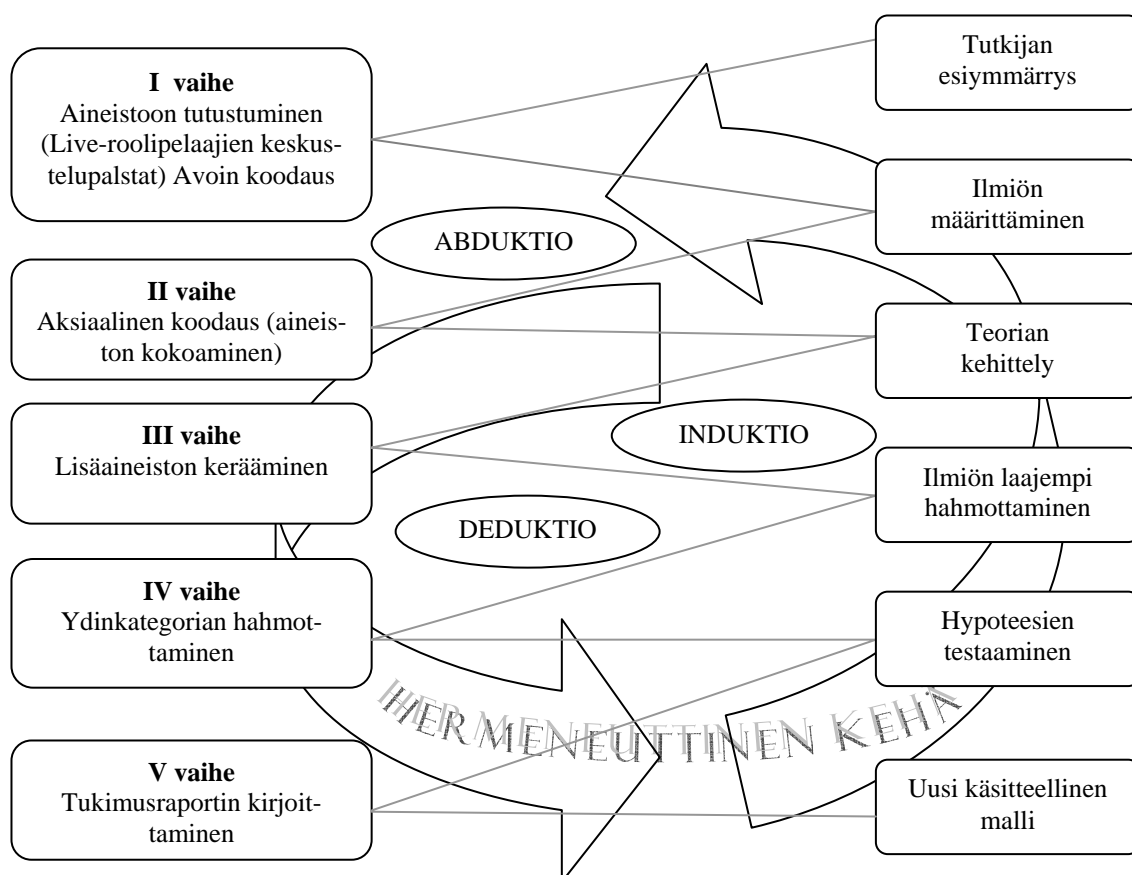
taa lopputulokseen omilla reaktioillaan. Aineiston kerääminen ja sen analysointi tapahtuvat rinnakkain ja alustavan analysoinnin tulokset ohjaavat tulevaa aineiston keräämistä. Tutkimuksen rakennetta on vaikea määrittellä tutkimuksen alussa ja rakenne syntyy vasta tutkimuksen edetessä. Tutkimuksen aineisto voi tulla eri lähteistä. (Glaser & Strauss 1967, 161-184; Ihatsu 1996, 48-57, Strauss & Gorbis 1998, 11-12.) Tämän tutkimuksen pääasiallinen aineisto koostuu dokumenteista, jotka tutkimuksen kohteena olevat henkilöt ovat tuottaneet live-roolipelaajien keskustelupalstoille. Dokumentiksi voidaan katsoa sanan laajemmassa merkityksessä kaikki inhimillisen toiminnan tuotteet. Dokumentteja tulee tarkastella suhteessa sosiaalisen toiminnan järjestelmään sekä suhteessa viestintä ja ilmaisuteoreettisiin tekijöihin. Ihmisten tai ihmisryhmien käyttäytyminen aiheuttaa muutoksia ympäristössä ja muutokset muodostuvat erilaisia käyttäytymistäipumuksia. Dokumentti on siis inhimillisen toiminnan tai käyttäytymisen tuote, joka on luonteeltaan esittävä, sen ympäristön ”henkisen ilmaston” ilmiö. (Pietilä 1976, 7-30.)

Grounded Theory-menetelmä perustuu Anselm Straussin ja Barney Glaserin kehittämään metodiin. Näiden tutkijoiden näkemykset ovat nyt poikenneet toisistaan sen verran, että voidaan puhua straussilaisesta ja glaserilaisesta koulukunnasta. Straussin mukaan tutkimus toteutuu aina sosiaalisessa kontekstissa, jolloin teoria ja käytäntö, tieto ja taito kytkeytyvät toisiinsa, eli straussilainen suuntaus on enemmän induktiivis-deduktiivinen. Keskeisenä lähtökohtana Straussin mukaan on symbolinen interaktionismi, joka tutkii ihmisten välisiä sosiaalisia prosesseja ja jossa ihmisen toiminnan perustana ovat asioiden merkitykset. Symbolisen interaktionismin näkökulmasta tutkijan tulee ymmärtää tutkittavien toimintaa siten, kuin nämä itse sen ymmärtävät. Samalla tutkija pyrkii tulkitsemaan tutkittavien tulkintaa vuorovaikutuksessa ja yrittää ymmärtää heidän tekemiään päätelmiä. Glaserin näkemyksessä taas on enemmän mukana kvantitatiivisia piirteitä, jossa todentuvat hypoteesit syntyvät tutkimusprosessin aikana aineiston ja teorian välisessä vuorovaikutuksessa. Hänen mukaansa hypoteesit ohjaavat aineiston analyysia ja teorian kehittyessä ydinkategoriaan ovat yhteydessä kaikki muut muodostuneet kategoriat. Tällainen jatkuvan vertailun menetelmä etsii keskeisiä ilmiöitä tai sosiaalisia prosesseja ja siten analyysimenetelmä ei ole niin jäykkä tai systemaattinen. Glaserin näkemys perustuu siis enemmän induktiiviseen päättelyyn. (Anttila 1996, 295-296; Janhonen & Latvala 2001, 169-178; Locke 1996; Siitonen 1999.)

Oma taustani käsityön opettajana pyrkii ymmärtämään niitä käsityöhön liittyviä prosesseja, jotka live-roolipelaajien keskustelupalstoilla tulevat julki. Tutkijana ymmärrän käsityöhön liittyviä käsitteitä ja käsityöprosessien kulkua, joten pystyn tekemään tulkintoja käsityötaidon neuvomisen problematiikasta. Live-roolipelaajilla on pelaamiseen kehittynyt oma roolipelaajien yhteisössä käytettävä sanasto, jota pyrin ymmärtämään etsimällä sanojen merkityksiä internet-sivustoilta, roolipelaajien tuottamien pelioppaiden sekä haastattelujen avulla. Historiaharrastajat taas käyttävät vanhaa, yleensä keskiaikaista kieltä ja nimikkeitä myös käsityöhön liittyvistä prosesseista, työtavoista ja esineistä. Tätä sanastoa on hyvin koottu esimerkiksi Elävä Keskiaika ry:n sivustoille. Tutkimus kohdistuu siis sosiaalisen yhteisön toimintaan, joten menetelmän taustalla voidaan nähdä enemmän straussilaisia piirteitä, eli induktiivis-deduktiivisista päättelyä. Tutkimusaineisto on syntynyt luonnollisesti live-roolipelaajien keskustelupalstalle ilman, että tutkija on millään tavalla vaikuttanut aineiston syntymiseen.

Tutkimuksen metodologinen eteneminen on esitetty kuviossa 5, jossa tulevat esille Grounded Theoryn eri vaiheet ja niiden liittyminen tekemiini valintoihin tutkimuksen aikana. Näiden välillä olevat viivat kuvaavat kytkeviä eri tutkimusvaiheen aikana, mutta ne eivät kulje suoraviivaisesti vaan vuorottelevat, palaavat takaisin, tarkentuvat ja syvenevät tutkimuksen aikana. Taustalla kiertää hermeneuttinen kehä kuvaamassa tätä prosessia. Päättelyn muodot ovat tavallaan irrallisia, joita käytän eri tutkimuksen vaiheissa suhteessa tutkimuksessa esiintyviin ilmiöihin. Grounded Theory etenee induktiivisen päättelyn logiikalla. Se lähtee liikkeelle aineistosta, jossa esimerkiksi käsityötaitoon liittyvä aineisto käsitteellistetään ja sitä kautta muodostetaan uutta käsityötaitoa koskevaa teoriaa (Anttila 2005, 378-381). Induktiivisessä päättelyssä esille tulevat tutkijan esiymmärrys ja kokemukset tutkittavasta ilmiöstä. Teemat, kategoriat ja mallit ilmenevät aineistossa, jotka tutkija pystyy näkemään herkkyytensä avulla. (Patton 1990, 390-392.) Se nojaa aikaisempiin teorioihin, kuten deduktiivisessä päättelyssä, mutta erilaisesta näkökulmasta. Deduktiivinen päättely johtaa sijoittamaan tutkijan tekemät havainnot johonkin yleisesti tunnettuun totuuteen ja aiemmin luotuun kehykseen. Se edellyttää päättelyn taustaksi tutkittua tietoa, johon uudet tutkimuskohteena olevat havainnot sijoitetaan. Kolmas päättelyn laji on abduktiivinen päättely, joka perustuu uuden teorian muodostamiseen, kuten induktiivisessäkin päättelyssä. Se eroaa kuitenkin induktiosta siinä, että tutkijalla on havaintojen tekemiseen jokin johdatus. Se voi olla epämääräinen intuitiivinen käsitys tai pitkälle muodostunut hypoteesi.

Johtojatituksen avulla havainnot voidaan keskittää seikkoihin, joiden arvellaan tuottavan uusia näkemyksiä, eli uutta teoriaa kyseiseen ilmiöön. Abduktiivinen päättely ei torju teorian olemassaoloa tutkimuksen taustana, vaikka se lähteekin liikkeelle empiriasta. Tutkijan on kuitenkin jollakin tavalla hallittava tutkimansa aihe ja oltava jokin asteinen teoreettinen ja tiedollinen esiyymmärrys tutkittavasta aiheesta. (Anttila 1996, 130-166; Grönfors 1982, 27-37; Peirce 2001, 448; Tuomi & Sarajärvi 2002, 95-102.)



KUVIO 5. Tutkimusprosessin eteneminen

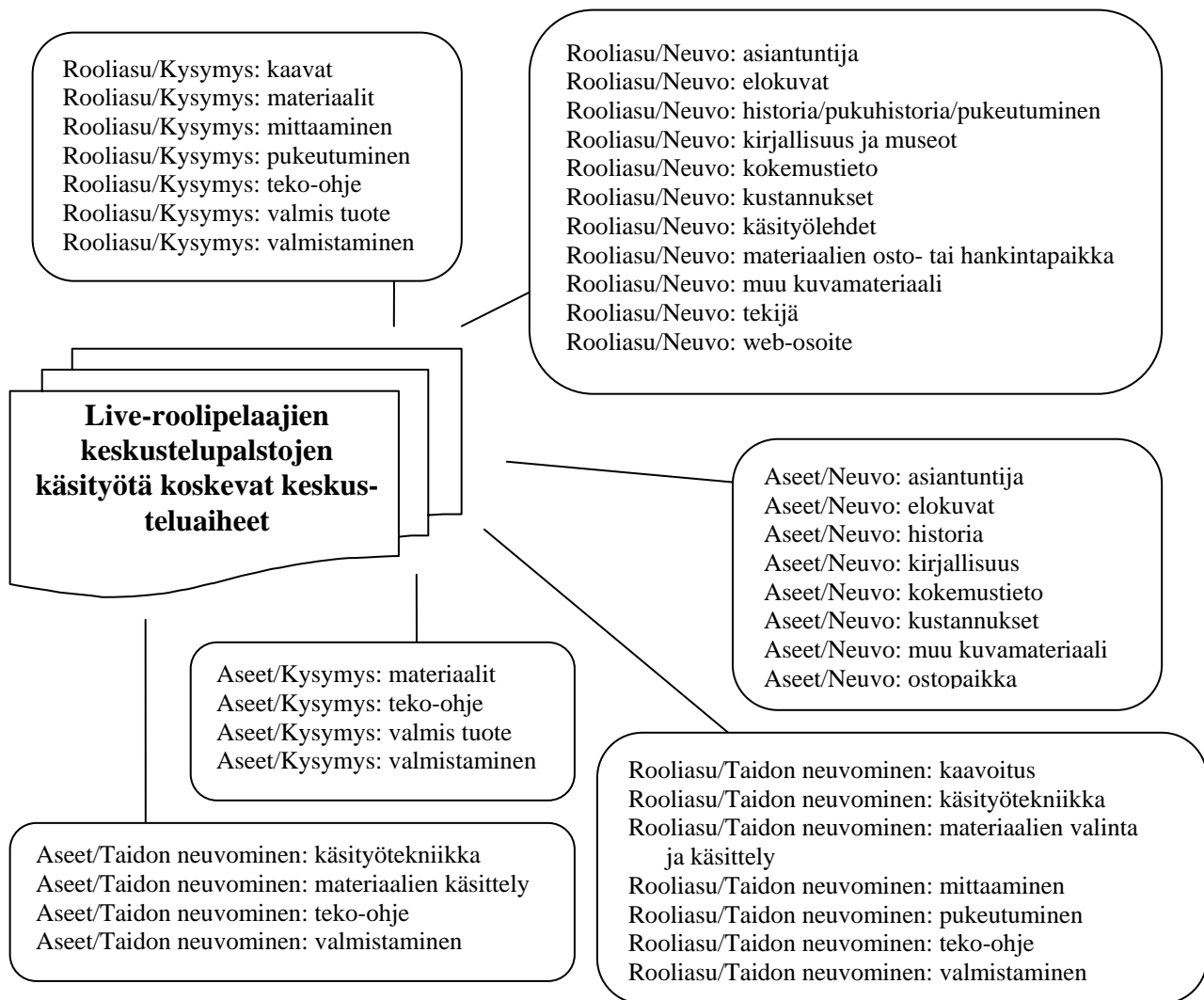
Grounded Theory –menetelmän tavoitteena on käsitteellisen mallin luominen ja siinä voidaan erottaa viisi erilaista vaihetta. Ne muodostavat keskenään vuorottelevan prosessin ja tutkimuksen alusta lähtien loppuun saakka ne kietoutuvat ja sekoittuvat toisiinsa jatkuvasti. Jos vaiheet suoritetaan toisistaan erillään peräkkäisinä, estäisi se teorian syntymisen. (Anttila 2005, 377; Bryman 2004, 401-408.) Koska tämä tutkimus etenee Grounded Theory-menetelmällä, on ensisijaisena päättelyn muotona induktio (aineisto > live-roolipelaajien keskustelupalstat, sekä tutkimuksen edetessä kerätty muu aineisto). Osa tutkimuksesta nojaa kuitenkin aikaisempiin tutkimuksiin ja teorioihin (yhteisöllisyys, asiantuntijuus), joten

tämä osa tutkimuksesta perustuu deduktiiviseen päättelyyn. Abduktiivisuuden taustalla taas on tutkijan omiin havaintoihin perustuva johtoajatus (verkkoympäristöt käsityötaidon ja – tiedon välittäjinä, pro gradu –tutkielma: Vartiainen 2003), joten tässä tutkimuksessa käytetään vaihtelevasti näitä kolmea erilaista päättelyn muotoa. Abduktiota tukevat myös tutkijan oma tausta käsityön opettajana (teoreettinen, tiedollinen ja taidollinen esiyymmärrys käsityön tekemisestä) sekä kiinnostus keskiaika-harrastukseen.

Ensimmäinen vaihe (Theoretical Sampling) käsittää aineistoon tutustumisen ja sen tarkoin läpi lukemisen. Samalla alkaa jo tutkittavan ilmiön karkea ensimmäinen määritelmä. Tutkija kerää ja aloittaa koodaamisen ja analysoinnin sekä arvioi millaista lisäaineistoa tulisi kerätä. (Bryman 2004, 304-305; Strauss & Gorbin 1998, 73-85; 201-215.) Tutkimusaineiston koodaus alkaa heti, kun aineistoa on jonkin verran koottu. Tämän tarkoituksena on ohjata tutkimuksen seuraavia vaiheita, sillä olennaiset asiat alkavat nousta esiin jo keruuvaiheessa. Ensimmäisen vaiheen aikana voidaan tehdä avoin koodaus (open coding), jotta ilmiölle saadaan luotua ensimmäiset käsitteet. Näiden ei tarvitse olla lopullisia nimiä, vaan tarkoituksena on laatia eräänlainen hypoteesi siitä, millaisia kategorioita aineistosta voidaan tuottaa. Kategorioita kehitellään niiden ominaisuuksien suhteessa, jonka jälkeen ne muutetaan ulottuvuuksiksi ”dimensioiksi”. Kun jokin kategoria tulee aineistossa esille, se voidaan sijoittaa johonkin ”dimensionaaliseen jatkumoon”. Kriteereinä koodaukselle voidaan pitää esimerkiksi: osanottajien vuorovaikutussuhteita, ehtoja ja vaatimuksia, seurauksia tai strategioita ja taktiikoita. Avoimen koodauksen jälkeen aineistosta alkaa yleensä hahmottua pääkäsitteitä. (Anttila 2005, 378-381; Bryman 2004, 402-405; Koskennurmi-Sivonen; Strauss & Gorbin 1998, 101-121.)

Tämän tutkimuksen aineisto on syntynyt luonnollisesti live-roolipelaajien web-sivustolle. Olen käynyt aineistoa läpi lukemalla keskustelupalstoja ja selvittämällä kokonaiskuvaa keskustelupalstan sisällöistä. Minulle on muodostunut kuva siitä, että live-roolipelaajat neuvovat aktiivisesti toisia pelaajia käsityöhön liittyvissä ongelmissa. Palstoilta on kerätty käsityötä koskevat keskustelut otsikoiden perusteella, sillä otsikko yleensä ilmaisee keskustelun sisällön. Esimerkiksi: Lasikuituhaarniska larppaamiseen, Korseteista, Pukujen kaavoista. Nämä otsikot antavat kuvan siitä, että kysyjä haluaa tietää jotakin käsityöhön liittyviä tietoja. Luettuani läpi otsikon perusteella valitun keskustelun ja todettuani sen sisällön käsityön tekemiseen liittyväksi, olen valinnut sen mukaan tutkimuksen aineistoksi.

Tässä aineistossa ensimmäiset kategoriat (KUVIO 6) ovat muodostuneet jakamalla keskustelut kahteen ryhmään: rooliasun valmistamiseen ja aseiden valmistamiseen. Ne on vielä jaettu useampiin kategorioihin: Kysymyksiin, neuvoihin ja taidon neuvomiseen. Dimensiot on kehitelty esimerkiksi kategoriasta: ”neuvo”. Kun ”neuvo” on tunnistettu aineistosta, on selvitetävää siihen liittyviä piirteitä. Perustuuko neuvon antaminen vastaajan omaan kokemustietoon, onko neuvon antaminen kirjallisuusvihje, elokuvavihje, web-osoite, pukeutumiseen liittyvä ohje, ostopaikka jne.



KUVIO 6. Grounded Theoryn ensimmäisen vaiheen avoin koodaus

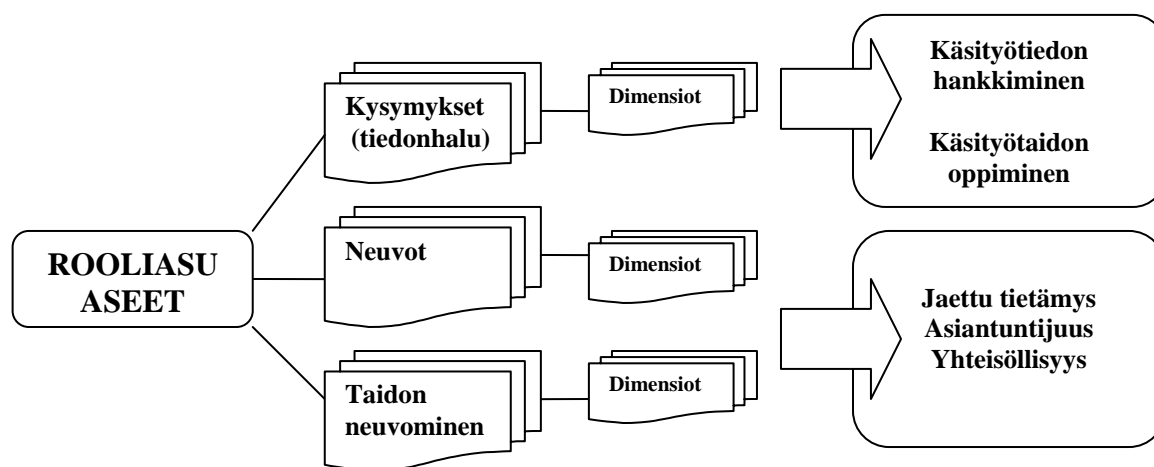
Aineiston käsittelyssä käytetään Atlas.ti-ohjelmaa, jonka avulla pystytään tekemään luokitteluja tekstitiedoista. Atlas.ti on tietokoneavusteinen laadullisen aineiston analysointiohjelma ja se perustuu grounded -teoriapohjaiseen analysointitapaan. Atlas.tissa keskeisiä

käsitteitä ovat hermeneuttinen yksikkö eli tutkimusprojekti, primaariteksti (raaka-aineisto) sekä sekundaariteksti eli tutkijan tekemä luokiteltu teksti primaariteksteistä. Teksti jaetaan (koodataan) tekstisegmenteiksi ja tekstisegmentit voivat olla joko kokonaan tai osittain päällekkäisiä. Koodatuista teksteistä voidaan tehdä yhdistelmiä ja ottaa erilaisia tulosteita. Analyysiohjelma -nimike on hieman harhaanjohtava, sillä ohjelma ei suinkaan analysoi tutkimusaineistoa, vaan tutkijan itsensä on aina tehtävä analyysi. Ohjelma kuitenkin auttaa hallitsemaan laajoja aineistoja ja helpottaa luokittelujen tekemistä. Se mahdollistaa aineiston paremman hallinnan, sen avulla voidaan jäsentää ja kehittää luokittelujärjestelmää ja se on hyvä työväline teorian luomiseen ja testaamiseen. (Anttila 2005, 479-488; Rantala 2001, 86-89; Saari 1994, 162; Katso myös Joensuun yliopisto.) Koodausvaiheessa analyysiyksiköksi on valittu kokonainen lause tai kappale. Tämä siksi, että kysymykset ja vastaukset sisältävät pitempiä ajatusrakennelmia ja asian ymmärtämiseksi tarvitaan kokonainen lause tai kappale.

Kun aineisto on paloitetu osiin ja alustava ominaisuuksien, dimensioiden ja kategorioiden tunnistaminen on alkanut, jatketaan koodausta ja yritetään löytää yhteyksiä ensimmäisen vaiheen kategorioiden välillä. Tämä **toinen vaihe** (Theoretical Saturation) tapahtuu ns. aksiaalisen koodauksen avulla, jolloin aineisto tavallaan pannaan uudelleen kasaan. Se kulkee samalla avoimen koodauksen rinnalla. Tavoitteena aksiaalisessa koodauksessa on määrittellä kategorioiden ja alakategorioiden välisiä suhteita. Tarkoitus on laajentaa tiedon määrää ja saada selkeyttä tulevaan käsitejärjestelmään, kunnes saavutetaan ns. teoreettinen saturaatio. Aineistosta ei tällöin löydy enää uusia kategorioita, ominaisuuksia tai dimensioita. Käsitteiden ryhmittely ei kuitenkaan muodosta kategorioita abstraktimpien otsikoiden alle, vaan se kehittyy ilmiön ominaisuuksia ja dimensioita synnyttävien suhteiden tai vuorovaikutuksen kautta. (Bryman 2004, 305-306, 403; Ihatsu 1996, 53-55.) Tutkimuksen tässä vaiheessa luodaan yhteyksiä edellisessä vaiheessa saatujen käsitteiden välille. Aksiaalisessa koodauksessa ei ole kysymys koodauksesta samassa mielessä kuin avoimessa koodauksessa, vaan tutkija pyrkii löytämään samaan ilmiöalueeseen liittyvät yhteydet (Strauss & Gorbun 1998).

Tässä tutkimuksessa avoimen koodauksen kysymykset luonnehtivat *kysyjien tiedonhalua, eli tiedonhankintaa käsityöstä tai halu oppia jokin tietty käsityötaitoon liittyvä asia*. Neu-

vot tiedon lähteille ja taidon neuvominen liittyvät taas vastaajien haluun *jakaa omaa tietämystään ja asiantuntijuuttaan yhteisöllisesti* virtuaaliympäristössä (KUVIO 7).



KUVIO 7. Toisen vaiheen aksiaalinen koodaus

Kolmannen vaiheen (Verification) aikana tutkija testaa hypoteesejaan suhteessa muuhun aineistoon ja voi palata kentälle lisäaineiston keräämistä varten. Kun uutta aineistoa kerätään, tapahtuu koodaus ”jatkuvan vertailun” menetelmällä yhtäläisyyksien tai eroavaisuuksien löytämiseksi. Tämä voidaan nähdä myös selektiivisen koodauksen vaiheena, eli ydinkategorian valinnan vaiheena. Tutkimuksessa siirrytään silloin ilmiön kuvailemisen tasolta käsiteelliselle tasolle. (Strauss & Corbin 1998.)

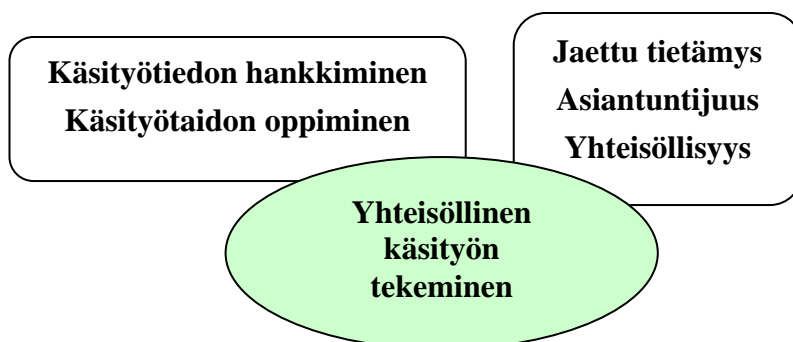
Vertailuryhmiä tai –aineistoja kannattaa kerätä jo alkuvaiheessa, jotta syntyvää teoriaa voidaan testata ja syventää. Tämä auttaa välttämään vinoutumia, koska tutkija voi tällöin testata käsitteistöään myös uuden aineiston kanssa. Käsitteet kirjataan sellaisinaan vertailua varten ja ryhmitellään myöhemmin. Tutkijan ajattelussa induktiivinen (yksittäisestä yleiseen) ja deduktiivinen (yleisestä yksittäiseen) ajattelu vuorottelevat koodauksen aikana. Kun tutkija esimerkiksi luo hypoteeseja ilmiöiden ja ominaisuuksien suhteista, hän deduktiivisesti rakentaa käsityksiä. Samalla hän todentaa, miten ne ovat suhteessa muuhun aineistoon. Kun jokaista yksityiskohtaa verrataan ja sijoitetaan kategoriatasolle, tutkija tekee päätelmiä yksittäisestä yleiselle tasolle. Näin ollen tutkimus etenee oletusten ja hypoteesien vuoropuhelun avulla ja tällainen edestakaisliike tekee tutkimuksen tavoitteena olevasta teoriasta ”perustellun” (grounded). (Rantala 2001, 94; Strauss & Gorbin 1998.)

Tässä tutkimuksessa kolmas vaihe käsittää aktiivisten historiaharrastajien ja live-roolipelaajien haastattelut. Haastattelut liittyvät Kauppa- ja teollisuusministeriön hankkeeseen ”Käsityöyrittäjien uudet liiketoimintamahdollisuudet, painopistealueena hyvinvointi”. Hankkeeseen on haastateltu live-roolipelaamisen kautta ammatin saanutta vaatetusalan käsityöyrittäjää sekä Ropeconin koordinaattoria. Ropecon on Suomen suurin roolipelitapahtuma, joka järjestetään kerran vuodessa. Lisäksi hankkeeseen liittyvällä innovaatioleirillä on haastateltu kahta aktiivista historiaharrastajaa. (Vartiainen 2005, 76-81.) Haastattelujen kysymykset koskivat käsityö hyvinvointia, käsityöyrittäjyyttä, koulutus- ja kurssitoimintaa sekä verkostoitumista. Käsityöyrittäjän ja Ropeconin koordinaattorin haastattelut tehtiin puhelinhaastatteluna ja ne nauhoitettiin MP3 soittimelle, jonka jälkeen ne litteroitiin. Litteroidut haastattelut käsiteltiin Atlas.tilla ja analyysiyksikkönä käytettiin samaan tapaan kuin keskustelupalstojenkin analyysissä, lausetta tai kappaletta. Elävä Keskiäika ry:n harrastajien haastatteluja ei nauhoitettu, vaan haastatteluja tehtiin innovaatioleirin aikana ja tutkijalle jäi tutkimusmateriaaliksi erilaisia kirjallisia dokumentteja. Haastatteluista tehtiin kirjallinen julkaisu ”Käsityö – yrittäjyys - hyvinvointi. Uusia liiketoimintapolkuja”. Haastatteluaineistosta tähän tutkimukseen on otettu mukaan vain verkostoitumista tai virtuaaliympäristöjä koskevat keskusteluosiot. Kesällä 2005 vierailin Turun Keskiäikamarkkinoilla keräämässä havaintomateriaalia videoimalla, valokuvaamalla ja haastatteleamalla siellä olevia käsityöntekijöitä ja historiaharrastajia.

Taustatietämystä olen hankkinut keskustelupalstoilla esiintyvistä elokuvista ja kirjallisuudesta, pääasiassa Taru Sormusten Herrasta – elokuvista ja kirjoista. Näitä elokuvia ja kirjoja on käytetty usein ohjeiden tai visuaalisten mielikuvien tuottamiseksi kysyjille. Olen myös liittynyt Elävä Keskiäika ry:n postituslistalle, jossa käydään keskustelua harrastamiseen liittyvistä asioista. Keskusteluissa tulee esille ilmiön ympärillä olevia asioita, kuten esimerkiksi keskiaikaseuralle kuuluvan kylän rakentaminen ja ylläpitäminen käyttäen monipuolisesti erilaisia käsityötaitoja, keskiaikapukujen valmistaminen ja hankkiminen, viikinkiveneellä purjehtiminen merellä, historiaharrastajien osallistuminen erilaisiin tv-sarjojen tai tapahtumien ”taustahenkilöiksi” (esimerkiksi Suuri seikkailu- tv-sarja, Ritari-turnajaiset Helsingissä), seuran omista tapahtumista ja osallistumisesta myös ulkomaisiin keskiaikatapahtumiin jne. Samalla olen saanut vahvistusta omille taustaolettamuksilleni harrastajien käsityön tekemisestä sekä harrastajien virtuaalisesta kanssakäymisestä sähkö-

postin välityksellä. Seuraan myös aktiivisesti Elävä Keskiäika-seuran (www.keskiaika.org) ja Suomen Live-roolipelaajien (www.larp.fi) web-sivuston tiedotteita. Myös muiden historiaharrastajaseurojen web-sivustot (esimerkiksi Harmaasudet: <http://www.greywolves.org/>) ovat mielenkiintoinen kanava käsityön tekemisen kannalta sekä näiden harrastajayhteisöjen julkaisemat käsikirjat (Harmaasusien käsikirja – Johdatus Live-roolipelaamiseen ja keskiaikaan), Larppaajalehdet sekä erilaiset julkaisut keskiaikaisesta käsityön tekemisestä (esim. Turun kaupungin julkaisu: Keskiajan tunnelmissa – ideakirja tekeväälle).

Kolmannen vaiheen aikana tutkimusaineistosta pitäisi löytyä sellainen pääkategoria, jota on helppo yhdistää muihin käsitteisiin. Tässä tutkimuksessa pääkategoriaksi on muodostunut *yhteisöllinen käsityön tekeminen* (KUVIO 8). Keskustelupalstoilla asiantuntijuus ja jaettu tietämys näkyvät aktiivisena tietojen vaihtamisena. Haastateltavat toivat esille tärkeänä seikkana verkostojen merkityksen käsityöyrittäjän ja harrastajien kannalta. Keskiäikamarkkinoilla puolestaan esille tulivat harrastajien yhdessä oleminen ja tapaamisessa olevan käsityötaidon, ”kädestä pitäen” näyttäminen ja neuvominen.



KUVIO 8. Kolmannen vaiheen pääkategoria.

Teorian tuottamisen (Grounding the Theory) **vaiheessa** valikoivan koodauksen avulla kategoriat integroidaan ja yhdistellään ”avain- tai ydinkategorian” ympärille. Näin muodostuu ”perusteltu teoria”. (Anttila 2005, 383; Bryman 2004, 404; Strauss & Gorbini 1998.) Tässä vaiheessa tiivistyvät tutkijan näkemykset itse tutkittavasta ilmiöstä ja tutkija pyrkii tekemään näkyväksi tutkimuksen tuloksia. Grounded Theory-tutkimuksessa pitäisi löytyä vain yksi ydinkategoria, joka kokoaa yhteen kaiken tutkimusaineiston. Tämän tutkimuksen ensimmäisen vaiheen tulokset ovat kuvausta live-roolipeli ja historiaharrastusilmiöstä. Ne on saatu kategorisoimalla keskustelut rooliasujen ja aseiden osalta kolmeen

pääluokkaan: kysymykset, neuvot ja taidon neuvominen. Tästä tutkimusaineistosta on noussut esille käsitteet *jaettu tietämys ja yhteisöllisyys*, joiden perusteella tutkimuksen toisessa vaiheessa on tutkittu yhteisöllistä käsityön tekemistä.

Viides vaihe käsittää kirjoittamisen (Reporting). Tutkija on aloittanut kirjoittamisen jo aineiston koodaamisen yhteydessä ja tutkii edelleen aineistosta esille tulevia yhteyksiä. Tekstejä pyritään lähestymään kuvailemalla ja käsityön tekemisen prosesseja tulkitaan tutkijan taustatietämyksen valossa. Tutkija pyrkii löytämään teksteistä niitä merkityksiä, joita kirjoittajat haluavat tuoda esille. Tutkijan on ymmärrettävä tekstin merkitys ja samalla tuotettava sellaista kieltä, joka välittää tutkimuksen lukijoille tekstin tulkinnan. Analyysin tavoitteena on kuvata aineiston jakautumista erilaisiin luokkiin tai kategorioihin. Sen avulla voidaan tehdä päätelmiä aineiston suhteesta sen asia- tai sisältöyhteyteen. Laadullinen analyysi etenee spiraalimaisesti ja ideana on tuottaa selitysmalli tutkittavalle ilmiölle. (Anttila 1996, 187-188; 254-256; Chi 1997.) Aineisto toimii johtopäätösten teon todisteena ja tutkija kuvaa raportissaan kuinka on saavuttanut teorian todentumisen aineiston perusteella. (Strauss & Corbin 1998, 245-263.)

Grounded Theoryn analysointivaiheessa keskeinen käsite on teoreettinen näyte (theoretical sampling), joka paljastaa mikä on relevanttia kehittyvän teorian tai käsitteellisen mallin kannalta (Bryman 2004, 305; Koskennurmi-Sivonen). Tähän tutkimusraporttiin on siis kirjoitettu otteita keskustelupalstojen kysymyksistä ja vastauksista sekä tuotu esille yhteisöllisen käsityön tekemisen kannalta asiantuntijuuden ja yhteisöllisyyden ilmeneminen tutkimuksessa. Otteiden tarkoitus on havainnollistaa lukijalle sitä, millaista tutkimusaineisto on ollut. Tutkimusraportissa on käytetty myös Keskiaikamarkkinoilta otettuja valokuvia visuaaliseen hahmottamiseen tutkittavasta ilmiöstä.

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineiston analysointi on luonteeltaan syklistä ja analysointi voi alkaa jo aineiston keräämisen aikana. Analysointi alkaa lukemalla läpi aineisto, jolloin tutkijalle alkaa muodostua yleiskuva tutkimuksen kohteesta. Luokittelukategoriat saattavat muuttua analyysiprosessin aikana ja lisäaineiston kerääminen voi myös tehdä muutoksia luokittelukategorioihin. Kvalitatiivinen analyysi on luonteeltaan eklektistä, jolloin vertailua ja vastakkainasettelua voidaan käyttää luokittelussa koko analyysin ajan. Siinä vuorottelevat ja yhdistyvät analyysi ja synteesi, sillä aineisto hajotetaan käsitteellisiksi osiksi ja koo-

taan taas yhteen tieteellisiksi johtopäätöksiksi. (Bryman 2004, 195-196; Chi 1997; Pietilä 1976.)

Aineistolähtöisessä analyysissä voidaan nähdä fenomenologis-hermeneuttinen perinne, jossa esiintyvät *analyysi* eli aineiston kuvaaminen, joka tarkoittaa merkityskokonaisuuksien jäsentymistä, niiden esittämistä ja tulkintaa. *Synteesi* tuo esille merkityskokonaisuuksien välisten suhteiden arviointia, niiden yhteenvientiä ja antaa kokonaiskuvan tutkittavasta ilmiöstä. (Laine 2001, 39-43; Tuomi & Sarajärvi 2002; 102-105.) Väliwerrosen (1998, 17-22) mukaan laadullisessa sisällön analyysissä tekstien sanat tai lauseet ovat harvoin yksiselitteisiä ja siksi yksittäisten tekstien sijasta on alettu tutkia tekstejä suhteessa niiden kontekstiin.

5 TULOKSET JA TULOSTEN TARKASTELU

Tuloksia tarkastellaan ensimmäisessä vaiheessa rooliasun ja aseiden tekemisen näkökulmasta. Tähän analyysiin on aineistosta poimittu kaikki rooliasuihin tai aseisiin liittyvät kysymykset ja vastaukset edellä esitettyssä luvussa olevien luokittelujen perusteella. Toisessa vaiheessa tekstejä tarkastellaan harrastajien asiantuntijuuden ja vuorovaikutuksen ilmeneeseen käydyissä keskusteluissa. Lopullisessa analyysissä on keskitytty roolipelaajien virtuaaliyhteisön kykyyn tukea ja neuvoa käsityötaitoihin ja -tietoihin liittyvissä asioissa, jolloin aineistosta tulee esille yhteisöllinen käsityön tekeminen.

Koska aineiston analysointivaiheessa tietyt keskustelut nousivat selkeästi esille jaetun asiantuntijuuden ja yhteisöllisyyden näkökulmista, ovat nämä keskustelut nostettu erikseen tarkastelun kohteiksi tuloksissa. Tällaisia keskusteluja olivat mm. Lautanauha/Mikkelin muinaispuku (Liite 4), Repuista ja muista (Taulukko 3), Korsettikeskustelu (Liite 2), Valmistetaan rengashaarniskoita tilauksesta (Taulukko 4 ja kuvio 9) ja Lasikuituhaarniskakeskustelu (Liite 3). Taulukossa 2 on esitetty aseisiin ja rooliasuihin liittyvien keskustelujen jakaantuminen kysymyksiin, neuvoihin ja taidon neuvomiseen.

TAULUKKO 2. Aineiston jakaantuminen kysymyksiin, neuvoihin ja taidon neuvomiseen.

	Aseet		Rooliasu		Yhteensä	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Kysymykset	111	63 %	64	37 %	175	100 %
Neuvot	263	53 %	236	47 %	499	100 %
Taidon neuvominen	116	63 %	68	37 %	184	100 %
Yhteensä	490	57 %	368	43 %	858	100 %

Vaikka rooliasuihin liittyviä kysymyksiä, neuvoja ja taidon neuvomiseen liittyviä vastauksia on vähemmän suhteessa aseisiin, ovat niiden vastaukset usein pitkiä ja seikkaperäisiä (Vrt. korsettikeskustelu, liite 2). Aseisiin liittyvät haarniskat, panssarit ym. suojukset olisivat voineet olla myös rooliasuihin luokiteltavissa, jolloin rooliasua koskevia kysymyksiä ja vastauksia olisi ollut enemmän. Näyttää kuitenkin siltä, että hahmon rakentaminen on kokonaisuus, jonka perusteella kysymyksiä, neuvoja ja taidon neuvomista voitaisiin käsitellä myös yhteisesti erottelematta rooliasua ja aseita.

Tutkimuksen pääasiallisesta aineistosta tehtiin rinnakkaisluokittelu. Rinnakkaisluokittelijan kanssa käydyissä keskusteluissa esille tuli kokemustiedon ja asiantuntijuuden segmentointi aineistosta. Kokemustieto ja asiantuntijatieto liittyvät neuvojen lisäksi kiinteästi myös taidon neuvomiseen, joten tällaiset tekstiosiot voisi kategorisoida neuvojen lisäksi myös taidon neuvomiseen. Tarkkaa rajaa näiden välille on kuitenkin vaikea vetää. Tuloksissa tämä on otettu huomioon siten, että kokemus- ja asiantuntijatiedosta on raportoitu luvussa 5.1.3 ja lisäksi lähemmässä tarkastelussa on jaettu asiantuntijuus luvussa 5.2.2.

5.1 Rooliasu ja aseet yhteisöllisen käsityöprosessin tarkastelun kohteena

Historiaharrastajien ja live-roolipelaajien käsityöllinen prosessi alkaa yleensä virtuaaliympäristöstä. Prosessi lähtee liikkeelle hahmon persoonan rakentamisella ja uuden identiteetin luomisella. Uuden persoonan myötä he alkavat pohtia hahmolle tulevia vaatteita, asusteita, aseita, esineitä ja muita aikakaudelle ominaisia piirteitä. Koska harrastajilla on hyvin erilaiset käsityön tekemisen taustat ja lähtökohdat, tarvitsevat he tukea näiden erilaisten taitojen vahvistamiseksi. Esimerkiksi kouluopetus on perinteisesti painottunut poikien osalta vain tekniseen käsityöhön, joten poikien tekstiilityön tekemisen taidot ovat heikot. Keskustelupalstoilla he kyselevät neuvoja kaavoitukseen, ompeluun tai vaikkapa heraldisen kuvion applikointiin. Vastaavasti taas tyttöjen taidot painottuvat tekstiilityöhön, eikä heillä ole esimerkiksi puun tai metallin työstämiseen tarvittavia taitoja. Harrastamisen myötä tärkeiksi tulevat aseiden, korujen tai astioiden tekemiseen puun- ja metallin työstämisen teknikat.

Roolipelaajien keskustelupalstalla puheenvuoroja käytiin rooliasun ja siihen liittyvien asusteiden, kenkien ja aseiden hankkimiseksi monissa eri keskustelusäikeissä. Joissakin keskusteluissa kysyttiin yleisesti larppaukseen käytettävien vaatteiden tai esineiden hankkimisesta tai valmistamisesta. Useimmat keskustelusäikeet kuitenkin kohdistuivat johonkin tiettyyn ongelmaan ja keskustelu pysyi yleensä kysytyssä aiheessa rönsyilemättä.

Mary Lynn Damhorstin (KUVIO 2, s. 20), osoittaa pukeutumiseen liittyvien merkkijärjestelmien asettuvan laajempaan kulttuuriseen viitekehykseen lähtien ihmistä lähinnä olevista elementeistä etenemällä sosiaaliin tilanteisiin ja sitä kautta kulttuurin eri muotoihin (Damhorst 2005, 71-77; Kaiser 1990, 62). Live-roolipelissä ja historiaharrastamisessa ensimmäinen *havaittava tekijä* on rooliasun muoto, linja, värit, arvo, voimakkuus. Keskusteluissa tämä tulee esille hahmon luomisen vaiheessa. Pelaajilla on tietynlainen visio hahmosta, jota he alkavat suunnitteluvaiheessa työstämään. Tässä vaiheessa aloittelevat pelaajat hakevat tietoa, sillä heillä ei harrastamisen alkuvaiheessa ole vielä selkeää kuvaa hahmolle kuuluvista ominaisuuksista. *Materiaalien kunto* tulee roolihahmolle sopivan asun materiaaleissa, kerjäläisellä on resuinen, likainen tai revitty vaate, kun taas aatelisella siisti, kaunis ja arvokkaan näköinen. Hahmon luomisen vaiheessa pelaajat etsivät oikeanlaisia materiaaleja, nimenomaan roolihahmolle sopivia.

”25.1.2004. Örkki-haarniska. Terve! Siis kuinka ja mistä tehtäis hyvä örkki-kypärä. Tarkoitus ois tehdä semmonen nahasta ja lisäksi siihen metallista ja paperi-massasta koristeita. Entä miten tehdään örkillle rinta-panssari? Mielessä on käynyt se teko-turkiksesta ja nahasta ja sitten pinnoittaa se metallilla ja puulla. Sitten pitäis saada örkillle housut ja paita. Mistä kankaasta semmoset olis paras väsä?”

Materiaalien käsittely näkyy roolipeliasun teknisessä toteutuksessa. Harrastajat käyttävät rooliasujen ja esineiden valmistamisessa runsaasti erilaisia käsityötekniikoita (s. 77), yhdistelevät rohkeasti eri tekotapoja ja hakevat tietoa käsityötekniikoista keskustelupalstoilla. Hyvin valmistetut asut saavat osakseen ihailua ja kiitosta.

”1.8.2003. Käärmelahti V oli eka pelini ja en oikein tiennyt mitä odottaa. En olisi ikinä uskonut törmääväni pelissä niin uskomattoman hienoon proppiin, mutta siinä vaiheessa kun keijujoukko sienensä kanssa tuli vastaan en yksinkertaisesti voinut pitää naamaa peruslukemilla. Onnittelut tekijälle”

Historiaharrastajat kontrolloivat pukujen autenttisuutta pyytämällä varsinkin uusia jäseniä näyttämään puvustuksen ja esineet etukäteen seuran hallitukselle. Jos asu ei ole aivan ajan hengen ja hahmon mukainen, seuran hallitus pyrkii neuvomaan ja opastamaan oikeiden asuvalintojen ja esineiden valinnassa. (<http://www.keskiaika.org/framesivu.htm> > pukusivut) Seuraava esimerkki liittyy materiaalien käsittelyyn larppikenkien valmistamiseksi.

”13.7.2003. Pohjan otin Aholaidan kesäkengistä, jotka maksoi 50 senttiä... sellaset metkat heinäpohjatossut ne oli. Tein kengät ihan vaan parsinneulalla ja paksuhkolla langalla, joten se oli aika kivuliasta sormille (sormustimen olemassaolon tajusin vasta puolivälissä, eikä silti juuri auttanut), mutta sain ne yhdessä illassa (ja yössä...) valmiiksi. Ihan hienon näköisethän niistä tuli. Muuten kengät olisivat ehkä olleet hyvätkin, mutta käyttämäni nahka (vanhasta nahkatakista) oli surkeaa eikä kengät täysin ehjänä kestäneet sitten metsässä ravaamista. Ehkä sitten toisella kertaa onnistun paremmin. Yhtään perfektionismiin taipuvaiset varmaan kokeilee mielellään.”

Vaatekappaleet kuvaavat roolihahmolle kuuluvia vaatteita ja niiden on sovittava roolihahmon ominaisuuksiin. Esimerkiksi keskiaikapeleissä vaatetus kuvaa hahmon arvoasemaa ja varallisuutta ja materiaalit valitaan sen mukaisesti. *Vaatteiden ja asusteiden vuorovaikutus* on tärkeää, esimerkiksi vääränlainen laukku tai päähine saattaa pilata kokonaisuuden ja tämä häiritsee myös eläytymistä peliin. Talvella asun lämpimyys on tärkeällä sijalla peleissä ja neuvoja annettiin paljon siitä, kuinka kovillakin pakkasilla voi pysyä lämpimänä ja välttyä paleltumisvammoilta. Autenttisuus otetaan kuitenkin huomioon myös talvilarpin varusteissa mahdollisimman pitkälle.

”11.1.2004. Kuten Tiia sanoo, nahkarukkaset tai lapaset (ruskeat, harmaat tai luonnonväriset) ovat kaikkein neutraaleimmat ja myös lämpimimmät. Nahkaisia tai mokkaisia sormikkaita näkee myös paljon. Korkea-arvoinen nainen, joka voi lämmittää käsiään viitan sisällä, voi keskiaikalarpissakin pitää ohuitakin neulesormikkaita. Parhaat ja lämpimimmät kelsirukkaset olen löytänyt joulunalus- tai keskiaikamarkkinoilta, mutta kun folkloretyyli on onneksi taas muotia, niitä löytyy myös tavallisista tavarataloista.”

Vaatteen ja vartalon vuorovaikutus tulee esille keskustelupalstoilla. Liian kireä tai huonosti istuva vaate häiritsee pelaamista ja jos joutuu koko ajan jännittämään puvun päällä pysymistä, voi koko peli mennä pilalle. *Pukeutuminen ja laittautuminen* roolipeliin tai historiatapahtumaan on eräänlainen rituaali. Harrastajat valmistautuvat henkisesti ja vaatetuksen rakentaminen roolihahmon ympärille virittää tunnelmaan ja samalla voi unohtaa oman arkisen minänsä.

” 5.11.2003. ...Hyvä korsetti on sellainen, että se toteuttaa tarkoituksensa. Yleisesti tarkoituksena on näyttää hyvältä, lähtekää siis siitä. Jos tarkoituksena on kaventaa vyötäröä mahdollisimman tehokkaasti, niin silloin lienee parasta kiinnittää huomiota myös siihen, että materiaalit on hyviä ja tukevia. Vyötäröntappotarkoituksessa saatavat aluskorsetit usein olla parempia kuin päällyskorsetit, mutta ei tuo liene mikään ehdoton totuus. Usein vain päällyskorseteissa suositaan nätimiä - siis heikompia materiaaleja. En kuitenkaan sanoisi, että tuo tappava kiristys on korsetin ehdoton tärkein ominaisuus.”

5.11.2003. ”... Hyvästä korsetista taas se, minkä muut jo totesivat, että hyvä korsetti on sellainen, joka sekä näyttää hyvältä että tuntuu siltä. Ja varmimminhan käyttäjän mittoihin tehty korsetti yleensä on hyvä.”

Henkilökohtaiset piirteet tulevat esille, kun henkilö vaihtaa oman olemuksensa roolihahmoon, puvun tulee kuvata tällöin roolihahmoa ja hahmon taakse voi kätkeä oman henkilökohtaisen persoonansa. Eläytyminen tekee tässäkin asiassa mestarin, omia persoonallisia piirteitään voi olla vaikea peitellä, vaikka kuinka yrittäisi piiloutua roolihahmonsensa taakse. Kinesteettisessä vuorovaikutuksessa tulevat esille materiaalien sopivuus roolihahmolle. Esimerkiksi aatellisilla oletetaan olevan hienoja, paksuja ja hyvin laskeutuvia kankaita, jotka tuntuvat raskailta ja arvokkailta. Niiden kahina saa aikaan ylellisyyden tuntua. Kun taas keijukaisella voi olla henkäyksen kevyt, liehuva ja ilmava asu kuvaamassa keijukaisen keveyttä ja herkkyyttä. Ritareilla on puolestaan kilisevä ja helisevä rautapaita tai haarniska. Esimerkiksi lasikuituhaarniskan kehittämissä nousi autenttisuus tärkeälle sijalle jo tekemisen vaiheessa:

”22.9.2003. Silti itse rakastan haarniskoissa juuri niiden tekemistä, siis teräksestä. Takoa terästä, katsoa kun tekele muotoutuu, lyödä peukaloon pajavasarella... On niin mukava katsoa sitten valmista tekelettä ja ajatella: Minä tein tuon... ja piru kun tuo yksi kohta epäonnistui..”

Sosiaalinen tilanne syntyy sekä virtuaalimaailmassa että todellisessa maailmassa harrastajien välisessä luonnollisessa vuorovaikutuksessa. Jo ensimmäinen astuminen areenalle peliasussa antaa muille pelaajille viitteitä siitä, ketä hahmo mahdollisesti esittää. Tunnelman luomiseen vaikuttaa myös se, miten huolellisesti pelaajat ovat valmistautuneet puvustukseen. Pukujen ja aseiden valmistamisessa huomioon otetaan ilmaston asettamat vaatimukset sekä aseiden osalta turvallisuusnäkökulmat. Seuran jäsenet pitävät huolta toisistaan antamalla ohjeita keskustelupalstoilla jo etukäteen ja pelinjohto huolehtii pelitapahtumassa,

että seuran säännöissä annettuja ohjeita pyritään noudattamaan. He tapaavat toisiaan pelien lisäksi myös roolipelaamisen ”messutapahtumassa” Ropeconissa.

”21.6.2003. Olemme tulossa haarniskointi porukan kanssa Ropeconiin. Elikkä voisimme nyt ottaa tilauksia vastaan ja toisimme haarniskat mukanamme coniin niin säästyisitte postituskuluista. Voitte tulla myös paikanpäällä (conissa) katsomaan suosjuksia ja haarniskoita. Ilmoitelkaa sähköpostiini minkälaista haarniskoita ja muita suosjuksia haluaisitte meidän coniin tuovan”.

Ryhmäsuhde muodostuu pelin ja tapahtuman aikana. Pelaajat ovat sidoksissa kaikkiin pelaajiin, mutta erityisesti omaan heimoonsa ja lajitovereihinsa. Moniin seikkailuihin käydään oman ryhmän kanssa toisia heimoja vastaan, ja pelissä muodostuu mitä erilaisimpia ryhmäsuhteita. Pelaaminen ja historiaharrastaminen ovat *kulttuurin* yksi muoto.

Näytelmäpuvustuksen rakentamisessa opitaan asioita taiteellis-esteettisesti, niin myös roolipelaajat rakentavat hahmon ympärille puvustuksen. *Tietotaito* lisääntyy ja kehittyy pukujen valmistamisen myötä sekä laadullisesti, että määrällisesti. Pelaaja on tietoinen omasta oppimisestaan ja hän osaa myös havaita uusia oppimistarpeita. Taiteellis-esteettinen merkitysjärjestelmä perustuu aisti- ja elämyskokemuksiin, joita sekä puvun valmistaminen että pelaaminen tarjoavat ja silloin pelaajan *käsite- ja mielikuvatieto* rakentuu. Pelaaja ymmärtää roolipelin sijoittuvan myös laajempiin kulttuurikehyksiin. *Elämys- ja vuorovaikutustieto* liittyy niihin sosiaalisiin suhteisiin, joita pelaaminen tarjoaa. (Sinivuori & Sinivuori 2001, 24.) Siihen kuuluvat muut pelaajat, mutta myös peliin jollakin tavalla liittyvät sidoryhmät.

5.1.1 Käsiyötaitoihin ja -tietoihin liittyvät kysymykset

Marchioninin (1995, 5-6) mukaan ihminen sitoutuu tietoisesti tietämyksensä muuttamiseen silloin, kun hän *etsii informaatiota*. Etsimisen lopputulos on tällöin avoin, lähtökohtana on ongelma ja tiedon etsiminen on tiedon rakentamista. *Informaation hakeminen* tarkoittaa taas sitä, että informaatio on jo olemassa jossakin tietokannassa ja yksilö voi koska tahansa noutaa tiedon ja käyttää sitä uudelleen. Informaatio voi olla tiedon (*knowledge*) synonyymi

tai sitä voidaan pitää tiedon raaka-aineena tai tietyn asteisena tiedon esiasteena (Karvonen 2004).

Anttila (1992, 107-111) näkee käsityöprosessin moniulotteisena tapahtumana, jossa tekijä panostaa siihen persoonallisuutensa kaikki ulottuvuudet. Prosessi alkaa ratkaisun hahmottamisella. Tehtävän tavoitteiden hahmottamisen osatekijät ovat alkumielikuva, motivaatio, omat sisäiset virikkeet (tieto-taito, omat mielikuvat), ulkoiset virikkeet (faktatieto) sekä omat persoonalliset tuntemukset. Nämä johtavat ongelmien määrittämiseen, jossa muodostetaan yleinen käsitys tavoitteista; värit, muodot, olemus jne. (orientoiva mielikuva). Prosessi etenee tarvittavien tietojen hakemisella (esim. materiaalit, muoti, kuluttajatieto jne.), jonka jälkeen kokeillaan eri materiaaleilla ja kehitellään erilaisia ratkaisumalleja. Kokeilujen perusteella tutkitaan, riittävätkö käytettävissä olevat tekniikat ja omat taidot, jonka jälkeen valikoidaan ja pohditaan erilaisia ideoita. Menetelmiä ja materiaaleja testataan, kehitellään ja arvioidaan kierros kierrokselta, milloin tulos on tyydyttävä. Suunnitelman pohjalta toteutetaan työ ja valmis tuote arvioidaan yksilöllisten tavoitteiden mukaisesti.

Roolipelaamisen ja historiaharrastamisen yhtenä osa-alueena ovat yhteistyöverkostot, joita ilman pelaaminen ei olisi mahdollista muuten kuin paikallisesti. Pelaajat pystyvät pitämään yhteyttä globaalisti keskustelupalstojen, sähköpostin ja web-sivustojen kautta. Verkkoympäristön merkitys rooliasun toteutumisessa on merkittävä. Vaikka alustavassa luokittelurungossa kysymykset jakaantuivat rooliasun osalta 7 ryhmään: (kaavat, materiaalit, mitaaminen, pukeutuminen, teko-ohje, valmis tuote ja valmistaminen), sisältyi näihin kysymyksiin myös suunnitteluun, hankintapaikkoihin, käsityövälineisiin, kustannuksiin sekä käsityöprosessin eri vaiheisiin liittyviä kysymyksiä. Keskustelupalstojen käsityötä koskevista kysymyksistä monet sisälsivät suoranaisen kysymysryppään. Vastauksissa reagoitiin taas lisäkysymyksellä. Esimerkiksi:

”5.11.2003 Korseteista

Eli millainen on hyvä korsetti?

Suositko päällys vai alus korsettia?

Teetätkö vai teetkö itse?

Mistä ohjeet? Korsetti ylipäättään larpeissa?”

Oheinen kysymys sisältää siis useita kysymyksiä ja keskustelu etenee niin, että seuraava kirjoittaja haluaa tarkentaa jotain tiettyä kysymyksen aluetta omalla kysymyksellään. Näin ollen edellä mainittu kappale on luokiteltu: **Rooliasu/Kysymys: pukeutuminen ja Rooliasu/Kysymys: teko-ohje.**

” 5.11.2003. entä jos on kysymys mekosta (siis sen yläosasta) niin millainen kaava yläosalle olisi hyvä (kangas joustamatonta) jos tahtoo siitä ihonmyötäisen ja millainen kiinnitys mekanismi paras? (korsetti tai ei)”

Tämä kysymys on jakaantunut **Rooliasu/Kysymys: kaavat, Rooliasu/Kysymys: materiaalit ja Rooliasu/Kysymys: pukeutuminen.**

”12.11.2003. Tietääkö joku siis mistä noita lastikoita saisi ihan harrastelija? Entäs mistä löydän luita? Sitten... Onko korsettiä pidetty missään koskaan (siis historiassa) puvun päällä? Käsitykseni mielikuvani ovat aivan sekaisin, enkä tiedä mikä on sopivaa pukeutumista. Ainakin jotakin korsetin näköisiä liivejä on pidetty, eikö niin? Ja onko koskaan aluspaita ollut lyhythihainen? Kuinka pitkä olisi aluspaita (n. 1700)?”

Samaan korsetti keskusteluun liittyen tämä kysymys on jakaantunut: **Rooliasu/Kysymys: valmis tuote ja Rooliasu/Kysymys: pukeutuminen.**

Keskustelupalstojen käsityötä koskevista aiheista kysymyksiä tehtiin runsaasti rooliasun osalta erityisesti pukeutumiseen 34 % ($f=22$), valmiisiin tuotteisiin 39 % ($f=25$) ja kaavoihin 9 % ($f=6$), muut 17 % ($f=11$). Aseiden osalta kysymykset jakaantuivat valmistamiseen 35 % ($f=39$), materiaaleihin 26 % ($f=29$) ja valmiisiin tuotteisiin 24 % ($f=27$) ja teko-ohjeisiin 14 % ($f=16$). *Pukeutumisesta* haluttiin tietää esimerkiksi vaatteiden hankintapaikoista, pukeutumisesta sään mukaan, pukeutumisesta oikeaoppisesti ajan hengen ja hahmon mukaan ja varsinkin vaatetuksen historiaan liittyviä kysymyksiä tehtiin runsaasti. Koska harrastus on ympärivuotinen, tehtiin paljon kysymyksiä nimenomaan talvilarppiin sopivasta pukuvarustuksesta.

”6.1.2004. Mitä päänsuojaa yleensä talvella käytetään...? Koska eihän joku pipo tuo keskiaikaista tunnelmaa...? Ja ei oikein viitsi avopäin kulkea... Mikä on sopiva päähine...? Kiitos vastauksista jo etukäteen”

Kaavoittamisen osalta kysyjät halusivat kaavoja mm. korseteista, viitoista, hupuista ja miesten pelivaatteista (1700-luvun henkivartija ja soturi) ja yleensäkin larp-vaatteista.

Aseisiin luokiteltuna kaavoja haluttiin myös olkapääsuojuksista, rengaspanssareista (rautapaidoista) ja nuoliviineistä.

”29.1.2004. Olisin tässä tämän topicin alla vielä mitä nöyrimmästi tiedustellut, että olisiko kenelläkään linkkiä sivulle, josta löytyisi viitan kaavat. Tiedän kyllä, että se on sellainen puoliympyrä, mutta jos löytyisi kaavat, missä olisi mukana viitan lisäksi huppu, niin pääsisi hommissa eteenpäin. Kiitos! ”

Materiaalien osalta kysyjät halusivat tietää esimerkiksi millainen materiaali sopii tuotteeseen, mikä on sallittu materiaali, materiaalien hankintapaikoista, historialliset materiaalit ja niiden valmistaminen, korvaavat materiaalit, ja millaisilla työvälineillä materiaaleja pystytään työstämään.

”17.9.2003. Sopiiko silkki larppauksessa viittaan? En ole aivan varma, koska se on jotenkin vain uuden näköinen eikä mikään ns. keskiaikainen”

Valmiita tuotteita koskevia kysymyksiä tehtiin lähinnä sellaisista tuotteista, joita on aika vaikea itse valmistaa. Tällaisia olivat mm. laukut, panssarit, korsetit tai korsetin luut, kiinnityssoljet, jouset, korut, kengät, haltijakorvat tai keijun siivet. Lisäksi kysyttiin materiaalien työstämiseen tarvittavista työvälineistä. Harrastajille tarvikkeiden saatavuus on usein ongelma, sillä he pyrkivät mahdollisimman autenttiseen lopputulokseen. Varsinkin historiallisten vaatteiden tekemisessä ajan mukaisia (käsinkudottuja) kankaita on miltei mahdotonta saada ja valmiiden kaavojen saatavuus pukuihin on ongelmallista. Aseiden kysymykset koskivat jousia, nuolia, nuoliviiniä (kotelo, jossa nuolia kuljetetaan), kirveitä, huotria (miekan tuppi), kilpiä, rengaspanssareita (rautapaita), kainalokoteloita (asekotelo) sekä työkaluja.

”2.7.2003. Mul on ongelmana et mä en löydä netistä enkä muutenkaa mistää kenkiä mun hahmoille. Jos löytyy tietoo mist sais esim. roguelle tai maagille kenkiä ni kerto-kaa ja pistäkää vaikka linkki mukaa.”

”18.9.2003. Mistä voi ostaa larppi käyttöön sopivia jousia ja paljonko ne maksavat?”

Teko-, ja valmistusohjeita kysyttiin moniin eri harrastuksessa tarvittaviin tuotteisiin, varsinkin aseisiin. Teko-ohjeet ja valmistaminen ovat eroteltu eri kysymyksiksi, koska kysyjät etsivät suoraan teko-ohjetta jollekin tuotteelle ja valmistaminen taas käsittää laajempia kysymyksiä tekemisestä. Teko-ohjetta kaivattiin esimerkiksi örkki-kypärään, rintapanssariin,

lautanauhaan, suomupanssariin, nuoliin, olkapääsuojaan, kilpiin ja korsettiin. Valmistaminen koski taas esimerkiksi lautanauhan valmistusprosessia; nauhan luonti-, pujotus-, ja lautojen kääntelyohjeita, työvälineiden käyttöohjeita esimerkiksi rengaspanssarin valmistamisessa tai erilaisten materiaalien yhdistämisen ongelmia.

Seuraava keskustelu on esimerkki lautanauhan valmistamisesta (Liite 4), jossa kysyjä haluaa tietää lautanauhan kuvion muodostumisesta työn oikealle puolelle. Ko. kysymykseen reagoitiin seitsemällä vastauksella ja yhdellä lisäkysymyksellä. Lisäkysymyksen tekijä ei ole varsinaisen kysymyksen tekijä vaan toinen lautanauha-asiasta kiinnostunut.

Kysymys: ”Lautanauha / Mikkelin muinaispuku” 12.1.2004

”Hei. Olen yrittänyt tehdä lautanauhaa Mikkelin muinaispuvun ohjeella. Olen kokeilujen jälkeen onnistunut saamaan oikean kuvion peilikuvana nauhan alapuolelle (joka kuitenkin on se parempi puoli). Tämähän ei sinänsä haittaa mitään, mutta jos jollakulla olisi vinkkejä miten kuvion saisi syntymään kudottaessa yläpuolelle, niin se helpottaisi virheiden havaitsemista kummasti. Koska aihe ei varmaankaan yleisemmin kiinnosta, toivoisin neuvoja sähköpostitse.”

Vastauksissa mielenkiintoista on vastaaminen kollektiivisesti, ei suoraan kysyjälle esim. sähköpostitse. Vastajana kokeneempi pelaaja tietää, että vastauksesta voisi olla apua myös muille samojen ongelmien kanssa pohdiskeleville pelaajille.

Vastaus 1: (14.1.2004)

”Vastaan kumminkin tänne, että muut voivat korjata ja antaa lisävinkkejä. Helpoin tapa: Käännät jo aloitetun ja väärälle puolelle ...”

Tässä kysymyksessä vastaukseksi saatiin taidon neuvomisen osalta valmistamiseen, käsi-työtekniikkaan, sekä teko-ohjeeseen liittyviä neuvoja. Erilaisille tiedon lähteille neuvoja annettiin liittyen kirjallisuuteen (useita, esim. Viivi Merisalon 'Nauhoja'-kirjan), web-osoitteisiin (useita, esim. <http://www.tkukoulu.fi/~hevalja/lautanauha.html>) ja ostopaikkoihin (Käsityökeskus Piikkopajasta Mikkelistä). Asiantuntija- ja kokemustietoon perustuvia neuvoja annettiin sekä nauhan kääntämiseen että kirjallisuuden hyväksi käyttämiseen.

”16.1.2004. Kirjallisuutta nauhoista on kyllä julkaistu, mutta muinaispukujen valmistusohjeita en ole kirjastoista saanut. Merisalo, Kaukonen, Talaskivi kotimaisista nauhakirjojen tekijöistä eivät ole Mikkelin juuri muinaispuvun nauhaa julkaisseet teoksissaan, siitä olen varma. Uusinta Sinihameet Kultavyöt-teosta en ole käsiini vielä saanut. Lisäksi olen perehtynyt Troztigin ja Collingwoodin lautanauhoihin, enkä niistäkään etsimääni löytänyt.”

Uudet jäsenet live-roolipelaajien yhteisössä eivät aluksi osaa hakea tietoa oikeista osoitteista. Siksi he kysyvät sellaisia asioita, joista on ollut usein keskustelua roolipelaajien sivustoilla. Esimerkiksi larppijousen ja nuolien valmistamisesta oli useita keskustelusäikeitä, samoin suomupanssareista tai rengashaarniskoista. Kokeneet pelaajat osaavat kuitenkin ohjata uudet jäsenet hakemaan tietoa yhdistyksen sivustoilta kehottamalla heitä tutustumaan aikaisempiin keskustelusäikeisiin.

*”28.12.2003. Keskustelua nuolista kohdassa
<http://www.larp.fi/larppaaja/pitkis/030724Jousintaistelu/> Jousintaistelu”*

*”30.12.2003. Itse asiassa "Jousintaistelu" ei ole ainoa säie, missä nuolista on puhuttu.
 Oleellisimmat toistot voi lukea:
 "Jousintaistelu" (24.7.03)
 "Nuolista" (23.11.03)
 "Larppi jousen omistajille!!!!!" (31.10.03)
 "Larppi-jouset" (18.9.03)*

Yleisimmät puheen(kiiстан)aiheet ovat olleet (näppituntumalta):

- Sulitus: Ollakko vai eikö olla ja minkä värinen?*
- Boffonuoli: Onko se syötävää ja mikä sen resepti on?*
- Larppijousen paunaraja: Riittääkö 25lb plate-mailin lävistämiseen pehmopäällä?”*

5.1.2 Neuvominen tiedon lähteille

Verkkokeskusteluissa kokeneet pelaajat/asiantuntijat ohjasivat kysyjä erilaisille tiedon lähteille. Web-osoitteet olivat nopein ja helpoin tapa ohjata kysyjä etsimään tietoa, mutta tiedonlähteenä kirjasto ei ole menettänyt suosiotaan. Kuitenkaan monien käsityöläisten osoitetiedot eivät saata löytyä hakukoneidenkaan avulla, eikä kaikilla pienyrityksillä ole omia nettisivuja, josta yhteystiedot löytyisivät. Myös haastatteluissa tuotiin esille tiedonhankinnan vaikeus. *”Ne ei vaan suurin osa näistä kankaista myyvistä firmoista, ei ole edes webbisivuja, on vaikea tietää edes mitä ne tekee. Ja mistä löytäis ne nimet ja puhelinnumerot.” HI*

Neuvot ($f=499$) jakaantuivat yhteensä aseiden ja rooliasujen osalta seuraavasti:

- Web-osoitteet 20 % ($f=102$)
- Asiantuntijaneuvot 20 % ($f=98$)
- Kokemuksiin perustuvat neuvot 18 % ($f=88$)
- Materiaalien ostoon tai hankintapaikkaan liittyvät neuvot 16 % ($f=82$)
- Historiaan ja pukuhistoriaan liittyvät neuvot 12 % ($f=59$)
- Kirjallisuus, lehdet ja elokuvat 8 % ($f=41$)
- Muut 6 %

Tiedon lähteitä aineistossa oli monipuolisesti. Vaikka internet lähteenä on helppo ja nopea, kirjaston käyttämistä suositeltiin. Kirjallisuuteen viittaavia neuvoja annettiin paljon, esimerkiksi lehdistä ja kirjoista kehoitettiin yleensä hakemaan visuaalista tukea suunnitteluun sekä teko-ohjeita ja valmistamista koskevia ohjeita. Taru Sormusten Herrasta -kirjallisuus oli suosituin kirjallisuusvihje sen yksityiskohtaisen kuvituksen ja siihen liittyvien elokuvien vuoksi, mutta myös erilaisia opinnäytetöitä, ulkomaista kirjallisuutta, vaatetusalan ammattikirjallisuutta, käsityöalan lehtiä ja historiaan sekä teatteripuvustukseen liittyvää kirjallisuutta suositeltiin.

Ensisijaisesti neuvottiin kääntymään oman paikkakunnan kirjaston puoleen ja hankkimaan sitä kautta kirjallisuutta, mutta myös tilaamaan kirjakaupasta tai netin kautta ulkomaisia alan käsityöjulkaisuja. Kirjallisuuden käytössä neuvottiin myös esimerkiksi kaavoituksen osalta tuumamittojen muuttamisesta senttimitoiksi tai muutoin ottamaan huomioon mitoituksen muutokset nykyvartaloon nähden. Hyvä huomio oli myös antaa neuvo siitä, että mainittu kirja kuuluu vaatetusalan ammattikirjallisuuteen, sillä tekijät ovat taidoiltaan hyvin erilaisia. Lisäksi pyydettiin arvioimaan kriittisesti teatterikirjojen pukujen aitous, sillä ne saattavat olla jopa kirjoittajan tai kuvittajan mielikuvituksen tuotetta. Sen sijaan pukuhistorian kirjallisuutta pidettiin luotettavampana tiedonlähteenä. Kirjallisuutta suositeltiin myös muuhun kuin käsityötekniikoihin, esimerkiksi retkeilyyn ja erätaitoihin, taiteisiin, teatteriin, koruihin ja historiaan liittyen. Jaettu tietämys tulee esille myös siinä, että jos esimerkiksi jotain harvinaista kirjaa ei ole saatavilla kirjakaupasta tai kirjastosta, sen voi lainata sellaiselta harrastajalta jolla se on. Kirjojen lainaamisesta tietoja vaihdetaan keskustelupalstalla, esimerkiksi jos lainaaja ja kirjan omistaja sattuvat asumaan samalla paikkakunnalla, he pystyivät sopimaan tapaamisen.

Web-osoitteita tiedonlähteenä annettiin aineistossa yli sata. Osoitteet sisälsivät tietoa esimerkiksi Larp-tarvikkeista ja tavaroista, valmiista asuista, ostopaikkoja, materiaalitietoutta, käsityötekniikoihin liittyvää tietoa, malleja, kaavoja jne. Sivustoneuvoja oli sekä koti-, että ulkomaisiin sivustoihin ja neuvoja annettiin esimerkiksi hakusanoista, joilla aiheeseen liittyvää tietoa voi hakea. Web-sivujen kautta tietoa saatiin myös yhteisöihin, jotka ovat jollakin tavalla sidoksissa harrastukseen, esimerkiksi kirjastot, museot, pelipaikat, käsityö-, tai matkailuyrittäjät) sekä muut harrastajayhteisöt kotimaassa ja ulkomailla.

Web-sivustojen osalta (yht. 100% $f=102$) neuvoja annettiin 63 % ($f=64$) kotimaisille sivustoille seuraavasti:

- Yksityisiä sivuja tai sivustoja; kuvia omista tuotteista, mallipiirustuksia, artikkeleita, käsityöohjeita mm. panssareista, nuolista tai lautanauhoista. Usein omat sivut tai kirjoitetut artikkelit löytyvät oman harrastajayhteisön linkkien kautta. Esimerkiksi: lautanauha <http://www.hucca.org/kirjoituksia/lautanauha.htm>
- Harrastajayhteisöjen sivustoja; oman roolipelijärjestön artikkeli- tai ohjesivut, historiaharrastajien sivustot tai muiden harrastajayhteisöjen sivustot sekä Käspaikka-sivustot. Esimerkiksi: Harmaasudet: <http://www.greywolves.org/>
- Käsityöyrittäjiä tai ostopaikkoja; rautakauppoja, ompelimoja, ompelutarvike- ja lankaliikkeitä, sotilasvarusteita, aseliikkeitä, jousien tai panssareiden tekijöitä ja naamiointitarvikeliikkeitä. Esimerkiksi: Lynoure – ei ihan tavallinen ompelimo: <http://www.lynoure.com/index.html.fi>
- Kotimaisia museoita; mm. Kansallispuukumuseo ja Porin museo <http://www.pori.fi/smu/soljet01.html>

Neuvoja ulkomaisille sivustoille annettiin 37 % ($f=38$) seuraavasti:

- Yksityisiä sivuja tai sivustoja; kuvia omista tuotteista, mallipiirustuksia, artikkeleita, käsityöohjeita mm. päähineistä, kengistä, käsineistä, rengaspanssareista, larp-nuolista ja olkapääsuojuksista. Esimerkiksi: Nuoliviinen teko-ohje <http://hem.passagen.se/gwshark/quiver/>
- Harrastajayhteisöjen sivustoja; historiaharrastajien sivustot tai muiden harrastajayhteisöjen sivustot. Esimerkiksi: <http://home.earthlink.net/~colscoy/index.html>
- Käsityöyrittäjiä tai ostopaikkoja; miekkatarvikkeita, korsetteja, larp-tarvikkeiden ostopaikkoja ja kuvastoja, käsityötarvikekuvastoja. Esimerkiksi: LarpStore: <http://www.lrpstore.com/contents.asp> tai Eriyinen haarniskasivusto: <http://www.arador.com>
- Kirjoja ja artikkeleita. Esimerkiksi: Kirja haarniskan tekemiseen: <http://www.brighthelm.org/armour/Basic-Armouring.pdf>
- Ulkomaisia museoita; mm. Virtuaalikirjasto <http://museums.ncl.ac.uk/archive/arma/index.htm> ja The Metropolitan museum of Art. <http://www.metmuseum.org/home.asp>

Monet kotimaisiksi luokitellut linkit ohjautuivat kuitenkin ulkomaisille sivustoille, jotka oli linkitetty esimerkiksi Larppaajien tai historiaharrastajien sivustojen kautta. Myös harrastajayhteisöjen sivustoille on koottu harrastajien omista sivuista linkkiverkosto. Näin internet-sivustot muodostavat verkkojen verkon.

Historian ja pukuhistorian osalta neuvoja annettiin ($f=59$) ilmeisesti asiantuntijoiden oppineisuuden perusteella. Esimerkiksi korsetin historiasta välitettiin paljon tietoa, vaikka tiedon lähdettä ei mainittukaan. Vastaajan tieto voi siis perustua opintoihin ja innostukseen harrastusta kohtaan, jolloin tietoa hankitaan hyvin monista eri lähteistä. Korsetin syntyhistoriasta esitettiin Euroopan eri maissa esiintyneitä muoti-ilmiöitä, korsetin valmistamiseen liittyviä asioita, sen käyttämiseen ja uskomuksiin liittyviä historiallisia tietoja. Esimerkiksi korsettiin kuuluvasta lastikasta (korsetin etuosaan tuleva puinen tai luinen tuki) annettiin yksityiskohtaisia kuvauksia sen valmistamisesta, materiaaleista ja historiasta. Lisäksi keskusteltiin vilkkaasti siitä, millaisiin peleihin korsetit sopivat ja minkä aikakauden peleihin ne on tarkoitettu. (Liite 2. Korsettikeskustelu). Pukeutumisen osalta myös erilaisten vaatekappaleiden nimityksistä käytiin keskustelua, esimerkiksi liivin ja kureliivin käyttämisestä sääty-yhteiskunnassa. Lisäksi pohdittiin mikä on miehusta, millaisia päähineitä ja huppuja on käytetty keskiajalla, millaisia viitan solkia on käytetty, oliko silkkiä käytetty keskiajalla, korujen käyttämisestä keskiajalla, rengaspanssareiden käyttämisestä, kantovälineiden (reput ja laukut) käyttäminen historiallisissa peleissä, pukujen kaavoittamisesta historialliseen tyyliin, tai keskiajalla käytetyistä kengistä.

Tiedonlähteitä aineistossa oli siis monipuolisesti. On selvää, että internet tarjoaa nopean ja ajantasaisen tiedonlähteen harrastajille. Harrastajilla on keskustelupalstojen arkistojen myötä huomattava tietovarasto erilaisista käsityöhön liittyvistä asioista ja verkosto kasvaa koko ajan. Silti myös perinteisiä tiedonlähteitä halutaan käyttää.

5.1.3 Taidon neuvominen

Kokonaisen käsityön näkökulmasta käsityötaidon oppiminen etenee kontekstisidonnaisesti. Sama henkilö suorittaa käsityöprosessin kaikki vaiheet itse, suunnittelusta lopulliseen tuot-

teeseen. Suunnittelu- ja valmistusprosessi voi tapahtua sekä yksilötasolla, että ryhmässä toimien. Käsityöprosessin etenemiseen tarvitaan motivointia, sillä varsinkin vasta-alkaja ei osaa edetä käsityöprosessissa ilman visuaalisia malleja tai ideoita. Suunnittelun ja valmistuksen apuna voidaan käyttää erilaisia tiedonhankintatapoja, kuten kirjallisuutta, Internetiä (esim. Käspaikka), asiantuntijoita, museokäyntejä jne. Käsityö on taitavan tekemisen lisäksi myös ideointia, luovaa ongelmanratkaisua, ajattelua sekä suunnitelmien toimeenpanon hallitsemista. Kun koko prosessi tapahtuu yhden ja saman henkilön suorittamana, on se kokonaista tekemistä. (Kojonkoski-Rännäli 1995, 68; Pöllänen & Kröger 2004.)

Kokeneemmat pelaajat eli roolipeliyhteisön asiantuntijat antoivat taitoon liittyviä ohjeita eniten aseiden materiaalien käsittelystä 55 % ($f=64$) ja aseiden valmistamisesta 26 % ($f=32$). Rooliasujen osalta taidon neuvomista oli niin ikään materiaalien valinnasta ja käsittelystä 31 % ($f=21$) ja valmistamisesta 22 % ($f=15$), mutta myös kaavoittamisesta 16 % ($f=11$) ja pukeutumisesta 15 % ($f=10$).

Aseiden ja pukujen tekemisestä kirjoitettiin paljon, sillä niiden valmistaminen on pitkäjänteistä, taitoa ja tietoa vaativaa käsityön tekemistä. Aloittelevalle pelaajalle hankaluuksia tuottaa jo oikeanlaatuisten materiaalien hankkiminen, sillä mahdollisia ostopaikkoja ei löydy kaikilta paikkakunnilta tai pelaajan tietämys materiaaleista on vähäinen. Käsityötekniikoiden hallinta voi vielä vuosia, joten asiantuntijoiden neuvoilla pyritään välttämään ”kantapään kautta” oppimiset ja saamaan parempi lopputulos nopeammin neuvojen avulla. Keskustelupalstoilla ei suoranaisesti tule ilmi, onko kysyjä edennyt käsityöprosessissa neuvojen avulla, yleensä vastauksena oli lyhyesti kiittäminen neuvoista, ohjeista tai vihjeistä. Käsityön oppiminen tulee kyllä esille kokemusten kirjoittamisesta ja näistä kertomuksista voidaan päätellä, että harrastajat ovat saaneet apua käsityöprosessiin verkoston kautta.

Historiaharrastajien ja live-roolipelaajien käsityön tekeminen voidaan nähdä kokonaisena käsityöprosessina. He lähtevät liikkeelle virtuaalimaailmassa hahmon luomisesta ja etenevät sitä kautta asun tai esineen konkreettisempaan kehittelyyn. Live-roolipelissä jokaisessa roolihahmossa on omat erityispiirteensä, jonka ympärille asu ja esineet rakennetaan. Historiaharrastajilla taas asujen ja esineiden valmistaminen on pitkäjänteistä työtä, aloittelijat tyytyvät vielä ratkaisuihin, jotka ovat lähellä aikakauteen liittyvistä mielikuvista. Harrastuksen edetessä pidemmälle käsityön tekeminen muodostuu yhä vaativammaksi, sillä har-

rastajat hakevat mahdollisimman aidon tuntuista lopputulosta. Asun tekemisessä liikkeelle lähdetään jopa kankaan kutomisesta tai lankojen värjäyksestä kasviväreillä, mutta kiinnostusta olisi vieläkin alkuperäisempään muotoon, esimerkiksi pellavan muokkaamisesta tai villan kehräämisestä langaksi. Kokonaisen käsityön näkökulmasta tämä olisi jo todella vaativaa ja vaatii runsaasti taitoa, välineitä ja tiloja, mutta jossakin määrin tätäkin toteutetaan historiaharrastajien piirissä. Myös Kojonkoski-Rännäli (1995, 99-100) toteaa, että kokonainen käsityö vaatii tekijältään kykyjä ja harjaantuneisuutta monipuolisesti sekä henkisesti että fyysisillä persoonallisuuden alueilla. Kokonaisen käsityön tekijällä on luovan kyvyn lisäksi oltava ongelmanratkaisutaitoja, materiaalituntemusta, teknisiä taitoja, päätöksentekotaitoa, motorisia taitoja sekä pitkäjännitteisyyttä. Tekijän on hallittava tekninen suunnittelu ja tekniikat sekä tunnettava hyvin myös materiaalien käyttäytyminen. Onko siis historiaharrastajan tai live-roolipelaajan käsityön tekeminen kokonaista käsityötä, jos harrastajat itse suunnittelevat ja valmistavat asunsa ja esineensä, mutta käyttävät kuitenkin valmiita, saatavilla olevia materiaaleja? Jos koko käsityöprosessi otetaan tarkasteluun *historiaharrastajien* näkökulmasta, olisi se historiallisen tekemisprosessin valossa ositettua käsityötä, jos materiaaleja ei valmisteta alusta asti itse. Toisin sanoen mahdollisimman autenttisen lopputuloksen aikaansaamiseksi olisi esimerkiksi kankaiden valmistamisessa lähdettävä pellavan viljelystä, sen käsittelystä langaksi, värjämisestä ja kankaan kutomisesta. Vasta tässä vaiheessa tekijällä on käsissään kangas josta puvun tekeminen alkaa, joskin suunnitteluprosessi on alkanut jo aikaisemmassa vaiheessa.

Taitoa täytyy harjoitella useita kertoja, ennen kuin työn jälki on laadultaan tasokasta. Minä tahansa tuotteen tai palvelun suunnittelussa voidaan nähdä hyväksyttävien ratkaisujen putki. Alkumielikuvan jälkeen suunnitelma kehittyy ja ratkaisuvaihtoehtoja testataan. Mielikuvatieto peilautuu jokaisen yksilön taustatietoihin, jolloin saadaan syntymään aivan uudenlaisia ratkaisuja. Jokaisella suunnittelijalla on kuitenkin omanlaisensa visio lopputuloksesta. (Anttila 1992, 98). Taidon vaiheittainen oppiminen voidaan esittää kolmivaiheisena suorituksena (Fittsin kehittämä psykomotoristen taitojen oppiminen): *Kognitio eli tiedostamisvaiheessa* hankitaan tietoja ja tehdään havaintoja. Kehitellään suorituksesta mielikuvia, tarkkaillaan omaa toimintaa, nopeus on vielä alhainen ja taito ei ole vielä sujuvaa, virheitä tulee runsaasti. *Jäsentymis- eli assosiaativaiheessa* toimintamalli alkaa vakiintua ja toiminnat nivELYTvät toisiinsa. Tulee myös uusia toimintamalleja entisten lisäksi. Tilalle tulee motorinen harjoittelu ja kognitiivinen osuus vähenee. Nopeus ja koordinaatio ovat parantuneet ja taito alkaa vakiintua. *Täydentymisen vaiheessa (autonominen vaihe)* koko-

naisuudet hallitaan sujuvasti. Nopeus lisääntyy ja häirinnän sietokyky lisääntyy. Monivaiheiset ja kompleksiset suoritustaidot hallitaan automaattisesti. (Anttila 1992, 60-61; Fitts & Posner 1967, 8-15.)

Käsityötaidon neuvomisessa tarvitaan usein *kirjallisten ohjeiden* lisäksi myös *ohjeita tukevaa kuvamateriaalia*. Tästäkin huolimatta käsityötaidon oppiminen voi tarvita konkreettista ”*kädestä pitäen*” näyttämistä. (Dormer 1994, 40-57.) Keskustelupalstojen vastauksissa oli selkeästi annettu esimerkiksi kirjallinen ohje valmistamisesta. Varsinkin suunnitteluun ja tekemisen ideaan annettiin kuitenkin kuvamateriaalia, sillä tiettyjä ohjeita on vaikea selittää pelkästään tekstin avulla. Kirjallisen ja visuaalisen ohjeistuksen lisäksi harrastajat tapaavat peleissä ja tapahtumissa, jolloin valmistettavaan tuotteisiin voi tutustua paikan päällä. Yleensä tapahtumissa järjestetään myös käsityötekniikoiden opetusta, jotta harrastajat pystyvät syventämään tietojaan paremmin. Seuraavassa vastaaja on antanut kirjallisen ohjeen larppi-jousen nuolen kärjen valmistamiseksi:

”30.10.2003. Vaahtomuovi (ainakin pehmeä sellainen) on liian kevyttä tavaraa nuolen kärkeen, jos se ammutaan yhtään jäykemmällä jousella - menee vielä läpi - ja liian jäykällä jousella homma menee vaaralliseksi oli kärjessä mitä vaan. Suht turvallisen ja hyvännäköisen joskin aika kovan kärjen saa kun taittelee nahkasta n. 2,5 x 2,5 x 1,5 cm tupon ja laittaa sen nuolen kärkeen. Komeuden päälle vielä sopivan kokoinen ja sopivasti leiketty nahkaläpyskä, jonka kulmat sidotaan ja liimataan nuolen varteeseen tupon alle -> tупpo jää näin ikäänkuin pussiin nuolen kärkeen. Halpaa nahkaa saa esim. UFF:in euron päivien nahkakeiteistä.”

Vaikka tässä vastauksessa ei ole mukana kuvaa, saa vastauksesta aika selkeän kuvan nuolen kärjen valmistamiseksi, varsinkin jos tekijä on alan harrastaja ja omaa luultavasti jokinlaisen mielikuvan larppauksessa käytettävistä nuolista. Teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa on tekstien rinnalle nousemassa *visuaalisuus*. Se helpottaa teknologiavälitteistä kommunikaatiota ja selkiyttää tekstipohjaisten tietojen ymmärtämistä (Hämäläinen ym. 2004, 259). Kuvia pyydettiin jo kysymyksissä selventämään hahmottamista ja vastauksissa pyrittiin löytämään neuvoa tukevaa kuvamateriaalia joko web-sivustoilta, omista valokuvista tai piirtämällä kuva itse. Seuraavassa neuvossa on käytetty apuna kuvaa (KUVA 2), koska kysyjä ei muutoin saa ehkä selkeää kuvaa pelkän kirjallisen kuvauksen perusteella.

”27.1.2004 Piirsin sinulle oman ehdotukseni, jossa "panssari" koostuu kahdesta osasta, muhevoittavasta nahkanutusta jossa on turkiksia ja essumaisesta kasasta metallilevyjä. Toivottavasti kuva on itseään selittävä. Värit tietenkin saavat useimmissa

maailmoissa olla örkillä varsin tummat, joten esim. turkis voisi olla vaikka mustaa. Olkapäihin voisi turkispalojen alle ommella toppausta, jos turkiksen karva ei ole kovin pitkää. Näin hartialeveys kasvaa, ja olemus muuttuu epäihmismäisemmäksi. Sama pätee niskaan. Yksi idea tuossa on, jotta haarniskasta voi olla hyötyä enemmän moniosaisena, eli se on yleiskäyttöisempi. Lähinnä ajattelin siis että tuota nahka-turkis nuttua voisi käyttää ilman peltejäkin. Siis. Kuva on vain yksi pikaehdotus, mutta voin kommentoida sitä jos jotain olennaista kysyttävää tulee. Valmistustekniikoihin en ole juuri kiinnittänyt huomiota, materiaaleina pyrin käyttämään ensimmäisessä viestissäsi mainittuja metallia, nahkaa ja turkista.



KUVA 2. Örkkipanssariehdotus. (Ryytty 2004) <http://www.ryyitty.fi/kuvia/orcarmor.jpg>

Kuva 2 selventää huomattavasti annettuja kirjallisia ohjeita. Kirjallisten ohjeiden lisäksi piirroksesta saa selkeän kuvan kirjoittajan tarkoittamista metallilevyistä, nahka-essusta ja turkisten ompelemisesta nahka-essuun. Suunnittelu lähtee liikkeelle ideoista, niiden kehittelystä ja visuaalisista luonnoksista. Yhteisöissä suunnitteluprosessi tarkoittaa jäsenten välistä yhteistyötä ja kykyä jakaa tietoa muiden yhteisössä toimivien kanssa. Tuotteen suunnittelussa jaettu asiantuntijuus, tiedonhankinta eri aloilta, sekä vuorovaikutus jäsenten kesken ovat tärkeitä. Sosiaalisesti hajautunut kognitio tarkoittaa prosessia, jossa tiedonkäsitteilykyvyn rajoitukset kierretään jakamalla prosessi useamman ihmisen kesken. Ihmiset siis jakavat tietoa ja suunnittelevat tuotetta yhdessä, ja voivat näin saavuttaa yhdessä sellaista johon yksin eivät pystyisi. (Hakkarainen ym. 1999, 143; Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2000.)

Taidon neuvomisen näkökulmasta kirjallisten ohjeiden ja visuaalisten kuvien lisäksi tarvitaan myös ”kädestä pitäen” näyttämistä. Se toteutuu erilaisissa tapahtumissa, mutta harrastajien mielestä myös koulutusta tarvittaisiin. Historiaharrastajien haastattelussa kaivattiin käsityön tekemisessä mitä tahansa eri käsityötekniikoihin liittyviä kursseja, mm. nahka-, turkis-, lateksi-, ja metallikursseja. Uudempaa käsityötä edustavat esimerkiksi elektroniikkaan ja erikoistehosteisiin liittyvät käsityöt. Kansalaisopistojen kurssitarjonta on haastateltavien mielestä riittämätön eikä ammattitaitoisia, *historiaan perehtyneitä ohjaajia* ole saatavilla. Harrastajat odottavat, että pelkän tekniikan opettelun sijaan tietoa tulisi saada esimerkiksi aiheeseen liittyvään historian tuntemukseen.

Haastateltavien mielestä larppaaminen tai historiaharrastaminen ovat kokonaisvaltaisia elämyksiä. USA:ssa tällä hetkellä renessanssi on hyvin suosittu aikakausi, joka tekee tuloaan myös Eurooppaan. Nyt valmistetaan renessanssiajan pukuja, mutta niihin esimerkiksi korujen saaminen on erittäin vaikeaa. Kenkien saaminen on myös ongelmallista ja kenkien tekijöitä kaivattaisiin. Asujen valmistajat haluaisivat ohjata asiakkaansa tällaisen ammattilaisten luokse, koska eivät itse pysty tai ei ole aikaa valmistaa täydellistä asukokonaisuutta. Harrastajat ovat myös valmiita maksamaan aidoista tuotteista, mm. haarniskoita, kenkiä ja koruja tilataan Keski-Euroopasta ja USA:sta, koska niitä ei löydy kotimaasta.

Keskustelupalstoilla tuotiin useaan otteeseen esille vieraileminen erilaisissa keskiaikatapahtumissa joko siksi, että niistä voi hankkia erilaisia tarvikkeita ja tuotteita tai siksi, että tapahtumissa esitellään jotakin taitoa. Opettaessa erilaisia käsityötaitoja ohjaaja tietää miten jokin asia tehdään ja osaa myös selittää sen. Se ei aina kuitenkaan riitä, vaan tiedon välittymiseen tarvitaan myös näyttämistä tai/ja harjoittamista. (Vehkavaara 2000, 101-102.) Seuraavassa kuvassa (KUVA 3) on meneillään pirtanauhan valmistaminen Turun keskiaikamarkkinoilla kesällä 2005. Näissä tapahtumissa eri käsityötekniikoiden tekijöiltä on mahdollista kysellä käsityöhön liittyvistä ongelmista, tai tekniikoita voi itse kokeilla, jolloin *taidon oppimiseen saa henkilökohtaista ohjausta*.



KUVA 3. Käsityönäytös (pirtanauhan valmistaminen) Turun keskiaikamarkkinoilla.

Keskustelupalstoilla kokeneet pelaajat antoivat kahdenlaisia asiantuntijaneuvoja; joko neuvottiin aiheeseen liittyvän asiantuntijan luokse tai neuvoja oli itse aiheen asiantuntija. Aseiden osalta asiantuntijaneuvoja annettiin runsaasti ($f=72$), samoin kokemustietoja ($f=68$). Rooliasujen osalta asiantuntijaneuvoja annettiin ($f=26$) ja kokemustietoja ($f=20$). Asiantuntijoiden verkosto kasvoi pelaajille huomattavasti, sillä eri aihealueisiin löytyi sellaisia käsityöläisiä, joita ei muuten löytäisi esimerkiksi puhelinluettelosta tai eri paikkakunnalta. Esimerkiksi aseisiin liittyen löytyy erilaisia pajoja, joista on mahdollista kysyä vaikkapa metallin työstämiseen liittyviä seikkoja. Asiantuntijoina vastauksissa olivat pääasiassa kokeneet pelaajat ja pelinjohto, mutta myös ammattimaisesti käsityötä harjoittavat yrittäjät. Kokeneemmat pelaajat pystyivät antamaan myös hyviä kirjallisuusvinkkejä ja web-osoitteita ja he kertoivat kokemuksiaan suunnittelu- ja valmistusprosesseista.

“20.11.2003. Itse rakensin kilpeni vanerista. Otin kaksi palaa 3millin vaneria, ja laitoin runsaasti liimaa väliin. Sitten puristin palaset yhteen paria lankkua vasten, kiristin sen remmeillä kaarevaksi. Sitten annoin sen kuivua 2 viikkoa, yksikin varmasti riittäisi, mutta halusin olla varma koska autotalli oli aika kostea. Sitten maalasin, ja koristelin kilven. Lopuksi tein paksusta nahasta käden sijat. Toki siihen voi lisätä vielä kanto hihnan, mutta itse en sitä tehnyt.”

Käsityötekniikat:

Rooliasujen ja aseiden, sekä harrastuksessa käytettävien esineiden ja astioiden valmistamiseen tarvitaan monia eri käsityötekniikoita. Keskustelupalstoilla tekniikoista tehtiin myös runsaasti kysymyksiä. Kysymykset ja vastaukset painoutuivat live-roolipelaajilla rooliasujen ja aseiden valmistamiseen. Historiaharrastajien haastatteluissa painotettiin enemmän harrastuksessa käytettävien esineiden valmistustekniikoita. Keski-aikamarkkinoilta otettu kuvamateriaali vahvisti haastatteluista saatuja tietoja esineiden valmistamiseen käytetyistä käsityötekniikoista. Yleisesti käytettyjen käsityötekniikoiden lisäksi harrastajat osaavat yhdistellä monia tekniikoita ja tehdä uusia ja omaperäisiä ratkaisuja, kun tietyn tyyppinen asu tai esine on saatava. Yleisimpiä tekniikoita asun valmistamisessa olivat ompelu, kudonta (esim. lautanauhat), kirjonta ja värjäys sekä metallin työstämisen tekniikat. Aseiden valmistamisessa oli monia tekniikoita, sillä roolipeleihin valmistetaan boffereita (eli pehmeitä aseita turvallisuuden vuoksi), kun taas historiaharrastajat tekevät yleensä mahdollisimman aidon aseensa. Puun työstötekniikoita käytettiin erilaisten jousien, nuolien tai kilpien valmistamisessa. Metallin työstämisen tekniikoita käytettiin esimerkiksi puukojen, miekkojen, kirveiden tai työvälineiden tekemiseen. Näihin yhdistettiin myös erilaisia nahkatöitä, esimerkiksi jousien päällystäminen nahkalla sekä nuoliviinien ja koteloiden valmistaminen. Kenkien valmistamisessa käytettiin nahkan ompelua, hiomista, maalaamista tai erilaisia askartelutekniikoita. Pohjana käytettiin vanhoja kenkiä, jotka naamioitiin nahkan tai turkiksen paloilla tai erilaisilla nyörytyksillä. Kypärät valmistettiin nahka- tai metalli- tai lasikuitutyönä tai näiden yhdistelminä riippuen live-roolipelin genrestä. Päähineitä valmistettiin ompelemalla, huovuttamalla tai turkis- ja nahkaompelutekniikoilla. Erilaisten metallihaarniskoiden tai rautapaitojen valmistamisessa käytettiin metallin työstämisen tekniikoita, mutta haarniskan alle tulevat toppaukset ja suojat toteutettiin ompelemalla. Luun työstämisen tekniikoita (hionta, viilaus, poraaminen, sahaaminen) käytettiin erilaisten luu- ja sarvituotteiden tekemiseen. Tällaisia esineitä olivat esimerkiksi juomasarvet, korut, kammot ja ruokailuvälineet. Muiden esineiden valmistamisessa käytettiin esimerkiksi metallin työstämisen tekniikoita (korut, soljet, helat, niitit, ruokailuvälineet ym. talousesineet), ompelua (vaatetuksen lisäksi esim. teltat ja myyntikojut), keramiikan ja lasin työstämisen tekniikat (kynttilänjalat, helmet, korut, ruokailuastiat), nahkan työstämisen tekniikat (vyöt ja asevyöt, laukut ja pussukat, tupet ja huotrat teräaseisiin, säärystimet ja muut asusteet,

kirjankannet), puun työstötekniikat (soittimet, lelut, huonekalut, säilytysastiat, arkut, telttasalot, pirrat ja nauhalaudat sekä talousesineistä mm. juustomuotit, kupit, kulhot, kiulut). Muita tekniikoita olivat esimerkiksi tuohityöt, pajutyöt, paperin valmistaminen, terva- ja saippuatuotteiden valmistaminen, nyörien ja narujen valmistaminen sekä erilaiset askartelut (esim. sulka- ja höyhentyöt). Puun-, luun ja nahkan työstämisessä käytettiin myös erilaisia kaiverrus- ja polttoaiverrustekniikoita. Uudempiä tekniikoita olivat lasikuidun ja muovin työstäminen (esim. kypärät ja haarniskat), erilaiset vaahto- ja solumuovityöt (bofoaseet, toppaukset ja suojukset) sekä lateksityöt (naamiot tai korvat). Varsinkin live-pelaajat yhdistelivät näitä eri tekniikoita rohkeasti, kun taas historiaharrastajat suosivat mahdollisimman perinteisen menetelmän käyttöä.

5.2 Käsityötaidon ja –tiedon välittyminen

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa tarkasteltiin keskustelupalstojen sisältöjä, sitä millaisia kysymyksiä harrastajat tekevät ja millaisia ongelmia he kohtaavat käsityön tekemisen eri vaiheissa. Kokeneemmat pelaajat pystyivät antamaan ohjeita ja neuvoja aloitteleville pelaajille, mutta myös kokeneet pelaajat vaihtoivat ajatuksia erilaisten käsityötuotteiden kehittämisessä. Näiden perusteella käynnistyi tutkimuksen toinen vaihe, jossa keskeiseksi nousi nimenomaan yhteisöjen vaikutus käsityötietojen tai taitojen kartuttamisessa sekä jae-tun asiantuntijuuden esille nostaminen aineistosta.

Missä tahansa tekemisessä tai oppimisessa tärkeä rooli on oppimisen kontekstilla. Käsityön tekemisessä live-roolipelaajilla ja historiaharrastajilla on mielekäs konteksti, tuotteet tulevat todelliseen käyttötarkoitukseen ja siksi omaehtoinen käsityötiedon ja –taidon hankkiminen kiinnostaa. Wengerin (1998a; 1998b) mukaan oppimisprosessi on sekä kokemuksellisuuteen että sosiaalisuuteen perustuva prosessi. Kun ihminen kohtaa ympäristössään uusia haasteita, hän vastaa niihin hyödyntämällä uudenlaista toimintamallia. Kulttuurinen vuorovaikutus on näin sekä yksilöllinen, että sosiokulttuurinen ilmiö ja uudenlaiset yhteistyömuodot kehittyvät erilaisista kulttuurisista taustoista olevien ihmisten kesken. Käytännöyhteisöille tunnusomaisia piirteitä ovat mm. pitkäaikaiset ja vastavuoroiset suhteet yhteisön jäsenten välillä. Yhteisölle muodostuu myös toimintatapoja, ja niiden varassa yhteisö tekee asioita yhdessä. Yhteisön sisällä on ominaista myös tiedon nopea virtaaminen ja tie-

don hyödyntäminen uusia innovaatioita kehiteltäessä. Vaikka yhteisön sisällä oleva jäsenyys ei olisi muodollista, on jäsenillä yhteinen käsitys siitä, mitkä ovat kunkin jäsenen vahvuudet ja heikkoudet. Heillä on siis ns. metatietoa siitä mitä kukin yhteisön jäsen tietää. Tällaisella yhteisöllä on myös omat sisäpiirin jutut ja paikallinen tietämys sekä tietty kielenkäyttötapa.

Live-roolipelaajien keskustelupalsta on valtakunnallinen ja kysymyksiä käsityöstä tehdään eri puolella Suomea tapahtuviin peleihin. Yleensä rooliasut, aseet ja esineet suunnitellaan ja valmistetaan itsenäisesti tai kavereiden kanssa pienissä ryhmissä pelaajien omalla paikallakunnalla Internet-verkkoa hyväksikäyttäen. Jotain tuotetta voidaan kehitellä yhteisesti sopimaan moniin eri peleihin. Sen lisäksi keskustelua voidaan käydä omien paikallisten roolipeliseurojen internet-keskustelupalstoilla, jolloin suunnittelu voi kohdistua tiettyyn peliin ja siellä tarvittaviin rooliasuihin ja esineisiin.

Roolipelaajien käytäntöyhteisö toimii pitkälti virtuaalisesti. Harrastajat kommunikoivat keskustelupalstoilla eri puolelta Suomea ja jakavat tietämystään yhteisellä foorumilla. He toimivat käytäntöyhteisössään monella eri tasolla. Virtuaalisessa kanssakäymisessä he voivat olla joko tietyn käsityötekniikan, materiaalin tai suunnittelun asiantuntijoita. Lisäksi heillä on erilaisia harrastusta tukevia taitoja. Heillä voi olla esimerkiksi historian tuntemusta, he voivat olla taitavia tarinoiden kirjoittajia, jotkut omaavat luonnossaliikkumis- ja erätaitoja, toisilla taas on nykytekniikkaan liittyvää tuntemusta, he voivat omata erilaisia käsityötaitoja tai osalla on vieraiden kielten ja kulttuurien tuntemusta. He tulevat erilaisista ammattiryhmistä, tai heillä on erilaiset opiskelutaustat ja harrastukset. Virtuaalisen kanssakäymisen lisäksi he kohtaavat myös erilaisissa tapahtumissa tai peleissä ja harrastajat myös järjestävät itse käsityötapahtumia, taisteluharjoituksia, ruokapitoja jne. Pelaajia on myös eri tasoilla; toiset ovat vasta aloittelijoita, kun taas toisilla voi olla vuosien kokemukset pelaamisesta ja historiaharrastamisesta.

Viestinnälliset prosessit ovat keskeisessä asemassa tarkasteltaessa inhimillistä oppimista ja kehitystä, tällöin ratkaisevia tekijöitä monimutkaistuvassa yhteiskunnassa ovat teknologian ja sosiaalisen järjestelmän asettama tiedonvälityksen tarve (Säljö 2001, 36-38). Käytäntöyhteisö koostuu ihmisistä, jotka jakavat yhteisen kiinnostuksen kohteen ja ovat yhdessä kiinnostuneita ratkaisemaan ongelmia, auttamaan toisiaan ja jakamaan informaatiota. He muodostavat yhteisön, jossa on mahdollista oppia toinen toisiltaan. (Wenger 1998c.) Seu-

raavassa taulukossa on esimerkki roolipelaajien käytäntöyhteisön toiminnasta virtuaalisella tasolla (Taulukko 3):

TAULUKKO 3. Esimerkki roolipelaajien käytäntöyhteisön toiminnasta, (vrt. Wenger 1998c)

Ongelma (aloittelija)	<i>"Olen suunnitellut kaverini kanssa eräänlaista "keskiaikais" vaellusta erämaassa, eli toisin sanoen lähdemme kesämökiltä erämaahan vaeltamaan keskiaikaiset varusteet päällämme/mukanamme. Minulla on kyllä eräs reppu mikä on muuten tarkoitukseen sopiva, mutta se on ehkäpä koko päivän retkeä varten turhan pieni eikä kaverilleni ole keksitty minkäänlaista laukkua/reppua."</i>
Tiedon pyyntö	<i>Eli, mistä saisi keskiaika henkisiä reppuja tai muita laukkuja?</i>
Tiedonlähde	<i>http://www.keskiaika.org/kirjasto/ckassi/ckassi.htm Tuollainen voisi olla hyvä idea.</i>
Kokemusten jakamisen/valmis tuote (kokeneempi pelaaja)	<i>Yhden päivän ja yönkin mittaiseen retkeen ei välttämättä suurempia kantovälineitä tarvitse. Tärkein tavaran kuljetukseen vaadittu väline on kestävä nahkavyö, johon voi kiinnittää uskomattomia määriä roinaa erilaisissa nyssykoissa, pussukoissa ja vyölaukuissa ilman, että liikkuminen merkittävästi vaikeutuu. Kankaan sisälle pakatut tavarakääröt kulkevat myös kätevästi mukana, kun niiden ympäri virittää narua, remmejä tai toisen vyön siten, että lopputuloksen voi mukavasti heittää olkapäälle tai repun tapaan selkään.</i>
Kokemusten jakamisen/hankintapaikka	<i>Tuohon reppuasiaan palatakseni, niin Ruotsin armeijan "hevosreppu" on varsin mainio fantasiahenkisiin peleihin, ja lisäksi käyttömukavuuden takaa armeijan luja laatu.</i>
Kokemusten jakamisen/käsityötaidot	<i>Yksinkertainen haarapussi oli keskiajalla pyhiinvaeltajien ja muiden matkamiesten suosiossa, eikä sellaisen valmistaminen vaadi kovinkaan ihmeellisiä ompelutaitoja.</i>
Referenssi	<i>Kiitoksia kovasti kaikille neuvoista! Kysyisin vielä, että mikä oikein on haarapussi?</i>
Projektin dokumentointi (web-sivusto) Kokenut pelaaja	<i>Haarapussi on nimenomaan tuon Celestinuksen pussin (kts. linkki edellä) kaltainen "kaksipäinen säkki", jossa on suuaukko keskellä ja jota voidaan roikottaa olkapäällä siten, että toinen puoli roikkuu edessä ja toinen takana; pysyy kätevästi olalla ilman käsiä ja on mukavampi kuin useimmat olkalaukut. Haarapussi: Yksinkertaisempi malli on suljetumpi, eli pelkkä putkimainen pussi jossa on sauma auki pitkän sivun keskeltä. Siihen mahtuu myös enemmän tavaraa, koska pussin molemmat puolet voivat olla täynnä ja silti painovoima estää tavaroita tippumasta aukosta. Haittapuolena on se, että pussia ei voi kaivella sen ollessa olalla, vaan se pitää ottaa ensin alas.</i>
Tapaamiset	<i>Eero kenen kanssa oot menossa, ja missä päin Suomee?</i>

Virtuaalimaailmassa live-roolipelaajat ja historiaharrastajat muodostavat yhteisön, jossa he ymmärtävät toistensa kieltä ja pystyvät kommunikoimaan oman kulttuurinsa mukaisesti. He ovat tiiviissä vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, mutta samalla he muodostavat oman yhteisönsä ulkopuolelle verkoston, jossa mukana ovat monenlaiset asiantuntijat ja ammattilaiset. Verkosto on yhteydessä maailmanlaajuisesti itse pelikulttuuriin liittyvissä asioissa, mutta myös käsityön tekemisen kannalta monien eri käsityön alueiden kanssa. Virtuaalikeskustelujen perusteella he suunnittelevat pelitapahtumien lisäksi myös omia pienimuo-

toisia ryhmiä, jossa kokemuksia voi jakaa kasvokkain tapahtuvissa keskusteluissa tai tehdä yhdessä käsitöitä.

”23.1.2004. Samalla kysäisisin jo olemassaolevista ommellustavien larppaajien tahi historiallisten pukujen ystävien yhteenliittymistä, tai mahdollisesta kiinnostuksesta sellaisiin.”

”23.1.2004. Yhteenliittymiä saattaa löytää vaikkapa pukulistan kautta. Allekirjoittanut sijaitsee Helsingissä ja pitää yhdessä näpertämisestä (erityisesti kokeellisesta sellaisesta) ja pukulöpinästä.”

*”23.1.2004. Ah, pukulista tietysti *potkaisee itseään* Olikin lisää jotain, mitä muistaa. Vaatetuksesta turiseminen ihan vain vaikka virtuaalisesti on kovasti mukavaa”*

Koska harrastajat muodostavat oman yhteisönsä ja haluavat kehittyä harrastuksen myötä yhä autenttisempaan suuntaan, he tuntevat vastuuta myös toisten harrastajien puvustuksen ja esineistön onnistumisesta. Näin he takaavat kaikille osallistujille onnistumisen elämyksiä luonnollisessa kohtaamisessa. Vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot tulevat esille keskustelupalstojen aiheissa. Harrastajat kehittelevät yhdessä aivan uudenlaisia ”tuotteita”, esimerkiksi lasikuituhaarniskan soveltuvuutta larppaamiseen (Liite 3) ja sen työstämiseen ja käyttämiseen liittyviä hyviä ja huonoja puolia. Heillä on siis positiivinen riippuvuus toisiinsa nähden, sillä he kehittelevät sellaisia tuotteita, tai käsityötekniikoita joista on hyötyä kaikille alan harrastajille. Harrastukseen liittyvät eri elämänalueen tiedot ja taidot syvenevät ja harrastajat kehittävät metakognitiivisia taitojaan monipuolisesti. Esimerkiksi puvun tekemisen taustaksi haetaan taustatietoa pukuhistoriasta (kirjallisuus, web-osoitteet, elokuvat), arkeologiasta (hautalöydöt, museoiden arkistot), kansainvälisistä yhteyksistä (esim. Pohjoismaiden viikinkiajan löydöt). Samalla tieto kytkeytyy aikakauden maatalous- ja metsätuskulttuuriin, esimerkiksi pellavan viljelystä ja sen työstämisestä langaksi ja kankaaksi, ja siinä käytetyt käsityövälineet ja menetelmät. Harrastajat lukevat myös aikaan liittyviä tarinoita ja kehittelevät omia juonikäänteitään hahmon ympärille. Monipuolisuus tulee esille virtuaalisen kanssakäymisen lisäksi luonnollisissa kohtaamisissa, kädentaitojen kehittämisessä sekä kokonaisvaltaisen harrastamisen tuoman elämyksellisyyden muodossa. Nuorten nettikäyttäytymistä tutkinut Markus Keränen (2004) puhuu uusista yhteisöllisyyden muodoista, joista esimerkkinä ovat erilaiset nettiyhteisöt. Näissä yhteisöissä henkilön yksilöllisyys ei pois sulje yhteisöllisyyttä. Keräsen mukaan nuoret ovat itse keksineet heille sopivia yhteisöllisyyden muotoja ja nämä yhteisöt liittyvät pikemmin ystäviin kuin perheeseen, sukuun, kirkkoon tai muihin perinteisiin yhteisöllisyyden muotoihin. Nuorten omissa yh-

teisöissä on tyypillistä, että niissä jäsenyys on vapaaehtoista, tilapäistä ja jäsenten vaihtuvuus on suurta.

Yhteisöllinen oppiminen syntyy vuorovaikutuksessa toisten yhteisön jäsenten kanssa. Se edellyttää sitoutumista yhteisön toimintaan ja tavoitteelliseen ongelmanratkaisuun, jonka tuloksena voi syntyä uutta tietoa, tai ainutkertaisia tuotoksia. Yhteisöllinen teknologia voi jakaa kognitiivista taakkaa ja toimia yhteisön kollektiivisena muistina. (Häkkinen 2004.) Roolipelaajat ovat kiinnostuneita tietoverkoissa tapahtuvaan tiedonvälitykseen ja se kuuluu luonnollisena osana roolipeliharrastukseen. Siksi heille on muodostunut laaja verkosto, jossa he voivat seurata tapahtumia ja kysyä neuvoa keskustelupalstoilla ja sähköpostissa. Koska aiemmat keskustelusäikeet ovat tallessa internetsivustoilla, on harrastajille kertynyt kattava tietopankki käsityöhön liittyvistä ongelmista ja niiden ratkaisemisesta. Lisää tekstejä karttuu arkistoon koko ajan ja varsinkin keskusteluissa syntyneet linkkilistat ovat erinomaisia tiedonlähteitä. Roolipelaajien ja historiaharrastajien käsityön oppimisella on selkeä konteksti. He ovat kiinnostuneita oppimiaan käsityötaitoja, koska sillä on merkitystä onnistuneen pelin tai historiatapahtuman rakentamiseksi. Harrastajien tilannesidonnainen oppiminen liittyy käytäntöön, oppiminen on osallistuvaa ja vuorovaikutteista sekä kokemuksiin perustuvaa.

5.2.1 Verkoston toiminta käsityötiedon ja - taidon välittymisessä

Tieto- ja viestintätekniiikan käyttötapamallissa (Vahtivuori 2001) voidaan nähdä neljä osittain päällekkäistä käyttöfunktioita. Käyttötapamallissa on pedagoginen, välineellinen, yhteisöllinen ja viestinnällinen tieto- ja viestintätekniiikan käyttötapa. Pedagogisessa mallissa opiskellaan esimerkiksi opetusohjelman tai verkko-oppimateriaalin informaation tuella. Välineellisessä tavassa opiskellaan tekniikan kanssa, eli tekniikka nähdään työvälineenä. Viestinnällinen käyttötapa kuvaa välitteistä käyttötapaa, jolloin toimintaympäristönä on verkko ja sosiaalinen vuorovaikutus tapahtuvat toisistaan erillään. Yhteisöllisessä käyttötavassa tieto- ja viestintätekniiikka toimii pääasiassa yhteisön toiminnan tukena. Kaikki toimijat ovat aidosti kiinnostuneita ja samalla myös riippuvaisia toisten toimijoiden vuorovaikutuksesta. Yhteisöllisessä käyttötavassa konteksti ja yhteisyyden tuntu ovat tärkeitä käsitteitä.

tä. (Kröger 2003, 237-241; Tella, Vahtivuori, Vuorento, Wager & Oksanen 2001, 181-189; Vahtivuori 2001.) Roolipeli- ja historiaharrastajien yhteisöjen käyttötapamallina voidaan nähdä yhteisöllisen käyttötavan lisäksi myös viestinnällinen käytötapa, vaikka yleensä edellä mainitut käyttötavat ovat jotenkin yhteydessä toisiinsa.

Sosiaalisten rakenteiden moninaisuutta tai sosiaalisten ilmiöiden riippuvuuksia toisistaan voidaan tutkia verkostanalyysin avulla. Verkostanalyysi hahmottaa monimutkaisia tai usein näkymättömiä sosiaalisia rakenteita. Verkosto-sanaa käytetään yleisenä metaforana kuvattaessa erilaisia sosiaalisia järjestelmiä. Verkosto käsite voidaan nähdä myös tieteellisen teorian osana tai verkosto ymmärretään analyttisenä käsitteenä tutkimusaineiston koaamiseen tai käsittelyyn liittyvänä. Useimmiten verkoston käsitettä käytetään yleisenä metaforana ilman selkeää sisältöä ja silloin viitataan yleensä ei-hierarkkisiin sosiaalisiin järjestelmiin, jotka koostuvat useista toimijoista. (Carton, Haythornthwaite & Wellman 1999, 75-106; Johanson, Mattila & Uusikylä 1995, 1-5.)

Verkostoaineistot voivat sisältää erilaisia ulottuvuuksia. Yhden toimijajoukon välisiä suhteita kutsutaan yksiulotteiseksi verkostoaineistoksi, kaksiulotteisessa verkostoaineistossa on informaatiota yhdestä tai kahdesta toimijajoukosta, joka osallistuu erityyppisiin tapaamisiin. Kolmannessa verkostoaineiston tyypissä perustana ovat yhden yksittäisen toimijan suhteet, jota kutsutaan egokeskeiseksi verkostoaineistoksi. Yksiulotteisessa verkostossa toimijajoukon suhteita voidaan jakaa niiden sisällön mukaan. Tällaisia ovat mm. yksilöllinen arviointi (esimerkiksi ystävyys), materiaalien voimavarojen siirto (esimerkiksi lainaaminen, ostaminen/myyminen), ei-materiaalien voimavarojen siirto (esimerkiksi informaation välittäminen, neuvon pyytäminen tai antaminen, sosiaalinen tukeminen tai uuden tiedon levittäminen), vuorovaikutus (esimerkiksi keskustelu tai mielipiteiden vaihto), liikkuminen (esimerkiksi sosiaalinen tai fyysinen liikkuvuus), viralliset roolit tai sukulaisuus. (Johanson ym. 1995, 24-27.) Roolipelaajien verkostoaineisto voidaan nähdä kaksiulotteisena, sillä he osallistuvat erilaisiin tapahtumiin ja ovat yhteydessä moniin eri toimijajoukkoihin.

Seuraava verkostanalyysi (Taulukko 4 ja Kuvio 9) on tehty ”Valmistetaan rengashaarniskoita tilauksesta” - keskustelusta (14.6.2003). Tähän keskusteluun on ottanut osaa 13 toimijaa. Taulukossa keskustelijat esiintyvät kirjaintunnuksina, YF tarkoittaa yleistä foorumia. Keskustelut on taulukoitu siten, että kukin yhteydenotto palstalle on kirjattu taulukkoon.

Jotkut vastaukset on kohdennettu suoraan esimerkiksi edelliselle kysyjälle, joten ne on kirjattu vastaukseksi ko. henkilölle. Ellei erikseen ole mainittu, kenelle vastaus on, se kirjattiin siinä tapauksessa yleiselle foorumille. Vaikka vastauksia on kohdennettu tietyille henkilölle, ovat ne kuitenkin näkyvissä yleisellä foorumilla, jotta kaikki voivat kommentoida ja ottaa osaa keskusteluun.

Keskustelu on lähtenyt liikkeelle TI:n viestistä, jossa mainostetaan omia tuotteita muille pelaajille. Keskustelu jatkuu niin, että seuraava kysyjä tiedustelee tarkemmin hintoja, materiaaleja, malleja tai kokoja. Seuraavaksi keskustelu etenee rengaspaitojen valmistamiseen, materiaalien työstämiseen sekä paitojen autenttisuuteen ja ulkonäköön. Keskustelussa otetaan kantaa myös historiallisiin seikkoihin, tuodaan esille TV-sarjoissa tai elokuvissa esiintyvien rengaspanssareiden autenttisuus sekä huomioidaan panssarin antamat turvallisuusnäkökulmat peleissä. Sen lisäksi keskustellaan panssarin alle tulevasta toppauksesta (cambesonista), sen materiaaleista, valmistamisesta ja käyttämisestä peleissä.

Keskustelun alussa anonyyminä (A) pysyttelevä epäilee vielä LR:n kykyä neuvoa.

”24.6.2003. Kun asian noin hyvin tunnet, tiedät myös mitä pellava maksaa. Koko keskusteluun voisi viitata sillä, että aidon saa kun menee museoon ostamaan. Nimitäin jos ei ole rahasta kiinni.” A

Vastauksessa LR tuo esille asiantuntijuuttaan kokemustietoon perustuen.

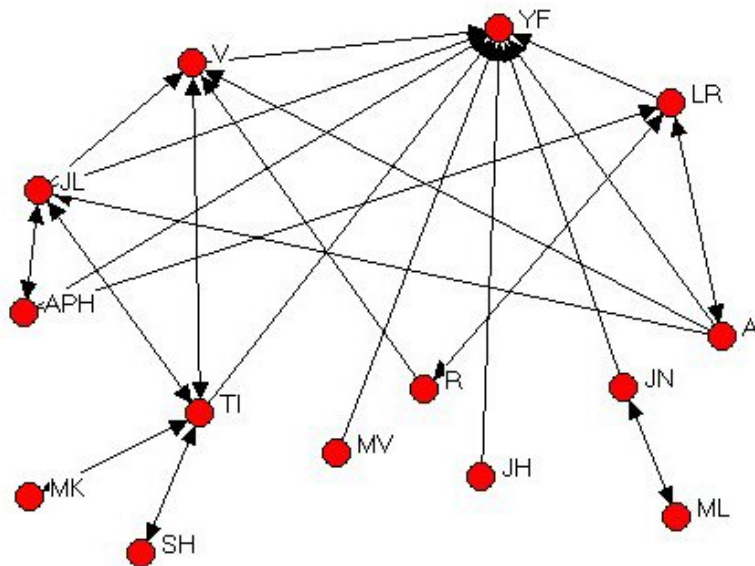
”24.6.2003. Jotenkaan en epäillyt sinun (vaikka en sinua tunnekaan) gambesoniasi keinokuiduista. :) Jouhia en suosittelen autenttisuudesta huolimatta, ellei gambesonin päällyskangas ole erittäin tiivistä, jouhitoppaus on ikävän tuntuinen jos kangas päästää jouhien päitä läpi ja yllättävän tiiviistäkin kankaasta ne tuntuvat tulevan läpi toisin kuin pehmeämmät kuidut.” LR

Taulukon vaakariviltä voidaan nähdä, kuinka monta kertaa ja kenelle keskustelija on lähettänyt kysymyksen tai vastauksen. Esimerkiksi rivillä 5 oleva V on lähettänyt kysymyksen tai vastauksen yleiselle foorumille (YF) 3 kertaa ja TI:lle kerran. Pystyriviltä voidaan nähdä ketkä ovat lähettäneet viestin V:lle (sarake 5), eli TI, JL, A ja R ovat jokainen lähettäneet viestin V:lle yhden kerran. Taulukko on esitetty myös graafisena versiona, jolloin verkoston toiminta on helpompi hahmottaa (Kuvio 9).

TAULUKKO 4. Verkostoanalyysi rengashaarniskakeskustelusta.

	YF	TI	MK	SH	V	JL	JH	APH	A	LR	JN	ML	R	MV
YF														
TI	4		1	1	1	1								
MK		1												
SH		1												
V	3	1												
JL	1	1			1			2						
JH	1													
APH	1					1				1				
A	1				1	1				1				
LR	2								1				1	
JN	1										1			
ML											1			
R					1					1				
MV	1													

Kuviossa 9 on näkyvillä verkoston toiminta “Valmistetaan rengashaarniskoita tilauksesta”-keskustelusta. Nuolen suunta ilmaisee, kenelle keskustelijat ovat lähettäneet viestejä ja onko viesteihin tullut vastauksia.



KUVIO 9. Verkoston toiminta rengashaarniskakeskustelussa.

Esimerkiksi R on lähettänyt viestiä V:lle, mutta ei ole saanut V:ltä vastausta. ML on sekä lähettänyt, että saanut viestiä JN:lta. APH on lähettänyt viestiä yleiselle foorumille (YF), LR:lle ja JL:lle, mutta on saanut viestin vain JL:lta. Keskustelun alulle panijalle TI:lle on tullut useita viestejä, lähinnä koskien tiedusteluja ostettavista rengaspanssareista, mutta

V:lle, JL:lle ja LR:lle viestejä alkaa tulla enemmän keskustelujen sisältöjen perusteella. Esimerkiksi gambesonin materiaalien hankkimisesta ja valmistamisesta LR tuo yleisellä foorumilla tietoa jo aiemmin, mutta tässä vastauksessa hän vastaa myös suoraan R:lle pel-lavan tilaamista varten.

”27.6.2006. Se riippuu siitä mihin käyttöön gambeson halutaan ja millaista historial-lisuustasoa siltä halutaan. Villa on tuohon jälkiompeluun parempi: siitä kun voi huovuttaa sopivan kokoisen toppauksen, jotta jos koneella ompelee, se pysyy hyvin om-meltaessa paikallaan. Käsinommellessahan on helpompi kontrolloida sitä missä ne toppaukset on. Kanavia topatessa toppausta tulee silti melkein joka kohtaan (paitsi ihan pistojen kohdalle) ja kun päällä on rengaspanssari, ruhjevammathan gam-besonilla eniten estetään. Lisäksi toppauksesta saa paksumman kuin mitä toppausten läpi ompelemalla. Kompromissi voisi olla käyttää molempia tekniikoita yhdessä: al-kuun ommella putken huovutetun villatoppauksen läpi ja sitten topata lisää. Säilynei-tä esimerkkejä ei gambesoneista ja juponeista kovin montaa ole, mutta tässä niistä yksi: http://www.metmuseum.org/toah/hd/ufarm/ufarm_3.htm Valitettavasti ilman lähempää tutkimista on vaikea sanoa onko kaikki toppaus koko vaatteessa lisätty jo ennen ompelua. Hihojen suhteen veikkaisin että on, rinnuksen ja lantion suhteen on vaikeampi sanoa. En valitettavasti voi kertoa paljonko paitaasi menisi, sillä määrä riippuu halutun toppauksen paksuudesta, toppausmenetelmästä ja käyttäjän ympä-rysmiotoista pituuden lisäksi. Jos haluat varman päälle pelata, tilaa ensimmäiseksi ki-lo tai pari, tee tilkku ja arvioi siitä. Toisaalta raakapellavalle voi olla helposti muu-takin käyttöä: käsityöläishahmon proppina, lantiomakkaroihin, yms, joten tekijästä riippuen ylimääräinen ei välttämättä ole turhaa.” LR

Jotta virtuaaliympäristössä samanlaisen kulttuuritaustan omaavat henkilöt pystyisivät laa-dukkaaseen vuorovaikutukseen, on heidän ylläpidettävä syntynyttä yhteisöä kasvattamalla osallistujien yhteisöön kuulumisen tunnetta. Osallistujien tulee olla tietoisia omasta virtu-aaliyhteisöstään, siitä millaisia vaikutuksia yhteisöllä on yksion toimintaan ja miten se vai-kuttaa koko yhteisön toimintaan. Osallistujien on tunnettava, että yhteisö on luotettava ja että osallistujat ovat halukkaita osallistumaan yhteisen tavoitteen rakentamisessa. (Mäkita-lo, Häkkinen, Salo & Järvelä 2004; Mäkitalo 2000, 191-198.) Tuomen (2005, 158-162) mukaan internetissä tapahtuva toiminta ja kommunikointi jatkaa ja täydentää muita vuoro-vaikutuksen tapoja ja virtuaalinen yhteisö toimii vain harvoin sähköisen viestinnän varassa. Moderni yhteisö on työnjakoon ja tiedon eriytymiseen perustuva käytäntöyhteisö. Siinä tieto ja taito ovat määrittävänä yhteisön tekijänä.

Virtuaaliympäristö käsittää laajemman vuorovaikutuksen foorumin, jossa mahdollista on entistä tasa-arvoisempi viestintä. Tällaisessa yhteisössä jokainen osallistuja voidaan ottaa vakavasti ja jokainen voi toimia opettajana tai olla oppilaana. Aito vuorovaikutus syntyy

siitä, että keskustelijat ovat toisilleen merkityksellisiä. (Häkkinen, Linnankylä & Lensu 2000, 89.) Traditionaalinen yhteiskunta on modernisoitunut ja rakentunut sosiaalisten vuorovaikutusten malliksi. Tässä mallissa aika ja paikka ovat tulleet läpinäkyviksi ja ulottuvuudet ovat romahtaneet pisteiksi. Aikaa ja paikkaa määrittelevät sosiaalisten vuorovaikutusten rytmit ja tiivistymät, jotka kertovat yhteisön elintilan ja sen ulkopuoliset suhteet. Modernin yhteisön toiminta perustuu kollektiiviseen tuotantoon ja sellaiseen työnjakoon, jossa toimijoiden paikat määräytyvät osaamisen ja vuorovaikutuksen perusteella. (Tuomi 2005, 145-146.)

5.2.2 Jaettu asiantuntijuus

Miten asiantuntijuus tulee esille live-roolipelaajien tai historiaharrastajien yhteisössä? Bereiterin ja Scardamalian (1993) tutkimuksissa on tullut ilmi, että noviiseihin eli vastaalkajiin nähden asiantuntijat ovat hankkineet laajan tietomäärän kiinnostuksensa kohteesta. He pystyvät järjestelemään, esittämään ja tulkitsemaan monipuolisesti ympäristöstään saamaa tietoa. Se vaikuttaa heidän kykyynsä päätellä, muistaa tai ratkaista erilaisia ongelmia. Asiantuntijat pystyvät huomaamaan sellaisia ominaisuuksia ja rakentamaan mielekkäitä tietorakenteita, johon aloittelijat eivät pysty. Heillä on myös tiedon soveltamis-yhteys ja he pystyvät palauttamaan joustavasti mieleensä tärkeitä asioita. Heidän ei tarvitse käydä läpi kaikkea tietämäänsä merkityksellisten asioiden löytämiseksi. Asiantuntijoilla on myös kyky sujuvampaan mieleen palauttamiseen kuin aloittelijoilla. Vaikka asiantuntijat osaavat oman erityisalansa hyvin, eivät he välttämättä osaa opettaa toisia. Verkostoituminen käsiteltyä esimerkiksi eri kulttuuriyhteisöjen tai harrastusyhdistysten kanssa luo hyvän pohjan erilaisten asiantuntijakulttuurien kehittymiselle ja vahvojen verkostoyhteyksien luomiselle, ja se tukee hyvin myös hiljaisen tiedon jakamista. (Ks. myös Bransford, Brown & Cocking 1999, 44-45; 55; 57; Dormer 1994, 40; Hakkarainen ym. 2004, 77-83.)

Yhteisöllisen toiminnan edellytyksenä voidaan pitää mielekästä oppimisympäristöä, joka saa toimijat sitoutumaan yhteisölliseen työskentelyyn. Oppimistilanteella on huomattava merkitys siihen, kuinka syvällisesti oppija suuntautuu käsiteltävään asiaan. Yksilön oppimista käynnistävät mekanismit liittyvät sosiaalisen vuorovaikutuksen tilanteisiin. Ilman

vuorovaikutusta syvälinen sitoutuminen virtuaaliseen työskentelyyn on vaikeaa. Verkko-ympäristö antaa oppijoille tasavertaisen mahdollisuuden kysymysten tekemiseen, yhteiseen ideointiin tai tiedon tuottamiseen. (Arnseth, Ludvigsen, Wasson & Morch 2000; Hämäläinen ym. 2004, 259; Järvelä 2005.) Tietoverkkojen avulla ihmiset pystyvät kohtaamaan toisiaan enemmän, he voivat myös kommunikoida laajemmille ihmisjoukoille kuin aikaisemmin. Verkkomediassa vuorovaikutteisuus mahdollistaa toimijoiden tehdä valintoja; yksilö itse voi määrittellä millaisissa verkostoissa he haluavat toimia. Kommunikoinnin uusi muoto tuottaa uudella tavalla yhteisöllisyyttä ja se muuttaa myös tiedon autoritaarista jakamisen tapaa. (Salo 2003, 120-121.) Yhteisöllinen tiedonrakentaminen on kehämäistä, jossa toimijoiden hiljainen ymmärrys pyritään tekemään näkyväksi. Keskustelu etenee tarkentamalla keskustelijoiden kannanottoja, neuvottelemalla ja tuomalla esille erilaisia näkökulmia esillä olevasta asiasta. Prosessissa syntyy uutta ymmärrystä, jota ryhmä yhdessä rakentaa. Yhteisöllinen tiedonrakentaminen on nähtävä sidoksissa tilanteeseen, jossa se tapahtuu ja joka on merkityksellistä siihen osallistujille. Tilanteeseen liittyvät osallistujien olennaisiksi kokemat kontekstuaaliset ulottuvuudet, kuten fyysiset, sosiaaliset tai kognitiiviset elementit. (Arvaja & Mäkitalo-Siegl 2006, 125-130.)

Tutkivan oppimisen mallin (Hakkarainen ym. 1999, 198-202) mukaan ihmisellä on johonkin alueeseen kuuluvaa hyvin organisoitunutta tietämystä (vaikkakaan ei ammattimaista asiantuntijuutta), jolloin hän pystyy toimimaan omassa paikallisyhteisössään asiantuntijana. Häneltä kysytään neuvoja ja näin ollen hänellä on kognitiivisesti keskeinen rooli neuvojen antamisessa. Samalla yksilö kokee itsensä asiantuntijaksi ja ottaa vastuuta alan osaamisesta. Hakkaraisen mukaan suunnittelu ei pelkästään tapahdu yksilön pään sisällä, vaan se on hajautunut myös sosiaalisen yhteisön, yksilön sekä niiden toiminnan välille. Verkko-ympäristö antaa mahdollisuuden toimia jonkin sosiaalisen yhteisön jäsenenä, jolloin yksilö voi valita useita eri mahdollisuuksia solmia opiskelua tai muuta tarkoitusta varten tukevia sidoksia. Toimimalla verkossa ihminen on osa kollektiivista muistia, jolloin hänellä on monipuoliset mahdollisuudet kommunikoida, saada ja jakaa tietoa, luoda ja tuottaa yhteisesti uutta tietoa.

Lahti ja Seitamaa-Hakkarainen (2005, 103-117) tuovat artikkelissaan esille sen, että nykyajan suunnitteluammateissa yhä keskeisemmässä asemassa on yhteistyö ja yhteisöllinen suunnittelu. Suunnittelu vaatii monien eri alan näkemyksiä ja osaongelmien ratkaisemista. Oleellista on yhteisesti jaettu tietämys. Yhteisöllinen suunnittelu pohjautuu vahvasti tutki-

vaan yhteisölliseen oppimiseen ja sen taustalla olevaan yhteisöllisen oppimisen pedagogiseen teoriaan. Suunnittelussa ei nojata enää yksittäisiin lahjakkaisiin yksilöihin, vaan kompleksiset suunnitteluongelmat vaativat monien eri yhteisöjen moninaista osaamista, sekä asiantuntijatiimien yhteistyötä. Käsityön opetuksessa on aiemmin vahvasti ollut esillä yksilökeskeisyyden korostaminen suunnittelutyössä ja usein suunnittelu on perustunut opiskelijan omiin tarpeisiin. Uusien ideoiden tuottaminen vaatii kuitenkin monien eri näkemysten kriittistä arviointia sekä suunnitteluryhmän avointa yhteistyötä. Suunnitteluprosessi edellyttää ongelman asettamista, sen määrittelyä uudelleen, muokkausta ja muuntamista. Oleellista on suunnittelutehtävän analysointi ja kontekstin määrittäminen. (Ks. myös Lahti, Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2004.)

Keskusteluissa tuotiin esille se, millä tasolla pelaaja on ja millaista tietoa hän tarvitsee. Uusina yhteisön jäseninä aloittelijat kysyivät alkuun yleisellä tasolla olevia kysymyksiä, kuten yleensä vaatteiden ja aseiden hankkimisesta tai valmistamisesta. Kysymyksiä voi turvallisesti tehdä anonyyminä. Kokeneemmat pelaajat kyselivät enemmän tietyistä tekniikasta, tai yksityiskohtia johonkin rooliasun tai esineen valmistamiseen. Vaikka pelaaja olisi kokeneempikin, voi hän kuitenkin kokea olevansa aloittelija jossakin tietyssä käsityötekniikassa.

”20.11.2003. Rengaspanssareista. Itse olen ensimmäistä tuollaista tekemässä, neljä yhteen kaavalla, n. sentin kokoisista renkaista. Semmoista lyhyttä mekkoa olen kaa-vaillut. Elikkä onko kokeneemilla ihmisillä neuvoja tällaiselle keltanokalle, esim. koristelusta, tai miten panssarin saisi lopuksi kiiltäväksi, yms.”

Kun harrastajien keskustelupalstoilla vierailee useammin, alkavat kokeneemmat pelaajat erottua keskustelujen tasossa. Yhteisön jäsenet alkavat tuntea jäsentensä vahvuuksia keskustelujen perusteella. Asiantuntijat ovat myös kiinnostuneita seuraamaan palstalla olevia keskusteluita ja pyrkivät neuvomaan ja ohjaamaan aloittelevia pelaajia. He myös esiintyvät enemmän omilla nimillään. Yhteisölle alkaa muodostua tietoa siitä mitä kukakin tietää. Esimerkiksi tietyille ihmiselle kysymykset kohdistetaan suoraan, koska oletetaan vastaajan olevan asiantuntija tietyssä asiassa. Silti keskustelu käydään julkisella foorumilla ja myös muut voivat ottaa osaa keskusteluun.

”27.6.2003” Lynoure, teetkö gambesonisi niin, että ompelet ensin putket jotka sitten täytät toppauksella vai, niin että ompelet toppauksen läpi? Käsittääkseni jälkimmäi-

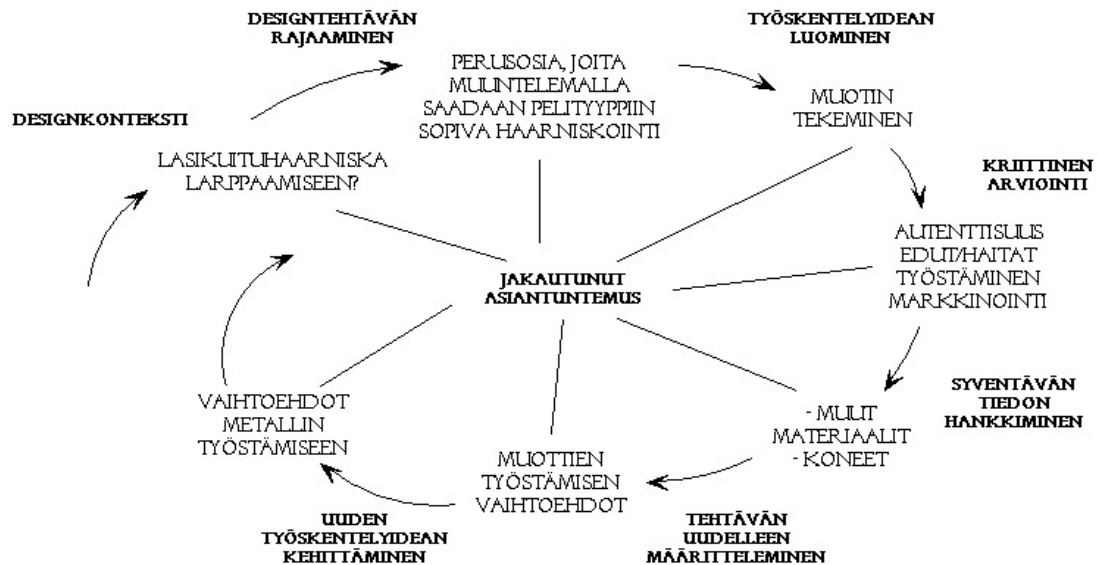
nen olisi historiallisempi tapa, kun silloin toppausta on joka kohdassa ja toppaus pysyy paremmin paikallaan. Mulla ei vain ole mitään hajua kuinka semmosen voi tehdä esim. jos käytössä on raakapellavaa (aivinoita ja rohtimia). Eräs paikka mistä saa raakapellavaa on: <http://www.raijanaitta.fi/>, jossa se maksaa 10 euroa/kilo ja rohtimet vielä vähemmän. Olisiko sulla Lynoure arviota kuinka paljon (kg) pellavaa menee polvipituiseen pitkähihaiseen paitaan 170 cm henkilölle?”

Roolipelaajien ja historiaharrastajien tiedonrakentelu ja oppiminen tapahtuu toiminnallisena prosessina, sillä he keskustelevalta ja kehittelevät tuotteita sosiolingvistisen prosessin ohjaamana. Lasikuituhaarniskakeskustelussa tavoitteena oli kehitellä muotteja erilaisiin peleihin siten, että jokainen pelaaja voi itse muokata muotin tarvitsemansa hahmon näköiseksi (hahmon ja pelin konteksti). Situationaalisessa ja sosiokonstruktivistisessä oppimiskäsitteessä tieto kehittyy yhteisön sosiaalisessa kontekstissa, jossa yksilöiden sosiaaliset kokemukset ja vuorovaikutustilanteet tapahtuvat kielen ja kieleen pohjautuvan toiminnan tuloksina. Oppiminen on seurausta ilmiöön liittyvistä keskusteluista ja oppijan tulkinnoista. Oppimisen tavoite kehittyy asteittain niin, että todellisuudesta syntyy erilaisia perusteltavissa olevia tulkintoja. (Arvaja & Mäkitalo-Siegl 2006, 121; Enkenberg 2005.)

Keskustelupalstojen puheenvuoroissa asiantuntijuus tulee esille useimmissa keskusteluissa, koska yleensä kokeneemmat pelaajat haluavat auttaa aloittelevia pelaajia. Asiantuntijoilla on jo aikaisempia kokemuksia monien käsityötekniikoiden ja –materiaalien työstämisestä, joten he pystyvät ottamaan kantaa ja vertailemaan eri tekniikoiden, tai materiaalien hyviä ja huonoja puolia.

”22.9.2003 Vaikka monilta osin lasikuitu vaikuttaisikin lähestulkoon ihanteelliselta materiaalilta Larp-haarniskaa varten, en usko lopputuloksen korvaavan sen työstämisessä nähdyin vaivan. Lasikuidun työstämisen vaatiessa muotin ja tuottaessa tuhotomasti vaikeaa pölyä, uskoisin yksinkertaisen teräksisen haarniskan olevan jopa yksinkertaisempi valmistaa, kuin lasikuituisen. Parhaiten sopisi lasikuitu corazzinatyylisen kangaspäällysteisen rintalevyn tekoon. Jos painoa pidätte ongelmana, tulee myös huomioida suuremman painon tuoma realistisempi tunne.”

Seuraavassa kuviossa (KUVIO 10) on jaettuun asiantuntemukseen perustuva suunnittelu-prosessi live-roolipelaajien lasikuituhaarniskakeskustelusta. Tuotteen suunnittelu etenee keskustellen, tekemällä lisäkysymyksiä, ottamalla kantaa, kirjoittamalla kokemuksista, tuomalla näkemyksiä eduista ja haitoista, sekä myös tuomalla kuvia keskustelun tueksi ja kommentoitavaksi.



KUVIO 10. Jaettuun asiantuntemukseen perustuva suunnitteluprosessi (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2000) kuviota mukailen. Lasikuituhaarniskakeskustelu (Liite 3)

Suunnitteluprosessin elementtejä ovat tehtäväalueen hahmottaminen, designtehtävän määrittely, hautomisvaihe, uudelleen ideointi, ideoiden karsinta ja tuotteen jatkokehittäminen (Lah-ti & Seitamaa-Hakkarainen 2005). Lasikuituhaarniskakeskustelussa designkonteksti muodostuu pelityyppin mukaiselle hahmolle suunniteltavasta haarniskasta, jota olisi mahdollista muunnella eri pelityyppihin. Designtehtävä on rajattu käsittämään muottien valmistamisen, joita eri tavoin pinnoittamalla voitaisiin muunnella esimerkiksi cyberpunk- tai fantasia-aiheisiin sopiviksi. Työskentelyideana olisi valmistaa lasikuitumatosta haarniskan osia (rintapanssari, ranne-, olka- tai säärisuojat, kypärä tms.) ja myydä niitä, jotta muut harrastajat pääsisivät muokkaamaan osia omaan peliinsä sopiviksi. Kriittisessä arvioinnissa käytettiin puheenvuoroja lasikuidun eduista (sen keveys, ”helppo” ja nopea työstettävyys, pinnoittamisen monet mahdollisuudet, ystävällisyys lateksiaseille jne.). Huonoina puolina nähtiin ainakin keskiaikapeleihin lasikuidun autenttisuusongelmat sekä sen tekemisen, että käyttämisen kannalta.

Muita huonoja puolia olivat mm. liiallinen keveys pelissä, metallista lähtevän äänen (kilinä ja kalina) puute tai lasikuidun työstämisestä tuleva pöly. Pelaajat kuitenkin esittivät myös muita vaihtoehtoja lasikuidulle (tyhjiömuovi tai erilaiset metallilaadut), hankkivat syventävää tietoa esimerkiksi kansainvälisiltä web-sivuilta, puntaroivat vaihtoehtoja metalliin

nähdessä jne. Lasikuituhaarniskakeskustelussa mukana oli selvästi live-roolipelaajien asiantuntijoita, jotka ottivat osaa keskusteluun tuomalla esille varsin paljon omia kokemuksiaan haarniskoiden tekemisessä. Kokeneemmat pelaajat toivat yhteisön käytettäväksi esimerkiksi kaavat rintapanssarin tekemiseen, nivellytyksen ideoita, haarniskan muotoon liittyviä työstämideoita, materiaalien ostopaikkatietoja, kuvia valmiista haarniskoista jne. Keskustelu eteni lasikuidusta metallin työstämisen vaihtoehtoihin, mutta myös lasikuituhaarniskoiden kehittäminen cyberpunk- ja scifipeleihin jatkui, vaikka keskiaikapeleihin pidettiin parempana aitoa metallihaarniskaa.

Lahden ja Seitamaa-Hakkaraisen (2005) mukaan omat designideat voivat kohdistua tekniseen toteuttamiseen ja siihen liittyvään ratkaisumahdollisuuksiin tai malleihin. Idea voi koskea materiaalia, rakennetta tai työskentelytapaa. Ideat ovat yleensä ensimmäisenä mieleen tulevia ajatuksia ja ne kehittyvät tarkemmiksi suunnitteluprosessin aikana. Epämääräistenkin ajatusten ja luonnosten esilletuominen avoimesti arvioitavaksi ja jatkoideoinnin kohteeksi ovat oleellista yhteisöllisessä suunnitteluprosessissa. Lasikuituhaarniska keskustelussa tuotiin esille idea yhden pelaajan ajatuksesta lähteä työstämään kevyttä lasikuitua larppaamiseen. Idean kehittämisessä käytettiin 21 puheenvuoroa. Uutta informaatiota tuotiin esille käyttökokemusten, materiaalien työstämisen ongelmien, autenttisuuden, materiaalien ja koneiden hankkimisen sekä muiden materiaalivaihtoehtojen näkökulmista.

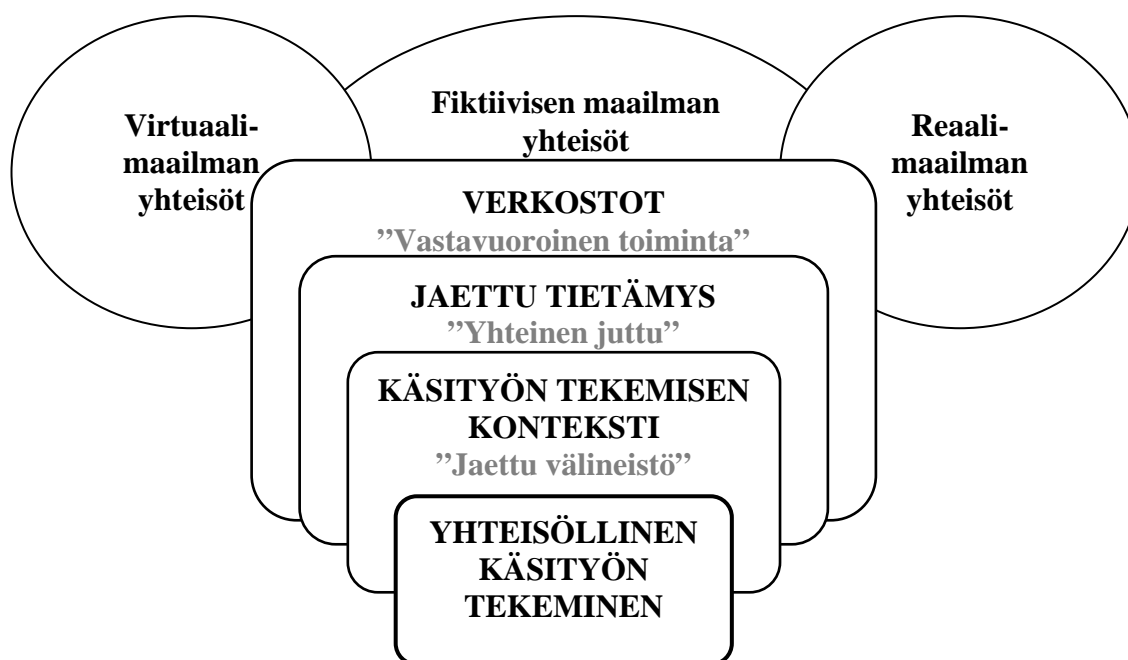
5.3 Yhteisöllisen käsityön tekemisen käsitteellinen malli

Mäyrän (2003b, 14-15) mukaan uuden sukupolven ajattelu ja toiminta poikkeaa ns. ”kirjan aikakauden” kasvateista. Interaktiivisessa mediamaailmassa nuoremmilla ikäluokilla on kykyjä lineaarisen ajattelun sijaan rinnakkaisprosessointiin. Merkittävää on myös visuaalisuuden tärkeys tiedon välittämisessä sekä ennakkoluuloton tekemällä ja kokeilemalla oppiminen. Irrallisten faktojen sijaan tärkeää roolia näyttää oma kohtainen kokemus. Tulevaisuudessa erilaiset oppimispelit ja leikillisuus ovat kasvava trendi ja älykkäästi toimivat verkot liittävätkin toimijoita yhteisöllisiksi tiimeiksi. Samalla yksilöllä on suurempi mahdollisuus vuorotella erilaisissa rooleissa: opiskelijan, perheenjäsenen, ohjaajan, työtiimin tai vaikkapa harrasteverkoston jäsenenä.

Larppaajien ja historiaharrastajien käsityötaidon ja -tiedon omaksuminen koostuu omaehtoisesta tiedonhankinnasta, osallistumalla peleihin ja historiatapahtumiin, valmistamalla erilaisia käsityötuotteita, sekä luomalla uutta tietoa käsityön tekemisestä tietoverkkoihin. Tällainen oppiminen voidaan nähdä Paavola, Hakkarainen & Seitamaa-Hakkaraisen (2006, 147; 154-155) mukaan ”trialogisena” tiedonluomisen mallina. Tämä tarkoittaa kolmea oppimisen vertauskuvaa; *tiedonhankintaa, kulttuuriin osallistumista ja tiedon luomista*. Käsitteellisen tiedon merkitys yksilön oppimisessa korostuu tiedonhankintametaforassa, joka voidaan nähdä monologisena, mielensisäisenä näkökulmana. Osallistumismetafora on dialoginen, yhteisöllinen näkökulma, jossa ihminen nähdään osana ympäristöä ja jossa vuorovaikutteisuus on tärkeää. Pyrkimys uuden tiedon luomiseen ja aiemman osaamisen ylittämiseen ovat keskeisimpiä tiedonluomismetaforalle, joka erityisesti tulee esille tietoyhteisöissä. Tällaisissa yhteisöissä ei keskitytä pelkästään yhteisölliseen toimintaan, tai yksilön oppimiseen, vaan tietyn tuotteen tai idean pitkäjänteiseen kehittelyyn ja siihen liittyvään vuorovaikutukseen.

Grounded Theoryn päämääränä on paljastaa jotain olennaista ilmiön luonteesta. Käsitteellisen mallin syntyminen on voitava jotenkin sitoa tutkimuksen aineistoon. Eli aineiston tulisi kertoa, mitä se pitää sisällään ja miten sen perusteella käsitteellinen teoria tai malli syntyy. (Bryman 2004, 401; Locke 1996; Strauss & Gorbis 1998, 268-274.) Tutkijan pyrkimyksenä on luoda käsitteellinen malli siitä todellisuuudesta, jota tutkimuksen kohteena olevat henkilöt omalla kielellään hänelle kuvaavat. Tutkimuksen kohteesta ja aineistosta löytyneet sosiaaliset prosessit, ilmiöt tai merkityssuhteet muodostuvat tutkimuksen teoriaksi. (Janhonen & Latvala 2001, 166-167; Strauss & Gorbis 1998, 15-25.)

Tässä tutkimuksessa käsitteelliseksi malliksi on muodostunut *yhteisöllinen käsityön tekemisen malli* (KUVIO 11), joka on saatu kategorisoimalla aineisto rooliasujen ja aseiden näkökulmasta luokkiin tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa. Siinä vaiheessa tarkasteltiin käsityöhön liittyviä ongelmia rooliasun ja aseiden valmistamisen tai hankkimisen näkökulmasta, sekä informaation hakemista käsityöllisessä prosessissa. Siitä aineistosta nousi esille live-roolipeliyhteisön vuorovaikutus, kyky suunnitella yhdessä tuotteita, sekä halu neuvoa yhteisön muita jäseniä käsityöprosessien eri vaiheissa. Lisäaineistona olivat historiaharrastajien ja larppaajien haastattelut.



KUVIO 11. Yhteisöllisen käsityön tekemisen käsitteellinen malli. (Ks. myös Käytäntöyhteisön ulottuvuudet KUVIO 4, s. 31)

Yhteisöllisen käsityön tekemisen malli sitoutuu tutkimusaineistoon siten, että aineiston luokittelu on tuonut esille harrastajien moninaiset kysymykset käsityön tekemisestä ja niihin vastaamalla kokeneemmat pelaajat ovat tuoneet esille omaa käsityöllistä tietämystään. Aineisto paljastaa myös sen, kuinka monipuolisesti tietoa haetaan ja välitetään virtuaalisessa ympäristössä. Harrastajat pystyvät myös kehittämään oma-aloitteisesti ja yhdessä uudenlaisia tuotteita virtuaalisessa ympäristössä. Virtuaalimaailman tarjoama keinotodellisuus ei kuitenkaan sulje pois reaali maailmassa tapahtuvaa käsinkoskettavuutta, vaan ne täydentävät toisiaan.

Kuviosta 11 nähdään, että historiaharrastajien ja live-roolipelaajien *tiedonhankinta käsityöllisessä prosessissa tapahtuu kolmella tasolla: Virtuaalimaailmassa, reaali maailmassa sekä fiktiivisessä maailmassa.* Näissä kolmessa maailmassa yksilöt toimivat oman harrastajaseuran yhteisössä, ovat yhteydessä toisiin saman alan harrastajayhteisöihin, ulkopuolisiin yhteisöihin sekä kansainvälisiin yhteisöihin. Virtuaalimaailmassa monipuoliset internet-palvelut yhdistävät harrastajat internet-sivustojen, keskustelupalstojen ja sähköpostien välityksellä toisiinsa myös maailmanlaajuisesti. Reaali maailman yhteisöistä he hakevat erilaista harrastukseen liittyvää tietoa (esim. museot, kirjastot, arkeologiset kaivaukset, matkailuyrittäjät yms.) Fiktiivisessä maailmassa he hakevat tietoa oman roolihahmonsa muodossa, puhuvat roolihahmonsa tavalla ja opettelevat hahmonsa käsityö-, ja muita taito-

ja. He toimivat fiktiivisessä maailmassa myös konkreettisella tasolla, esimerkiksi pitämällä käsityönäytöksiä, kuitenkin eri persoonana kuin reaali maailmassa. Heillä on käytössään merkittävä *verkosto*, jonka avulla he voivat tavoittaa monenlaisia ammattilaisia ja asiantuntijoita. Näissä verkostoissa tärkeää on asioiden tekeminen yhdessä.

Jaettu tietämys verkkoympäristössä kehittää osallistujien kykyä monipuoliseen tiedon prosessointiin. Harrastajat muodostavat sosiaalisen yhteisön, jossa yhteinen juttu on tietty pelitapahtuma tai kuuluminen yhteiseen harrastuspiiriin. Toiminnan kehittämistä otetaan vastuuta yhdessä. Mielekäs virtuaali maailmassa toimiminen ei olisi mahdollista ilman harrastajien järjestämiä tapahtumia ja pelejä. Niissä esitellään valmistettuja tuotteita, eläydyttään hahmon mukaiseen persoonaan ja nautitaan sosiaalisesta kanssakäymisestä. Samalla saadaan aistien kautta konkreettinen kosketus käsityötuotteiden materiaaleihin, väreihin, tuoksuihin ja ääniin. Tapahtumien järjestäminen on suuri urakka, eli pelaajat toimivat aktiivisesti erilaisissa järjestely- ja organisointitehtävissä. Tällainen vapaaehtoinen toimiminen edesauttaa yksilöiden toimintavalmiuksia myös erilaisissa yhteiskunnan ja työelämän vaatimissa toiminnoissa. Ne tuovat lähemmäksi myös niitä reaali maailman yhteisöjä, joihin jokainen yksilö jotenkin sitoutuu, eli verkostojen merkitys on huomattava yksilön sosiaalistumisprosessissa. Osallistumalla yhteisöjen toimintaan ja olemalla mukana jaetun tiedon foorumeilla, yksilö voi kasvattaa myös omaa henkistä pääoma.

Käsityön tekemisen kontekstilla on tärkeä merkitys, harrastajien tuotteet tehdään todelliseen käyttötarkoitukseen. Live-roolipelaajien ja historiaharrastajien käsityön tekeminen on vahvasti kontekstisidonnainen. Rooliasut, aseet ja esineet ovat niin tärkeä osa harrastusta, että niiden tekemiseen halutaan panostaa valmistamalla ne mahdollisimman taitavasti. Roolihahmon rakentaminen lähtee liikkeelle tarinasta, pelaajilla on oma keskustelukulttuurinsa ja kielensä, sekä tapahtumiin liittyviä käsitteitä, välineitä ja toimintoja. Pukeutuminen rooliasuun virittää pelin tai historiatapahtuman tunnelmaan ja käsityön tekeminen on tapahtumaan osallistumisessa ehkä harrastuksen tärkeimpiä asioita. Konkreettinen käsityön tekeminen voi siis tapahtua reaali maailmassa (todellisesti) ja fiktiivisessä maailmassa roolihahmon ominaisuudessa (todellisesti), käsityöhön liittyvää tietoa taas haetaan virtuaali maailmasta.

Harrastukseen liittyvä yhdessä tekeminen, käsityöstä keskusteleminen sekä ongelmien ratkominen yhteisellä foorumilla kehittävät harrastajien käsityöhön liittyvää tietämystä ja sitä

kautta käsityön tekemisen taitoja. Harrastajien tekemät käsityötuotteet peleihin voidaan nähdä *yhteisöllisinä*, koska seuran jäsenet neuvovat asujen, esineiden ja aseiden tekemisessä toisiaan ja tuovat jaetulle foorumille ideoita ja ohjeita jokaisen harrastajan ulottuville. Peli ja historiatapahtuma ovat kokonaisuuksia, jossa jokainen harrastaja tuo oman panoksensa tapahtuman onnistumiseen. Näin käsityön tekeminen voidaan nähdä yhteisöllisenä, vaikka teknisesti yksilö suorittaa käsityöprosessin pitkälti itse.

Yhteisöllinen käsityön tekeminen ei siis tarkoita sitä, että kokoonnutaan samaan fyysiseen tilaan tekemään käsityötä, vaan harrastamiseen liittyvä käsityön tekeminen tapahtuu osittain virtuaalisesti. Yhteisöllinen käsityön tekeminen ilmenee toimivassa yhteisössä, ja nämä yhteisöt voivat olla pienistä paikallisista yhteisöistä jopa maailmanlaajuisiin yhteisöihin. Osallistuminen live-peliin tai historiatapahtumaan motivoi harrastajia käsityön tekemiseen. Ilman yhteistä harrastusta ja virtuaalisten verkostojen tarjoamaa tiedonfoorumia rooliasun tai aseiden valmistaminen ei olisi mielekästä, ja siksi *virtuaalisten verkostojen merkitys on huomattava käsityötaidon ja -tiedon ylläpitäjänä ja käsityökulttuurin siirtäjänä*.

6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Kun Grounded Theory menetelmän vaiheet on käyty läpi, saavutetaan kylläntyminen (Saturation), jolloin lisäaineiston kerääminen ei tuota enää relevanttia tai merkityksellistä tietoa kehittyvään käsitteelliseen malliin (Bryman 2004, 404-405). Aineistoa voidaan katsoa olevan riittävästi, kun aineistossa samat asiat toistuvat, eivätkä tuo enää uutta tutkittavaan ilmiöön (Eskola & Suoranta 1998, 62-64). Olen perehtynyt live-roolipelaajien keskustelupalstoihin, joiden käsityötä koskevat keskustelut olivat pääasiallisena tutkimusaineistona ja haastatellut historiaharrastajia hankkiakseni syvempää tietoa harrastuksen monimuotoisuudesta. Näiden lisäksi olen vierailut keskiaikamarkkinoilla, liittynyt Elävä Keskiaika ry:n postituslistalle seuratakseni harrastajien sähköpostiviestintää, tutustunut samantyyppisten harrastajaseurojen internet-sivustoihin, tutustunut seurojen toimittamiin julkaisuihin ja seurannut tiiviisti lehdistössä ja televisiossa olevia juttuja live-roolipelaajista ja keskiaikaharrastajista Suomessa ja ulkomailla, voi aineiston katsoa olevan kylläntynyt. Toisin sanoen lisäaineistojen hankkiminen ei yhteisöllisen käsityön tekemisen kannalta tuo ehkä uusia ominaisuuksia roolipeli- tai historiaharrastuksen kohteena olleeseen tutkittavaan ilmiöön.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa voidaan tarkastella esimerkiksi tutkimuksen kohdetta ja sen tarkoitusta, omia sitoumuksia tutkijana, aineiston keräämistä ja tutkimushenkilöiden valintaa sekä aineiston analyysin vaiheita (Bryman 2004, 272-273; Tuomi & Sarajärvi 2002, 131-138). Keskeinen lähtökohta tutkimukselle on se, että tutkija jollakin tavalla hallitsee tutkittavan asian. Tämän tutkimuksen aiheen valinta perustuu aikaisempiin vaatetusalan ammattikorkeakouluopintoihin ja kädentaitojen jatko-opintoihin sekä yliopistollisiin kasvatustieteen, käsityötieteen, taidehistorian ja taidekasvatuksen opintoihin. Myös opetuskokemukseni eri kouluasteilla ovat antaneet näkemystä käsityön teke-

misen uusista muodoista ja uudelleen ideoinnista. Itse roolipelaaminen ja historiaharrastaminen ovat ilmiönä vieraita, vaikka olenkin sivunnut aihetta taidehistorian opinnoissa. Tutkijana minulla ei siis ole minkäänlaista roolipelaamisen tai historiaharrastamisen taustaa ja pystyn siksi tarkastelemaan roolipeli- ja historiaharrastusilmiötä ulkopuolisena ja puolueettomana. Käsityön tekemisen näkökulmasta minulla on toisaalta ammattitaitoa nähdä itse käsityön tekemiseen ja pukeutumiseen liittyviä seikkoja, kuten erilaisten materiaalien työstämisen ongelmia tai käsityötekniikoihin liittyvää problematiikkaa.

Pääasiallinen merkitys tutkimuksen luotettavuudessa on kuitenkin siinä, että se kommunikoi lukijan kanssa ja luo merkityksiä teoreettiseen tai käytäntösidonnaiseen diskurssiin. Myös tutkimusmateriaalin tulee olla ongelman ratkaisua dokumentoivaa, ja sen on oltava dialogisessa suhteessa aiheen teoretisointiin, jolloin voidaan saavuttaa tutkimuksen *vakuuttavuus*. Tutkimuksella oletetaan olevan myös *uutuusarvoa, siirrettävyyttä ja käyttökelpoisuutta*. Tulokset pitäisi olla laajennettavissa tai siirrettävissä toisiin tilanteisiin. (Bryman 2004, 273-276; Eskola & Suoranta 1998, 210-212; Hannula, Suoranta & Vadén 2003, 86-88.) Analyysin toistettavuudessa luokittelu on esitettävä niin yksiselitteisesti, että ulkopuolinen tutkija voi niitä soveltamalla päätyä samantyyppisiin tuloksiin. Tärkeää on myös se, että lukijalle annetaan mahdollisimman tarkka kuva tutkimuksen teknisistä ja ajatuksellisista operaatioista, jotka ovat johtaneet raportoituihin tuloksiin. (Mäkelä 1992, 53; 59.)

Tutkimustulosten tulkinnat toimivat perspektiiveinä ja tutkimuksen tulkinnallista struktuuria kehitetään koko tutkimusprosessin aikana. Tutkija liikkuu tällöin sekä makro- että mikro-tasolla. Alussa tutkija liikkuu tutkimuksessa laaja-alaisesti (makro-tasolla), mutta prosessin kuluessa tutkimustehtävä fokuoitetuu, jolloin liikutaan mikro-tasolla. Tulosten yhteenvedossa palataan yleensä makrotasolle, eli tuloksia peilataan enemmän yleisellä tasolla. (Syrjälä, Ahonen, Syrjäläinen & Saari 1994, 96-98.) Grounded Theoryn avulla ei pyritä varsinaisesti verifioimaan tutkimustulosten pätevyyttä, vaan ensisijaisesti uuden teorian tai mallin kehittämiseen. Grounded Theorya on arvosteltu myös siitä, ettei aineistopohjainen lähestymistapa pysty yhdistämään tutkimuksen mikro- ja makrotasoa, johon vaaditaan teoreettisuutta. (Bryman 2004, 406-408; Metsämuuronen 2002, 28.)

Tässä tutkimuksessa lähtökohtana olivat käsityötä koskevat keskustelupalstat, ja tutkimus on lähtenyt liikkeelle näistä keskusteluista. Tutkimuksen ydinkategoria kuitenkin vaatii tutkittua tietoa yhteisöllisyydestä ja jaetusta asiantuntijuudesta, joten teoria on vahvasti

mukana tutkimuksessa. Tarkastelemalla lähemmin muutamien keskustelujen kautta jaettua asiantuntijuutta ja virtuaalisen verkoston toimintaa on tuotu tarkemmin esille tutkimuksen mikrotasoa. Roolipeliyhdistyksen keskusjärjestön keskustelupalstat ovat syntyneet luonnollisesti, joten tutkijana en ole millään tavalla vaikuttanut pääasiallisen aineiston syntymiseen tai ohjailut keskustelua kysymysten tai haastattelujen avulla. Haastattelut taas toivat lisänäkemystä harrastuksen laajuudesta, käsityön tekemisen mahdollisuuksista ja käsitöyrittäjyydestä, sekä kansainvälisistä yhteyksistä.

Tutkimuksen teoriatausta perustuu käsityötieteen osa-alueeseen, kuten vaatteen suunnittelu- ja valmistusprosessiin ja pukeutumiseen. Koska harrastajat muodostavat sekä virtuaali-, että luonnollisen yhteisön, tarkastellaan käsityötaidon oppimista yhteisöllisyyden ja sosiaalisen yhdessäolon näkökulmasta, joten teoriataustana on myös sosiaalitieteen, tietojenkäsittelytieteen ja kulttuurintutkimuksen kirjallisuutta. Tutkimuksen metodin valinta syntyi luonnollisesti, koska kyseessä oli aineistolähtöinen lähestymistapa. Ja koska Grounded Theory perustuu aineistolähtöisyyteen, oli Atlas.tin käyttäminen aineiston käsittelyssä luonteva valinta, sillä se on kehitetty nimenomaan Grounded Theoryn pohjalta. Näin tutkimusvälineen käyttö tuki valittua tutkimusmenetelmää.

Aineiston käsittelyssä ensimmäinen vaihe oli luokitella keskustelupalstojen sisältö, jotta pystyin muodostamaan kategorioita tutkittavasta ilmiöstä. Luokiteltu aineisto käytiin läpi ja tutkimuskysymyksen kannalta tärkeimmiksi ryhmiksi muodostuivat taidon neuvominen, neuvominen tiedon lähteille sekä harrastajien esittämät ongelmat kysymysten muodossa. Tutkimus eteni vuorovaikutuksessa aineiston kanssa tekemällä sisällönanalyysejä keskustelupalstojen kategorioihin luokitelluista teksteistä. Lisäaineistoa hankittiin tutkimuksen edetessä. Tutkimus voidaan nähdä vähitellen laajenevana ymmärtämisen prosessina lähtien liikkeelle esiyymmärryksestä, eli tutkimusprosessi muodostaa hermeneuttisen kehän. Tässä tutkimuksessa aineistoa käytiin läpi useita analysointikierrroksia, haettiin lisätietoa ja tehtiin tulkintoja tekstien sisällöistä, haastatteluista sekä kuvamateriaalista. Aineistoon tutustumisen jälkeen ja alustavien kategorioiden selvennyttyä alkoi hahmottua tutkimuksen ydinasia: jaettu tietämys. Tämän vaiheen jälkeen merkitykselliseksi asiaksi nousi yhteisöllisyys, joka näkyi vahvana harrastajien keskusteluissa. Lopullisissa analyysissa on pyritty tekemään näkyväksi yhteisöjen ja virtuaalisten verkostojen merkitys käsityötaidon oppimisessa ja käsityötiedon välittymisessä.

Tutkimuksen pääasiallisesta aineistosta tehtiin rinnakkaiskoodaus. Rinnakkaisluokittelijalla tulisi olla riittävä määrä samanlaista teoreettista perehtyneisyyttä kuin tutkijalla. Rinnakkaisluokittelijalle on selvitettävä kategoriat joihin tutkija on päätenyt. Näin rinnakkaisluokittelija pääsee tutkimuksen sisälle ja pystyy tekemään luokittelun tutkijan tarkoittamalla tavalla. (Syrjälä ym. 1994, 131.) Rinnakkaisluokittelijaksi valitsin verkko-oppimiseen perehtyneen tutkijan, joka kävi läpi 13 keskustelua (rinnakkaiskoodatut tekstit merkitty liitteeseen 1), eli 27 % aineistosta (48 keskusteluaiheesta). Luovutin rinnakkaiskoodaajalle keskustelupalstojen aineiston Atlasti-tiedostona, sisältäen ensimmäisen vaiheen koodausluokat, joiden perusteella rinnakkaisluokittelija koodasi tekstin. Ensimmäisen luokittelukerran jälkeen tein vertailua oman koodauksen ja rinnakkaiskoodauksen välillä. Oma koodaukseni jakaantui 121 tekstisegmenttiin (lauseita tai kappaleita), kun rinnakkaisluokittelija päätyi segmentoimaan tekstin 137 segmenttiin. Tällä ei sinänsä ollut merkitystä, sillä isommat segmentoidut tekstiosiot voidaan koodata useammalla koodilla. Sen sijaan tarkastelussa olevat tekstit olin merkinnyt 178 koodilla, ja vastaavasti rinnakkaisluokittelija 171 koodilla. Rinnakkaisluokittelija oli koodannut 38 joko poikkeavaa (eri kategoriaan), tai luokittelu puuttui kokonaan. Ensimmäisen vaiheen yksimielisyyskertoimeksi muodostui näin 78 %. Tämän jälkeen vertasin rinnakkaiskoodauksen ja oman koodauksen poikkeavuudet ja merkitsin ne teksteihin. Keskustelimme poikkeavuuksista ja käydyissä keskusteluissa luokittelurunko selkiytyi rinnakkaiskoodaajalle, jolloin tehtiin tarkistuksia luokitteluista.

Selkeästi yksimielisiä olimme kysymysten ja neuvosten osalta, mutta asiantuntija tai kokemustiedon katsoimme olevan sellaisen käsitteen, joka sisältyy neuvosten lisäksi myös taidon neuvomiseen. Lopulliseksi yksimielisyyskertoimeksi muodostui 94 %, joka on varsin korkea. Rinnakkaisluokittelija olisi kymmenen (10) koodausta sijoittanut toiseen luokkaan yhteisistä keskusteluista huolimatta. Tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa 80-85 %:n yksimielisyyskerroin voidaan katsoa hyväksi (Tuomi & Sarajärvi 2002, 139). Yksimielisyyskerroin on laskettu siten, että jaetaan yksimielisten koodausten määrä yksimielisten ja erimielisten koodausten summalla, ja tämä luku kerrotaan sadalla.

7 POHDINTA

Tutkimuksen perusteella näyttää siltä, että käsityötieto ja –taito välittyvät hyvin virtuaalisten verkostojen kautta. Taidon oppiminen vaatii kuitenkin sekä kirjallisia ohjeita, kirjallisia ohjeita tukevia kuvamateriaaleja, elävää kuvaa esimerkiksi tietyn käsityötekniikan tekemisestä että konkreettista käsin tehtävää kokeilua. Mutta varsinkin *sosiaalisten verkostojen merkitys ja käsityön tekemisen konteksti* ovat käsityön tekemiseen liikkeelle paneva voima.

Vaikka tutkimuksen alussa minulla oli aavistus siitä, että keskustelupalstojen sisältö voisi viitata pukeutumisen tutkimukseen, muuttui tutkimuksen suunta huomattavasti aineistosta tehtyjen luokittelujen myötä. Tutkimuksen edetessä huomasin, kuinka monipuolinen ja kokonaisvaltainen harrastusmuoto live-roolipelaaminen tai historiaharrastaminen on. Perinteinen käsityön tekeminen ja pukeutuminen ovat vain osa harrastuksen monimuotoisuudesta, johon kuuluvat monipuolinen tietotekniikan hyväksi käyttäminen, harrastajien itsensä luoma sisältö virtuaalisiin verkostoihin, innovatiivinen tuotteiden kehittäminen, voimakas sosiaalinen vuorovaikutus virtuaalisesti ja luonnollisesti, sekä yhdessä tekeminen ja oppiminen.

Grounded Theory sopii tutkimusmenetelmäksi silloin, kun etsitään ennakkoluulottomasti uusia ilmiöitä, tai kun tutkittava ilmiö on jatkuvassa muutoksen tilassa (Ihatsu 1996). Menetelmänä Grounded Theorya pidetään työläänä aineiston monivaiheisen luokittelun takia, mutta jos tässä tutkimuksessa olisi tutkittu vain ensimmäisen vaiheen tuloksia, olisivat varsinaiset tutkimustulokset jääneet paljastumatta. Tutkimuksen toisen vaiheen aksiaalinen koodaus toi esille käsityötaidon yhteisöllisen oppimisen ja jaetun tietämyksen. Tutkimus olisi voinut suuntautua siinä vaiheessa myös oppimisteoreettisiin tulkintoihin. Kysymyksessä ei kuitenkaan ole perinteisessä mielessä oppilas – opettaja -suhteesta, eikä oppilaitok-

sessä tai muussa valvonnan alaisessa instituutiossa tapahtuvasta oppimisesta ja opetuksesta. Vaan kysymys on nimenomaan *vastavuoroisesta toiminnasta* ja siksi tutkimus suuntautui yhteisöllisen oppimisen ja jaetun asiantuntijuuden tutkimiseen. On ollut mielenkiintoista seurata näiden yhteisöjen jäsenten omaehtoiseen tiedonhankintaan, oppimiseen ja tiedonjakamiseen liittyviä keskusteluja.

7.1 Sosiaalisten verkostojen merkitys käsityökulttuurin säilymisessä

Virtuaaliyhteisöissä esiintyvä käsityön tekeminen tulee esille hyvin monimuotoisena. Käsi-työstä saatetaan keskustella erilaisilla keskustelupalstoilla ja olla jäsenenä tietyssä yhteisössä tai verkottua moniin yhteisöihin. Maailmanlaajuiset käsityön tekemisen ilmiöt vievät mukanaan myös suomalaiset nuoret. Japanista Suomeenkin levinnyt Cosplay-ilmiö on uusi alakulttuurin muoto, jossa harrastajat pukeutuvat manga-, (japanilainen sarjakuva), anime-, (japanilainen animaatio), sarjakuva- tai elokuvahahmon kaltaiseksi. Cosplay-ilmiö tulee sanoista ”costume” ja ”play”, ja tarkoittaa kuvitteellisen hahmon esittämistä pukeutumisen keinoin. Japanissa cosplay on hyvin suosittua, ja nyt hahmon ympärille rakennetuista asukokonaisuuksista käydään kilpailuja myös Suomessa. Cosplay harrastuksessa olennaisinta on itse valmistetut asukokonaisuudet.

Käsityöblogien ideana taas on keskustella internetissä käsityön tekemisestä, tai kertoa itse valmistetuista tuotteista. Blogissa kysytään neuvoja ja ohjeita, tai neuvotaan käsityön tekemisen ongelmissa samaan tapaan kuin larppaajienkin keskustelupalstoilla. Esimerkiksi hakusanalla ”käsityöblogi” löytyy henkilökohtaisia käsityöblogeja, joissa käsityön tekemisen lisäksi kerrotaan myös omista henkilökohtaisista asioista, ollaan yhteydessä eri maiden harrastajiin tai sovitaan paikkakuntakohtaisista tapaamisista. Blogisivulle voi kerätä itselle tärkeitä linkkejä, ja monilla harrastajilla on hyvin kattava käsityötä koskeva linkkilista. Käsityöblogeja löytyy myös tekniikoiden mukaan; on neuleblogeja, ristipistoblogeja, tilkkutyöblogeja, jne. Bloggaajat muodostavat mielenkiintoisen verkoston, joka hyödyntää kaikkia käsityöläisiä, tai käsityötä harrastavia ihmisiä. Käsityöstä kiinnostuneet harrastajayhteisöt, uudet alakulttuurin ilmiöt tai bloggaajat tuottavat käsityötä koskevaa tietoa virtuaaliin verkostoihin ja muodostavat näin uudenlaisia sosiaalisia verkostoja. Ne ovat verkkojen

verkko, joka on jatkuvassa muutoksen tilassa ja joiden toiminnan tutkiminen on mielenkiintoinen työkenttä.

Tutkimusta aloittaessa käsityksenäni oli, että keskustelut liittyvät kiinteästi käsityön tekemisen kannalta pukeutumisen ja käsityötaidon oppimisen tutkimukseen, mutta tutkimuksen edetessä huomattavasti tärkeämmäksi nousivat harrastuksen sosiaaliset ja yhteisölliset merkitykset. Keskustelupalstojen luokittelu toi monipuolisesti esille harrastajien tiedon jakamisen, sekä toisten harrastajien auttamisen tiedon välittämisessä. Historiaharrastajien ja larppaajien käsityötaidon oppiminen tapahtuu sosiokulttuurisesti, eli tiedonrakentaminen tapahtuu laajemmassa kontekstissa. He ovat yhteydessä toisiinsa virtuaalimaailmassa ja reaaliaikaisessa maailmassa. Tämän lisäksi he omaavat täysin kuvitteellisen maailman, jossa heillä on kuvitteellinen persoona. Heillä on erilaisia sosiaalisia käytäntöjä näissä yhteisöissä, toimintatapoja tai hierarkioita ja he hakevat tietoa harrastukseen hyvin laaja-alaisesti. He ovat sitoutuneet harrastukseensa vahvasti ja ovat valmiita työskentelemään yhteistoiminnallisesti, ratkaisemaan käsityöhön liittyviä ongelmia yhdessä ja tuomaan uusia ideoita toisten arvioitaviksi. He ovat myös innokkaita kehittämään uudenlaisia ideoita, jotta seuraava peli tai historiatapahtuma olisi edellistä vaikuttavampi.

Tutkimustehtävänä oli selvittää, miten käsityötaito ja –tieto välittyvät larppaajien keskustelupalstojen kautta. Jos tarkastelun kohteena olisivat olleet yleisesti virtuaaliympäristöt käsityön tekemisen kannalta, olisi tutkimuskenttä ollut huomattavasti laajempi. Erilaiset käsityöblogit, cosplay-harrastusmuodot sekä muiden harrastajayhteisöjen verkkosivustot olisivat vaatineet laaja-alaisen tiedonhankinnan internetistä. Käsityön tekemisen tiedonhankintakeinoja olisi voitu tutkia myös kansainvälisyyden näkökulmasta. Nämä eivät kuitenkaan olleet tutkimuskohteena, vaan halusin rajata tutkimuskohteen larppaajien ja historiaharrastajien internetin käyttöön käsityöllisessä prosessissa.

Yhteisöllinen toiminta virtuaaliympäristössä ja etenkin käsityön tekeminen yhdessä edesauttavat harrastajien aktiivista tiedonrakentamista. Harrastajat ovat ottaneet internet-verkon oppimisalustakseen oma-aloitteisesti, joten oppiminen perustuu vapaaehtoisuuteen ja harrastajien omiin kiinnostuksen kohteisiin. Verkkoympäristössä toimiminen antaa huomattavasti enemmän mahdollisuuksia tiedon laajempaan ja syvällisempään käsittelyyn. Se laajentaa harrastajien näkemyksiä ja luo mahdollisuuksia osallistua yhteisöön, jossa oma tiedonrakentelu kehittyy ja asiantuntijaverkosto laajenee. Käsityöllisessä prosessissa

pystytään pääsemään ongelmaan käsiksi hyvin monesta eri näkökulmasta. Pelkästään suunnitteluprosessi on erittäin monitahoinen ja haasteellinen. Kun edetään itse valmistusmenetelmien, materiaalien, käsityötekniikoiden tai vaikkapa kulttuurillisten näkökulmien tarkasteluun, voivat ne tuoda erittäin paljon uutta ja syventävää tietämystä harrastajalle. Näitä näkökulmia voidaan vielä tarkastella eri konteksteissa, esimerkiksi historian, pukuhistorian, taiteen tai musiikin alueilta ja edetä yhä syvällisempiin tietorakenteisiin.

Tutkimustuloksilla on sovellettavuutta siten, että yhteisöllisen käsityön tekemisen käsitteellisen mallin avulla voidaan lähestyä myös muissa yhteisöissä tapahtuvaa käsityön tekemisen tutkimusta. Esimerkiksi kansalaisopistojen toimintaa, muiden harrastajayhteisöjen toimintaa, virtuaalisia yhteisöjä (esimerkiksi cosplay-harrastajaryhmiä; manga-, anime-, tms. yhteisöjä) tai vaikkapa koulujen käsityön tekemistä. Mallin avulla voidaan miettiä niitä keinoja, miten esimerkiksi käsityön opetusta voitaisiin monipuolistaa virtuaalisten verkostojen avulla ja millainen merkitys mielekkäällä käsityön tekemisen kontekstilla käsityötaidon oppimisessa on. Jaettua tietämystä voitaisiin kehittää koulujen opetuksessa esimerkiksi koulun sisäisen verkon avulla, jolloin käsityö voidaan integroida osaksi monia eri kouluaineita.

7.2 Käsityön tekemisen kontekstuaalisuus

Oppimisen ja opettamisen näkökulmasta harrastajayhteisöjen toimintaa tutkimalla voitaisiin paremmin ymmärtää tällaisten yhteisöjen omaehtoista tiedon jakamista. Opetusta suunniteltaessa pitäisi ottaa huomioon enemmän oppimisen mielekkyys, koska sitä kautta saavutetaan syvempi ja ymmärtävämpi oppiminen. Kouluopetuksessa käsityön tekemisen konteksti puuttuu usein, oppilaat miettivät omaa tuotettaan ”mitähän minä tekisin” periaatteella tai vielä useammin opettajan idean pohjalta. Opettaja yleensä ”määrää” mitä käsityön tunneilla valmistetaan.

Käsityön opetuksen haasteena olisi löytää uusia ja innostavia työskentelytapoja, jotta nuorten kiinnostus käsitöihin elpyisi ja kasvaisi. Varsinkin kouluopetuksessa mielekäs käsityön tekemisen konteksti puuttuu usein. Kouluissa voitaisiin enemmän integroida käsityö moniin eri oppiaineisiin roolipelien muodossa. Esimerkiksi äidinkielen tunnilla käsiteltäisiin tarinan kerrontaa, tai kirjoitettaisiin omia tarinoita seikkailun muodossa. Vieraat kieletkin

innostaisivat aivan toisella tavalla, jos omaan roolihahmoon liittyisi toinen kieli. Mm. Kuopion Larppaajien kääpiöiden kieli on ruotsi ja haltijoiden englanti ([Kuopion Larppaajat](#)). Historian tunnilla voisi tutustua tiettyyn aikakauteen, joka liittyy tarinaan ja näin saadaan taustatietoja sen ajan elämästä, esineistä, uskomuksista ja myyteistä. Musiikkitunneilla eläytymistä harjoiteltaisiin kyseisen aikakauden soittimilla tai laulamalla. Kuvaamataidossa aiheina voisivat olla tarinan maisemat, rakennukset ja puvustukset, tai vaikkapa paperin valmistaminen ja galligrafia. Kotitaloustunneilla ruokien valmistaminen kohdistuisi tarinan aikaiseen ruokakulttuuriin tai voisipa kotitaloustunnit viettää joskus metsässä nuotioruokia valmistaen. Fysiikka ja kemiakin voisivat kiinnostaa lankojen- tai kankaanvärjäyksen näkökulmista.

Käsityön tekemisen mielekkyys korostuisi huomattavasti roolipeliin liittyvien asujen ja esineiden valmistamisessa. Käsityötunneilla rooliasun tekemiseen olisi mahdollista hyödyntää erilaisia käsityötekniikoita, jopa kankaan kudonnasta alkaen. Kaavoittaminen ja ompelutekniikoiden oppiminenkin olisi mieluisampaa, kun tietäisi miten oikea kaavoitus ja ompelutekniikat vaikuttavat rooliasun muotoon ja ulkonäköön. Asujen huomaamattomaan kiinnittämiseen voisi opetella nappien ja vetoketjujen ompelua ja erilaiset heraldiset kuviot muodostuisivat applikoimalla, kirjomalla tai painamalla, jolloin saataisiin oman ”heimon” tunnuskuviot vaatteeseen. Väiden ja hihnojen valmistamiseen voidaan soveltaa erilaisia nahka-, pirta-, lautanauha-, ja punontamenetelmiä ja kuvioida ne omien heimotunnusten mukaan. Neule- ja virkkaustekniikoilla, sekä huovuttamalla olisi mahdollista tehdä asusteita, kuten hattuja, laukkuja, eväspussukoita, lapasia ja sukkiä. Koruja, soittimia yms. esineitä pystyisi toteuttamaan puu-, ja metallitekniikoilla.

Tietotekniikan kehitys voi tulevaisuudessa muuttaa käsityksiä oppilaitoksessa tapahtuvasta oppimisesta. Käsityön opetuksessa elävän kuvan saaminen verkkoympäristöön helpottaisi paljon erilaisten käsityöprosessien hahmottamista, sillä esimerkiksi tietyn käsityötekniikan näkeminen ”kädestä pitäen” auttaa tekijää huomattavasti paremmin, kuin pelkkä tekstin tai kuvan tulkinta. Verkkoympäristöön tuotettu elävä kuva on sitä paitsi väsymätön opettaja, sillä otoksen voi katsoa useita kertoja, hidastaa tai pysäyttää kuva. Elävää kuvaa löytyy esimerkiksi Käspaikkasivustolta, mm. [ompelutekniikkavideot](#), mutta käsityötä koskevat videoleikkeet ovat vielä harvinaisia verkkoympäristössä. Käspaikka-sivusto toimii erinomaisesti käsityön tekijöiden tietopankkina ja elävän kuvamateriaalin tuottaminen sivustoille olisi hyvin tärkeää sekä opettajien, oppilaiden, että harrastajien näkökulmasta. Var-

sinkin historiaharrastajille ja live-roolipelaajille erityistekniikoiden saaminen (esim. puun- ja metallin työstämisen tekniikat) olisivat tervetulleita lisää sivustoille. Opetuksessa näitä sivustoja voisi mainiosti käyttää esimerkiksi eriyttämiseen, jolloin hitaammat oppilaat pystyvät tekemään harjoituksia joko itsenäisesti tai pienissä ryhmissä. Taitavammat oppilaat löytävät verkkoympäristöstä aina lisäharjoituksia, jos oma työ on valmis ja näin he voisivat edetä käsityöprosessissa yksilöllisesti.

Historiaharrastajat ja live-roolipelaajat pitävät merkittävällä ja monipuolisella tavalla yllä käsityötaitoja ja ovat osaltaan siirtämässä käsityön tekemisen perinnettä tuleville sukupolville virtuaalisten verkostojen kautta. Yhteiskunnan tasolla tulisi tällaisia harrastusmuotoja tukea jollakin tavoin, kuten Ruotsissa tehdään (A. Nummi, henkilökohtainen tiedonanto 16.11.2004), sillä ne edistävät merkittävällä tavalla käsityökulttuurimme säilymistä. Myös kansalaisopistojen toimintaa tulisi ”nuorentaa” ja monipuolistaa, sillä harrastajien mielestä heille sopivia kursseja ei ole tarjolla. Kurssien vetäjiksi varsinkin historiaan, taiteeseen ja kulttuuriin, sekä tietotekniikkaan perehtyneitä käsityönopeettajia kaivataan.

7.3 Tulevaisuuden mahdollisuudet

Suurten pelitapahtumien järjestäminen vaatii osallistujilta monialaista osaamista. Yhteisöllinen suunnittelu verkkoympäristössä mahdollistaa tiimityöskentelyn, jossa eri alojen ammattilaiset pystyvät tuomaan esille omaa osaamistaan ongelman ratkaisemisessa. Live-roolipelaajat ja historiaharrastajat ovat ottaneet luonnollisesti käyttöönsä teknologian tuomat edut tiedon- ja taidon välittämisessä. Vaikka he harrastuksensa myötä uppoutuvat syvälle historiaan ja perinteisiin kädentaitoihin, ovat he toisaalta edistyneitä tietotekniikan hyväksikäyttäjiä. He osaavat myös kekseliäästi yhdistää eri aikakauden elementtejä, esimerkiksi Dragonbane roolipelissä rakennettiin lohikäärme 22 metrisen metsäkoneen rungon päälle, joka puhuu, liikkuu ja syöksee tulta. Sitä varten oli kehitettävä erityinen dragonware-ohjelmisto. Lohikäärmeen ohjaamiseen tarvittiin kuljettajalle yksitoista ja näyttelijälle viisi näyttöä, jotka toivat kuvaa viidestätoista kamerasta. Lohikäärmeen rakentamiseen osallistui talkootyönä pelaajia useista maista ja tiimissä oli mukana insinöörejä, näyttelijöitä, käsityöläisiä, ohjelmoijia, sähkö-, ja monien muiden alojen ammattilaisia. Projektin mahdollistamiseksi pelaajat olivat hankkineet useita kymmeniä sponsoreita ja yhteis-

työkumppaneita, ja tutkimustyötä projektiin oli tehty useiden yliopistojen ja ammattikorkeakoulujen kanssa. (Dragonbane; Hintikka 2006.) Kuitenkin pelin muut elementit (puvutukset, esineet ja rakennukset) olivat mahdollisimman pitkälle valmistettu perinteisiä käsityömenetelmiä ja materiaaleja käyttäen.

Keskustelupalstoilla ja haastatteluissa tuotiin ilmi se, että historiaharrastaminen tai larppaaminen on niin kokonaisvaltainen elämäntapa, että se voisi tarjota työmahdollisuuksia käsityöyrittäjille. Esimerkiksi erilaisilla sisustukseen liittyvillä tuotteilla ja huonekaluilla voisi olla kysyntää. Matkailun näkökulmasta niillä voisi olla kysyntää myös maamme kartanoihin, linnoihin, maatilamatkailukohteisiin sekä museoihin niin Suomeen kuin ulkomaillekin. Haastattelemieni live-roolipelaajien/historiaharrastajien mielestä verkostoituminen ja verkkoportaalien rakentaminen toisi uusia liiketoimintamahdollisuuksia käsityöyrittäjille. Harrastuksen ympärille voisi koota tietyn tuotemerkin ”Kalevala-sarjan” tyyliin. Näin kuluttaja löytäisi helpommin tuotteet ja uusia tuotteita olisi helpompi saada myyntiin.

Koko maata koskevan luovuusstrategian tarkoituksena on kiinnittää huomiota yhteiskunnan eri toimijoiden luovuuden kasvavaan merkitykseen yksilöiden, yhteisöjen ja koko yhteiskunnan menestymiseksi ja hyvinvoinniksi. Tavoitteena on itseään luovasti toteuttavien yksilöiden, innostavien ja kannustavien yhteisöjen ja menestyvien yritysten Suomi. (Luovuuskertomus 2004.) Historia- ja live-roolipeliharrastajat ovat harrastajajoukkona suuri, mutta yhteiskunnallisesti pieni vaikuttaja. Heillä on kuitenkin huomattava merkitys luovina yksilöinä erilaisissa työyhteisöissä, järjestöissä, koulutuksessa ja kasvatuksessa, taiteessa tai yritystoiminnassa. Kehittäessään harrastuksen myötä itseään monipuolisesti, tuovat he uusia ja innovatiivisia näkemyksiä myös muille työelämän alueille.

Koska uudenlaiset yhteisöt, kuten historiaharrastajat, larppaajat, bloggaajat tai cosplay-harrastajat etsivät koko ajan uusia muotoja, riittää jatkossakin tutkimustyötä uusien ja erilaisten tiedonvälitysmuotojen tutkimisessa käsityön alalla. Oma kiinnostukseni tutkia näitä tiedonvälitysmuotoja on kasvanut tämän tutkimuksen myötä, ja uusia ideoita jatkotutkimuksen aiheiksi on syntynyt tutkimuksen aikana. Tutkimuksen tekeminen on ollut opettavaista ja tutkijana olen tämän tutkimusprosessin myötä kehittynyt ja kypsynyt, joten jatkotutkimuksen tekemiseen lähden entistä luottavaisemmin ja varmemmin askelin.

LÄHTEET

- Anderson, J.R. 1983. The architecture of cognition. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Anttila, P. 1992. Käsitöön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo: WSOY.
- Anttila, P. 1993. Mitä on käsityöllinen toiminta. Teoksessa: A. Heikkinen & U. Salmi (toim.) Puheenvuoroja käsityön ja ammattikasvatuksen filosofiasta. Tampereen yliopisto: Julkaisusarja A 3/93, 9-26.
- Anttila, P. 1996. Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. Helsinki: Akatiimi.
- Anttila, P. 2005. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi Oy.
- Arnseth, H., Ludvigsen, S., Wasson, B., & Mørch, A. 2000. Collaboration and Problem Solving in Distributed Collaborative Learning. <http://www.ll.unimaas.nl/euro-cscl/Papers/8.doc> (16.1.2006)
- Arvaja, M. & Mäkitalo-Siegl, K. 2006. Yhteisöllisen oppimisen kognitiiviset, sosiaaliset ja kontekstuaaliset tekijät: verkkovuorovaikutuksen näkökulma. Teoksessa: S. Järvelä, P. Häkkinen & E. Lehtinen (toim.) Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö. Helsinki: WSOY, 125-146.
- Asikainen, J. 2005. Puukko venyi miekaksi. Kännykkämies miekan tiellä. Toimihenkilö-uioinin Pro-lehti 10/05 lokakuu 2005, Helsinki: Unionimedia, 26-29.
- Bereiter, C. & Scardamalia, M. 1993. Surpassing Ourselves. An inquiry into the nature and implications of expertise. US: Open Court Publishing Company.
- Bransford, J., Brown, A., Cocking, R. (toim.) 1999. (Käännös Ari Penttilä) Miten opimme. Aivot, mieli, kokemus ja koulu. Kuinka asiantuntijat eroavat vasta-alkajista, 44-64. Alkuperäinen teos: How People Learn. Helsinki: WSOY.
- Blanchard, A. & Horan, T. 2000. Virtual Communities and Social Capital. <http://www.idea-group.com/downloads/excerpts/garson.pdf> (22.6.2006)
- Bryman, A. 2004. Social Research Methods. Second Edition. New York: Oxford University Press Inc.
- Carton, L., Haythornthwaite, C. & Wellman, B. 1999. Studying On-Line Social Networks. Teoksessa S. Jones (ed.) Doing Internet research. Critical issues and methods for examining the net. California: Sage, 75-106.

- Chi, M. 1997. Quantifying qualitative analyses of verbal data: a practical guide. *The Journal of the Learning Sciences*, 6 (3), 271-315.
<http://www.pitt.edu/~chi/papers/Verbaldata.pdf> (20.05.2005)
- Damhorst, M.L. 2005. *Dress as Nonverbal Communication*. Teoksessa: M.L.Damhorst, K.A.Miller, & S.O.Michelman (ed.) 1999. *The meanings of dress*. New York: Fairchild Publications, 67-80.
- DeLong, M. R. 1998. *The Way We Look. Dress and Aesthetics*. New York: Fairchild.
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A. & O'Malley, C. 1996. The evolution of research on collaborative learning. <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.1.10.pdf> (10.2.2006)
- Dillenbourg, P. 1999. Introduction; What do you mean by "collaborative learning"? <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.1.14.pdf> (12.1.2006)
- Dormer, P. 1994. *The art of the maker*. London: Thames and Hudson.
- Dreyfus, H. & Dreyfus, S. 1986. *Mind over Machine: The power of human intuition and expertise in the era of the computer*. Oxford: Basil Blackwell.
- Ehrnrooth, J. 1990. Intuitio ja analyysi. Teoksessa: K. Mäkelä (toim.) *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 30-41.
- Enkenberg, J. 2005. *Yliopistopedagogiikka haasteena ja kehittämisen kohteena*. Tutkiva opettajankoulutus – Taitava opettaja. <http://sokl.joensuu.fi/verkkojulkaisut/tutkivaope/enkenberg.htm> (10.1.2006)
- Enkenberg, J. 1994. *Situated Cognition and Cognitive Apprenticeship. New Framework for Education of Professional Skills*. Teoksessa: A. Heikkinen (ed.) *Vocational Education and Culture – European Prospects from History and Life-history*. Hämeenlinna: Tampereen yliopiston Hämeenlinnan opettajankoulutuslaitos. *Ammattikasvatussarja* 9, 204-216.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Fernback, J. & Thompson, B. 1995. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* <http://www.well.com/~hhr/texts/VCCivil.html> (14.8.2006)
- Fernback, J. 1999. There is a there there. Notes toward a definition of cyber community. Teoksessa S. Jones (ed.) *Doing Internet research. Critical issues and methods for examining the net*. California: Sage, 203–220.
- Fitts, P. & Posner, M. 1967. *Human performance*. Belmont: Brooks.
- Fornäs, J. 1999. *Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä*. Suom. A. Järvinen. Teoksessa A. Järvinen & I. Mäyrä (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, 29–50.

- Gadamer, H.-G. 1977. *Philosophical hermeneutics*. Berkeley: University of California Press.
- Glaser, B. & Strauss, A. 1967. *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Grönfors, M. 1982: *Kvalitatiiviset kenttätutkimusmenetelmät*. Helsinki: WSOY.
- Hakkarainen, K. & Lonka, K. & Lipponen, L. 1999. *Tutkiva oppiminen. Älykkään toiminnan rajat ja niiden ylittäminen*. Helsinki. WSOY.
- Hakkarainen, K. & Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. *Tutkiva oppiminen. Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä*. Helsinki. WSOY.
- Hannula, M., Suoranta, J., Vadén, T. 2003. *Otsikko uusiksi. Taiteellisen tutkimuksen suuntaviivat. Niin & näin –lehden filosofinen julkaisusarja*. Tampere: 23°45
- Heidegger, M. 2000. *Oleminen ja aika*. Suom. R. Kupiainen. Tampere: Vastapaino.
- Heikkilä, J. 1987. *Käsityökasvatuksen teorian rakennusaineeksi*. Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunta. Julkaisusarja A:122.
- Heikkinen, H. 2002. *Draaman maailmat oppimisalueina. Draamakasvatuksen vakava leikkisyys*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Hintikka, K. A. 2006. *Suomalaisen modaamisen voimannäyte. Ohjelmoitava lohikäärme. Mikrobitti. Lokakuu 2006*. Helsinki: Sanoma Magazines Finland Oy. Sähköinen versio: <http://www.mikrobitti.fi/nettijatkot/2006/10/dragonbane/> (19.10.2006)
- Hyyppä, M. 2005. *Me-hengen mahti*. Jyväskylä. PS-kustannus.
- Häkkinen, P. 2004. *Yhteisöllisen oppimisen teoriasta perusteita verkko-oppimisen käyttöön*. http://tievie.oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_7/yhteisollinen_oppiminen.htm (13.2.2006)
- Häkkinen, P. , Linnakylä, P., Lensu, A. 2000. *Kollaboraatio teknologian tukemissa oppimisympäristöissä*. Teoksessa E. Pantzar (toim.) *Informaatio, tieto ja yhteiskunta*. Raportti Tiedon tutkimusohjelman II tutkimusseminaarista 8.-9.6.2000. Tampere: Suomen Akatemian Tiedon tutkimusohjelman raportteja, 87-98.
- Hämäläinen, R., Häkkinen, P., Bluemink, J., Järvelä, S. 2004. *eScape – yhteisöllisen oppimisen peliympäristö*. Teoksessa Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen. 2004 (toim.). *Digitaalisten pelien maailmoja*, 257-266.
- Ihatsu, A.-M. 1996. *Craft, art or design? In pursuit of the changing concept of craft. Research in Sloyd Education and Crafts Science*. A: 1. Vaasa: NordFo.
- Ihatsu, A.-M. 2006. *Käsityö – uusiutuva luonnonvara*. Teoksessa L. Kaukinen & M. Collanus (toim.) *Tekstejä ja kangastuksia. Puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta*. Hamina: Akatiimi, 19-30.

- Janhonen, S. & Latvala, E. 2001. Hoitaminen sosiaalisessa yhteydessään: Grounded theory -tutkimusmetodologia. Teoksessa S. Janhonen & M. Nikkonen (toim.) Laadulliset tutkimusmenetelmät hoitotieteessä. Helsinki: WSOY, 165–207.
- Joensuun yliopisto. ATLAS.TI - laadullisen aineiston tietokoneohjelman kevyet käyttöohjeet. <http://www.joensuu.fi/opetusteknologiakeskus/koulohj/oppimat/atlasti/> (1.6.2005)
- Johanson, J-E., Mattila, M., Uusikylä, P. 1995. Johdatus verkostanalyysiin. Menetelmäraportteja ja käsikirjoja 3/1995. Kuluttajatutkimuskeskus.
- Järvelä, S. 2005. Verkkovuorovaikutuksen mekanismit ja ymmärtävä oppiminen. http://tievie.oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_7/verkkovuorovaikutus.htm (23.1.2006)
- Kaiser, S. 1990. The Social Psychology of Clothing. Symbolic Appearances in Context. (2nd ed.) New York: Macmillan Publishing Company.
- Karppinen, S. 2005. ”Mitä taide tekee käsityöstä”. Käsityötaiteen perusopetuksen käsitteellinen analyysi. Helsingin yliopisto. Tutkimuksia 263. Helsinki: Soveltavan kasvatustieteen laitos.
- Karvonen, E. 2004. Informaation metaforat. Tietoyhteiskuntaretoriikan perustavien käsitteiden analyysia ja kritiikkiä. Tietoyhteiskunnan tila ja tulevaisuus Suomessa (ISFI) <http://www.uta.fi/~tierka/infme.htm> (24.8.2006)
- Keller, C. & Keller, J.D. 1996. Thinking and acting with iron. Teoksessa: S. Chaiklin & J. Lave: Understanding practice. Perspectives on activity and context. NY: Cambridge University Press, 125-143.
- Keränen, M. 2004. Kansallinen nuorisotutkimus. <http://www.1530.fi/nuorisotutkimus.php> (29.11.2005)
- Koivunen, H. 2000. Hiljainen tieto. Helsinki: Otava
- Kojonkoski-Rännäli, S. 1995. Ajatus käsissämme. Käsityön käsitteen merkityssisällön analyysi. Turun yliopiston julkaisuja. Sarja C; 109.
- Koskennurmi-Sivonen, R. Grounded Theory. <http://www.helsinki.fi/~rkosken/gt> (25.5.2005)
- Koskennurmi-Sivonen, R. 1998. Creating a Unique Dress. Helsinki: Akatiimi.
- Koskennurmi-Sivonen, R. 2000a. Vaatetus, pukeutuminen ja muoti – ero ja erottamattomuus. Teoksessa: R. Koskennurmi-Sivonen & A.M. Raunio (toim.). Vaatekirja. Helsinki: Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisuja 8, 1-16.

- Koskennurmi-Sivonen, R. 2000b. Vaate, muoti, taide ja käsityö. Teoksessa: R. Koskennurmi-Sivonen & A.M. Raunio (toim.). Vaatekirja. Helsinki: Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitoksen julkaisuja 8, 109-138.
- Koski, J. T. 1995. Horisonttiensulautumisia. Keskustelua Hans-Georg Gadamerin kanssa hermeneutiikasta, kasvamisesta, tietämisestä ja kasvatustieteestä. Helsinki: Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos.
- Koski, M. 1992. Käsityö ja postmoderni. Julkaisussa *Artelogi* 3/1992. Hämeenlinna: Suomen käsiteollisuuden ammatti-, kulttuuri- ja tutkimusseura ry:n julkaisu.
- Kotkavirta, J. & Nyysönen, S. 1994. *Ajatus. Johdatus filosofiaan*. Porvoo: W&G.
- Kröger, T. 2003. Käsityön verkko-oppimateriaalien moninaisuus ”Käspaikka” – verkkosivustossa. Joensuun yliopisto: Kasvatustieteellisiä julkaisuja n:o 90.
- Kuisma, K. 2004. Keskiajan juhlista ei jää nälkä. *Historian elävöittäminen tarjoaa ehtymättömän harrastuksen*. *Pirkka-lehti* 4/2004, 48-53.
- Kupiainen, J. 2004. Käsityötaito tietoyhteiskunnassa. Teoksessa: T. Kupiainen (toim.) *Käsillä tehty*. Helsinki: Edita, 29-39.
- Kurki, L. 2000. *Sosiokulttuurinen innostaminen*. Tampere: Vastapaino.
- Lahti, H., Seitamaa-Hakkarainen, P. & Hakkarainen, K. 2004. Collaboration patterns in computer supported collaborative designing. *Design Studies*. Vol 25 No. 4 July 2004, 351-371. GB: Elsevier Ltd.
- Lahti, H. & Seitamaa-Hakkarainen, P. 2005. Toward participatory design in craft and design education. *CoDesign*. Vol. 1 No. 2, June 2005, 103-117. GB: Taylor & Francis Group Ltd.
- Laine, T. 2001. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Kirjassa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmin*. Jyväskylä: PS-kustannus, 26-43.
- Lammenranta, M. 1993. *Tietoteoria*. Tampere: Gaudeamus
- Lehtonen, H. 1990. *Yhteisö*. Jyväskylä: Vastapaino.
- Lepistö, J. 2004. Käsityö kasvatuksen välineenä. Turun yliopisto: Turun yliopiston julkaisusarja C, osa 219.
- Leppälahti, M. 2002. Naurua pelissä. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry., Joensuu. *Elore* 1/2002, 9. vuosikerta. http://cc.joensuu.fi/~loristi/1_02/lep102.html (28.6.2006)
- Locke, K. 1996. Rewriting The Discovery of Grounded Theory after 25 years? *Journal of Management Inquiry*. September 1996. Vol. 5 Issue 3.

- Luovuuskertomus. 2004. Ehdotus hallitusohjelmassa tarkoitetun luovuusstrategian tekemisen luonteesta, lähtökohdista ja toteuttamisen tavoista. Helsinki: Opetusministeriön julkaisuja 2004:4, Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto.
- Luukka, M-R. 2003. Youth in the (new) media landscape. Emerging practices, forms and meanings. Teoksessa: P. Hovi-Wasastjerna (ed.) Media Culture. Research Programme. Helsinki: Academy of Finland, 29-51.
- Luutonen, M. 1997. Kansanomainen tuote merkityksenkantajana. Tutkimus suomalaisesta villapaidasta. Helsinki: Akatiimi Oy.
- Luutonen, M. 2001. Villapaita pohjalaismiehen rooliasuna. Lähikuva 2/2001. Helsinki: Lähikuva-yhdistys, Suomen elokuvatutkimuksen seura, Turun elokuvakerho, Turun yliopiston Mediatutkimus ja Varsinais-Suomen elokuvakeskus, 50-62.
- Luutonen, M. 2002. Käsityö koskettaa - Käsityön monet merkitykset. Teoksessa O. Hietaanen (toim.) Tietoyhteiskunta osallistumisen edistäjänä. Turku: Tulevaisuuden tutkimuskeskus. Turun kauppakorkeakoulu. Tutu-julkaisuja.
- Marchionini, G. 1995. Information seeking in electronic environments. UK: Cambridge University Press.
- Metsämuuronen, J. 1995. Harrastukset ja omaehtoinen oppiminen. Sitoutuminen, motivaatio ja coping. Teoreettinen tausta, rakenneanalyysi ja sitoutuminen. Helsingin yliopisto. Tutkimuksia 146/1995.
- Metsämuuronen, J. 2002. Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja 4. Viro: International Methelp Ky.
- Moring, I. 1998. Tee se itse –teoria. Grounded theory mediatutkijan työkaluna. Teoksessa A. Kantola, I. Moring & E. Väliaverronen (toim.) Media-analyysi. Tekstistä tulkitaan. Helsingin yliopisto. Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus, 229-258.
- Mäkelä, K. 1992. Kvalitatiivisen aineiston arviointiperusteet. Teoksessa K. Mäkelä (toim.) Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Helsinki: Gaudeamus, 42-61
- Mäkitalo, K. 2000. Yhteisön rakentuminen ja sen ylläpitäminen verkkoympäristössä. Teoksessa E. Pantzar (toim.) Informaatio, tieto ja yhteiskunta. Raportti Tiedon tutkimusohjelman II tutkimusseminaarista 8.-9.6.2000. Tampere: Suomen Akatemian Tiedon tutkimusohjelman raportteja, 191-198.
- Mäkitalo, K., Häkkinen, P., Salo, P., & Järvelä, S. 2004. Building and Maintaining Common Ground in Web-Based Interaction. <http://newmedia.colorado.edu/cscl/123.pdf> (7.5.2006)
- Mäyrä, F. 2003a. Muodonmuuttajien maat. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma. (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 85-111.

- Mäyrä, F. 2003b. Edugames – tulevaisuuden oppimismenetelmä? Teoksessa J. Levonen & T. Järvinen (toim.) TUOVI: ITK'03. Tutkijatapaamisen artikkelit. Tampereen hypermedialaboratorio. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5696-3.pdf> (7.1.2006)
- Niiniluoto, I. 1989. Informaatio, tieto ja yhteiskunta. Filosofinen käsiteanalyysi. http://www.uta.fi/laitokset/tiedotus/opiskelu/P1_lukemisto/Niiniluoto2.pdf (12.8.2006)
- Niiniluoto, I. 1992. Taitotieto. Teoksessa: I. Halonen, T. Airaksinen & I. Niiniluoto. Taito. Helsinki: Suomen Filosofinen Yhdistys, 51-58.
- Niiniluoto, I. 2002. Johdatus tieteen filosofiaan. Käsitteen- ja teorianmuodostus. Helsinki: Otava.
- Nonaka, I. & Takeuchi, H. 1995. The Knowledge-Creating Company. New York: Oxford University Press.
- Nurmi, S., Jaakkola, T. 2002. Teknologiset oppimisympäristöt ja oppiminen. http://users.utu.fi/samnurm/Nurmi_&Jaakkola2002.pdf (27.2.2006)
- Paavola, S., Hakkarainen, K., & Seitamaa-Hakkarainen, P. 2006. Tutkivan oppimisen periaatteita ja käytäntöjä: "trialoginen" tiedonluomisen malli. Teoksessa S. Järvelä, P. Häkkinen & E. Lehtinen (toim.) Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö. Helsinki: WSOY, 147-180.
- Patton, M. Q. 1990. Qualitative evaluation and research methods Newbury Park: Sage Publications.
- Peirce, C. 2001. Johdatus tieteen logiikkaan ja muita kirjoituksia. Valinnut ja suomentanut Markus Lång. Tampere: Vastapaino.
- Piela, I. 1999. Ultima Thule. Roolipeli muinaisessa Pohjolassa. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Pietilä, V. 1976. Sisällön erittely. Helsinki: Gaudeamus.
- Polanyi, M. 1966. The Tacit Dimension. London: Routledge & Kegan.
- Preece, J. 2000. Online Communities: Designing usability, supporting sociability. West Sussex: Wiley.
- Preece, J. & Maloney-Krichmar, D. 2003. Online Communities: Focusing on sociability and usability. <http://www.ifsm.umbc.edu/~preece/paper/7%20Handbook%20v1.7Final.pdf> (22.6.2006)
- Preece, J. & Maloney-Krichmar, D. 2005. Online Communities: Design, Theory, and Practice. Journal of Computer-Mediated Communication, 10(4), article 1. <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue4/preece.html> (22.6.2006)

- Pritchard, R.A. 2001. "I Never Leave Home without It!". Personal Information Appliances, Virtual Learning Communities, and the Global Cyborgian Educational Appliance. Teoksessa J. Suoranta, S. Inkinen & M. Ylä-Kotola (ed.) The Integrated Media Machine. Aspects of Internet Culture, Hypertechnologies and Informal Learning. Helsinki: Edita.
- Pöllänen, S. & Kröger, T. 2000. Käsitön erilaiset merkitykset opetuksen perustana. Teoksessa J. Enkenberg, P.Väisänen & E. Savolainen (toim.) Opettajatiedon kipinöitä. Kirjoituksia pedagogiikasta. SOKL:n verkkokirjoja, 233-253.
<http://sokl.joensuu.fi/verkkojulkaisut/kipinat/SPetTK.htm> (12.1.2006)
- Pöllänen, S. & Kröger, T. 2004. Näkökulmia kokonaiseen käsityöhön. Teoksessa J. Enkenberg, E. Savolainen & P.Väisänen (toim.) Tutkiva opettajankoulutus – taitava opettaja. SOKL:n verkkokirjoja, 160-172.
<http://sokl.joensuu.fi/verkkojulkaisut/tutkivaope/index.htm> (12.1.2006)
- Raivola, R. & Vuorensyrjä, M. 1998. Osaaminen tietoyhteiskunnassa. Helsinki: Suomen itsenäisyyden juhlarahasto. Sitra 180.
<http://194.100.30.11/tietoyhteiskunta/suomi/st21/sitra180.htm> (28.8.2006)
- Ranta, J. 1998. Live-roolipelaaminen. Leikkiä, elämyksiä ja eläytymistä. Joensuun yliopisto, proseminarityö. <http://cc.joensuu.fi/~jjranta/prosem/prosem.html> (20.3.2003)
- Rantala, I. 2001. Laadullisen aineiston analysointi tietokoneella. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 86-99.
- Rauste-von Wright, M. & von Wright, J. 1994. Oppiminen ja koulutus.
- Rheingold, H. 1993. The Virtual Community. <http://www.rheingold.com/vc/book/> (22.6.2006)
- Rheingold, H. 2003. Mobiilijoukot. Seuraava yhteiskunnallinen kumous. (Suom. Lauri Mäkelä) Alkuteos: Smart mobs – The next social revolution. Helsinki: Like-kustannus.
- Romiszowski, A. 1999. The Development of Physical Skills: Instruction in the Psychomotor Domain. Teoksessa: C. M. Reigeluth (ed.) Instructional-Design Theories and Models. A New Paradigm of Instructional Theory. London: Lawrence Erlbaum Associates, 457-481.
- Ruohonen, S. 2001. Nuorten Pukeutuminen: erottautumista, elämyksiä, harkintaa. Saarijärvi: Gummerrus Kirjapaino Oy.
- Saari, S. 1994. Tietokoneavusteisten ohjelmien käyttö tutkimusaineiston kvalitatiivisessa analyysissä. Teoksessa L. Syrjälä, S. Ahonen, E. Syrjäläinen, S. Saari. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä, 161-168.

- Salo, K. 2003. Epävirallinen tiedostoviestintä sosiokulttuurisena ilmiönä. Teoksessa J. Levenon & T. Järvinen (toim.) TUOVI: ITK '03. Tutkijatapaamisen artikkelit. Tampereen hypermedialaboratorio. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5696-3.pdf> (7.1.2006)
- Saresma, T. & Kovala, U. 2003. Kultit. Fanaattista palvontaa, yhteisöllistä toimintaa vai ironista leikkiä. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma. (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 9-21.
- Seitamaa-Hakkarainen, P. 2000. The weaving-design process as a dual-space search. Research Reports of the Department of Home Economics and Craft Science 6. Helsinki: University of Helsinki.
- Seitamaa-Hakkarainen, P. & Hakkarainen, K. 2000. Verkstopohjainen oppimisympäristö yhteisöllisen suunnittelun tukena. Teoksessa: J. Enkenberg, P. Väisänen, E. Savolainen. Opettajatiedon kipinöitä. Kirjoituksia pedagogiikasta. Savonlinnan opettajan-koulutuslaitoksen verkkokirja: <http://sokl.joensuu.fi/verkkojulkaisut/kipinat/kansi.htm> (23.5.2006)
- Siitonen, J. 1999. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. Tutkimuksen teoriana grounded theory. <http://herkules.oulu.fi/isbn951425340X/html/index.html> (1.6.2005)
- Sinivuori, P. & Sinivuori, T. 2001. Esiripusta aplodeihin. Opas harrastajateatteriohjaajille ja ilmaisukasvattajille. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Strauss, A. & Corbin, J. 1998. Basics of qualitative research. Second Edition. Techniques and Procedures for developing Grounded Theory. 'Thousand Oaks, CA: Sage.
- Suojanen, U. 1992. Käsiyökasvatuksen perusteet. Porvoo: WSOY.
- Syrjälä, L., Ahonen, S., Syrjäläinen, E. & Saari, S. 1994. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä
- Syrjäläinen, E. 2006. Taidon opettamisen ihanuus ja kurjuus. Teoksessa L. Kaukinen & M. Collanus (toim.) Tekstejä ja kangastuksia. Puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta. Hamina: Akatiimi, 108-118.
- Säljö, R. 2001. Oppimiskäytännöt. Sosiokulttuurinen näkökulma. Helsinki: WSOY.
- Tella, S., Mononen-Aaltonen, M. & Kynäslähti, H. 2000. Yhteisöllistä opetussuunnitelmaa kohden: Strateginen suunnittelu ja mediakasvatuksen kehittyvä tieto. Teoksessa M: Mononen-Aaltonen & A. Lintula (toim.) Mediasvatuksen tietostrategian teoriaa ja käytäntöä. Helsinki: Helsingin yliopisto, 3-68.
- Tella, S., Vahtivuori, S., Vuorento, A., Wager, P., Oksanen, U. 2001. Verkko opetuksessa – opettaja verkossa. Helsinki: Edita Oyj.
- Tuomi, I. 2002. Networks of Innovation. Change and Meaning in the Age of the Internet. USA: Oxford University Press.

- Tuomi, I. 2005. Yhteisöllisyyden paluu tietoyhteiskuntaan. Teoksessa A. Hautamäki (toim.) Yhteisöllisyyden paluu. Helsinki: Gaudeamus, 132-162.
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Tuomikoski, P. 2002. Käsityön kulttuuriset ja sosiaaliset merkitykset. Teoksessa M. Luutonen & A. Äyväri (toim.) 2002. Käsien tehty tulevaisuus. Näkökulmia käsityöryrittäjyyteen. Sitran raportteja 24. Helsinki: Sitra
- Uotila, M. 1994. Pukeutumisen kuva. Fenomenologis-eksistentiaalinen lähestyminen puukeutumiskuvien tekemiseen ja tulkintaan. Helsinki: Yliopistopaino.
- Vaaranen, H. 2005. Nuorten luovat pikkuheimot ja työn tulevaisuus. Teoksessa A. Hautamäki (toim.) Yhteisöllisyyden paluu. Helsinki: Gaudeamus, 114-131.
- Vahtivuori, S. 2001. Kohti yhteisöllisen ja kokemuksellisen verkko-opetuksen suunnittelua – käyttäjät suunnittelun polttopisteessä. Opetushallitus/Mediakasvatuskeskus. <http://www.edu.helsinki.fi/media/trio/loppuraportti/vahtivuori.pdf> (20.1.2006)
- Vahtivuori, S., Wager, P. & Passi, A. 1999. ”Opettaja, opettaja telettiimi ”Tellus” kutsuu...” Kohti yhteisöllistä opiskelua virtuaalikoulussa. Kasvatus 30 (3), 265-278.
- Vartiainen, L. 2003. Roolipelien vaikutus käsityön tekemiseen tulevaisuudessa. Pro Gradu –tutkielma. Joensuun yliopisto/Savonlinnan opettajankoulutuslaitos.
- Vartiainen, L. 2005. Historiaharrastus ja live-roolipelaaminen hyvinvointikäsityön muotona. Teoksessa M. Kälviäinen (toim.) Käsityö - yrittäjyys - hyvinvointi: uusia liiketoimintapolkuja. Kauppa- ja teollisuusministeriön julkaisusarja 9, Helsinki: Edita Publishing Oy, 76-81
- Vartiainen, M. , Teikari, V. & Pulkkis, A. 1990. Psykologinen työnopetus. Taidot ja osaaminen opetuksen tavoitteena. Hämeenlinna: Otatieto.
- Vehkavaara, T. 2000. Tietoa ilman uskomuksia. Königsberg 3/2000, 98-111.
- Vesala, E. 2002. Mitä larppaaminen on? <http://www.larp.fi/wiki/Mitalarppaaminenon/> (15.1.2003)
- Volanen, M.V. 2006. Filoteknia ja kysymys sivistävästä työstä. Jyväskylän yliopisto: Koulutuksen tutkimuslaitos.
- Väliverronen, E. 1998. Mediatekstistä tulkintaan. Teoksessa A. Kantola, I. Moring & E. Väliverronen (toim.) Media-analyysi. Tekstistä tulkintaan. Helsingin yliopisto. Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus, 13–39.
- Wellman, B. & Gulia, M. 1997. Net surfers don't ride alone: Virtual communities as communities. <http://chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf> (22.6.2006)

- Wenger, E. 1998a. Communities of practice. Learning, meaning and identity. Cambridge University Press: Cambridge.
- Wenger, E. 1998b. Communities of practice. Learning as a social system. Systems Thinker. <http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/lss.shtml> (23.1.2006)
- Wenger, E. 1998c. Communities of practice. A brief introduction. http://www.ewenger.com/theory/communities_of_practice_intro_WRD.doc (14.2.2006)
- Wenger, E. & Snyder, W. 2000. Communities of practice: The Organizational Frontier. <http://procop.du.nl/Bestanden/Basiscontent/Wenger-CoPtheorganizationalfrontier.pdf> (14.2.2006)
- Weisberg, R.W. 1999. Creativity and knowledge: A challenge to theories. Teoksessa R.J. Sternberg (toim.) Handbook of creativity. Cambridge: Cambridge University press, 226-250.
- Whittaker, S., Isaacs, E., & O'Day, V. 1997. Widening the Net. Workshop report on the Theory and Practice of Physical and Network Communities. <http://bulletin.sigchi.org/archive/1997.3/whittaker.html#HDR2> (22.6.2006)

Internet –osoitteet

Alter Ego ry./Helsingin Yliopiston roolipeliyhdistys: <http://www.alterego.fi/> (20.9.2006)
Aarnimetsän paronikunta: <http://www.aarnimetsa.org/> (20.9.2006)
Dragonbane: <http://www.dragonbane.org/en/> (15.8.2006)
Dragonbane: lohikäärmeen rakentaminen: <http://www.dragonbane.org/en/partners/dragon/>
(19.10.2006)
Elävä keskiaika ry: <http://www.keskiaika.org/framesivu.htm> (10.2.2005)
Elävä keskiaika/Haapavirta: <http://www.keskiaika.org/haapavirta/> (10.2.2005)
Elävä keskiaika/Tulivirta: <http://www.keskiaika.org/tulivirta/> (10.2.2005)
Keskiajan Turku: <http://www.keskiaikaisetmarkkinat.fi/index.html> (10.4.2006)
Kuopion Larppaajat: <http://www.kekkis.com/kuola/index.php> (10.2.2005)
Lynoure- ei ihan tavallinen ompelimo: <http://www.lynoure.com/index.html.fi> (10.11.2004)
Rohan tallit: <http://www.rohan.fi/> (20.8.2006)
Ropecon 2006: <http://www.ropecon.fi/index.html> (12.6.2006)
Suomen live-roolipelaajat ry.: www.larp.fi (20.3.2003)
Tiimalasi: <http://www.tkukoulu.fi/tiimalasi/sisalto.html> (20.6.2006)
Turun keskiaikaseura Unikankare: <http://keskiaika.clemon.fi/index.php> (12.6.2006)
Warusseppäin kilta: <http://www.warussepat.fi/> (20.9.2006)

KUVAT, KUVIOT JA TAULUKOT

Kuviot:

KUVIO 1. Tutkimuksen viitekehys.	10
KUVIO 2. Vaatetuksen kontekstuaalinen merkkijärjestelmä	20
KUVIO 3. Roolipelaajan pukeutumiskuva.	23
KUVIO 4. Käytäntöyhteisön ulottuvuudet	31
KUVIO 5. Tutkimusprosessin eteneminen	48
KUVIO 6. Grounded Theoryn ensimmäisen vaiheen avoin koodaus.....	50
KUVIO 7. Toisen vaiheen aksiaalinen koodaus	52
KUVIO 8. Kolmannen vaiheen pääkategoria.	54
KUVIO 9. Verkoston toiminta rengashaarniskakeskustelussa.	85
KUVIO 10. Jaettuun asiantuntemukseen perustuva suunnitteluprosessi	91
KUVIO 11. Yhteisöllisen käsityön tekemisen käsitteellinen malli	94

Taulukot:

TAULUKKO 1. Tutkimusaineisto.....	41
TAULUKKO 2. Aineiston jakaantuminen kysymyksiin, neuvoihin ja taidon neuvomiseen... 57	57
TAULUKKO 3. Esimerkki roolipelaajien käytäntöyhteisön toiminnasta.....	80
TAULUKKO 4. Verkostoanalyysi rengashaarniskakeskustelusta.	85

Valokuvat:

KUVA 1. Historiaharrastajia Keskiaikamarkkinoilla (Leena Vartiainen 2005).....	19
KUVA 2. Örkkipanssariehdotus. (Mikko Ryytty 2004)	74
KUVA 3. Käsityönäytös/ pirtanauhan valmistaminen. (Leena Vartiainen 2005)	76

LIITTEET

LIITE 1. Käsityötä koskevat keskustelujen aiheet 1.6.2003 – 31.1.2004:

- *) 23.1.2004 Bodice/vaatetus
- 17.9.2003 Boffereiden tekeminen
- 23.8.2003 Bofferin teko-ohjeet
- 9.7.2003 Bofferinuoli
- 4.8.2003 Bofferi-kirveen teko-ohje
- *) 31.1.2004 Hankinta-asioista
- *) 22.11.2003 Hattu päähän ystävät!
- 16.9.2003 Huotran teko-ohjeita lateksi miekoille
- 29.7.2003 Kainalokotelosta
- *) 20.11.2003 Kilvet ja panssarit
- 30.7.2003 Kivat vaatesetit
- 5.11.2003 Korseteista
- 11.9.2003 Koruja peleissä
- 31.7.2003 Korut keskiajalla
- 18.9.2003 Larppijouset
- 31.10.2003 Larppi-jousen omistajalle
- 18.9.2003 Lasikuituhaarniska larppaamiseen
- *) 12.1.2004 Lautanauha/Mikkelin muinaispuku
- 27.9.2003 Miesten pelivaatteet
- 2.7.2003 Mistä kenkiä larpeihin
- 18.7.2003 Mistä saisi vaatteita ostettua
- 16.6.2003 Mistä kannattaisi hankkia haltiakorvat
- 16.6.2003 Mistä siivet
- 17.9.2003 Mitä kaikkea tarvitsee bofferin tekoon
- 17.9.2003 Nuolet
- *) 23.11.2003 Nuolista
- 31.1.2004 Nuoliviinen kaava
- *) 21.11.2003 Olkapääsuojukset
- 28.9.2003 Olkapääsuojuksista
- 29.7.2003 Ongelma kenkien yms. kanssa
- 4.9.2003 Pientä neuvoa tarvitaan. Jouset ja kilvet
- 17.9.2003 Propit
- 28.7.2003 Pukujen kaavoista
- *) 5.1.2004 Rengaspanssari
- 6.8.2003 Rengaspanssariasiaa
- 28.7.2003 Repuista ja muista
- 17.9.2003 Silkki
- 5.11.2003 Suojat ja panssarit larpeissa
- *) 7.1.2004 Suomupanssari
- *) 6.1.2004 Talvilarpin varusteet
- 1.6.2003 Vaatetus
- 17.9.2003 Vaatteet
- *) 4.1.2004 Vaatteet ja aseet
- 4.6.2003 Vaatteet, maskit & muut propit
- 14.6.2003 Valmistetaan rengashaarniskoita tilauksesta
- 3.11.2003 Viitan soljet
- *) 25.1.2004 Örkki-haarniska
- *) 27.1.2004 Örkkipanssariehdotus

- *) Tähdellä merkityistä tehty rinnakkaiskoodaus

Haastattelut

10.11.2004 Braagman, Lynoure. Helsinki. Historiallisten rooliasujen valmistukseen erikoistunut yritys, joka markkinoi erityisesti internetin kautta. <http://www.lynoure.com/index.html.fi>

16.11.2004. Nummi, Anna. Larppaustoiminnan koordinaattori.

24.-26.1.2005/Innovaatioleiri. Heittola, Sanna. Nummela. Elävä Keskiaika ry:n ja Kaksi Kuuta ry:n (Suomen vanhin roolipeliseura) jäsen.

24.-26.1.2005/Innovaatioleiri. Nederström, Milla. Espoo. Elävä Keskiaika ry:n jäsen.

LIITE 2. Korsettikeskustelu

Korseteista 5.11.2003

Eli millainen on hyvä korsetti? Suositko päällyys vai alus korsettiä? Teetätkö vai teetkö itse? Mistä ohjeet? Korsetti ylipäättään larpeissa? Mielipiteitä, ohjeita, kaavoja ja muuta kaivataan :) Kiitän ja kumarran jo etukäteen.

5.11.2003 Ai korsetit peleissä?

1800-luku. Joo. Renessanssi. Joo (kunhan on oikean mallinen). Rokokoo. No katsokaa edellä. Vampyyrihuorapeli. No miksei. Kyberpunk. Parempaakin keksisin.

Fantsu. No miksi ihmeessä?

Keskiajalla käytettiin lähinnä kivoja ja mukavia vaatteita. (tappokorsetithan tosiaan vasta 1800-luvulta) Ja onhan se naurettavaa jos esim. palvelustytön tai maagioppilaan päällä on korsetti (pahimmassa [ja hyvin yleisessä] tapauksessa vielä jostain hienosta materiaalista tehty)

Sitten vaiks. noihin muihin kysymyksiin.

Hyvä korsetti on sellainen, että se toteuttaa tarkoituksensa. Yleisesti tarkoituksena on näyttää hyvältä, lähtekää siis siitä.

Jos tarkoituksena on kaventaa vyötäröä mahdollisimman tehokkaasti, niin silloin lienee parasta kiinnittää huomiota myös siihen, että materiaalit on hyviä ja tukevia (etenkin kun kyseiset vaatekappaleet maksaa ylenmäsiin sikana, että heti rikki menevää venkslaa ei missään nimessä kannata ostaa)

Ja kannattaa tosiaan muistaa, että vaikka esim. renessanssin aikana käytettiin korsetteja ja keskiajallakin jotain korsetinoloisia liivisysteemejä? Pukuhistoriaan perehtyneempi kommentoikoon), olivat ne hyvin erilaisia kuin vaikkapa nuo Morticia-ihmeet.

Vyötäröntappotarkoituksessa saattavat aluskorsetit usein olla parempia kuin päällyskorsetit, mutta ei tuo liene mikään ehdoton totuus. Usein vain päällyskorseteissa suositaan nätimiä - siis heikompia materiaaleja. En kuitenkaan sanoisi, että tuo tappava kiristys on korsetin ehdoton tärkein ominaisuus.

Ohjeita löytää esim. netistä. (www.marquise.de ?) ja vaikkapa vanhojentanssipuvun kaavoja muokkaamalla saa myös aikaiseksi varsin kelvolliset kaavat. Kannattaa muistaa hyvät luut, jotka voi tarvittaessa vaihtaa.

5.11.2003 Edellisen kirjoittajan kommentit olivat täyttä asiaa.

Renessanssi- ja rokokookorsetit ovat hyvin erilaisia (kartiomaisempia) kuin modernit goottikorsetit. Viktoriaanissa korseteissa on samansuuntainen silhuetti, mutta nekin ovat erilaisia, etenkin materiaaleiltaan. Eikä viktorianainen hieno nainen olisi missään nimessä pitänyt korsettiaan päällyysvaatteena.

Hyvä korsetti on mukava päällä, ja mielestäni (mutta voin olla vähän jäävi) käyttäjälleen tehty. Teen korsetini itse, kaavoja myöten. Teen niitä myös muille.

5.11.2003 entä jos on kysymys mekosta (siis sen yläosasta) niin millainen kaava yläosalle olisi hyvä (kangas joustamatonta) jos tahtoo siitä ihonmyötäisen ja millainen kiinnitys mekanismi paras? (korsetti tai ei)

5.11.2003 Riippuu ihan siitä minkämallista mekkoa (millaiseen larppiin ja millaiselle hahmolle) ajattelet.

Nyöriitys on hyvä kiinnitystapa, sillä se on ollut käytössä jo keskiajalla (ei tosin purjerenkailla!) ja siten aika neutraali larpmekossa. Hakaset ovat myös hyvä vaihtoehto, mutta ellei historiallisuus ole tavoite, miksei sille piilovetoketjuakin voisi laittaa, jos mekosta on tulossa vain vartalonmyötäinen eikä kiristävä.

Mallista riippumatta hyvä lähtökohta kaavalle on vartalosi mukainen peruskaava.

5.11.2003 no kyse on fantasia pelistä, magiaa enimmäkseen, koristeleminen mekko, jos hieman yhdistelee maagin kaapua ja tavallisempaa mekkoa, eilikkä aika yksinkertainen luomus, yläosan kaava vain puuttu (helppo sellainen) vetoketjue en tahtois (draumojia niistä eikä minun mielestäni sopiva keskiaika-fantasia-whatever larppeihin) hakaset ehkä mutta mutta kuinka kalliita ja kiinnitys selkäpuolelle?nyöriitys olisi myös hyvä vaihtoehto mutta miten kiinnittää nyöriityksen (kuten todettu ei mitään purjerenkaita) ja paha alkaa tekemään reikiä kankaaseen ja paljas selkä ei kiva (taidan olla taitamaton näissä rätkäsitöiden asioissa :))

5.11.2003 Itselläni ei ole mitään kokemuksia korsettien tekemisestä tai mistään sellaisesta, mutta netistä löytyy sivusto, jossa voi luoda täysin omille mitoille tehdyn korsetin kaavat. Ainut ikävä puoli tuossa sivustossa on, ettei mitat ole sentteinä. Tosin, se on kai pieni haitta.

Ja niin, se osoite on <http://costume.dm.net/custompat/>

5.11.2003 Tuo <http://costume.dm.net/custompat/> tekee yksinkertaistetun (vähemmän kappaleita, ei tabeja, ei olkaimia) renessanssikorsetin kaavan. Se on silti ihan hyvä lähtökohta renessanssityyliselle korsetille.

5.11.2003 Yleinen historiallinen tapa toteuttaa nyöritys oli ommella nyörinreiät käsin. Myös pieniä renkaita käytettiin. Jos tahdot geneerisen fantasiamekon, etkä ole paljoa ommellut, kannattaa ottaa pohjaksi valmis-kaava. Pidän ennen listaa helposti muunneltavista valmiskaavoista. Valitettavasti en ole viime vuosina enää jaksanut. Olisiko siitä iloa?

5.11.2003 Lynoure, luulenpa, että siitä olisi iloa yhdelle jos toiselle tämän sivuston seuraajalle. Ja korseteista en sano mitään kun en mitään tiedä.

5.11.2003 Nyöriksen voi tehdä myös ompelemalla sivusaumoihin lenksuja.

5.11.2003 Vietän sitten jossakin sopivassa saumassa aikaa tuon listan kokoamisen parissa. Jos itse ei jaksa tai halua tehdä lenksuja, löytyy tarkoitukseen joistakin ompelutarvikekaupoista myös valmis-ta silmunauhaa.

5.11.2003 Yläosan kaavaksi käy yleensä olemassaolevan mekon yläosa (kannattaa ensin mitata hartian leveys sekä rinnan, vyötärön ja lantion ympärykset, ettei tule liian pieni). Sitten laitat vaan sopivasti taitellun mekon kankaan päälle kaavaksi, ja varmistat että leikkaat omien mittojesi+ saumavaran mukaan, mutta mekon ylä-osan muotoisen kappaleen. Jos käyttämäsi kangas on kallista, kannattaa ehkä tehdä kokeilukappale la-kanakankaalle tai muulle halvalle kankaalle. Liian isosta voi aina pienentää saumoista, liian pieneen joutuu lisäilemään ja se on huomattavasti hankalampaa.

5.11.2003 Korsetti larpeissa? Mielestäni miksei, jos peli ei sijoitu historialliseen ympäristöön, jossa sellaisia ei käytetty. Ja jos se taas sijoittuu sellaiseen jossa niitä käytettiin, ehdottomasti, mutta tosiaan oikean mallisina. Historiallisen puvun kanssa kannatan aluskorsettia, minkä tosin pitäisi olla samalta aikakaudelta kuin puku. Nykyvaatteiden kanssa taas pidän enemmän päällyskorseteista (miksi piilottaa hieno korsetti vaatteiden al- le?). Päällyskorsettien (tosin lähinnä itsetehtyjen tai teetettyjen) tukevuudesta taas sen verran, että voihan sen nätin ja heikon materiaalin jättää päällykseksi ja laittaa tukevan vuorauksen. Hyvästä korsetista taas se, minkä muut jo totesivat, että hyvä korsetti on sellainen, joka sekä näyttää hyvältä että tuntuu siltä. Ja varminminhan käyttäjän mittoihin tehty korsetti yleensä on hyvä. Mitä taas muuhun tu- lee, makunsa kullakin.

Itse pidän vyötäröntappokorseteista, ja haaveenani on tehdä noin 1880-luvulle ajoittuva sellainen, mutta tois- taiseksi en ole tehnyt kuin nykyaikaisen goottivirityksen. Siinäkin tuli kuitenkin vastaan se, että halusih eh- dottomasti lastikkakiinnityksen, muttenn saanut mistään käsiini tarpeeksi pitkää lastikkaa (yli 30 cm), joten jouduin lyhentämään korsettiani. Viktoriaaninen malli saisi olla vielä reilusti pitempi, joten osaatteko sanoa, mistä saisi pitkiä lastikoita?

Oman viritykseni tein kaavoja myöten itse, mutta historiallisia korsetteja ajatellen parhaat kaavat jotka löy- sin, sain Norah Waughin kirjoista The Cut of Women's Clothes 1600-1900 (sisälsi kaavoja lähinnä rokokoo- korsetteihin) ja Corsets and Crinolines (useita eri aikakausia ja malleja renessanssista 1920-luvulle). Näissä- kin tosin osassa mitat saattavat erota paljonkin nykyisten vartalosta, joten ne luultavasti vaativat muokka- usta.

6.11.2003 Jos anonymi otat minuun henkilökohtaisesti yhteyttä, niin voin ehkä auttaa sinua ongelmassasi. Toisaalta, monissa viktoriaanissa korseteissa lastikka oli siinä 12-13 tuumaa, vaikkakin kyllähän sitä oli 15 tuumaisiakin. Modernit korsetit ovat usein autenttisia pidempiä siksi, että niitä halutaan pitää paljaallakin iholla, jolloin rintojen paikallaanpitäminen aluspaidan avulla ei toimi.

6.11.2003 Korsettia tehdessä on muistettava, että jos sen tarkoitus on hoikentaa, on sen jatkuttava vyötärön alapuolellekin, mitä suurin osa nykyaikaisista korseteista ei tee. Tietenkin jos tarkoitus on vain tuoda rintoja esiin, niin tilanne on aivan eri.

6.11.2003 Nykyaikaiset kauppojen "korsetit" ovatkin yleensä joko korsetteja tai ihan vaan toppeja. Luiden määräkin on tuppaa olla kamalan pieni.

6.11.2003 Mikä on muuten lastikka?

7.11.2003 ...mistä ihmeestä lastikkoja etupäättään saa?

7.11.2003 Lastikka on korsetissa edessä oleva tuki. Ennen ja 1800-luvun alkupuolella se oli puuta tai valaanluuta (tai valaan luuta), usein kaiverrettu. Noin 1850-luvulta lähtien lastikka oli metallia, ja keskeltä aukeava. Koska valmistajan korsetteja, tilaan metalliset valmistajalta, mutta he eivät myy vähittäismyyntinä. Varhaisemmat lastikat teetän muilla käsityöläisillä.

7.11.2003 Voiko lastikkaa korvata mitenkään, jos ei tunne ketään käsityöläisiä?

7.11.2003 Tarkoitat sitten tuollaista varhaisempaa lastikkaa? Kyllä sellaisen kohtuullisen näppäräkätinen ei-käsityöläinenkin saa aikaiseksi: sopivan pitkä ja leveä (Pfaltzgrafin Dorothea Sabine von Neubergin korsetin malliseen korsettiin esim. 4cm x 29cm, selän pituudesta riippuen), ehkäpä 4mm paksu pala puuta, joka sitten pyöristetään ja johon mahdollisesti tehdään reiät kiinnittämistä varten. Tiedän joidenkin käyttäneen puista viivotinta lähtökohdana, mutta en suosittelen, sillä pyöristämisen joutuu tekemään kuitenkin ja viivottimet ovat usein viistottuja.

Kauniita (mutta kalliita) vanhoja lastikoita voi ihailia sivulla

<http://store.paulmaddenantiques.com/scrimshawbusks.html>

10.11.2003 Mitä tässä tapauksessa tarkoittaa vähittäismyynti? Ottaisin mielelläni tuon valmistajan yhteystiedot. (vaikka sähköpostilla, joskin epäilen, että muutkin ovat asiasta kiinnostuneita)

Mainittakoon siis esim. alkuperäiselle kysyjälle, että ilman lastikkaa korsetin etuosa tuppaa taipumaan todella ikävästi kaarelle, siis ainakin siinä tapauksessa, että se on eri tasolla kuin kyljet. Ja ne hakaset ovat varsin kätevät, ainakin siinä tapauksessa, että aikoo itse yrittää saada vaatteen edes jotenkin päälle (en kyllä löisi vetoa että se onnistuu hakastenkaan kanssa)

10.11.2003 Vähittäismyyntillä tarkoitin yksittäiskappaleina myyntiä kuluttajakaupan sääntöjen mukaan. En aio paljastaa hankintalähdettäni, sillä näin itse sen löytämissä työtä jonkin verran, mutta yksittäiskappaleina lastikoita voi kysellä minulta suoraan. Hintoja en ole vielä ehtinyt päättää, kun en hankkiessani ajatellut myyväni niitä komponentteina.

Jos lastikan korvaa vaikkapa leveillä jousiteräsluilla (ei siis spiraaliluilla), ei kaartumista tapahdu. Kyllä itse pukeminen onnistuu lastikkakiinnityksellä varustetun korsetin kohdalla ihan hyvin, ovenkahvan ja pienen harjoittelun avulla, kunhan nyörit ovat sen verran pitkät ettei niitä tarvitse irroittaa, vaan ainoastaan löysätä. Myös pelkällä nyöriyksellä varustetun korsetin saattaa saada itse päälle, mutta silloin nyörien täytyy olla todella pitkät.

10.11.2003 Hmm.. olenkooikeassa, vai en, kun sanon, että tuo paljon keskusteltu Lastikka oli ainakin yleisillä naisilla ja kurtisaaneilla irrotettava..

Itse olen saanut aikaiseksi yhden kappaleen, käyttötarkoitus oli häät, mutta totesin sen olevan aivan liian kireä, että kestäisin ja sietäisin sitä suurena päivänäni, joten kävin Anttilassa tms ja ostin söpön vyötärökorsetin joka litisti myös vähän lantiolle asti.

Eli myös larppikäyttöön soveltuva, jos ei oma figuuri tunnu kelpaavan. Päälle en edellisiin yhtyen laittaisi korsettia kuin mahdollisesti punkkipeliin, sillä ensimmäinen nainen joka käytti korsettia päällivaatteena oli Madonna.. Eli ei kovin kauan aikaa sitten. Sitä ennen tuo naisia kovin kauan piinanut alusvaate oli visusti piilossa muitten, varsinkin miesten katseilta.

Ja miksikö on korsetissa nauhat takan? Koska miehet (jotka eivät siis niitä käyttäneet) SUUNNITTELIVAT ks vekottimet. Kun ensimmäinen nainen pääsi suunnittelemaan näitä kauniita ja kauhistuttavia alusvaatteita, hän keksi, että ne voi mahdollisesti jopa kiinnittää etupuolelta... (vuotta en muista, kun olen siinä huono, joku muu varmasti muistaa).

Viimeisenä tahdon mainita, että muinaispuvut ja keskiaikaiset vaatteet ovat ihania ja leppeitä pitää päällä; Ne eivät kiristä tai purista, ja kaikki pollukat ja läskimakkarat jäävät iloisesti piiloon :D

Ai niin, kerta kiellon päälle, eli mielestäni jokaisella on oikeus pitää omana tietonaan itse löytämänsä tavarantoimittajat ja näin luomansa suhteet. Ks asioiden kysyminen toiselta saman alan yrittäjältä ei mielestäni ole kovin hienostunutta...

10.11.2003 Yksikkappaleinen (siis ei kiinnityksenä, vaan pelkkänä tukena toimiva) lastikka oli hyvin usein irroitettava ja niitä antoivat välillä naiset lahjoiksi rakastetuilleen ja toisinpäin. Usein lastikat olivat todella kauniisti kaiverrettuja.

Etunyöriitys ei ole korseteissa uusi keksintö: etunyöriyksellinen on mm. toiseksi vanhin säilynyt korsetti (Elizabeth I:n haudasta löytynyt korsetti, noin vuodelta 1603), sekä aika monet korsetit 1700-luvulta. 1800-luvulla korsetit taas olivat lähes poikkeuksetta takanyöriyksellä varustettuja.

Lastikkakiinnityksen (jota varmaankin postauksessasi tarkoittit) kyllä käsittääkseni keksi nainen, Jean Julien

Josselin, tosin vuotta en tiedä. Lastikkakiinnitykset yleistyvät 1840-luvulla Ranskassa ja hieman myöhemmin muualla.

12.11.2003 >Ai niin, kerta kiellon päälle, eli mielestäni jokaisella on oikeus pitää omana tietonaan itse löytämänsä tavarantoimittajat ja näin luomansa suhteet. Ks asioiden kysyminen toiselta saman alan yrittäjältä ei mielestäni ole kovin hienostunutta...

Tässä oli kyllä kyse siitä, että harrastaja kysyi alan yrittäjältä asiasta. Koen asian olevan niin, että kuka tahansa saa kysyä, mutta vastaaminen ei tietenkään ole pakollista. Harrastajana minulla ei ole edes minkäänlaista tietoa siitä, mistä kannattaisi aloittaa kysely, enkä kokenut asiaa kovinkaan "epähienotunteiseksi", koska luulin kysyvän asiaa toiselta harrastajalta. (moka, siis? Lynouren sivuilla muuten hienoja vaatteita). Itse olen kaupoista yrittänyt noita kysellä, samoin muilta harrastajilta, mutta tähän mennessä siis tuloksetta.

12.11.2003 Tietääkö joku siis mistä noita lastikoita saisi ihan harrastelija? Entäs mistä löydän luita? Sitten... Onko korsettia pidetty missään koskaan (siis historiassa) puvun päällä? Käsitykseni mielikuvani ovat aivan sekaisin, enkä tiedä mikä on sopivaa pukeutumista. Ainakin jotakin korsetin näköisiä liisejä on pidetty, eikö niin? Ja onko koskaan aluspaita ollut lyhythihainen? Kuinka pitkä olisi aluspaita (n. 1700)? Jos joku voi vastata, niin helpotat elämäni suuresti.

12.11.2003 Korsetteja päällysvaatteiden päällä ei ole kai pitänyt kukaan ennen Hollywood-elokuvia ja Madonnaa (1980-l), sen sijaan pukujen yläosia (engl. 'bodice', suomeksi ehkä 'miehusta') on usein muotoiltu alusvaatteiden (eli siis korsettien) mukaan. Lisäksi esim. suomalaisten ja ruotsalaisten kansallispukujen perusteella voi kai väittää, että liiviä (ruots. 'livstyc'k) on käytetty tukeana antavana päällysvaatekappaleena ainakin 1800-luvulla: ainakin yhteen ruotsalaiseen malliin kuuluu liivinluita. Suuri osa larpeissa päällysvaateina käytettävistä 'korseteista' on pikemminkin liivejä, kuin oikeita korsetteja.

12.11.2003 Erityisesti 1860-luvulla suosiossa ollut Swiss waist varmaankin näyttää monista korsetilta, vaikka onkin enintään kevyesti luutettu lyhyt liivi. Lisäksi monet vaatteiden yläosat olivat luutettuja joissakin määrin.

Lyhythihaisia aluspaitoja oli etenkin silloin kun oli lyhythihaisia vaatteitakin, mm. empirepukujen alla 1800-luvun alussa.

Löytämieni lähteiden mukaan hyvin monet 1700-luvun aluspaidat olivat noin polvipituisia.

13.11.2003 Niin... Tuota mitenkäs nuo tilaukset sinulta, Lynoure, tapahtuvat? ja miten sovitaan yksityiskohdistista? Pitäisikö vaihtaa jotenkin yhteystietoja..? Haluaisin nimittäin tilata jonkinlaisen korsetin larppitarkoituksiin ja samalla myös ehkä juhlapuvun alla käytettäväksi. Ja hinnat, ovatko kovin tyyristä tavaraa?

13.11.2003 Yhteystiedot löytyvät sivulta <http://www.lynoure.com/contact.html.fi>

Hinnat vaihtelevat mallista ja materiaalista riippuen, mutta Gallerian alta löytyy muutama esimerkkihinta. Annan mielelläni arvion kuhan olet kertonut mitä korsetiltasi tahdot.

15.11.2003 Anonyymi 12.11:

>Entäs mistä löydän luita?

Helsingissä olevasta Viipurin erikoiskorsettiliikkeestä saa ainakin spiraaliluita hintaan 2,5e/kpl.

Katso osoite ja muut <http://www.larp.fi/wiki/Viipurinerikoiskorsettiliike/>

5.12.2003 Voisiko joku selvittää, että miksi siinä korsetin edessä pitää olla juuri se lastikka? Tai siis mitä eroa siinä tavallisiin luihin verrattuna (muuta kuin se että se saattaa olla aukeava)? Eikö luut kelpaa? Olisiko se paha rikos, jos ei käyttäisi? Käsitykseni mukaan lastikoita ruvettiin äyttämään vasta 1600-luvulla ja olihan korsetteja jo ennen sitäkin olemassa.

5.12.2003 Lastikka, edestä aukeava tai umpinainen on siinä korsetin etupaneelin keskellä estämässä korsetin etuosan alareunan nousemista tai taipumista ylös- ja ulospäin. Tällaista taipumista tapahtuu erityisesti silloin, jos korsetin alareunassa on kolmiomainen kärki tai pyöristetty kärki. Rigilene tai muovinauha ei ole tarpeeksi jäykkää ja jos korsetissa istuu pitkään tai jos korsetissa on pieni vyötärö, mutta korsetin alla on paljon hameita, rigilene/muovinauha vääntyy helposti sen verran, että korsetin alareunan kärki alkaa pönköttää ulospäin. Täysin suora-alareunaisessa korsetissa ei ole tätä ongelmaa; sen sijaan suorareunaisen korsetin alle on vaikea tunkea hameiden vyötäröjä alle, ellei se ylety vähän vyötärön alapuolelle, ja jos yletyy, se nousee helposti hameiden vyötärönauhojen yläpuolelle, kun nousee istumasta. Tätä viimeistä ongelmaa ihmiset tuppaaavat korjaamaan käyttämällä vyötä korsetin päällä, mikä näyttää joskus ihan mukavalta. Pönkötysongelmaa pystyy korjaamaan ainoastaan sitomalla korsetin hyvin löyhältä, ja siinä menee tavallaan koko korsetti hukkaan. Jos on hyvin laiha ihminen, tai rinnanympärys, vyötärönympärys ja lantionympärys ovat lähes samoja, ja korsetti on vain koristeena, eikä sitä käytetä vyötärön kaventamiseen, niin lastikkaa ei välttämättä tarvitse.

Spiraaliteräsluut ovat niin joustavia, että niitä ei kannata käyttää lastikan asemesta, nekin vääntyvät ennen pitkää. Jousiteräs on parasta, jos ei löydy oikeaa lastikkaa. Puulastikka on suhteellisen helppo tehdä itsekin, netistä löytyy ohjeita hakusanalla 'busk', esim. <http://costume.dm.net/corsets/materials.html>. Lastikka kannattaa tehdä tammesta, vaahterasta tai jostain muusta kovasta puusta ja vahata tai öljytä mieluummin kuin lakata.

Linnan juhlissa näkee varmaan huomenna taas pukuja, joissa on rigilenevahvikkeet prinsessaleikkauksessa, jolloin puvun etuosa saadaan suoraksi ja paneelimaiseksi, jollaisena se pysyykin justiinsa niin kauan, kuin puvun kantaja ei erehdy istumaan. Nousemisen jälkeen paneelissa on vyötärön kohdalla horisontaalinen ryp-py tai useampia. Ongelma on sukua ongelmille, jotka aikanaan ratkaistiin lastikoilla.

6.12.2003 Lastikan puuttuminen ei ole rikos. Kuten Taika tuossa mainitsi niin kyse on lähinnä sen mukanaan tuomista ominaisuuksista. Pikemminkin kysymys on siinä, haluatko historiallisen korsetin vai oman vision mukaan toteutetun nykyaikaisen tai fantasiakorsetin. Historiallisessa vaatteessa on tärkeää ajatella puvun muotoa ja linjaa. Muoto tekee puvusta historiallisen ja sen aikaan saamiseksi on tarpeen käyttää tiettyjä metodeja. Esimerkkinä voisin nostaa 1700-luvun n. puolivälin korsetit, vannehameet ja puvut (mm materiaali ja laskokset ym) jotka vaikuttavat vartalon ns. luonnolliseen muotoon hyvin paljon. (muuta esim. vuosisadan vaihteen hyvin s-linjainen korsettimalli. Entä 20-luvun rintojen litistäminen ja 80-luvun olkatoppaukset jotka vaikuttivat puvun ja vartalon muotoon olennaisesti?)

Kysymyksen puvun päällä olleista korseteista kommenttina: 1700-luvulla ja edelleen 1800-luvulla korsetin päällä ollut puvun yläosa saattoi olla hyvinkin korsetin mallinen tai korsetti saattoi olla päällystetty muun puvun materiaalilla. Tämä saattaa tehdä vaikutelman puvun päällä olleesta korsetista.

4.2.2004 heipä hei muistaako joku vielä tämän keskustelun?

miten korsettiin ylipäänsä ommellaan luut? korsettitoppiin siis, sellaiset nimelliset luut, että malli näyttää paremmalta eikä toppi nouse siinä määrin kuin ilman luuta.

miten ne luut ommellaan, mihin ja miten kiinni?

ensimmäistä korsettiani kyhäilen...

5.2.2004 Harmi vain, ettei minulla ollut tietoa näistä asioista ennen kuin tilasin wanhojentanssipukuni. Juhliden jälkeen olen käyttänyt sitä muutaman kerran, mutta kävi juuri niin kuin Taika Helola selosti: korsetin etumustan alaosa on kääntyneenä ikävästi ulospäin, vaikka se ei olisi päälläkään.

5.2.2004 Valmiiseen (jo koottuun, esim. kaupasta ostettuun boob tubeen) korsettitoppiin luut saa ommeltua niin, että avaa ala- ja yläreunojen käänteet etusivu-, sivu- ja takasaumojen kohdalta, vahvistaa saumat (ts. ompelee uuden tikin 1-2mm edellisestä, ja siihen viereen tiheän siksakin niin, että saumanvarat jäävät päälle-käin, jos eivät jo olleet), ompelee vinonauhasta tai itse tehdystä luun levyisestä kangasputkilosta kanavan luuta varten saumanvarojen päälle. Kanavan alareuna ommellaan ja siksakataan muotikankaan alareunaan kiinni ja jätetään korsetin alareunan käänteeseen, joka ommellaan kiinni. Tämän jälkeen etsitään/mitataan sopiva luu (huom. luu saa olla mieluummin sentin liian lyhyt kuin pitkä, koska muuten se venyttää ala- ja yläreunan kangasta), pannaan se kanavaan, ommellaan yläreuna kiinni ja siksakataan reuna, ja käännetään paikalleen.

Omatekoisissa korseteissa (siis kankaasta asti tehdyissä) proseduuri on samantyyppinen, mutta luille pystyy myös halutessaan tekemään kanavat suoraan vuorin ja muotikankaan, vuorin ja välikankaan (vuorin ja muotikankaan väliin tuleva kangaskerros, jonka tarkoitus on tukea vuoria ja muotikangasta) tai kahden välikankaan väliin. Osat ommellaan yhteen vasta (välikerroksesta ei ole mitään hyötyä, ellei sitä ole kiinnitetty vahvasti ainakin vuorikankaaseen), kun kanavat ovat valmiita, luut laitetaan kanaviin, ja ommellaan loput.

Rigilene tai vannemuovi- tai spiraaliteräsluut voi myös leikata sopivaan pituuteen heti, kun luille on olemassa jotkut kanavat, valmiiksi leikattuja jousiteräsluiden (tai muiden valmiiksileikattujen luiden) mittoja kannattaa hyödyntää jo kaavantekovaiheessa. Luiden pituuksia miettiessä kannattaa huomioida, että molemmista päistä pitää tiputtaa kääntövara + vähän (0,2 cm-2,5 cm, riippuu mallista), jotta luu ei pääse vedossa rikkomaan tietään ulos kanavasta, ja jotta korsetti tuntuu ja näyttää kivalta päällä (kun luut eivät töki ylä- ja alareunasta).

Luu pysyy paikallaan, kun molempiin päihin ompelee tikin tai napinläpisiksakin.

Paula:Ne luut pystyy vaihtamaan, jos haluat vielä pitää pukuasi useamman kerran. Jousiteräs ei kauhean hella väännä, ja sen voi vääntää takaisin. Spiraaliteräs puolestaan vääntyy, mutta sen pystyy myös vääntämään takaisin, toisin kuin muovin.

LIITE 3. Lasikuituhaarniskakeskustelu

18.9.2003 Lasikuituhaarniska larppaamiseen?

Seuraavassa esitetty kysymys ja pohdittava larppaajille (pelaajille ja pelinjohtajille), jotka käyttävät tai harjoittavat käyttävänsä larppissa jonkinasteista haarniskointia. Olisiko perinteisessä fantasialarppissa mahdollista käyttää lasikuidusta valmistettua haarniskointia uskottavasti, jos viimeistely on suoritettu huolella?

Pohdimme ystäväni kanssa mahdollisuutta valmistaa larppikäyttöön lasikuidusta joitain haarniskoinnin perusosia, joiden tekeminen on perinteisesti koettu haastavammaksi. Tarkoituksena olisi tehdä muutamia muotoja, joiden päälle laminoimalla lasikuitumatosta tehtäisiin keveitä ja kestäviä haarniskaosia, esim. muotoonpakotettu breastplate. Jos muoteista tulee käytännöllisiä, olisi tällöin itse haarniskaosien valmistaminen suhteellisen (aina suhteellisen) nopea prosessi.

Ongelmana onkin lähinnä lasikuitupohjaisen haarniskan soveltuvuus käyttöön larppissa. Ajatuksena oli tehdä osista sellaisia, että niitä voi soveltaa maalaamalla ja liittämällä useimpiin fantasialarppeihin ja tulevaisuushenkisiin irrotteluihin (tai mihin tahansa roolihaamoon jolla on jonkinlaista haarniskointia).

Pinnoittamalla ja maalaamalla esim. breastplaten saadaan yleishaarniskaosa, jota voi nyt koristella tai lisäillä sopimaan kulloiseenkin rooliin. Haluaisin kuulla mielipiteitä siitä, sopiiko näin valmistettu haarniska mielestänne fantasiahaarniskaksi. Esim. cyberpunk-tyyliseksi komposiittihaarniskaksihan tällainen menisi todella luontevasti, mutta epäilen että on olemassa mielipiteitä, joiden mukaan näennäiskeskiaika-fantasialarppahaarniskoinnin tulee olla terästä ja nahkaa.

Seuraavaan keskusteluun toivoisin lähinnä puheenvuoroja larppaamisen "releistä", eli keskustelua aiheen tiimoilta proppi- ja puvustusnäkökohdista.

18.9.2003 Kuulostaa ihan hyvältä idealta... Varsinkin jos teette esim. lamellaari- tai brigandiinihaarniskaa jossa varsinaiset levyosat on peitetty kankaalla/nahalla. Eipä sikäli, varmasti ns. teräslevyhaarniskankin voisi toteuttaa (ns. maalattuna) lasikuidusta.

Itse ainakin kiinnostuin mahdollisuudesta saada tiettyjä, hankalasti hankittavia osia tehtyä lasikuitulevynä, esim. rannesuojat (koristelun toteutus helpottuu huomattavasti), olkasuojat, säärisuojat tms... Eivät varmasti mene läpi kovan luokan histel- tai EK- ja SKA- tyylin tapahtumissa, mutta useimmissa fantasiapeleissä hyvin tehdyt tarpeet tuskin onnistuvat häiritsemään ketään. Onhan se tietenkin hienompaa jos releet on 'aidot', mutta sitä saa mihin on varaa.

Kyberpunk- ja scifipeleihin idea on ihan hyvä, joskin pitää muistaa että varsin paljon osista joita 'battlesuitissa' tarvitaan voidaan jo nyt ostaa lähes minkä tahansa urheilukaupan suojusosastolta... Vain tietyt osat on hankala toteuttaa, nimellisesti rintakehän peittävä/torsopanssarointi ja kypärä, joka ei olisi täysin suljettu vaan mieluummin kirkas pleksi.

22.9.2003 Lamellaari- tai brigandiinihaarniskoita emme oikeastaan ajatelleet, sillä ne lienee parasta tehdä pienistä paloista? Tarkoituksena oli tehdä ensin yksi perusosa, torsopanssari, joka metalliseksi maalattuna olisi jotenkin rinnastettavissa roomalaiseen muotoonpakotettuun haarniskanosaan. Tosin keskustelua on käyty siitä, tehdäänkö tästä osasta vain yksi yleisversio vai omat muottinsa nykyaika/tulevaisuus-panssarointia varten.

Lasikuituisena haarniskasta tulisi myös keveämpi, joka oikeastaan on vain luontevaa soturi-/sotilashahmoilla, sillä pelaaja ei ole välttämättä tottunut kannattelemaan päivittäin teräspalottoa kun taas George Barbaari ei muuta pidäkään. Lasikuituhaarniska olisi myös oletettavasti ystävällisempi lateksiaseille, jos sellaisia käytetään.

Perusidea oli tehdä kitatut ja pohjamaalatut osat, joiden päälle voi rakentaa useammanlaista haarniskatyyppejä ja jatkomaalata.

22.9.2003 Kieltämättä muiden etuuskien päälle tulee myös lasikuidun helppo käsiteltävyys ja alhainen paino... Lateksiystävällinen se on vain samalla periaatteella kuin teräshaarniska, eli jos siinä ei ole ulokkeita/reunoja jotka voisivat repiä lateksiaseita. Ei piikkisikaahaarniskaa, siis... :D Olen kiinnostunut.

22.9.2003 Vaikka monilta osin lasikuitu vaikuttaisikin lähestulkoon ihanteelliselta materiaaalilta Larppahaarniskaa varten, en usko lopputuloksen korvaavan sen työstämisessä nähdyn vaivan. Lasikuidun työstämisen vaatiessa muotin ja tuottaessa tuhattomasti vaikeaa pölyä, uskoisin yksinkertaisen teräksisen haarniskan olevan jopa yksinkertaisempi valmistaa, kuin lasikuituisen. Parhaiten sopisi lasikuitu corazzina-tyylisen kangaspäällysteisen rintalevyn tekoon. Jos painoa pidätte ongelmana, tulee myös huomioida suuremman painon tuoma realistisempi tunne.

22.9.2003 Ja metallisesta lähtee aidompi kalina ja kilinä.

22.9.2003 No ajatuksena olisi juuri muottien käytön tuoma nopeus, kun taas itse hiominen on koneellisesti huomattavasti nopeampaa kuin metallin. Ja vaikeaa pölyä syntyy vain hiontavaiheessa, joten minun keuhkoni ovat ainoat jotka menevät pilalle. Totta kyllä että metallihaarniskan autenttisuuteen ei päästä, mutta painoa voi tuoda monin keinoin kohti realistisempaa. Painon ei minun mielestäni kuitenkaan tarvitse olla täysin realistinen, ellei käyttäjä satu olemaan tottunut vastaavaan lisäpainoon (edelleen vrt. platea käyttävä ritari ja toimistotyötä tekevä larppaaja).

Kilinä ja kalina ovat kyllä suuria menetyksiä, kuten myös se ainoa oikea kylmän teräksen tuntu. Tässä lasikuitu soveltuukin paremmin kuvaamaan tulevaisuuden komposiittikuituhaarniskoita. Tietenkin haarniskaan voisi asentaa metallin paloja sinne tänne äänen vuoksi, mutta se olisi jo pelleilyä.

22.9.2003 Suurimmaksi kysymykseksi täten muodostuu, onko tarkoitus rakentaa kyseisiä haarniskoja sarjatuotantona? Jos on, tulisi myös harkita tyhjiömuovattua muovia nopeutensa vuoksi. Tyhjiömuovattu muovia ei tarvitsisi hioa, sekä käyttämällä oikeanlaista muovimateriaalia, saadaan valmiille tuotteille myös suuri kestävyys. Amerikkalaisessa SCA-yhteisössä on käytössä paljon tyhjiömuovattuja haarniskaosia, jotka kestävät hyvin rottinkitaistelun rasitukset. Kannattaa myös kysellä eri vaihtoehtoista asiantuntevammilla foorumeilla, ellei täällä keskusteluun jotain alan asiantuntijaa ilmesty. Aloitukseksi suosittelisin armourarchive.org:in foorumia.

22.9.2003 Haenkin nyt lähinnä larpahduksellisesta näkökulmaa asiaan... Siis ennen kaikkea rekvisiittamaisista haarniskan käyttöä tarkastellen. Ja btw tyhjiömuovaus ei näillänäkymin ole vaihtoehto tarpeeksi kookkaan tyhjiömuovauslaitteen puuttuessa...

22.9.2003 Itse kyllä vieroksun edes ajatusta lasikuituhaarniskasta...

Mutta toisaalta se on ihan hyvä idea, kestää eikä paina niin paljoa. Ja lienee myös paljon helpompi työstää... Itse en kyllä luopuisi teräksisestä.

Silti itse rakastan haarniskoissa juuri niiden tekemistä, siis teräksistä. Takoa terästä, katsoa kun tekele muotoutuu, lyödä peukaloon pajavarasaralla...

On niin mukava katsoa sitten valmista tekelettä ja ajatella: Minä tein tuon... ja piru kun tuo yksi kohta epäonnistui.

Minusta metallihaarniskan paino tuo turvallisuuden tunteen ja se on minulle tärkeä. Se paino on myös vain tottumiskysymys, ainakin minulle (vaikka kuntoni on hieman heikko). Tietenkin se voi olla eriasia jollekin pienikokoiselle ja hintelämmälle tyypille, tällaisille lasikuitupanssari sopii paremmin.

Mutta siis haarniskan pitämästä metelistä jostain luin siitä näin: Oikein tehty haarniska ei pidä ääntä. (Käänös englannista)

Tämä ei koske kylläkään rengashaarniskaa joka kilisee joka tapauksessa mutta esim. käsivarsien ja polvien nivellytysten ei kuulu natista eikä kirskua.

22.9.2003 Jari, anna minulle työtilat työstää omaa teräshaarniskaani (käytännössä tehokas ahjo ynnä kaikenlaista muuta tavaraa), niin opettelen ilomielin luomaan teräshaarniskan. Myöskin rahoitus on aina kysymys, teräksistä/raudasta/pellistäkin saa maksaa pitkän pennin aika äkkiä, mikäli ei pääse iskemään käsiään jonkin verstaan hukkapaloihin/koulun työluokkien varastoihin. Jos minulla olisi teräshaarniska, en taatusti lasikuituiseen vaihtaisi. Kaveriksi saattaisin hankkia. :)

Lasikuidun edut mielestäni ylittävät huomattavasti sen haitat, ja omassa mielessäni väikkyä todellakin enemmän cyberpunk- ja scifipelivarustus kuin keskiaikainen haarniskamuotti... Mutta samalla pohdin mahdollisuutta väsäätä itselleni mm. gorgetin, olkasuojukset sekä bracerit/gauntletit lasikuidusta. Niitä kun on paha tilata mistään Tsekkejä lähempää, ja rahakin on esteenä. Lasikuitu on halpaa eikä vaadi kovin monimutkaisia välineitä muokkaamiseen.

22.9.2003 Ei yksinkertaisen muotoisia teräshaarniskankappaleita tehdessä ahjoa tarvita, joskin monimutkaisissakin muodoissa pääosin pehmennyshehkutukseen. Teräshaarniskassa ei materiaali sinänsä ole kallista, joskin pitkän pennin saa välineistöön tuhlata. Omia levyhaarniskankappaleitani pyrin käyttämään kaikissa larpeissa mihin menen, sillä niiden tuoma tuntu itsessään auttaa suuresti hahmon sisäistämisessä. Varsinkin rintalevy on mukavan tuntunen (itselläni on roomalaisen lorica musculatan kaltainen), sekä oli historiallisesti

useimmiten ensimmäinen osa levyhaarniskaa kypärän jälkeen.

22.9.2003 Ahjoa ei välttämättä tarvitse, onnistuu hyvin kylmätaontanakin. Jos ei käytä kauhean paksua terästä tai tee hirveän monimutkaisia töitä.

Työtilat on ongelma, itselläni on ne joskaan en tiedä kuinka kauan. *huokaus*

Teräs ei ole kallista, 1 mm kylmävalssattu levy n. 3 neliometriä 20 . 2 mm. 30 jne.

Niin sitten ne työkalut maksaa, ei itse materiaali.

No ei minullakaan ole kokonaista haarniskaa, ainakaan vielä. Olkasuojukset, spauldersit, bracerit, gorget ja se tavallinen rengashaarniska.

Aloitin aivan pian jalkasuojusten teon ja sitten olen saamassa valmiiksi päätyöni splintmailin tai sen tapaisen, siis olen kiinnittänyt kankaaseen useita pieniä suomunnäköisiä laattoja ja "ommellut kiinni". Kyllä niistä jotain kasautuu, ainakin toivottavasti.

Muuten proppaaja, kerroppa nyt hyvin yksinkertaisesti tai hieman vinkkiä antavasti, kuinka taotit ja taivutit rintahaarniskan oikeaan muotoon? Ja käytitkö millaista menetelmää sivujen ja olkapäiden kiinnittämiseen? Nahkaremmejä, tms.?

Ja vielä suunnittelitko itse vai otitko tuolta armour archiven sivuilta?

Kyselen vain koska ajattelin yrittää itsekin tehdä rintahaarniskan kunhan vain ehdin. Kysyminen auttaa aina, minä huittelen pääasiassa ihan pimeässä ja yritän ja testaan. Menestys ei ole ollut kaksista mutta viime aikoina ovat työtkin parantuneet. Harjoitus tekee mestarin, tai sitten ei.

22.9.2003 Rintapanssarini kaavan tein aivan itse, mittaamalla itsestäni strategiset mitat ja niiden perusteella muodostaen melkoisen istuvan kaavamallin (armourarchiven globose rintalevyn kaava ilman pulleaa vatsaa varten tehtyjä lisäyksiä vyötärön korkeudella). Koska kyseessä oli lihas-cuirass (lorica musculata) erosi rintakehän ja vatsan muotoilun osalta suuresti keskiaikaisista rintalevyistä. Useimmat keskiaikaiset rintalevyt vaativat ainoastaan metallin upotusta (dishing) ja kaikkein syvimmit muodot lisäksi useita pehmenyshehkutuksia välissä. Itse tein kuitenkin rintalevyyni nostamalla petanque-pallon päällä hieman liioiteltun lihaksiston. Koska itse käytin messinkiä, jouduin suorittamaan pehmenyshehkutuksen useammin, kuin olisi tarpeellista käyttäessä vähähiilistä terästä, joten lihaksiston muotoiltuani, pehmensin koko esineen, siloittelin pinnan ja rullasin reunat. Koska en ole ehtinyt tehdä selkälevyä, kiinnitin rintalevyn tilapäisesti vanhaan nahkaseen rintalevyyni, mutta tarkoitukseni on tuleviin larppeihin tehdä vanhoita vöistä selässä ristiin menevät remmit, joilla rintalevy ripustettaisiin samalla tavalla, kuin churburg #13-rintalevyssä. Kuva tuotoksistani Lars Wirzeniuksen ottamana @ 'con -03:

<http://fi.msnusers.com/Laurispics/shoebox.msnw?action=ShowPhoto&PhotoID=47>

22.9.2003 Harjoitus tosiaan tekee mestarin pellin työstämisessä ;)

Itse olen nähnyt yhdessä tulevaisuus larpissa (Marsin Sota 3) lasikuidusta tehdyn rinta ja selkä laatan sekä olkasuojat D22 roboteilla. Ne olivat varsin komeat ja sopivat näille roboille erityisen hyvin (ne oli maalattu maastokuvioilla) Mutta kuitenkin en oikeen osaa kuvitella sellaisia urhealla keskiaikaisella ritarilla...

Itse on kaverini kanssa tullut pellistä ja renkaista väkrättyä yhtä sun toista ja suunnitteilla olisi ehkä niiden peltiosien myyntiin tekemisen aloittaminen myöskin. Kysyisinkin tässä samalla, että olisiko monellakaan kiinnostusta sellaisten ostamiseen?

Rintapanssarin sivut ja olkapäät tosiaan yleensäkin kiinnitetään nahkaremmeillä ulkopuolelta. Tämä tosin kuulosta typerältä, koska eikös nyt kuka tahansa olisi voinut miekalla helposti sivaltaa remmit ritarin rintalaa-tasta poikki jolloin tämä olisi nolosti valahtanut hänen päältään kesken taistelun?

Mutta tässä kuitenkin pari hyvää kuvaa yhdenmallisista rinta ja selkä laatoista. Ja kaavat tietenkin myös. Toinen olisi itsekkin tarkoitus tehdä tässä myöhemmin jalka jaksaa tahi kerkeää...

http://www.eskimo.com/~cwn/ba_ch18.html

Ai niin, noita kaikkia kaavoja tuolla sivustolla pitää sitten suurentaa 28 prosenttia jos ne meinaa tulostaa.

24.9.2003 hmmm...

Hyvin mielenkiintoista proppaaja...

Itse suunnittelin bracerini, olkapääsuojukseni ja 75 % polvisuojukseni siis muuten paitsi nivellytyksen. Gauntlettien suunnittelu on paraikaa menossa.

Hmmm... Tuon petanque-pallon voisin korvata rautatienaulalla kunhan löydän sopivasti taotun... Eikun radanvarteen etsimään.

Asiasta suraavaan, kerroppa paljonko tuo messinki maksaa teilläpäin? Sitä voisi käyttää koristuksiin. Pitää

tehdä hintavertailua...

Millainen tuon rintahaarniskan käytännöllisyys on? Siis haitaako paljon liikuvuutta?

Itse olettaisin sen haitaavan huomattavastikin yläruumiin taivutusta, mutta miten on?

Kannattaako se päällä pudottaa vahingossa avaimet?

Juhani, luulisin kyllä etä markinoita haarniskanosille olisi myös suomessa. Mutta ei kovin paljoa. Mutta jos myymään aikoo ruveta kannattaa harjoitella ensin ja paljon.

Jos itselläni resursit riittäisivät tilaisin itselleni joitain haarniskan palasia ulkomailta, jotta saisin vähän tutkittua niitä.

Tai riittäisi jos edes pääsisin näpelöimään jotain oikeaoppisesti rakennettua haarniskaa, se auttaisi suunnittelussa huomattavasti.

24.9.2003 Messinki yleisesti on aivan prkleen kallista, joskin koristeluun riittävän määrän uskoisin saamaan haarniskan kokoinaiskustannuksiin nähden pienehköön hintaan. Itse ostin messinkini MS-palveluilta (<http://www.kolumbus.fi/mspoy/>) erityisesti suuren levykoon ja kotiinkuljetuksen vuoksi.

Haarniskani ei käytännöllisyydellään loista, yksiosaisen rakenteensa vuoksi, ei se päällä pysty hyvin taipumaan. Haarniskani on myös ulkomuodoltaan pikemminkin sopiva ylhäisön "status-haarniskaksi", kuin rivisotilaan käytännölliseksi turvaksi. Myös spaulderini ja vembraceni ovat hieman epäkäytännölliset, sillä ne on kopioitu LOTR:FOTR:in prologissa nähdystä haltia varusteista.

25.9.2003 Anonyymi proppaaja:

Toimittaako MS-Palvelut tilauksia myös yksityishenkilöille, vai tarvitaanko yritys tai toiminimi (eli LY-tunnus tms.)? Ko. yrityksellä on varsin hyvä valikoima niin materiaalin kuin työvälineidenkin suhteen ja hinnatkin ovat jopa verollisina varsin kilpailukykyisiä.

25.9.2003 Totta on messinki on kallista, niin kuin kuparikin. Molemmista saa kylläkin hienoja koristeita, pitää katsella.

Hmmm... kaarisakset 3333 , mitä antaisin jos tuollaiset saisin. Teräksenleikkuupihdit eivät ole kätevimät...

25.9.2003 Kyllä MS-palvelut ainakin minulle aivan kotiovelle saakka kuljetti, vaikka yksityishenkilönä tilasinkin, joskin arvelen palvelun toimivan ainoastaan pääkaupunkiseudulla. Kuljetuksesta kyllä laskutettiin 20e, joskin se levyn kokonaishintaan ja 1x2m levyn kuljetuksen hankaluudet huomioonottaen on aivan kohtuullista. Jos itsellä on kuitenkin levyn kuljetukseen mahdollisuus, kannattaa säästää se 20e ja kuljettaa itse. Jari- arvelen niillä kaarisaksilla tarkoitettavan semmoisia aivan h*lvetin isoja leikkureita, joita koulujen teknisentyöluokista löytyy. Niillä leikkuu pituus on noin metrin luokkaa, joskin ne suostuvat ainoastaan suoriin leikkauksiin. Käteväthän tuommoiset olisivat esim. suomupanssarin tekemiseen.

25.9.2003 Proppaaja, juuri sitä laitetta kaarisakset tarkoittavat. Ajattelin pölliä sellaisen vanhasta yläasteen teknisestä työsalista mutta kun se pirulainen ei mahtunut taskuun. höh...

Kyllä sillä kaareviakin muotoja saa leikattua kunhan niitä käyttää oikein, se vaatii taitoa ja kärsivällisyyttä. Ja jos ylitse jää niin pihdeillä tai hiomalla sen pois saa.

Kyllä se leikkuri olisi aika kätevä isompia osia tehdessä ja jos tekee paljon pienempiä ja helppoja. Kuten niitä suomuja.

25.9.2003 Semmoinen leikkuri on myös pelastaja nahkaa leikatessa. Nopea ja vaivatton kaikin puolin.

LIITE 4. Lautanauha/Mikkelin muinaispuku

Kysymykset ja vastaukset

Kysymys: "Lautanauha / Mikkelin muinaispuku" 12.1.2004

Hei. Olen yrittänyt tehdä lautanauhaa Mikkelin muinaispuvun ohjeella. Olen kokeilujen jälkeen onnistunut saamaan oikean kuvion peilikuvana nauhan alapuolelle (joka kuitenkin on se parempi puoli). Tämähän ei sinänsä haittaa mitään, mutta jos jollakulla olisi vinkkejä miten kuvion saisi syntymään kudottaessa yläpuolelle, niin se helpottaisi virheiden havaitsemista kummasti. Koska aihe ei varmaankaan yleisemmin kiinnosta, toivoisin neuvoja sähköpostitse.

Vastaus 1: (14.1.2004) Vastaan kumminkin tänne, että muut voivat korjata ja antaa lisävinkkejä.

Helpoin tapa: Käännät jo aloitetun ja väärälle puolelle kuviota tuottavan nauhan puoli kierrosta ympäri, jolloin alapuoli tulee päälle, ja kiinnität sen uudelleen vyötäröllesi. Ole tarkkana, että jatkat lautojen pyörittämistä samaan suuntaan kuin ennen kääntöoperaatiota - eli juuri toiseen suuntaan kuin ennen. Jos olit kääntämässä itseesi päin, käännä nyt itsestä pois päin. Ennen uuden nauhan aloittamista ongelma ratkeaa aloittamalla lautojen pyörittämisen päinvastaiseen suuntaan kuin kyseistä "väärinpäin" kutoutunutta nauhaa aloittaessasi. Tahi ymmärtääkseni myös kääntämällä laudat yksitellen horisontaalisuunnassa toistepäin, eli vasemmalle näyttänyt sivu kääntyy oikealle ja päinvastoin. Jommankumman operaation suorittaminen ennen seuraavan nauhan kudonnan alkua pitäisi tuottaa oikeinpäin syntyvä kuvio, mutta vaatii miettimistä, miten päin lautojen pitääkään lähteä kääntymään. Ja kun ne kääntyvät kuitenkin toisinpäin kuin olit tarkoittanut, turvaudu yllä kuvattuun helpoimpaan tapaan.

Lisäkysymys: (15.1.2004)

Olisin kiinnostunut juuri kyseisen nauhan valmistusohjeesta. Mitä kautta sen voisi hankkia?

Vastaus 2: (15.1.2004) Meidän herramme google antoi vihjeitä:

<http://www.tkukoulu.fi/~hevalja/lautanauha.html>

[http://www.greywolves.org/artikkelit/2001-11-01-Lautanauha_\(A_3_99\).html](http://www.greywolves.org/artikkelit/2001-11-01-Lautanauha_(A_3_99).html)

<http://hucca.org/kirjoituksia/lautanauha.htm>

lopussa linkkejä myös ulkomaankieliä taitavalle:

<http://cc.joensuu.fi/~tkkroger/kudonta/harjoitus2.htm>

Ymmärtääkseni myös kirjastontäti/setä osaisi auttaa tässäkin tilanteessa (:

Vastaus 3: (15.1.2004)

Mikkelin muinaispuvun teko-ohjeita, myös ohjeen lautanauhaan, saa ainakin Käsityökeskus Piikkopajasta Mikkelistä.

Vastaus 4: (15.1.2004)

Kiitos! Eipä taida vielä kuitenkaan netissä tahi kirjastoissa olla ko. nauhan luonti-, pujotus- tahi lautojen kääntelyohjeita...

Vastaus 5: (15.1.2004)

Edelliselle anonymille: Itseasiassa kirjastossa on löydettävissä ohjeita lautanauhaa tekeville. Viivi Merisalon 'Nauhoja'-kirjan luulisi löytyvän useimmista Suomen kirjastoista. Kirja on ainakin omasta mielestäni perusteellinen ohjeistuksessaan ja siinä on lautanauhan teko-ohjeen lisäksi esitely myös useita nauha- ja nyörityyppejä. Lisäksi siinä on vielä runsaasti kuviovaihtoehtoja ja pujotusohjeet näihin kaikkiin. Erittäin hyvä ja kattava kirja. Suosittelen siis käyntiä kirjastossa.

Vastaus 6: (16.1.2004)

Kirjallisuutta nauhoista on kyllä julkaistu, mutta muinaispukujen valmistusohjeita en ole kirjastoista saanut. Merisalo, Kaukonen, Talaskivi kotimaisista nauhakirjojen tekijöistä eivät ole Mikkelin juuri muinaispuvun nauhaa julkaiseet teoksissaan, siitä olen varma. Uusinta Sinihameet Kultavyöt-teosta en ole käsiini vielä saanut. Lisäksi olen perehtynyt Troitzigin ja Collingwoodin lautanauhoihin, enkä niistäkään etsimääni löytänyt.

Vastaus 7: (16.1.2004)

<http://www.craftmuseum.fi/kansallispukukeskus/>

Kansallispukukeskuksen sivuilta tai keskuksen yhteyttä ottamalla voisi löytyä apua.