

Onerva Franck

# MIELENTERVEYSVIIDAKOSSA -LAUTAPELIN KUVITTAMINEN

Opinnäytetyö  
Graafinen muotoilu

2018



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Onerva Franck	Muotoilija (AMK)	Huhtikuu 2018
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Mielenterveysviidakossa -lautapelin kuvittaminen		70 sivua 14 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
Koalaryhmä		
<b>Ohjaaja</b>		
Lehtori Tarja Brola		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Opinnäytetyö käsittelee lautapelinkuvituksen tuottamista yhteistyökumppanille. Yhteistyökumppani toimii nuorten aikuisten kanssa, jotka kaipaavat apua mielenterveyteen liittyvissä kysymyksissä. Koalaryhmä käyttää lautapeliä asiakastyön yhteydessä pyrkien opastamaan asiakkaat oikeiden palveluiden luokse. Pelin tavoite on selviytyä arjessa omaa elämää kohti. Lautapeli toimii myös markkinointitarkoituksissa.</p> <p>Opinnäytetyötä havainnoidaan toimintatutkimuksen avulla. Työprosessi tapahtuu yhteistyössä Koalaryhmän kanssa jaksoittain, jotta mahdollistetaan tuotteen kannalta haluttu päämäärä. Työ on luonteeltaan produktiivinen ja keskittyy lautapelin laudan kuvittamiseen. Kuvituksesta tehdään helppolukuinen informaatiografiikan avulla. Laudan helppolukuisuudella on suora yhteys pelin pelaamisen miellyttävyyteen ja houkuttelevuuteen. Grafiikan tueksi liitettiin kuvituksellisia elementtejä tukemaan laudan teemaa ja tuomaan Koalaryhmän identiteettiä esiin.</p> <p>Kuvituksen avulla pyritään ongelmanratkaisuun ja kommunikaation hallintaan. Halutun ratkaisun löytämiseksi kuvitus läpikäy useita muutoksia projektin aikana. Muutokset koskevat kuvitustekniikkaa, sommittelua ja värimaailmaa. Muutosten avulla yhteistyökumppanin kanssa havaitaan, mikä on laudan kannalta halutuin lopputulema. Yksityiskohtainen kuvitus tukee Koalaryhmän identiteettiä ja ryhmän tunnistettavuutta. Informaatiografiikka tukee pelin pelattavuutta ja helppolukuisuutta. Yhdessä kuvitus ja informaatiografiikka luovat laudalle yhteneväisen kokonaisuuden.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
Kuvitus, informaatiografiikka, lautapeli, merkki, mielenterveys		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Onerva Franck	Bachelor of Culture and Arts	April 2018
<b>Thesis title</b>		
Illustrating "Jungle of mental health" board game		70 pages 14 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
Koalaryhmä		
<b>Supervisor</b>		
Tarja Brola		
<b>Abstract</b>		
<p>The objective of the thesis was to create a board game illustration for Koalaryhmä. Koalaryhmä team offers services for young adults who need guidance with mental health issues, and uses a board game as a teaching tool with their clients. By playing the board game, the client will be informed where they can find help they need. The theme of the game is to survive in everyday life in the jungle of mental health. The goal is to find resources and tools to survive and to find a way to live your own life. The board game is also utilized for marketing purposes.</p> <p>The thesis is productive and focuses on illustration of the board game. The process is managed with activity analysis. Illustration's objective is to be informative by using information graphics which help player to comprehend the main goals of the game in an effortless manner. Illustrations are attached with information graphics. They support gameplay and visualise the theme and visualise identity of Koalaryhmä team. Illustrations can also be utilized for marketing purposes and add value to the product.</p> <p>Problem solving, and communicational management are key elements in the illustration project. The illustration undergoes several transformations concern illustration techniques, composition and colour management. Through these changes the project achieves the wanted goals by communicating with Koalaryhmä. Detailed illustrations are recognisable as part of Koalaryhmä organization and support their identity, while easy-to-read information graphics support the mechanics of the game. Together, illustrations and information graphics create a coherent whole.</p>		
<b>Keywords</b>		
Illustration, information graphics, board game, mental health		

# SISÄLLYS

KÄSITELUETTELO .....	6
1 JOHDANTO .....	7
2 TUTKIMUSASETELMA .....	7
2.1 Käsitekartta ja viitekehys .....	7
2.2 Tutkimuskysymykset.....	10
2.3 Tutkimusmenetelmät .....	11
3 YHTEISTYÖKUMPPANI JA TYÖNANTO.....	11
4 INFORMAATIOGRAFIikka JA HELPPOLUKUISUUS.....	13
4.1 Värien vaikutus helppolukaisuuteen .....	15
4.2 Symmetrinen sommittelu .....	17
5 KARTTAMAISSUUS LAUTAPELEISSÄ .....	18
6 MIELENTERVEYS AIKUISTEN LAUTAPELEISSÄ.....	21
7 KUVITUKSEN LISÄARVO.....	23
8 MIELENTERVEYSVIIDAKOSSA-LAUDAN KUVITTAMINEN.....	24
8.1 Kuvituksen ensimmäinen luonnosvaihe.....	25
8.1.1 Peliruudut.....	26
8.1.2 Värit .....	27
8.1.3 Muut kuvitukseen vaikuttavat elementit .....	28
8.2 Kuvituksen toinen luonnosvaihe .....	29
8.2.1 Peliruudut.....	30
8.2.2 Värit .....	31
8.2.3 Muut kuvitukseen vaikuttavat elementit .....	32
8.2.4 Viidakon kuvituksen toteutus .....	33
8.2.5 Kuvituksen välimuunnos .....	34
8.3 Kuvituksen kolmas kehitysvaihe .....	37
8.3.1 Kuvitustekniikan muutokset .....	38
8.3.2 Peliruudut.....	41

8.3.3	Hahmot laudassa.....	42
8.3.4	Lautapelin taitoskohta.....	43
8.4	Kuvituksen neljäs kehitysvaihe .....	44
8.4.1	Kuvituselementit .....	45
8.4.2	Värit .....	46
8.4.3	Peliruudut.....	48
9	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	51
	LÄHTEET.....	53

## KUVALUETTELO

### LIITTEET

- Liite 1. Koala-ryhmän Mielenterveysviidakossa -lautapelin esite.
- Liite 2. Mielenterveysviidakossa-lautapelin kehitys vuosina 2015 ja 2017.
- Liite 3. Laudan ensimmäinen luonnosversio
- Liite 4. Laudan toinen luonnosversio
- Liite 5. Laudan kolmas versio
- Liite 6. Yksityiskohta kuvituksesta
- Liite 7. Lyijykynäluonnostelma laudan neljännestä kuvitusversiosta
- Liite 8. Laudan neljäs versio
- Liite 9. Avainruutujen luonnoksia ja vektorointikuvituksia
- Liite 10. Laudan viides kehitysvaihe
- Liite 11. Laudan kuudes versio

## KÄSITELUETTELO

**Informaatiografiikka, information graphics:** Graafikoille tuotetun nettitietopankki Graafisessa (2015) käsitettä informaatiografiikka kuvaillaan seuraavanlaisesti. ”Informaatiografiikkaan kuuluvat kartat, opasteet, kaaviot, ikonit, prosessimallit, aikajanat, piirakat sekä organisaatiokaaviot.”

**Kuvitus, illustration:** Graafikoille tuotetun nettitietopankki Graafisessa (2015) käsitettä kuvitusta kuvaillaan seuraavanlaisesti. ”Kuvitus on tekstiä, sisältöä tai muuta kontekstia visuaalisesti valaiseva, tukeva tai tulkitseva kuva. Kuvituskuvan päätehtävänä on herättää ihmisessä mielenkiintoa ja luoda oikeanlainen tunnelma kuvituksen aihetta kohtaan.”

**Peli, game:** Kielitoimistonsanakirjan (2018) kuvailee peli käsitettä ”ajanvietteeksi harjoitettavista määrämuotoisista ja -sääntöisistä kilpailuista t. leikeistä, joissa on välineenä kortteja, nappuloita – – .”

**Symboli, symbol:** Kielitoimistonsanakirjan (2018) kuvailee peli käsitettä ”merkki, tunnusmerkki, -kuva, vertauskuva.”

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyö käsittelee Mielenterveysviidakossa-nimisen lautapelin kuvittamista. Työnantajana ja yhteistyökumppanina toimii Koalaryhmä. Ryhmä toimii nuorten aikuisten kanssa, jotka kaipaavat apua mielenterveysongelmilleen ja arjesta selviämiseen. Lautapeli havainnollistaa mielenterveysongelmien kanssa elävien nuorten aikuisten arkea ja kamppailua byrokratian rattaissa. Laudalla liikutaan kotoa omaa elämää kohti keräten voimavaroja arjen sattumuksista selviämistä varten. Pelaaja pystyy kulkemaan terveyskeskuksessa, terapiassa, sairaalassa, yksityislääkärissä, harrastamossa, baarissa, virastossa sekä kotona. Pelissä käsitellään mielenterveyteen liittyviä kysymyksiä. Pelin kautta halutaan demonstroida ryhmän asiakkaille, mistä ja miten apua pystyy hakemaan. Laudan suunnittelu tukee ammattiosaamistani kuvittajana ja graafisena suunnittelijana.

Opinnäytetyön tavoite oli luoda kuvituksesta selkeä ja miellyttävä. Lautapelin oli sovelluttava ryhmän asiakkaiden ja terveysalan ammattilaisten käyttöön. Lautapeli toimii asiakaspalvelun työvälineenä, mutta myös ryhmän markkinointivälineenä. Koalaryhmällä ei ole omaa graafista ohjeistoa, mutta heidän aineistoissaan esiintyi toistuvasti tiettyjä elementtejä, kuten logo ja värimaailma. Laudan avulla pyritään tukemaan ryhmän visuaalista ilmettä. Opinnäytetyö oli luonteeltaan produktiivinen ja se rajattiin laudan kuvituksen käsittelyyn. Alkuperäisessä tehtävänannossa käsiteltiin vain laudan kuvittamista, mutta työn edetessä yhteistyökumppani halusi lautapelille pakkauksen.

## 2 TUTKIMUSASETELMA

### 2.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekartasta käy ilmi lautapeliin ja kuvitukseen vaikuttavat elementit (kuva 1). Laudan kuvituksessa tulee esiintyä Koalaryhmän identiteettiä kuvaavia elementtejä. Ryhmällä ei ole ennestään virallista graafista ohjeistoa tai selkeää visuaalista identiteettiä. Lautapelin päätarkoitus oli toimia asiakaspalvelutilanteissa, jossa ohjataan asiakasta hakemaan tukea tai apua mielenterveysongelmiin. Lauta toimii asiakaskohtaamisissa opetuksellisena apuvälineenä, joka pyrkii viihteellistämään oppimisprosessia. Peliä esitellään ja käytetään myös

terveysalan ammattilaisten kanssa. Lautapeli näyttää terveysalan ammattilaiselle, miten hankalaa mielenterveyskuntoutukseen liittyvä byrokratia on tavalliselle ihmiselle.

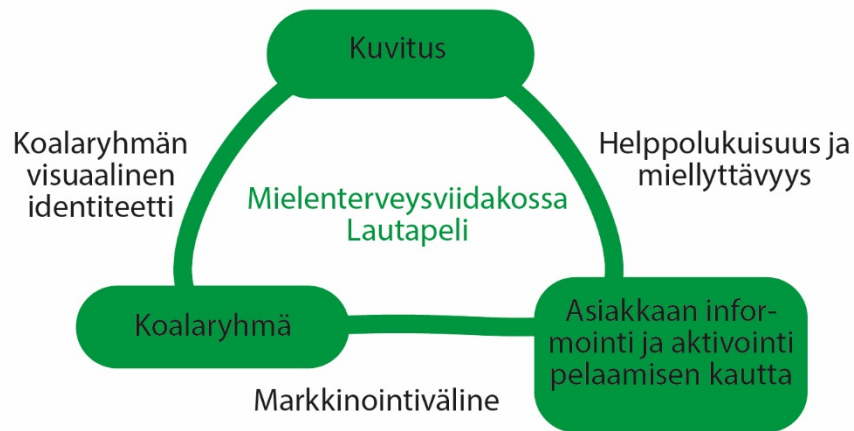


Kuva 1. Käsitekartta (Franck 2018)

Käsitekartasta (kuva 1) käy ilmi, miten lautapelin kuvituksen lisäksi laudalle luodaan muita sivutuotteita, kuten pelikortit ja pakkaus. Opinnäytetyössä ei keskitytä sivutuotteisiin, koska ne luodaan vasta lautapelin kuvituksen jälkeen. Laudan kuvitukseen vaikuttaa Koalaryhmän sisäinen organisaatioon kuuluva symboliikka ja mielenterveyteen liittyvä symboliikka. Koalaryhmän ikonisena symbolina toimii muun muassa koalakarhu. Muut laudan symbolit ovat yleismaailmallisia ja pyrkivät kuvaamaan pelaajan matkaa omaa elämäänsä kohti. Esimerkiksi kompassi, ruori tai kartta kuvastavat suunnistusta ja päämäärän etsintää.

Lautapelin sivutoiminen tarkoitus oli toimia Koalaryhmän markkinointivälineenä. Peli lisää ryhmän tunnistettavuutta ammatillisissa tapahtumissa ja asiakaskohtaamisissa. Laudan kuvituksen tulee olla miellyttävää, jotta se houkuttelisi asiakkaita ja muita ihmisiä kiinnostumaan ryhmän toiminnasta. Laudan kuvituksen lisäksi projektiin kuuluu lautapelin lisätuotteiden tuottaminen. Ne tukevat lautapeliä sekä ryhmän identiteettiä. Laudan kuvitukseen liitetään Koalaryhmän visuaalisten elementtien lisäksi laudan teemaa tukevaa symboliikkaa. Kyseiset elementit ovat myös havaittavissa viitekehyksestä (kuva 2).





Kuva 2. Viitekehys (Franck 2018)

Viitekehyksessä (kuva 2) ilmenee, miten lautapelin kokonaisuuteen vaikuttavat kuvitus, yhteistyökumppani ja kohderyhmän informointi. Kuvituksen tarkoitus on kuvittaa lauta visuaalisesti miellyttäväksi ja selkeäksi. Näin pelaajat ymmärtävät pelin teeman ja pelimekaniikat helposti. Pelattavuuden sujumisen lisäksi kuvitus saa pelaajat kiinnostumaan kokeilemaan peliä. Kuvituksen tarkoitus on saada asiakas oppimaan, mistä hän voi löytää apua, esimerkiksi masennukseen, johon tarvitaan terapiallista hoitoa. Pelissä kerrotaan, mitä papereita tulee täyttää tai keitä alan ammattilaisia pelaaja kohtaa päästäkseen terapiaan. Pelissä pyritään saavuttamaan oma elämä, jossa pelaaja haluaa ja pyrkii terveeseen oman elämän hallintaan. Kuvituksen tulee antaa ryhmän asiakkaalle positiivinen, toiveikas kuva avun tai tuen hakemisesta ja tunne siitä, ettei pelaaja koe olevansa hylätty ongelmiansa kanssa.

Laudan kuvitus palvelee myös ryhmän markkinoitavuutta. Kuvituksella pyritään luomaan ryhmälle yhteenkuuluva ja tunnistettava visuaalinen ilme. Opin- näytetyössä käsitellään, mitä lisäarvoa kuvitus tuo lautapelille, mitkä elementit mahdollistavat helppolukuisuuden ja mitä vastaavanlaisia pelejä on jo olemassa.

## 2.2 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyössäni päätutkimuskysymyksenäni on: Miten kuvitus edesauttaa laudan pelattavuutta?

Kuvitus parantaa pelaajan pelikokemusta tehden laudasta ymmärrettävän ja muistettavamman. Lautapelin kuvituksen tulee yhdistyä informaatiografiikoiden kanssa. Informaatiografiikan muotokieli on selkeää ja helposti ymmärrettävää, koska se pyrkii asiakaslähtöisyyteen. Informaatiografiikan avulla pelaaja ymmärtää pelin konseptin ja osaa ennakoida pelin tapahtumia tulkitsemalla lautaa nopeasti.

Informaatiografiikan rinnalle muodostetaan kuvituksellisia elementtejä. Niiden avulla laudalle muodostetaan yksityiskohtia pelin maailmaan. Mielenkiintoinen kuvitus pyrkii saamaan pelaajat kiinnostumaan pelillä pelaamisesta sekä Koalaryhmästä. Liian koristeellinen kuvitus ei välttämättä palvele laudan pelattavuutta.

Opinnäytetyöni alatutkimuskysymys on: Mitä lisäarvoa kuvitus tuo lautapelille? Pelin avulla visualisoidaan, mistä mielenterveys ongelmiin apua kaipaava ihminen voi hakea apua ja tukea, miten varautua siihen liittyvään byrokraatiaan. Kuvitus pyrkii tuomaan asiakkaalle vaikeat asian esille visuaalisesti miellyttävästi. Kuvituksen miellyttävyys pyrkii laskemaan asiakkaan kynnystä pelata peliä ja pyytää apua tai tukea.

Kuvituksen lisäarvo muodostuu, kun lautaa käytetään markkinointivälineenä. Lautapelin avulla pyritään luomaan Koalaryhmälle markkinoitava visuaalinen ilme. Ryhmällä ei ole entuudestaan graafista ohjeistoa, mutta pelissä hyödynnetään ryhmän aikaisemmin käyttämiä visuaalisia elementtejä. Kuvituksessa pyritään myös kuvaamaan ryhmän arvoja. Kuvitusta käytetään ryhmän markkinointiin ryhmän asiakkaita varten ja alan tapahtumia ajatellen. Kuvitukselle tuo lisäarvoa tuo sen markkinoitavuus ja edustavuus ammatillisissa tapahtumissa.

### 2.3 Tutkimusmenetelmät

Analysoin lautapelin kuvitusta toimintatutkimuksen avulla. Projektin aikana kuvittaja havainnoi omaa työskentelyään ja saa asiakkaalta palautetta kuvituksen eri vaiheista. Kuvittaja arvioi työtään palautteen pohjalta ja pyrkii kehittämään kuvitusta, jotta saavutetaan haluttu lopputulema. Kyseessä oli hankepainotteinen toimintatutkimus, jossa pyritään parantamaan tuotetta haluttua tarkoitusta varten (Suojanen 1992). Inspiraatiota kuvitukseen haetaan erilaisien lautapelien kuvituksista. Niissä esiintyy samankaltaisia teemoja tai kuvituksellisia elementtejä kuin Mielenterveysviidakossa -lautapelissä

## 3 YHTEISTYÖKUMPPANI JA TYÖNANTO

Koalaryhmä toimii Etappi Ry:n alaisena hankkeena. Ryhmä kertoo tavoitteistaan ja kohderyhmästään Mielenterveysviidakossa -lautapelin esitteessä (ks. liite 1). Ryhmä pyrkii tuomaan esille mielenterveyskuntoutujien haasteita elämässä ja ohjeistamaan mielenterveyteen liittyvissä kysymyksissä. Ryhmän asiakkaat ovat nuoria aikuisia, joiden ikä jakaantuu 18–30 ikävuoden välille. He elävät raskasta elämänvaihetta ja kaipaavat apua arjesta selviämiseen. Koalaryhmän jäsenet ovat mielenterveyskuntoutujia, joilla on omakohtaisia kokemuksia aiheesta. He pyrkivät antamaan rinnakkaistukea ja tietoa mielenterveydestä ja kuntoutuksesta ryhmän asiakkaille ja muille aiheesta kiinnostuneille.

Koalaryhmä oli kehittänyt lautapeliä vuodesta 2015 lähtien. Laudasta tehtiin erinäisiä kehitysversioita (ks. liite 2). Niitä testattiin ja kehitettiin yhteisön sisällä sekä asiakkaiden kanssa. Pelialue muodostui koko laudan alueelle pyrkien karttamaiseen ulkoasuun. Pelinappuloina toimivat muoviluvahasta tehdyt hahmot. Pelaajat saavat valita nappulan muodon vapaasti. Nappuloiden avulla korostetaan pelaajan pyrkimystä etsiä itseään ja pyrkimystä hallita omaa elämäänsä.

Kuvituksen tuli kuvastaa Koalaryhmän identiteettiä. Ryhmällä ei ole graafista ohjeistoa, mutta laudassa tuli ilmetä ryhmän logo, vihreä väri ja koalahahmoja.

Koala on ryhmän maskottieläin ja esiintyy ryhmän materiaaleissa, kuten esitteissä. Koalakarhu esiintyy materiaaleissa logon muodossa tai kuvitushahmona vihreän värin saattelemana (kuva 3).



Kuva 3. Koalaryhmän Facebook-banneri (Nettilähde 2015)

Koalahahmo esiintyy naivistisena ja sympaattisena kuvitushahmona. Kyseessä on ikonografinen kuvitus, josta hahmo on selkeästi tunnistettavissa. Kuvituksissa on selkeästi nähtävillä käsillä tekeminen, joka tuo kuvitukseen miellyttävyyden tuntua. Koalaryhmä ei pyytänyt lautapelin kuvituksen muistuttavan kyseistä kuvitustyyliä. Ryhmän luomia kuvituksia pyrin käyttämään lähdemateriaaleina ja inspiraation lähteinä lautapelin kuvituksia luodessani.

Lautapelikuvitukseen haluttiin myös sisäistää Valma-koira. Valma oli Koalaryhmän fyysinen maskotti, joka tuli ajoittain mukaan ryhmän tapaamisiin. Se oli esiintynyt aikaisemmin lautapelin esitteessä (ks. liite 1) ja oli osa ryhmän identiteettiä. Valman poismenon johdosta ryhmä halusi kunnioittaa sen muistoa lautapelin kautta. Valman tuominen lautapelin kuvitukseen tekee hahmosta niin sanotun easter eggin. Videopeleissä kohtaamani easter egg termi ilmaisee, että peli sisältää piilotetun viestin. Viesti voi myös olla sisäpiirin sisäinen vitsi tai muu tieto. Ryhmän toimintaa aktiivisesti seuranneet ja mukana olleet henkilöt tunnistavat koiran ja saavat syvemmän kosketuksen lautapeliin.

Lautapelin yleistunnelemaksi toivottiin positiivista seikkailumaisuutta. Kyseisellä matkalla pelaajien haluttiin kokea olevansa eksyksissä, mutta löytävänsä oma

tiensä villin luonnon halki. Pelissä sai esiintyä pelottavia tai negatiivisia kuvituselementtejä, jotka kuvastaisivat pelaajan pelkoja. Kyseiset pelot olisivat muun muassa syrjäytyminen, vähätellyksi tai väärinymmärretyksi tuleminen. Pelaajan halutaan käsittelevän mahdollisesti hänelle vaikeita asioita ja löytämään haluamansa tieto liittyen mielenterveydellisiin asioihin.

Vihreä väri korostaa luonnollisuutta ja antaa rauhoittavan vaikutelman ryhmän toiminnasta. Lautakoon fyysiseksi kooksi Koalaryhmä määritteli A2-paperikoon. Huomioin koon olevan samaa suuruusluokkaa, kuin ryhmän aikaisemmat lautapeliversiot. Koon huomioiminen tapahtui testaamalla koalaryhmän lautapeliä työannon alkaessa.

#### **4 INFORMAATIOGRAFIikka JA HELPPOLUKUISUUS**

Lautapeliin kuvitusta yhdistää koristeellinen kuvitus ja helpompilukuinen informaatiografiikka. Koristeellinen kuvitus tuo lautaan esteettisiä miellyttäviä elementtejä. Informaatiograafiset elementit mahdollistavat laudalla pelaamisen, sääntöjen ymmärtämisen ja tapahtumien ennakoimisen. Lautapelin kannalta laudan oleellisin alue ovat peliruudut, joihin voi sisältyä värikoodausta ja ikonografiaa. Niiden avulla pystytään kiteyttämään pelille olennaisia sääntöjä ja tapahtumia, jotka avataan pelin sääntökirjassa. Pelin kannalta helppolukuisuus vaikuttaa pelin viihdyttävyyteen. Pelin pelaamisen miellyttävyys voi laskea, jos sääntökirjaa joutuu alituisesti lukemaan pelin aikana.

Helppolukuisuuden takaamiseksi lautapelit sisältävät informaatiografiikkaa. Informaatiografiikan tarkoituksena oli ilmaista viesti mahdollisimman yksinkertaisesti visuaalisin keinoin. Sen luonti on palvelulähtöistä tarjoten vastauksen lukijan kysymykseen. Kartat, liikennemerkit tai tilastot ovat informaatiografiikkaa. Yksinkertaisen muotokielen avulla katsoja sisäistää kuvallisen viestin tiedostamattomasti. Informaatiografiikassa pyritäänkin mahdollisimman riisuttuun muotokieleeseen, jotta vain oleellinen esiintyisi viestissä ja helpottaisi viestin sanoman kertomista lukijalleen. (Koponen 2016.)

Lautapeliin laudoissa informaatiografiikka esiintyy pääsääntöisesti peliruuduissa. Peliruuduissa esiintyy ikoneja, indeksejä tai symboleita kuvamaan kyseisen ruudun toimintoa (kuva 4).



Kuva 4. Havaintokuva ikonista, indeksistä ja symbolista (Franck 2018)

Garvin Ambrosen (2010, 86–88), Juuso Koposen (2016) teoksissa sekä semiotiikan ja graafisen muotoilun kirjallisuudessa nämä kolme elementtiä kuvaillaan seuraavanlaisesti. Ikonin kohde on helppo tunnistaa ja ymmärtää vaistomaisesti. Indeksillä ei kuvasta suoraan kohdetta. Se on selkeästi sidoksissa kohteeseensa, esimerkiksi eläimen jalanjälki lumihangessa kertoo, mikä eläin lumessa on kulkenut. Symbolilla ei ole visuaalista yhteyttä kohteeseensa vaan yhteneväisyys on sopimuksenmukainen. Symboleita ovat esimerkiksi kirjaimet tai maiden liput. Ikonien, indeksien ja symbolien avulla monimutkaistenkin aiheiden ymmärtäminen on mahdollista. Liikennemerkkit toimivat indekseinä, kertoen autonkuljettajalle tai jalankulkijalle, miten heidän on huomioitava ympäristönsä. Maiden liput symboleina kuvastavat maan ajatusta konseptitasolla luoden jokaiselle maalle oman visuaalisen identiteettinsä.

Lautapeliin peliruudut toimivat symbolien tavoin. Pelaaja ymmärtää ruudun funktion ja vaikutuksen pelin kulkuun vain katsomalla ruutua. Pelaaja ymmärtää ruutua, joka on täysin sidoksissa pelin sääntöihin. Jokaisella lautapelillä on oma symboliikkansa, eikä ole yleisesti olemassa universaalia lautapelisymboliikkaa. Symboliikan alkuperä tulee aikaisemmin opitusta tiedosta, kuten värisymboliikasta, kulttuurille tavanomaisesta symboliikasta tai historiasta. Värien helppolukuisuutta käydään läpi seuraavassa luvussa.

Peliruutuja voi verrata piktogrammeihin eli kuvamerkkeihin. Koposen (2016) mukaan esimerkiksi emoji-tyyppiset piktogrammit ovat piktogrammeja, jotka ”ilmaisevat ajatelmia tai aktiviteettia”. Piktogrammien tulee erottua toisistaan mahdollisimman nopeasti, mutta tunnistettavan kuuluvaksi johdonmukaiseen viestiketjuun. Peliruuduissa pyritään tämänkaltaiseen yhdenmukaisuuteen. Ruutuja voi erottaa toisistaan ruudun väreillä, muodolla, sijainnilla tai symboliikan avulla. Esimerkiksi

Eldritch Horror -lautapelissä esiintyvät kaupunkiruudut on erotettu toisistaan värein ja symbolein (kuva 5). Helppolukuisuuden takaamiseksi ruuduista ei voi tehdä toisistaan suuresti erottuvia, koska muutoin ruutujen johdonmukaisuus kärsisi. Ruutujen erilaisuus ei myöskään saa olla sattumanvaraista. Informaatiografiikassa jokaisella visuaalisella elementillä pitää olla tarkoitus. Koposen (2016, 42–43) mukaan sattumanvarainen värivalinta voi saada katsojan etsimään sille tarkoitusta alitajuntaisesti. Jos hän ei löydä värille tarkoitusta, se voi turhauttaa lukijaa. Grafiikan kuuluu olla huomaamatonta eikä aiheuttaa tunnereaktiota. Sattumanvaraisuudelle ei näin ollen ole sijaa informaatiografiikassa.



Kuva 5. Eldritch Horror-lautapelin peliruutujen symbolit ja värimaailma ovat johdonmukaisia (Franck 2018)

Informaatiografiikalla kuvataan erilaisia asioita kuin kuvituksessa. Kuvituksessa kuvataan yksityiskohtaisempia ja monimutkaisia teemoja, kuten tunteita, tapahtumaketjuja tai mielikuvia (Partala 2012). Kuvitus pyrkii kiinnittämään huomiota itseensä ja saamaan katsojan lukemaan kuvitettua materiaalia (Hall 2011) Informaatiografiikassa pyritään asiakasta palvelemaan tiedonvälitykseen eikä tarinan kerrontaan (Koponen, 2016). Kuvitus tukee pelin teemaa, kuvittaen laudan maailmaa ja antaa sille tunnistettavan identiteetin. Informaatiografiikkaa tukee kuvitusta antaen laudalle funktion eli varsinaisen pelialueen. Helposti luettava grafiikka auttaa hahmottamaan peliä ja parantaa pelin pelattavuutta. Yksinkertaisuus ja monipuolisuus kulkevat käsi kädessä lautapelin kuvituksessa.

#### 4.1 Värien vaikutus helppolukuisuuteen

Värien hyödyntäminen laudassa voi tehdä pelimekaniikoista tunnistettavampia. Pelilaudan peliruudut erottuvat toisistaan käyttämällä erilaisia värikoodeja. Aikaisemmassa luvussa mainittiin miten peliruutujen muotoa ei kannata muuttaa, jotta peliruutujen tunnistettavuus ei kärsisi. Sama koskee värien käyttöä peliruuduissa ja kuvituksessa. Värien helppolukuisuuteen vaikuttaa valittujen

värien keskinäinen harmonisuus ja kontrasti (Ambrose 2010). Liian samankaltaiset värit eivät välttämättä synnytä tarpeeksi värikontrastia. Ne eivät erottuisi toisistaan eivätkä palvelisi helppolukuisuutta (kuva 6). Värikontrastilla hallitaan myös kuvituselementtien hierarkiaa. Kuvituksissa ilmenee ensisijaisia ja toissijaisia elementtejä. Väreillä pyritään tuomaan hierarkiaa esille, jotta kuvituksen tai informaatiografiikan sanoma olisi helppolukuisempaa. Toissijaisten kuvituselementtien värien on tuettava etualan kuvitusta olemalla esimerkiksi sävyllään vaaleampia. Etualalla voimakkaampi värisävy korostuu vaaleasta taustastaan selkeämmin (kuva 6). Vaalean ja tumman värien vertailusta syntyy haluttua kontrastia, joka mahdollistaa helppolukuisuuden. (Koponen 2016.)



Kuva 6. Helppolukuisuus mahdollistuu voimakkaan värikontrastin avulla (Franck 2018)

Ihminen pyrkii ymmärtämään värejä antamalla niille merkityksiä. Tätä on käytetty hyväksi muun muassa Eldritch Horror -lautapelissä, jossa peliruudut kuvaavat erilaisia kaupunkeja. Merikaupungit on merkattu sinisellä, viidakkokaupungit vihreällä ja muut kaupungit mustalla värillä (kuva 5). Värit on mallinnettu oikean maailman esimerkkien mukaisesti, vihreä viidakko, sininen meri ja kaupungin tumma betonisuus. Väriihin liittyy erilaisia tulkintoja ja merkityksiä, jotka opitaan omasta kulttuurista. Esimerkiksi poliittisten puolueiden värimaailma on sidoksissa kulttuuriin, mutta myös puolueen ideologiaan (Hall



2011). Värien merkitykset vaihtelevat kulttuureittain, ja ne vaativat laajaa ymmärrystä ja taustatutkimusta, jos aiotaan tehdä lautapelin maailmanlaajuiseen levitykseen (Koponen 2016).

## 4.2 Symmetrinen sommittelu

Kuvituksen helppolukuisuuteen vaikuttavat sommitelmalliset valinnat. Sommitelun kautta halutaan kertoa pelaajalle, miten laudalla liikutaan ja miten lautaa luetaan. Symmetrinen sommittelu on yksi keino luoda kuvitukselle johdonmukainen hierarkia, jota on helppo seurata. Symmetrialla haetaan tasapainoa ja yhdenmukaisuutta. Se luodaan toiston ja rytmityksen avulla, jotka pyrkivät säilyttämään kuvituselementit samankaltaisina toisiinsa nähden (Pipes 2008). Symmetriassa on huomioitava niihin vaikuttavat tekijät, kuten heijastus ja käänteisyys. Symmetrinen muoto on samanarvoinen, jos se pysyy samankaltaisena, vaikka sitä heijastettaisiin tai käännettäisiin eri suuntiin.

Symmetrisyyttä voi luoda perusmuotojen avulla, kuten ympyrän, kolmion tai neliön avulla. Jokaisella näistä muodoista on selkeä suunta, jonka kautta muotoa luetaan. Muotoa katsova silmä kulkee muodon ääriivioiden mukaan. Muodon kulmat voivat antaa osviittaa, mihin silmä ensin kiinnittää huomiota. Pyöreissä muodoissa ei ole kulmia, mutta katsoja lukee kuvaa länsimaisen perinteen mukaisesti vasemmalta oikealle. Symmetrisellä sommittelulla ohjataan katsoja huomaamaan kuvituksen oleellisin alue. Lautapelin sommitteluratkaisut tehdään sen mukaan, miten pelaajan halutaan lukevan lautaa (Pipes 2008). Lautapelin kuvituksessa on huomioitava, miten pelaajat asettuvat laudan ympärille pelaamaan. Eldritch Horror -pelilaudan kuvitus (kuva 7) näkyy parhaiten, jos istuu laudan edessä ja sivuilla. Pelaajan istuessa niin sanotusti laudan takana, laudan tulkitseminen voi olla vaivalloista ja epämiellyttävää. Symmetrisen sommittelun avulla pyritään välttämään kyseinen epämiellyttävyys. Esimerkiksi Trivial Pursuit pelilauta on muodoiltaan symmetrinen ja tasa-arvoinen riippumatta siitä, mistä suunnasta lautaa katsoo.



Kuva 7. Eldritch Horror -lautapeli (Nettilähde 2015)

Laudan kuvituksen sommittelussa on huomioitava laudan taittumiskohdat. Pelilautoilla ei ole universaalia kokoa, jolloin taittokohtien määrä ja monimutkaisuus vaihtelee laajasti. Lauta kuuluu eniten laudan taitekohdista, joita avataan ja suljetaan toistuvasti. Pelilaudat voivat pysyä hyväkuntoisina vuosikausia, mutta lautoja ei paineta kestävimälle materiaalille. Laudan taitoskohdat saattavat rikkoutua ajan myötä, jos laudalla pelataan paljon. Laudan rikkoutuminen voi olla riski kuvitukselle ja vaikeuttaa laudan luettavuutta. Jos kuvitusta ei pysty ymmärtämään, peli muuttuu arvottomaksi jätteeksi. Tärkeimpien kuvituselementtien ei ole suotavaa sijaita laudan taittokohtissa.

## 5 KARTTAMAISSUUS LAUTAPELEISSÄ

Mielenterveysviidakossa -lautapelin kuvituksessa esiintyy kartta, jonka avulla pelaaja etsii reittiä omaan elämäänsä. Karttamaisuuden tutkiminen lautapeleissä on olennaista oppimisen kannalta. Kartat sisältävät informatiivisia elementtejä, jotka pyrkivät kertomaan faktatietoa kuvatusta alueesta. Lautapeleiden kartat eivät kuvaa oikeaa maailmaa, vaan ovat romantisoituja versioita kartalla kuvatusta maailmasta.

Mielenterveysviidakossa -lautapelin inspiraationa ovat toimineet keskiaikaiset kartat. Keskiaikaisissa kartoissa on havaittavissa kuvituksellisia elementtejä, jotka eivät ole kartan informatiivisuuden kannalta oleellisia. Niissä kuvattiin ih-

misiä, merihirviöitä, laivoja tai puita. Asianmukaisissa kartoissa pyritään kuvaamaan alueella navigoimisen kannalta oleellisia asioita, jotka pysyvät muuttumattomina vuosien ajan. Keskiaikaisissa kartoissa kuvattiin ihmisiä mahdollisesti siksi, että tavalliset ihmiset kiinnostuisivat kartoista. Kuvituksien avulla tavallinen kansalainen sai enemmän irti tuntemattomien maiden ihmisistä, tavoista ja eläimistöistä. Kuvitukset romantisoivat karttaa ja houkuttelevat ihmisiä kartan luokse. Kartoista ilmeni myös kompassikuvitus, jolla oli aikanaan selkeä funktio. Magneetikompassi asetettiin kartassa esiintyvän kuvituksen mukaiseen asentoon. Merenkävijät pystyivät näin navigoimaan sijaintinsa ja suuntansa kartalta, kun kompassit osoittivat vankkumattomasti pohjoista kohti. (Koponen 2016).

Muumipeli -lautapelin kuvitukseen on selkeästi haettu inspiraatiota keskiaikaisista kartoista. Muumipelin lauta on kuvitettu mallintamaan muumimaailman fiktiivistä karttaa. Muumipelin lauta on runsas kuvitukseltaan ja kartalla on havaittavissa muumihahmoja, merihirviöitä ja puita (kuva 8). Muumipelin karttamaisuutta on korostettu käyttämällä kompassia, vaakunaa ja koristeellisia nimikylttejä laudan kuvituksessa. Kompassi auttaa navigoimaan laudalla ja vaakuna todentaa pelin olevan aito muumipeli. Keskiaikaisissa kartoissa on havaittavissa epäjohdonmukaista perspektiivin käyttöä, jota muumipelin kuvitus mallintaa. Kuvituselementit kuvattiin sivusuunnasta, vaikka maantieteelliset alueet on kuvattu ylhäältäpäin. Perspektiivin heittäminen palvelee kuvituksen somitelmallisuutta ja ideologiaa. Ideologia on houkutella katsoja kuvituksen ääreen ja uppoutua kartan maailmaan.



Kuva 8. Muumipelin karttamainen kuvitus (Nettilähde 2006)

Karttamaiset kuvituselementit tekevät laudan fiktiivisestä maailmasta uskottavampia. Tunnistamme karttoihin liittyvän ikonografian, jos olemme törmänneet vanhoihin karttoihin. Pelin uskottavuus vähenisi, jos kartassa ei olisikaan karttoille ominaisia kuvituselementtejä. Muumipelin karttaa ei kuvasta oikeaa maailmaa, mutta pelaaja joutuu käyttämään pelilautaa kuin oikeaa karttaa. Pelaaja joutuu navigoimaan tiensä voittoon valitsemalla mielestään parhaimman polun voittaakseen pelin. Laudassa esiintyy laaja hahmoskaala, joka vahvistaa laudan maailmankuvaa. Pelaajan halutaan tutkivan ja seikkailevan muumihahmojen maailmassa, hänen halutaan imeytyvän lautapelin mielikuvitusmaailmaan.

Merihirviöt ja kompassi esiintyvät myös Eldritch Horror (kuva 7) laudan kuvituksissa. Kyseiset kuvituselementit ja kartan värimaailma pyrkivät luomaan illuusion 1800-luvun lopun kartasta. Lauta näyttää vanhalta seepiansävyiseltä pergamentilta. Kartan päälle on sijoitettu kuvitettuja valokuvia laudan kaupungeista. Kartta ja valokuvat luovat laudalle dekkarimaista tunnelmaa, jossa erilaisten vihjeiden avulla pyritään löytämään syyllinen. Pelin teemana on estää

hirviötä tuhoamasta maailmaa tutkimalla erilaisia vihjeitä eri puolilla maapalloa. Kuten muumipelissäkin, laudassa on havaittavissa romantisoitunut kuvitus menneisyydestä. Romantisointi palvelee pelien teemoja ja korostaa mennyttä maailmankuvaa. Laudan pohja on realistinen maapallon kartta, joka ei ole tarpeeksi informatiivinen pelin ulkopuoliseen käyttöön.

Näiden kahden esimerkin perusteella on havaittavissa, miten keskiaikaiset kartat ovat inspiroineet lautapeliä kuvittajia. Kuvittajat tuntevat lähdeaineistonsa ja mikä vaikuttaa kartan visuaaliseen uskottavuuteen. He ovat mallintaneet kuvituksien avainelementit, kuten merihirviöt ja kompassit, jotta pelaaja pystyisi helpommin uppoutumaan pelin maailmaan. Kuvituksen avulla luodaan uskottavampia fiktiivisiä maailmoja pelaajia varten. Laudan uskottavuus voi lisätä tuotteen luotettavuutta kuluttajien keskuudessa.

## **6 MIELENTERVEYS AIKUISTEN LAUTAPELEISSÄ**

Suomessa on julkaistu pari mielenterveyttä käsitteleviä lautapelejä. Mielenterveyslautapelejä on usein saatavilla maksutta lautapelin tuottaneiden tahojen nettisivuilta. Suomen markkinoilla on myös saatavilla ulkomailla tuotettuja lautapelejä, mutta pyrin käsittelemään vain Suomessa tuotettuja mielenterveyslautapelejä.

Suomen mielenterveysseura on kehittänyt Nestori Nurjapuoli ja Hyvän mielen konkarit -lautapelin. Peli on suunnattu vanhuksille. Kyseessä on tietokilpailupeli, jonka kysymykset liittyvät hyvinvointiin. Niiden avulla pyritään vahvistamaan pelaajan itsetuntoa. Nestori on seuran ainoa lautapelituotos. Laudan kuvitus on riisuttua, mutta värikästä. Ikä-ihmisten uskoisi pystyvän helposti seuraamaan visuaalisesti riisuttua peliä. (Suomen mielenterveysseura 2018.) Spiral -lautapeli (kuva 9) auttaa mielenterveyskuntoutujia arvioimaan omaa kuntoutustaan. Pelaaja voi käsitellä itselleen hankalia asioita liittyen kuntoutukseen. Peli on Kelan rahoittama. MLL ja psykiatrian ammattilaiset ovat olleet pelin kehittämisessä mukana (Kuntoutussäätiö 2018).



Kuva 9. Spiral-lautapeli (Nettilähde 2018)

Kuten Nestori Nurjapuoli -lautapelissä, laudan kuvitus on riisuttua ja helposti luettavaa. Laudan kuvituksesta puuttuu persoonallinen ilme. Kuvitus ei ilmianna pelin teemaa, pelin kohderyhmää tai tekijöitä. Laudassa on havaittavissa logoja, mutta olisi ollut toivottavaa nähdä kyseisiä tahoja kuvituksessakin. Pelistä on luultavasti tehty mahdollisimman neutraali, koska sen käyttötarkoitus on terapeutinen. Pelaajalta kysytään henkilökohtaisia kysymyksiä, johon vain pelaaja voi vastata oikein. Yleismaailmallinen kuvitus antaa pelaajalle tilaa löytää vastaukset tuoden persoonaa visuaalisesti persoonattomaan peliympäristöön.

Kauppojen hyllyiltä ei löydy juurikaan mielenterveyttä käsitteleviä lautapelejä, ei ainakaan Suomalaisia pelejä. Kyseisissä peleissä mielenterveys on sivuroolissa tai viihdellistetty niin, ettei peli kykene toimimaan terapeuttisena apuvälineenä. Mielenterveys ilmenee sivuroolissa esimerkiksi Arkham Horror -lautapeleissä. Jokaisella pelihahmolla on tietty määrä mielenterveyttä, jota voi saada tai menettää pelin edetessä. Pelaajan hahmo menettää järkensä menettäytään mielenterveytensä kokonaan ja vaikeuttamaa tahallisesti muiden pelaajien etenemistä lautapelissä. Lautapeli perustuu H.P. Lovecraftin tarinoihin, joissa hahmot usein menettävät järkensä kohdatessaan yliluonnollisia olentoja tai tapahtumia. Mielenterveyttä ei näin ollen käsitellä vakaalla pohjalla, vaan asian käsittely tuo lisää mielenkiintoa pelin kulkuun.

Ilmaisia mielenterveyspelejä ja kuntoutuspelejä luodaan, koska vastaavanlaisia ei ole kaupallisilla markkinoilla Suomessa. Mielenterveysseuran (2016) tekemän gallupin mukaan 61 % siihen vastanneista oli omakohtaisia kokemuksia mielenterveydellisistä ongelmista. Gallupin osallistujamäärää ei seura ker-  
tonut. Sen takia ei pystytä analysoimaan, miten laajasti ihmiset kohtaavat mielenterveysongelmia Suomessa. Pelit ovat yleisessä jakelussa kannustamassa ihmiset huomioimaan omaa mielenterveyttään. Ongelmana voi olla, etteivät ihmiset välttämättä löydä lautapelejä, koska sen näkyvyys ja levitys ovat vähäistä. Ne mahdollisesti näkyvät vain pienen piirin sisällä, jolla on jo tieto pelin olemassaolosta.

## 7 KUVITUKSEN LISÄARVO

Laudan kuvituksen tulee tukea tuotteen tarkoitusta. Lautapelien tarkoituksena on viihdyttää pelaajia ja kannustaa heitä sosiaaliseen kanssakäymiseen. Laudan ulkoasu vaihtelee riippuen pelin tavoitteista, kohderyhmästä, kuvittajan taidoista ja yrityksen imagosta. Kuvitus antaa pelilaudalle selkeästi tunnistettavan visuaalisen identiteetin, joka pyrkii erottumaan kilpailijoiden tuotteista (Loiri 1998, 53). Kuvitus pyrkii houkuttelemaan ihmisiä kokeilemaan peliä ja tuomaan lisää mielenkiintoa pelin teemaan.

Kuvittamisen miellyttävyys vaikuttaa tuotteen haluttavuuteen. Esteettisyyden merkitystä on tutkittu. Asiakkaat käyttävät paremmin visuaalisesti miellyttävämpää tuotetta kuin samaa, mutta esteettisesti vähemmän miellyttävää tuotetta (Koponen 2016). Pelaajat arvostavat kauneutta, jossa ilmenee hyvä maku ja onnistunut muotoilu (Ambrose 2010). Kuten informaatiografiikassa, esteettisesti onnistunut lautapeli muuttuu pelaajalle näkymättömäksi. Huonosti kuvitettu tai suunniteltu lauta taas aiheuttaa pelaajassa närää ja vaikuttaa pelikokemuksen miellyttävyyteen. Huonot valinnat muistetaan, hyviä ei. Visuaalisesti miellyttävää lautapeliä halutaan pelata enemmän ja jää paremmin ihmisten mieliin.

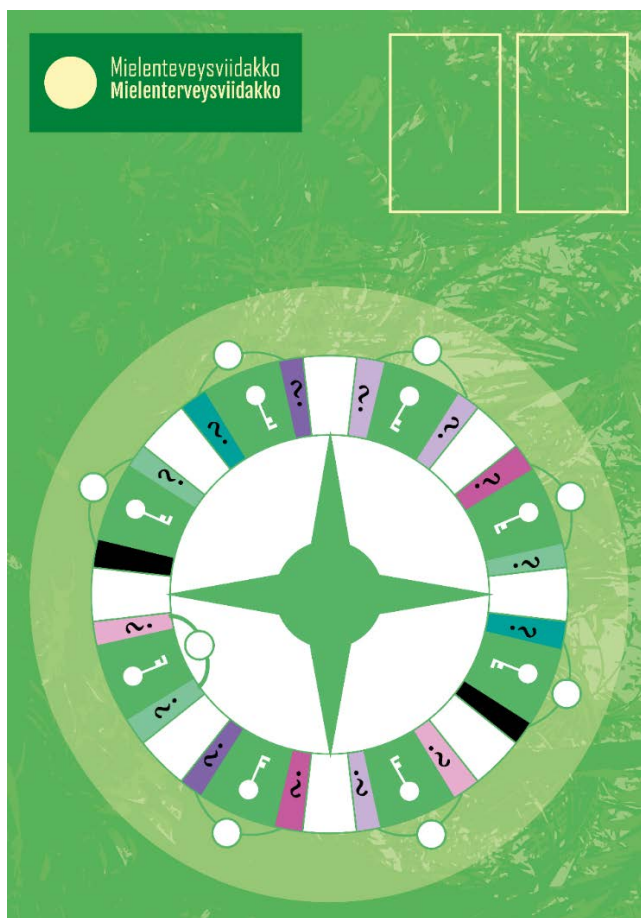
Lautapelin tulee täyttää pelaajalla oleva tarve (Lyytikäinen 1995). Yrityksien näkökulmasta tarve voi olla yksinäisyyden, tylsistymisen estäminen tai opetuskellinen. Yritykset saattavat pyrkiä luomaan ihmisille keinotekoisen tarpeen pelata lautapelejä. Mielenterveysviidakossa -lautapelillä on selkeä tarve, jonka





## 8.1 Kuvituksen ensimmäinen luonnosvaihe

Kuvailen Mielenterveysviidakossa- lautapelin kuvituksen (kuva 10) ensimmäisen syklin suunnitteluratkaisuita. Pyrin käyttämään vihreää pelilaudan päävärinä, koska se on Koalaryhmän identiteetin kannalta olennainen. Pelilaudan muu värimaailma oli pyritty sovittamaan vihreään väriin sopivaksi. Peliruutujen sommittelulla pyrin parantamaan pelattavuuden miellyttävyyttä. Lautapeliin luonnosteltiin paikkoja pelin otsikolle, pelikorteille ja havainnoitiin valokuvan käyttämistä kuvituksessa.



Kuva 10. Laudan ensimmäinen luonnosversio (Franck 2017)

Pyin analysoimaan kyseisiä ratkaisujen päämääriä ja lähtökohtia. Käsittelen peliruutujen, lautapelin värimaailman ja muiden kuvituselementtien suunnittelua. Ratkaisut vaikuttivat lautapelin kuvituksen jatkokehitykseen ja niiden avulla pyrin tekemään tuotteesta Koalaryhmän antamien kriteerien mukaiset.

### 8.1.1 Peliruudut

Koin peliruudut lautapelin oleellisimmiksi alueiksi, koska peliä ei pysty pelaamaan ilman niitä. Mielenterveysviidakossa -lautapelissä esiintyi kysymysruutuja, arkiruutuja, avainruutuja ja oma elämä ruutu. Avainruutuina toimivat baari, virasto, sairaala, terveysasema, yksityislääkäri, oma koti, terapia ja harrastamo. Niistä pelaaja pystyi keräämään voimavaroja tai pelin vaatimia esineitä, kuten esimerkiksi lääkärintodistuksen. Voimavaroja keräämällä pelaaja pystyy voittamaan pelin. Kysymysruuduissa pelaajalta kysytään mielenterveyteen liittyviä kysymyksiä. Arkiruuduista ei tapahtunut mitään. Koalaryhmän kokeiluversiossa (ks. liite 2) arkiruudut oli merkitty valkoisella, kysymysruuduissa oli havaittavissa erilaisia värejä ja avainruutuja ilmennettiin kuvituksen avulla. Oma elämä ruutu oli pelin voittoruutu. Pelaajan ei voittanut automaattisesti peliä kerättyään tarvittavan määrän voimavaroja vaan hänen täytyi myös olla ensimmäinen oma elämä ruudussa.

Testasin lautapeliä tavatessani Koalaryhmän ensimmäistä kertaa. Koalaryhmän kokeiluversioissa (ks. liite 2) pelialue jakaantui tasaisesti pelilaudan eri puolille kuin muumipelissä (kuva 8, sivu 20). Pelin alussa pelaajille kerrottiin, miten peli voitetaan, mutta ei sitä minne heidän kuuluisi mennä voittaakseen pelin. Tällä tavalla Koalaryhmä demonstroi, miten apua kaipaava henkilö ei aina tiedä mistä hänen kuuluisi etsiä tarvitsemaansa apua tai hoitoa. Koalaryhmän peliä testatessani huomasin, että laudalla voi joutua liikkumaan laudan laidasta laitaaan. Pelinappulaa liikutettiin kuusikulmaisen nopan avulla, joka ajoittain sai nappulan liikkumaan hitaasti pelilaudalla. Koin pelaajana laudalla liikkumisen turhauttavaksi.

Pyrin ratkaisemaan laudalla liikkumisesta aiheutuneen negatiivisen tunteen muuttamalla peliruutujen eli pelialueen muotoa. Suunnittelin pelialueen pyöreäksi (kuva 10). Muutos mahdollisti vapaamman liikkumisen pelilaudalla. Pelaajalla ei välttämättä mennyt montaakaan pelivuoroa päästäkseen haluamalleen peliruudulle. Pyöreä pelilautamalli tuki pelattavuuden miellyttävyyttä. Pyrin tekemään pyöreästä pelialueesta infograafisen. Tiedostin, että peliruuduissa ja informaatiografiikassa pyrittiin kertomaan vain oleellinen informaatio. Väri koodasin ja erotin peliruudut erilaisilla symboleilla, jotta pelaaja tunnistaisi ruudut helposti toisistaan. Aikaisemmin mainitsin, miten kysymysruuduilla oli

erilaisia värejä Koalaryhmän aikaisemmassa lautaversiossa (ks. liite 2). Värit eivät kuvanneet erilaisia kysymyskategorioita, koska pelissä ilmenee vain yhdenlaisia kysymyskortteja. Koalaryhmä ei kokenut tarpeelliseksi jakaa kysymyksiä erilaisten teemojen mukaan. Koalaryhmän esimerkin mukaisesti suunnittelin peliruutuihin laajan väriskaalan, vaikka olisin voinut käyttää kysymysruutuihin vain yhtä väriä. Halusin merkitä kysymysruudut eri värein tuomaan lautapeliin värimaailmaan vaihtelevuutta, jonka koin esteettisesti miellyttäväksi. Väriskaalassa ilmenee voimakas värikontrasti eri värisävyjen välillä, jotka helpottavat peliruutujen tunnistettavuutta. Projektin tässä vaiheessa luonnostelin väreihin ja peliruutuihin liittyviä ideoita.

Pyrin kasvattamaan ruutujen tunnistettavuutta tekemällä niistä erikokoisia. Ruudut aseteltiin vastaamaan symmetristä sommittelua, jotta peliruudut toistaisivat samaa rytmiä laudan jokaisella puolella. Rytmitys toi peliruuduille johdonmukaisuutta. Rytmityksen avulla pelaaja pystyy helposti arvioimaan ruutujen etäisyydet toisistaan. Peliruutujen sommittelusta ilmeni myös symbolimainen ruorin muoto. Se korosti pelaajan tarvetta ohjata omaa elämäänsä.

Pelialueelle muodostui kolme kehää. Uloimmalla sijaitsivat avainruudut eli virasto, sairaala, baari, yksityislääkäri, terveyskeskus, toimitalo, oma koti ja terapia. Toisella kehällä olivat kysymys- ja arkiruudut, joista pelaaja pääsi avainruuduille. Kolmannessa kehässä oli kompassi, joka toimi laudassa oma elämäruudun sijoituspaikkana ja kuvituselementtinä. Avainruutujen sijainnista tehtiin sommitelmallinen kokeilu, joka eroaa kehämallista. Avainruudut olisivat voineet sijaita toisen ja kolmannen kehän välissä. Kokeilussa hain erilaista sommitteluratkaisua siltä varalta, että yhteistyökumppani olisi kaivannut muita ratkaisuja avainruutujen sommitteluun.

### **8.1.2 Värit**

Koalaryhmän tunnusväri oli vihreä ja oltava edustettuna lautapelin kuvituksessa. Jokaista peliruutua symboloi oma värinsä, joka pyrkii erottumaan laudan vihreästä väristä. Vihreästä erottuivat parhaiten punainen tai punaiseen taittavat sävyt. Muodostin värimaailman vastaväriharmonian periaatteella. Siniseen taittavat värit eivät erottuneet tarpeeksi kylmänsävyisestä vihreästä. Valitsemani vihreä lautapelin peliruuduissa taittui osittain harmaaseen, antaen

vihreälle vanhahtavan ulkoasun (kuva 10). Koalaryhmä toimii nuorten aikuisten parissa. Ryhmän ulkoasu oli rauhallinen, mutta energinen. Vanhahtavan oloinen vihreä ei edustanut ryhmän energisyyttä. Kysymysruuduissa esiintyvät värit erottuvat taustastaan, mutta eivät olleet esteettisesti miellyttäviä. Niissä esiintyy sama ongelma kuin käytetyssä vihreässä. Ne antavat vääränlaisen kuvan Koalaryhmästä. Laudalla testatut värimaailmat olivat kokeellisia hakuja. Niiden avulla pyrin havainnoimaan ideoita värien mahdollisuuksista pelilaudalla.

Laudan taustaelementtinä käytin kuvamuokattua valokuvaa viidakkomaisemasta (kuva 10). Maisemasta pyrittiin löytämään vihreän erilaisia sävyjä, joita voisin hyödyntää lautapelin jatkokehitystä ajatellen. Vihreiden värien samankaltaisuuden seurauksena pelialuetta ei pystynyt erottamaan taustaväreistä. Asetin pelialueen taakse läpinäkyvän valkean ympyrämuodon, joka pyrki tukemaan pelialueen näkyvyyttä. Kyseessä oli sommitelmallinen kokeilu, jota ei aiottu pitää pysyvänä ratkaisuna. Valokuvaa testattiin, jotta niiden mahdollisuudet laudan kuvituksessa saataisiin selville. Valokuvataustan käyttö ei ole esteettisesti miellyttävä eikä edusta asiakasta tämän haluamalla tavalla. Valinta voi toimia jossain muussa yhteydessä ja pitemmälle vietyinä konseptina.

### **8.1.3 Muut kuvitukseen vaikuttavat elementit**

Koalaryhmä määrittä lautapelin fyysiseksi kooksi A2-paperikoon. Laudan koko olisi voinut olla pienempi, koska pyöreä pelialue ei täyttänyt koko lautaa. Lautapelin kokoa ei pienennetty sopimaan pelialueen kokoon, koska Koalaryhmä oli toivonut kuvituksen täyttävän lautapelin tyhjät alueet. En hahmotellut kuvitusluonnoksia projektin alussa, koska halusin keskittyä peliruutujen suunnitteluun. Pyrin selvittämään, missä sijaitsevat kuvituksen ulkopuoliset elementit. Kyseiset elementit olivat Koalaryhmän logo, lautapelin nimi ja pelikorttien sijoituspaikat (kuva 10). Sijoitin ne lautapelin yläreunoille. Nämä elementit eivät tukenet toistensa olemassaoloa, koska elementit ovat symmetrisessä epätasapainossa. Kyseessä oli sommitelmallinen kokeilu, jossa halusin kokeilla pelikorttien sijoittamista laudan päälle. Koalaryhmä ei ollut pyytänyt sellaista, eikä sille välttämättä olisi ollut tarvetta.

Valitsin laudassa esiintyvän fontin google -fonteista. Halusin käyttää pelin nimien groteskifonttia, joka sopisi pelin teemaan ja visuaalisuuteen. Fontti saisi olla villin ja käsintehtyn näköinen. Groteskit osoittautuivat otsikkoina helpommin luettavammiksi, kuin Serif-kirjasintyytit. Valittu otsikkofontti eroaa kysymysruuduissa käytetystä fontista, joka luo fonttien välille kontrastia. Kyseinen kontrasti saattaisi jäädä pelaajalta huomiotta, koska hän ei välttämättä koe tekstielementtejä samanarvoisiksi. Otsikkofontti mielletään tekstinä, kun kysymysmerkki mielletään yksittäisenä symbolina.

## 8.2 Kuvituksen toinen luonnosvaihe

Kuvailen Mielenterveysviidakossa- lautapelin toiseen luonnosvaiheeseen liittyviä muutoksia (kuva 11). Uudistin peliruutujen värimaailmaa, symboliikkaa ja sommittelua. Kehitin pelilaudan kuvituksia hyödyntäen visuaalista lähdeaineistoa.



Kuva 11. Laudan toinen luonnosversio (Franck 2017)

Lautapelin kuvitus esiteltiin Koalaryhmälle, joka antoi palautetta ja toiveita kuvituksen jatkokehittelyyn. Analysoin Koalaryhmän palautetta ja niiden oikeellisuutta graafikon näkökulmasta.

### 8.2.1 Peliruudut

Aioin tehdä kompassista kuvituksellisen elementin. Kuvituksellisena elementinä kompassi olisi voimistanut pelin teemaa ja toiminut voittoruudun sijoituspaikkana. Koalaryhmän palautteen myötä suunnitelmani muuttuivat. Palautteen myötä kompassista tuli osa pelialuetta. Koalaryhmä huomioi, että suunnittelemani lautapelin luonnoksessa peliruutuja esiintyi vääränlainen määrä. Pelissä oli yhteensä 41 ruutua; kahdeksan avainruutua pelialueen uloimmalla kehällä, voittoruutu laudan keskellä ja loput 32 ruutua pelialueen toiselle kehälle. He halusivat, että kahdeksan peliruutua sijoitettaisiin kompassiin laajentamaan pelialuetta. Koin Koalaryhmän ehdotuksen varteenotettava ja vaikuttavan positiivisesti lautapelin pelattavuuteen ja viihdyttävyyteen. Pelaajan olisi helpompi liikkua pelilaudan laidasta laitaan, jos voisi hän voisi oikaista kompassin läpi. Laajempi pelialue mahdollistaisi pelaajien vapaamman liikkumisen laudalla. Sommittelin ruudut uudestaan Koalaryhmän toiveiden mukaisesti. Kompassin sakaroista muodostui kysymysruutuja ja kompassin kehälle arki- ja kysymysruutuja (kuva 11).

Sijoitin kompassiin yhdeksän ruutua: neljä kysymysruutua sakaroihin, kaksi kysymysruutua ja arkiruutua kompassin ympyrään ja oma elämä ruutu kompassin keskelle. Oma elämä ruutu kaipasi omaa symboliikkaansa kuvastamaan elämän positiivisuutta. Avainruudutkin kaipasivat ikonografiaa. En suunnitellut ruutujen ikonografiaa tai symboliikkaa. Priorisoin taustakuvituksen luominen ja sommittelun lautapelin suunnittelussa tärkeämmäksi kuin peliruutujen suunnittelun. Olisin voinut luoda ruutujen ikonografiaa tässä vaiheessa projektia, koska olin suunnitellut muun pelialueen lähes lopulliseen muotoonsa. Jos olisin suunnitellut pelialueen valmiimmaksi, olisin voinut paremmin keskittyä laudan kuvituksen ja muiden kuvituselementtien suunnitteluun.

Koalaryhmän jäsenet toivoivat muitakin muutoksia. Kompassin päät koettiin liian teräviksi, arkiruuduissa esiintyvät avaimet haluttiin poistaa ja pelialuetta

haluttiin suurentaa. Muutin kompassisakaroiden muotoa, koska halusin pelaajan ymmärtävän sakaroiden olevan silta peliruutujen välillä. Sakaroiden muuntelu myös hävitti kompassimaista muotoa. Kompassin tarkoitus oli symbolisesti ilmaista pelaajan pyrkimyksestä navigoida omaa elämäänsä. Kyseisen viestin kertominen heikkeni kompassin muuntelusta. Arkiruuduissa esiintynyt avain sekoittui avainruutuihin, jotka sijaitsivat pelialueen uloimmalla kaarella (kuva 11). Koalaryhmä koki, ettei arkiruutua ollut tarpeellista kuvata symbolisen muodon kautta. Koin palautteen oikeutetuksi, jolloin poistin avainsymbolin arkiruuduista kuvitusprojektin myöhäisemmässä vaiheessa. Värisymboli oli selkeästi tunnistettavissa pelilaudalta kuvaten tyhjyyttä, puhtautta ja uutta alkua (Pipes 2008) Informaatiografiikassa ei käytetä symboleita, jos informaation voi tuoda esille muilla tavoin (Koskinen 2016). Koalaryhmä huomioi peliruutujen olevan liian pieniä pelinappuloille. En kokenut ajatusta hyödyllisenä, koska pelilaudan koko oli rajallinen. Kuvituksen esteettinen miellyttävyys olisi kärsinyt, jos peliruudut olisivat liian lähellä lautapelin ulkoreunoja. Pelaajan pelikokemus voisi kärsiä myös siitä, etteivät pelihahmot mahdu samalle peliruudulle. Seurasin Koalaryhmän pyyntöä. Suurensin pelialuetta ja sen myötä avainruudut sijoittuivat liian lähelle laudan reunaa. Ratkaisu oli sommitelmallisesti kömpelön oloinen. Avainruuduille ei jäänyt paljoa tilaa, jolloin minun olisi suunniteltava ruutujen ikoneista pienikokoisia. Pienikokoisina avainruudut eivät välttämättä erottuisi pelilaudan kuvituksesta. Kyseessä oli luonnosmainen kokeilu, jota en aikonut pitää laudan pysyvänä ratkaisuna.

### 8.2.2 Värit

Uudistin peliruutujen värimaailmaa. Aikaisemman lautapeli luonnoksen väriskaala ei edustanut Koalaryhmän identiteettiä. Halusin luoda lautapelille harmonisen väriskaalan. Loin vihreälle värille neljän vihreän sävyn skaalan (kuva 12). Alkuperäiseen vihreään lisättiin värikylläisyyttä, sävyeroja ja kirkkautta. Pyrin luomaan vihreiden värien välille kontrastia, jotta vihreän eri sävyt erottuivat selkeästi toisistaan.



Kuva 12. Laudan kokeellinen väriskaala (Franck 2017)

Muodostin vihreiden värien rinnalle vaaleanpunaisen erilaisia vivahteita mukailemaan vastavärikontrastia. Valitsin vaaleanpunaisen punaisen sijasta, koska punaisen voidaan tulkita symboloivan vaaraa. Halusin luoda pelilaudalle rauhoittavan värimaailman, jotta pelaaja kokisi olonsa rauhalliseksi. Pelaajan haluttiin kokevan olonsa rauhalliseksi ja turvalliseksi vaikeasti käsiteltävän aiheen äärellä. Vihreän ja vaaleanpunaisen kanssa esiintyy sinertävä turkoosi, violetti sekä kermanvalkoinen (kuva 12). Violetti ja turkoosi tukevat laudan kylmänsävyistä värimaailmaa. Pinkit, violetti ja turkoosi toimivat pelilaudan kuvituksen korostusväreinä.

Kuvituksen aikaisemmassa luonnosversiossa valkoinen väri osoittautui liian kirkkaaksi ja kontrastiltaan kovaksi muiden värien rinnalla. Kermanvalkoinen oli harmonisemmassa tasapainossa laudan muun värimaailman kanssa. Se myös erottuu lämpimänsävyisenä pelilaudan kylmänsävyisestä värimaailmasta. Kokeilin kermanvalkoista jokaisen värisävyyn päälle läpinäkyvänä elementtinä (kuva 12). Vektorikuvituksissa suosin läpinäkyvien elementtien käyttöä. Niiden avulla voi luoda laajempia ja monimutkaisempia värimaailmoja yhdistelemällä niitä läpinäkyvyyden avulla.

### **8.2.3 Muut kuvitukseen vaikuttavat elementit**

Sommittelin korttien paikat harmonisempaan asetelmaan pelilaudalla (kuva 11). Ratkaisu oli edelleen luonnosmainen, koska en ottanut huomioon pelikorttien varsinaista kokoa. Koalaryhmän tekemät pelikortit olivat kotikutoisia, jolloin niiden koko ei ollut minkään standardin mukainen. En tiedustellut korttien kokoa Koalaryhmältä, koska halusin pitää korttien sijainnin luonnosmaisena ehdotelmana. Koalaryhmän olisi päätettävä halusiko se kortit aseteltavaksi pelilaudalle. Koalaryhmä ei ollut pyytänyt pelikorteille omaa aluetta pelilaudalta, jolloin sen suunnitteleminen oli tarpeetonta alusta alkaen.

Typografinen muotoilu haki paikkaansa pelilaudalla (kuva 11). Avainruutujen nimikylteissä käytin Montserrat-fonttia. Pääteettömän groteskin muotokieli oli pyöreähkö ja asiallinen. Koin pyöreän muodon esteettisesti miellyttäväksi ja sopivan Koalaryhmän visuaaliseen identiteettiin. Sijoitin nimikyltit avainruutujen yläpuolelle.



### 8.2.4 Viidakon kuvituksen toteutus

Koalaryhmä oli toivonut lautapelille viidakkomaista kuvitusta, jossa esiintyisi koalakarhuja. Kuvituksen avulla ryhmä halusi luoda seikkailun ja tutkimusmatkan tunnetta. Koin viidakkomaisuuden tukevan kyseistä tavoitetta. Moodboardin avulla pyrin havainnoimaan ja inspiroitumaan viidakkomaisuudesta valokuvien ja kuvitusten kautta (kuva 13). Kuvissa esiintyi vihreyden, kasvillisuuden ja eläinten runsaus.



Kuva 13. Viidakko moodboard (Franck 2017)

Yksikään moodboardin viidakkokuva ei muistuta koalakarhun luonnollista elinympäristöä, eikä se ollut tarkoituskaan. Suunnittelin kuvituksessa esiintyvän romantisoitu fantasiaviidakko. Kuvituksessa olisi oltava runsasta, mutta muotokieleltään selkeää. Moodboardissa oli nähtävissä eläinten kirjo, jota en mallintanut lautapelin kuvitukseen. Eläimet olisivat vieneet huomiota koalakarhuilta.

Kuvituksien toteutuksessa hyödynsin Adobe Illustratoria. Kuvituksen luominen vektorityökalujen avulla nopeutti kuvittamista. Digitaalisia kuvia ei tarvinnut skannata tai muokata erikseen, jotta ne soveltuisivat kuvituksen jatkokäsittelyyn ja painatukseen. Minulla oli aikaisempaa kokemusta vektorikuvituksien tuottamisesta, mutta kuvitustyylini oli persoonallisempaa ja taidokkaampaa hyödyntäessäni traditionaalisia kuvitustekniikoita. Valitsin digitaaliset kuvitus työkalut, jotta lautapelin kuvitus tulisi nopeasti valmiiksi. Olin alustavasti sopinut saada lautapelin kuvituksen valmiiksi vuoden 2018 keväälle.

Muodostin kuvituksessa esiintyneet puiden ja pensaiden lehdet tutkimalla ja mallintamalla valokuvia. Sommittelin lehdet laudan ulkoreunoille, jolloin laudan pelialue esiintyi viidakon ympäröimänä. Sommittelulliset ratkaisut tein satunnaisesti ilman kunnollista suunnitelmaa. Kuvitusta olisi pitänyt suunnitella luonnosten ja asetelmakokeilujen avulla. Näin ei tapahtunut, koska pyrin pitämään kuvituksen mahdollisimman helposti muokattavana ja uusiutuvana. Jos koin etteivät kuvituksen sommittelu ratkaisut toimineet, pystyin vaivattomasti asettelemaan kuvituselementit uudestaan. Vektorikuvituksia oli vaivatonta tuottaa lisää ja yhdistää toisiinsa. Aikaa olisi säästännyt, jos olisin tuottanut johdonmukaisen työsuunnitelman kuvitusta varten. Olisin välttänyt tuottamasta nopeita päätöksiä aikaisempien nopeiden ja huonoksi koettujen ratkaisujen tilalle. Ajatustyön ja kuvituksien luonnostelun avulla kuvittaja pyrkii etukäteen havainnoimaan, mitkä ratkaisut ovat tai eivät ole kuvitusprojektin kannalta hyödyllisiä. Koin oleellisemmaksi saattaa kuvitustyö loppuun ripeästi kuin suunnitelman luomisen. Kuvittaja tarvitsee teknisen osaamisen lisäksi organisointikykyä sekä ongelmanhallintataitoja (Hall 2011). Hallitsin kuvittamiseen tarvittavan teknisen osaamisen, mutta nopean aikataulun saavuttamiseksi karsin kuvitusprojektista muita osa-alueita. Nopeatempoinen aikataulutus vaikutti tuotteen suunnittelun ja tuottamisen laatuun merkittävästi.

### **8.2.5 Kuvituksen välimuunnos**

Projektin aikana pidin lautapelin kehittämisestä taukoja. Pitkien taukojen ansiosta pystyin tarkastelemaan kuvituksen kehitystä laaja-alaisemmin enkä sokeutunut työlleni. Huomioin kuvitusprojektissa monia puutteita, joita pyrin parantamaan. Uskoin Koalaryhmän saavan enemmän irti pidemmällä viedystä lautakuvituksesta. Kuvituksen välimuutoksessa pyrin muuttamaan peliruutujen

kokoa, avainruutujen ulkonäköä ja tekemään kuvituksen sommittelusta hohdonmukaisemman (kuva 14).



Kuva 14. Laudan kolmas luonnosversio (Franck 2017)

Luotin viidakon sommittelussa sattumanvaraiseen intuition, joka vaikutti laudan kuvituksen laatuun negatiivisesti. Kyseessä oli kuitenkin luonnostyo eikä lopullinen kuvitus. Lopullisen kuvituksen pohjana pitäisi olla loppuun ajateltu suunnitelma tai suunnitelman pohjalta kuvitusta pystytään kehittämään. Ilman kunnollista pohjustustyötä, kehitin kuvitusidea eteenpäin. Selkeytin laudan kuvitusta aloittamalla viidakon pelilaudan keskeltä (kuva 14)

Aikaisemmassa versiossa (kuva 11) sommittelin viidakon alkamaan laudan ulkoreunoilta. Näin pelilaudan keskelle muodostuisi tyhjää tilaa, joka korostaisi pelialuetta. Laudan ympärille muodostunut tila oli hajanainen ja sommittelun takia sekavan oloinen. Se ei ohjannut pelaajan katsetta pelialueelle, mikä oli

sommittelun osittainen tarkoitus. Viidakon alkaessa pelialueen keskuksesta, pelaajan katse kulkee laudan keskiosaan riippumatta siitä, mistä laudan kuvitusta seurataan.

Koalahahmoja ei esiintynyt pelilaudan aikaisemmassa luonnosversiossa. Loin koalahahmot samoin kuin viidakkoelementit, mallintaen ne valokuvista (kuva 15). Valokuvien avulla koalahahmojen kuvituksesta tuli uskottavia, koska niistä näkee selkeästi koalakarhuille ominaisen värimaailman, anatomian, ja liikehdinnän.



Kuva 15. Koalahahmot kuvitettiin valokuvien pohjalta. (Franck 2017)

Koalahahmot ja uudet viidakkoelementit valmistuivat aikataulun mukaisesti pelilaudalle, mutta niistä puuttui persoonallisuus. Vektorikuvituksessa ei esiintynyt minulle kuvittajana ominaista kuvakieltä ja identiteettiä (ks. liite 6). Kuvitus kärsi voimakkaasti vision puutteesta. Vektoroinnin avulla kuvittajat pystyvät luomaan näyttäviä kuvituksia, jos ne sisältävät kuvittajan antaman selkeän vision ja päämäärän.

Koalahahmojen lisäksi loin kolme erilaista ikonia kuvastamaan avainruutuja (kuva 14): Sairaalalle punainen kallo, terveysasemalle sininen stetoskooppi ja baarille keltainen tuoppi. Ikonien oli tarkoitus olla toisistaan selkeästi erottuvia, helppolukuisia ja selkeästi yhteydessä avainruudun teemaan. Avainruutujen ikonit erottuivat toisistaan muotokieleltään ja värikoodeiltaan. Käytetyt värit erottuivat myös lautapelin vihreästä värimaailmasta. Pelaaja pystyisi vaivattomasti tunnistamaan avainruudut toisistaan. Pyrin käyttämään luomaani väriskaalaa, johon punainen ei kuulunut. Olin perustellut punaisen poisjättämistä sillä, että pelaaja voisi liittää sen vaarallisuuteen. Koalaryhmän palautteesta kävi ilmi, että he halusivat nimenoman sairaalan huokuvan vaarallisuutta. Koalaryhmä oli suunnitellut sairaalaruutuun erillisen pelimekaniikan, johon kuului itsemurhapolku. Jos pelaaja ei pääse pois itsemurhapolusta, pelaajan pelinap-

pula kuolee sairaalassa ja häviää pelin. Punainen kuvastaa sairaalan vaarallisuutta. Asetin kallon viereen kalloavaimen, joka oli toisenlainen kuvituskoikeilu sairaalan ulkoasusta.

Koalaryhmä oli toivonut rakennuksien symboloivan avainruutuja. Mielestäni rakennukset eivät palvelisi lautapelin helppolukuisuutta. Ei ollut olemassa standardia, joka määritteli miltä sairaalan, terveyskeskuksen, baarin tai terapian piti näyttää ulkoapäin. Rakennusten ulkoasu vaihteli suuresti kaupungeittain. Ikonisten merkkien korvaaminen rakennuksilla ei palvellut helppolukuisuuden määritelmää. Informatiiviset merkit viestivät pelaajalle nopeasti ruudun funktion ja miten se eroaa muista peliruuduista. Muutin avainruutujen kyltit sekä otsikon tukemaan viidakkoteemaa. Sijoitin tekstin lehden muotoiselle alueelle. Visuaalinen kokeilu esiintyi vain sairaalassa, terveyskeskuksessa ja baarissa. En luonut symboleita ja nimikylttejä jokaiselle ruudulle, koska en tiennyt pitääkö Koalaryhmä ratkaisuihin. Jos he eivät pitäisi avainruutujen ulkonäöstä, olisi ikonien teko ollut turhaa työtä ja hukattua aikaa. Ikonien mahdollistamiseksi pelilaudalle, pienensin pelialueen kokoa.

Pelilaudan kuvituksen aikaisemmissa versioissa esiintyi paikat pelikorteille. Niiden olemassaololle ei ollut funktiota jolloin poistin ne pelilaudalta. Korttipaikkojen jäädessä pois, otsikko sai enemmän tilaa. Vaihdoin, suurensin ja sommittelin uudestaan laudan otsikkofontin. Mallinsin otsikkofontin alustan paikkakylttien tavoin viidakon lehdistä tukemaan pelin teemaa ja muita kuvituselementtejä. Otsikkofontiksi oli käsintehtyn näköinen flavors-fontti, jonka olemus mallintaa pelin mielikuvituksellista luonnetta. Fontti saattoi olla liian riehakas ja lapsellinen lautapelin tarkoitukseen.

### **8.3 Kuvituksen kolmas kehitysvaihe**

Kuvailen Mielenterveysviidakossa- lautapelin kolmanteen luonnosvaiheeseen liittyviä muutoksia (kuva 16). Koalaryhmän palautteen johdosta ja kuvituksen vision puutteesta muutin kuvitustyyliä. Avainruutujen ikonografia sai uuden muotokielen, koalajahmot pyrittiin esittämään kuvituksessa laaja-alaisemmin ja kuvituksessa otettiin huomioon laudan taitoskohta.



Kuva 16. Laudan neljäs versio lyijykynäsuunnitelmaa mukaillen (Franck 2018)

Pyrin analysoimaan Koalaryhmältä saadun palautetta ja kuvituksessa tehtyjä muutoksia graafikon näkökulmasta. Kuvitusprojekti koki suuria kuvituksellisia muutoksia, joiden avulla paransin pelaajan pelikokemusta ja tuomaan taitoni kuvittajana paremmin esille. Pyrin analysoimaan kuvitusprojektissa tehtyjä muutosratkaisujen hyödyllisyyttä ja tarpeellisuutta graafikon näkökulmasta.

### 8.3.1 Kuvitustekniikan muutokset

Vektorigraafinen viidakko sekä koalajahmot olivat luonteeltaan jäykkiä ja persoonattomia. Niissä ei kuvastunut haluamani persoonallinen Koalaryhmäkuvitus, koska kuvitukselle ei luotu selkeää visiota. Vektorikuvituksissani oli nähtävissä konemaista kliinisyttä, joka ei ilmennä minun näkemystäni pelistä. Kuvittaja palkataan, koska hänen halutaan tuovan omia ja organisaation ulkopuolisia näkökulmia tuotteeseen. Kuvitustyylin vaihdoksen avulla pystyin tuo-

maan esiin persoonallisuuteni, joka antoi kuvitukselle ihmismäisemmän kosketuksen. Uskon pelaajan nauttivan kuvituksesta enemmän, kun kuvituksessa ilmenee selkeää persoonallisuutta ja visio.

Vektorigrafiikka ei myöskään eronnut tarpeeksi kilpailijoistaan. Suomalaiset mielenterveysaiheiset lautapelit oli kuvitettu vektorityökaluja hyödyntäen. Mielenterveysviidakossa -lautapelin persoonattomuus ja kuvituksen johdonmukaisuuden puutteen takia vaihdoin kuvitustekniikkaa. Kuvitustekniikan vaihto polveutui Koalaryhmältä saadun palautteen johdosta. He kaipaivat keskiaikaisten karttojen kaltaista käsintehtyä kuvitusta ja ulkoasua. Karttamaisuus heidän mielestään vahvistaisi seikkailun tuntua ja tukisi itsensä löytämisen teemaa. Ajatus karttaa muistuttavasta pelilaudasta oli jokseenkin nähtävillä Koalaryhmän aikaisemmista lautapeliversioista (ks. liite 2). Kuvitusprojektissa oli aikaisemminkin keskusteltu tutkimusmatkailijan näkökulmasta. Se esiintyi heikosti lautapelin aikaisemmista versioista, joissa keskityin viidakkomaisen ulkonäön tuottamiseen. Karttamainen lautapelikuvitus symboloisi selkeämmin itsensä etsimistä kuin, että pelaaja yrittäisi selviytyä villissä viidakossa.

Tutkin karttamaisuutta havainnoimalla keskiaikaisia karttoja moodboardin avulla (kuva 17). Kartoissa ilmenee informaatiografiikan lisäksi kuvituselementtejä, kuten hirviöitä, ihmisiä ja vaakunoita.



Kuva 17. Kartta moodboard. (Franck 2017)

Keskiaikaisten ihmisten mielestä kuvitukset saattoivat olla pelottavia ja uhkaavia. Koin kartoissa esiintyvät hirviöt huvittavina. Halusin mallintaa saman huvittuneen reaktion lautapelin pelaajille. Näin pelaajien olisi helpompi käsitellä mielenterveyteen liittyvää stigmaa huumorin kautta. Koalaryhmän mielestä karttamaiseen ulkonäköön liitettiin seepianvärinen värimaailma ja kulunut paperitekstuuri. Tekstuuria kokeillessani huomion, että se muutti pelin värimaailman tummemmaksi ja murretummaksi. Värimaailmaa olisi pitänyt muokata sopimaan seepiansävyiseen tekstuuriin.

Kuvitustyylin radikaalinen muuttaminen vaikutti lautapelin julkaisuajankohdan myöhästymiseen. Koalaryhmä luopui kevään julkaisuajankohdasta, jotta uuden kuvitustyylin luominen olisi mahdollista. Aloitin kuvituksen alusta pyrkien löytämään ratkaisuja edellisten versioiden ongelmiin. Kuvituksen visiona oli luoda persoonallisen ja energisen näköinen kuvitus. Sen luomisen oli tapahduttava edelleen nopeaan tahtiin. Kuvituksella ei ollut enää tarkkaa deadlinea, mutta yhteistyökumppanin kannalta olisi parempi saada projektin lopputulos käyttöön ennen kesää.

Hylkäsin vektorityökalut ja siirryin itselleni ominaiseen ääriiviipiirustukseen. Havainnoin kuvituksen pohjatyön A2 kokoiselle paperille (ks. liite 7), skannasin, piirsin puhtaaksi piirustusohjelman ja piirustuslaudan avulla. Toinen vaihtoehto olisi ollut tussata kuvitukset puhtaaksi, mutta luovuin ajatuksesta. Oikeankokoista skannauslaitetta ei ollut saatavilla ja kuvanmuokkaus olisi ollut aikaa vievää. Ajansäästämiseksi piirsin kuvitukset puhtaaksi digitaalisesti. Pyrin piirtämään pelilaudan kuvitukset mahdollisimman valmiiseen kokoon. Näin kuvituksien kokoa ei tarvinnut muuttaa kuvia digitalisoitaessa. Kuvitukset olivat yksityiskohtaisempia kuin aikaisemmat vektorigrafiikat. Ajankäyttöä lisäämällä mahdollistin kuvitusten ja sen suunnitteluprosessin hyvälaatuisuuden. Muutin kuvitusideoita alituisen vektorikuvituksen edetessä. Muutoksien toteuttaminen vei aikaa, toisin kuin paperille pohjautuvissa luonnoksissa. Pyrin tekemään kuvituksen sisältyvän ajatustyön ennen varsinaisen piirtämisen aloittamista, jolloin niitä ei olisi tarvinnut muokata suunnitteluprosessin jälkeen.



### 8.3.2 Peliruudut

Koalaryhmän palaute vaikutti avainruuduissa tapahtuviin muutoksiin. Koalaryhmä ilmaisi haluavansa edelleen rakennuksia edustamaan avainruutuja ikonigraafisten merkkien sijasta. Tiedostin ettei avainruutujen muuttaminen rakennuksiksi olisi toimiva ratkaisu. Uskoin rakennuksista tulevan persoonattomia ja liian samankaltaisia toistensa kanssa, jolloin pelaaja voisi sekoittaa ruudut keskenään. Koalaryhmän toistuvista pyynnöistä johtuen pyörsin päätökseni. Tein visuaalista taustatutkimusta, miltä pelissä olevat rakennukset näyttivät ja mitkä merkit yhdistivät rakennuksia. Pysin muodostamaan rakennuksista piktogrammisen viestijärjestelmän. Rakennukset tulisivat olemaan muotokieltään samankaltaisia, mutta halusin niiden erottuvan toisistaan. Avainruutujen ulkoasun olisi oltava mahdollisimman riisuttu ja sisältävän paikalle ominaista symboliikkaa (ks. liite 9). Esimerkiksi sairaaloiden yhteydessä esiintyvä elämän tähti symboli.

Terapia ja yksityislääkäriruudut eroavat muiden avainruutujen neliskantaisuudesta (ks. liite 9). Ruudut pyrkivät ilmentämään kyseisiin paikkoihin liittyvää stigmaa. Terapia-luonnoksessa ilmenee puu, jonka päällä oli koalahahmo ja terapiasohva. Mielenterveyskuntoutuja joutuu vertauskuvallisesti kipeämään terapeutin luokse. Kuvasin yksityislääkärin lasikuvun alla olevana koalana. Yksityislääkärille ei pääse ilman rahallista tukiverkostoa, jota ei kaikilla välttämättä ole. Kyseiset merkit eivät vielä saaneet lopullista muotoaan. Priorisoin laudan muun kuvituksen tuottamien avainruutujen kuvittamista tärkeämmäksi.

Koalaryhmä halusi myös kompassiruutuihin yksityiskohtaisuutta. Loin kompassiin yksityiskohtia (ks. liite 5), mutta en ottanut niitä käyttöön. Jos ruutuun lisättäisiin kuvallisia elementtejä, peliruudun funktio muuttuisi pelaajalle epäselväksi ja tekisi pelikokemusta epämiellyttävän.

Koalaryhmä pyysi positiivisten elementtien lisäämistä oma elämä -ruutuun. He kokivat, ettei tekstielementti riitä kuvaamaan ruudun tarkoitusta. Kysyin itseltäni: miksi pelaaja haluaisi löytää tien omaan elämäänsä, jos oma elämä ei näyttäisi houkuttelevalta? Oma elämä ruutu edustaa itseluottamusta, parannusta ja toivoa, joka syntyy pyrkimyksestä hallita ja ymmärtää itseään. Kuvasin ruutua uudessa kuvituksessa silmänä (kuva 16). Avonainen silmä kuvasti

pelaajan henkistä heräämistä, joka kuvasti pelaajan henkistä aurinkoa, joka valaisisi hänen itsetuntoaan. Koalaryhmä koki silmän uhkaavana ja kysymyksiä herättävänä. Silmä olisi kaivannut pehmeämmän ja pelin muuhun visuaalisuuteen sopivamman muotokielen. Silmästä luovuttiin, koska se saattaisi herättää pelaajassa enemmän kysymyksiä kuin vastauksia.

Koalaryhmä halusi kysymysruudut ja arkiruudut samankokoisiksi. Olin tehnyt peliruuduista erikokoisia, koska uskoin ruutujen olevan eriarvoisia keskenään. Hierarkia ei kuitenkaan ollut looginen. Arkiruudut olivat suurempia kuin avainruudut, joiden avulla pelaaja oppii mielenterveydestä. Arkiruutujen suurikokoisuus johtui huolimattomuudestani. Olin sekoittanut arkiruutujen ja avainruutujen tarkoituksen keskenään. En muuttanut ruutujen erikokoisuutta huomattuaani erehdykseni. Priorisoin kuvituksen tuottamisen tärkeämpänä kuin peliruutujen koon muuttamisen. Koalaryhmän palautteen kautta huomioin, että toisen kehässä esiintyvä hierarkia oli tarpeeton ja sekava. Pelaajan pystyi helpommin seuraamaan rauhallista pelialuetta, jonka ruudut olivat samankokoisia. Ruutujen koon muuttaminen palveli pelikokemuksen miellyttävyyttä.

### **8.3.3 Hahmot laudassa**

Lisäsin kuvitukseen merihirviöitä, Valma-koiran ja koalahahmoja. Hahmot eivät enää sijaitse yhdessä suuressa viidakossa vaan erilaisilla mantereilla. Mantereiden kuvitus muodostuu ääriivakuvituksesta vektorikuvituksien sijaan. Hirviöt kuvastivat pelaajan kokemia vastoinkäymisiä. Mallinsin hirviöt erilaisista eläimistä, esimerkiksi liskoista ja merenelävistä. Suurin osa hirviöistä hyökkäsi koalahahmojen kimppuun, mutta osa sattui olemassa samassa paikassa kolahahmojen kanssa. Suurin hirviö ilmeni sairaalaruudun itsemurhapolussa. Itsemurhapolon ruudut olivat hirviössä, joka lopulta söi koalakarhun. Koalaryhmä kyseenalaisti kyseisen kuvituksen, koska hirviö söi koalan ruudun päässä eikä se viitannut itsemurhaan. Todensin hirviö viittaavan itsemurhaan, koska kuvituksessa oli hirviötä kohti kulkeva koalakarhu. Koalakarhu ei välttämättä halunnut mennä hirviön luokse, mutta häntä ymmärtämättömät olennot ajoivat hahmon itsemurhapolulle.

Pyrin käyttämään Valma-koiraa positiivisena olentoja, joka toisi tasapainoa hyökkääviin hirviöihin. Valman näki parhaiten laudan vaakunassa (ks. liite 6).

Kaksi Valma-koiraa pitelee Koalaryhmän vaakunaa, jossa sijaitsee ryhmän tunnus. Logon kuvitus eroaa omasta kuvitustyylistäni. Kuvitustyylien välille syntyy kontrastia, joka auttaa pelaajaa keskittämään huomionsa Koalaryhmän tunnukseen.

Laudan aikaisemmassa versiossa (kuva 14) koalahahmot jäivät persoonattomiksi eivätkä olleet aktiivisesti osana pelilautaa. Kuvitustekniikan muutoksen myötä muodostin hahmoille persoonallisen ja tunnistettavan ulkoasun (kuva 16). Mallinsin koalahahmojen kasvot ja värimaailman koalakarhuista, mutta niiden kehon kieli ja ilmehtiminen oli ihmismäistä. Ihmismäisyys auttoi pelaajaa ymmärtämään koalahahmojen toimintaa ja tunteita, koska ihmisten kehonkieli oli pelaajalle entuudestaan tuttua. Koalakarhukuvitukset muistuttivat voimakkaasti ihmistä, joten miksi kuvituksessa ei esiintynyt ihmisiä koalakarhujen sijasta? Koalakarhut olivat suorassa yhteydessä Koalaryhmän identiteettiin ja visuaaliseen ilmeeseen. Pelaajan haluttiin identifioivan koalakarhuihin, jotta pelaaja identifioituisi Koalaryhmään. Pelin avulla ihmiset saisivat miellyttävän henkilökohtaisen kosketuksen Koalaryhmän palveluihin ja toimintaan, jolloin he saattaisivat hakeutua ryhmän toiminnan piiriin.

#### **8.3.4 Lautapelin taitoskohta**

Pelilaudan suunnittelussa en ollut huomionnut laudan taitoskohtaa. Laudan koko vaatii sen taittuvan ainakin kerran mahtuakseen noin A3-kokoiseen pakkaukseen. Pakkauksen suuri koko oli kustannuskysymys. Suunnittelin Mielen-terveysviidakossa-pelilaudan taittumaan vain kerran kustannussyistä. Tulisi kalliimmaksi painattaa lauta, jos se nuutataan useammin kuin vain kerran. Laudan kuvituksessa ei saisi esiintyä tärkeitä kuvituselementtejä laudan taitoskohdasta. Lautapelit kuuluivat eniten taitoksesta, jossa sitä avataan ja suljetaan useasti. Tiedostin Koalaryhmän käyttävän lautapeliä aktiivisesti, jolloin halusin tuotteen kestettävän kulutusta. Nykyisessä suunnitelmassa laudan keskusosaan osui pelin maaliruutu ja muiden ruutujen ikonografiaa. Pelialuetta oli siirrettävä, jotta lautapelin taitos ei tuhoasi pelin palkintoruutua ajan saatossa.

#### 8.4 Kuvituksen neljäs kehitysvaihe

Kuvailen Mielenterveysviidakossa- lautapelin kuvitusprojektin neljättä kehitysvaihetta (kuva 18). Kuvituselementtejä uudistettiin piirtämällä uusia kuvituksia ja hyödyntämällä jo olemassa olevaa materiaalia. Johdonmukaistettiin lautapelin värimaailmaa ja peliruutujen ulkoasua uudistettiin.



Kuva 18. Laudan kuudes versio (Franck 2018)

Pyrin analysoimaan Koalaryhmältä saatu palautetta ja muutosehdotuksia graafikon näkökulmasta. Palautteen avulla kehitin lautapelin kuvituksen haluttuun suuntaan. Kuvitus pyrittiin saattamaan mahdollisimman lopulliseen muotoonsa. Koalaryhmän palautteen perusteella kuvituksen kehitystyötä pyritään jatkamaan.

### 8.4.1 Kuvituselementit

Koalaryhmä piti uudesta kuvitustyylistä ja sen yksityiskohtaisuudesta. Kävi ilmi, että ryhmä oli kaivannut kyseistä kuvitustyyliä jo projektin alusta lähtien. Minun olisi projektin alkaessa kannattanut esittää esimerkkejä erilaisista kuvitustyylistä yhteistyökumppanille. Esimerkkien avulla he olisivat voineet päättää halutun kuvitustyylin linjan ilman epäselvyyksiä ja olisin säästänyt aikaa kuvituksen tuottamisessa.

Yhteistyökumppani ei kuitenkaan suosinut nykyisen kuvituksen sisältöä. Kuvituksella haluttiin tuoda esille hauskaa seikkailua, mutta koalahahmot kokivat vain ikävyyksiä pelilaudalla (kuva 16). Kuvituksen tuli ilmentää pelon lisäksi positiivisuutta. Hain Koalaryhmän lisäksi suullista palautetta kollegoiltani, koska halusin selvittää kokevatko muutkin kuvitukset negatiivisessa valossa. Koalahahmojen surkeita kohtaloita pidettiin osin surullisina ja osin koomisina. Kuvitustyylistä ja laudan värimaailmasta pidettiin, mutta kokonaisuus koettiin levottomaksi. Palautteiden perusteella kuvitus kaipasi selkeyttä ja positiivisuutta. Olin muodostanut peliruudut helposti ymmärrettäviksi, mutta kuvitus ei tukenut helppolukuisuutta. Sen lisäämiseksi minun olisi poistettava kuvituksesta häiritsevät tekijät. Pysin vähentämään kuvitusten uhkaavuutta muokkaamalla niitä tai tekemällä uusia piirroksia.

Helppolukuisuuden lisäämiseksi kuvituksista poistin mantereiden ääriviivat (ks. liite 10). Ne sekoittuivat liiaksi ääriviivakuvituksiin ja johdattelivat katsojan silmää pois peliruuduista. Merkitsin mantereet vihreillä värialueilla, joissa toistui edelleen sama ongelma kuin ääriviivoissa. Ne eivät johdatelleet pelaajan katsetta laudan keskiosaan. Lautapelin kuvituksen toisessa versiossa olin asetellut laudan uloimman kehälle puita, jotka johdattelivat pelaajan katsetta pelialueelle (kuva 14 sivu 37). Pysin käyttämään ajatusta uudelleen lisäten puunrungot pelialueen uloimmalle kehälle (kuva 18). Puiden tarkoituksena oli myös rajata erilaisia alueita pelilaudalla. Aikaisemmassa kuvitusversiossa esiintyvät mantereet olivat sekavia, jolloin palasin takaisin kokon laudan täyttävään viidakkoon. Viidakon eri alueet oli merkitty erivärisillä väripohjilla. Poistin väripohjat, koska ne eivät antaneet kuvitukselle visuaalista lisäarvoa. Puut antavat pelilaudan kuvitukselle mielenkiintoa ja yksityiskohtaisuutta. Toisaalta,

ne voivat tehdä kuvituksesta tukkoisen. Laudalla sijaitsee paljon kuvituksia joiden ympärillä ei ollut paljon tyhjää tilaa. Tilan puute voi tehdä kuvituksesta tukkoisen näköisen, joka voi tiedostamattomana häiritä pelaajaa ja vähentää pelikokemuksen miellyttävyyttä.

Lautapelin aikaisemmassa versiossa kuvitukset taistelivat huomiosta peliruutujen kanssa ja tekivät laudasta levottoman oloisen (kuva 16). Peliruutujen ja kuvitusten välinen värikontrasti oli olematon. Vähensin kuvitusten kontrastia muuttamalla niiden ääriviivat vihreiksi ja läpinäkyviksi. Värimuutoksen myötä voimakkaanväriset peliruudut erottuivat paremmin taustakuvituksesta (kuva 18).

Pyrin lisäämään kuvituksen positiivisuutta poistamalla osan kuvituksista. Karsinta oli pienimuotoista, koska halusin kierrättää kuvituksia. Koalaryhmän jäsenet olivat myös mieltyneet osaan kuvituksista, jolloin niiden poistaminen ei ollut mahdollista. Loin uusina kuvituselementteinä koalakarhuja, jotka muun muassa pitävät seuraa ystävällisille hirviöille. Ne luovat tasapainoa hyökkäville hirviöille ja kuoleville koalakarhuille. Laudan taustakuvitukseksi luotiin viidakkokuvitusta, joka asetui kuvituksen taustatekstuuriksi. Taustatekstuurissa ilmenee viidakkoa, heinää, kukkapeltoja ja autiomaata. Viidakkokuvituksia kierrettiin pitkin pelilautaa ajan säästämiseksi.

#### **8.4.2 Värit**

Tein lautapelin kuvitukseen useita värimuutoksia, jotka vaikuttivat lautapelin kokonaiskuvaan ja peliruutuihin. Lautapelin värimaailma oli mielestäni tunkkainen lautapelikuvituksen aikaisemmassa versiossa (kuva 16). Tunkkainen vaikutelma syntyi paperitekstuurin käyttämisestä. Tekstuurin avulla haluttiin luoda kartalle vanhahtava vaikutelma. Koin tekstuurin olevan vain kokeellinen luonnosehdotelma, jota olisi pitänyt viedä pitemmälle toimiakseen. Tekstuuri ei osoittanut parantavansa lautapelin värimaailmaa, jolloin sen käyttö olisi turhaa.

Koalaryhmä koki, että kysymysruutujen ja arkiruutujen värimaailma oli liian voimakas (ks. liite 10). Heidän mielestään värit veivät huomiota avainruuduista

ja pelin maaliruudusta. Koalaryhmä huomioi kyseisten nappuloiden olevan tärkeimpiä pelituutuja pelilaudalla ja halusi korostaa niitä. En olisi halunnut muuttaa käytettyä väriskaalaa, koska niiden sisäinen harmonia oli tasapainossa. Koalaryhmän havainto värien voimakkuudesta oli varteenotettava, koska maaliruudun pitäisi olla peliruutujen hierarkiassa etulyöntiasemassa. Pelaaja haluttiin tähtäävän kohti maaliruutua tiedostamattomasti, mutta ruutu katosi kuvituselementtien sekä muiden peliruutujen alle. Pyrin vähentämään kysymysruutujen ja arkiruutujen värikylläisyyttä lisäämällä niiden päälle kermanvalkoisen värielementin (kuva 18). Olin kokeillut sitä aikaisemmin luodessani laudan väriskaalaa (kuva 12, sivu 31). Värimuunnos loi Koalaryhmän haluamaa kontrastia ja hierarkiaa ruutujen välille muuttamatta lautapelin värimaailmaa.

Halusin laudan taustalle kolme erilaista väriä symboloimaan laudan erilaisia alueita. Vihreä pohjaväri, turkoosi symboloimaan vettä ja oranssi symboloimaan aavikkoa. Halusin värien olevan keskinäisesti samanarvoisia. Epäonnistuin tässä suhteessa oranssin käytössä. Se erottuu voimakkaasti turkoosista ja vihreästä (kuva 18). Oranssi erosi lämpimänsävyisenä värinä muista kylmistä sävyistä. Oranssin oli muututtava läpinäkyvämmäksi tai vaihdettava toiseen värisävyyn. Oranssin lisäksi laudan väriskaalaan ei sopinut valkoinen väri, joka esiintyi avainruuduissa, kuvituksissa ja Mielenterveysviidakossa - lautapelin otsikon taustavärinä. Pyrin korvaamaan valkoisen kermanvalkoisella. Valkoisen värin käyttö olisi pitänyt poistaa jo kuvituksen aikaisemmissa vaiheissa. Muutosta ei tehty, koska pidin toimenpidettä yksityiskohtien muokkaamisena. Priorisoin kuvituksien luomista ja muokkaamista värienmuokkauksesta tärkeämpänä

Oma elämä ruudun koalakarhujen lämpimät värisävyt erottuvat laudan kylmänsävyisestä maailmasta. Oma elämä ruutu erottui laudan muista ruuduista vastaväriefektin ja kuvituselementtinsä ansiosta. Kuvitus pyrki tekemään ruudusta houkuttelevamman kuin muista peliruuduista. Kuvituksen seurauksena peliruutu muistuttaa enemmän laudan muita kuvituksia, kuin laudan peliruutuja. Se voisi hämmentää lautapelin pelaajia. Koin ruudun houkuttelevuuden ja miellyttävyyden olevan olennaisempaa, kuin peliruudun johdonmukainen ulkoasun. Riski ettei pelaaja ymmärtäisi ruudun funktiota oli varsin pieni. Pelin pelaamiseen tarvitaan Koalaryhmän jäseniä ohjaaman pelaamista. Jos pelaajat

eivät ymmärtäisi ruudun funktiota, Koalaryhmäläinen olisi selittämässä peliruudun tarkoituksen.

### 8.4.3 Peliruudut

Tein muutoksia avainruutuihin Koalaryhmältä saadun palautteen perusteella. Harrastamo niminen avainruutu kuvasi Lapinlahden entistä sairaalaa, jossa Koalaryhmä työskenteli ja kokoontui. Koalaryhmän jäsenet kokivat, ettei ruudusta käynyt ilmi, että he toimivat kyseisessä rakennuksessa. Koalaryhmä pyysi ruutuun erillisen kuvituselementin, joka identifioisi ryhmän toiminnan osaksi harrastamo ruutua. Kuvitin ruudun taustalle koalahahmon. Sen avulla pyrin herättämään pelaajissa kysymyksiä ja mielenkiintoa Koalaryhmää kohtaan.

Aikaisemmat sommitteluratkaisut vaikeuttivat peliruutujen helppolukuisuutta (kuva 16). Laudan otsikko ja sen vieressä sijainnut itsemurhapolku taistelivat huomiosta keskenään. Pelaajan katse kulkee vasemmalta oikealle, jolloin hän huomioi itsemurhapolon ennen pelin nimeä. Halusin pelaajan näkevän pelin nimen ennen peliruutuja. Lautapelin nimi leimaa pelin teemaa ja auttaa pelaajaa ymmärtämään peliä paremmin. Loin laudan yläosaan tilaa siirtämällä sairaalan ja itsemurhapolon laudan vasempaan alalaitaan (kuva 18). Otsikko erottui paremmin lautapelin kuvituksesta, kun se sai enemmän tilaa pelilaudalla.

Koalaryhmä piti virasto ruudun kasvomaisesta ulkonäöstä. Avainruutu oli rakennus, johon olin muodostanut selkeät silmät, nenän ja suun ikkunoiden ja oven avulla. Aikaisemmissa luonnoksissani olin suunnitellut kaikille avainruuduille kasvot (ks. liite 6). En ollut käyttänyt kasvoja, koska uskoin niiden käyttäminen tekisi pelin ulkoasusta lapsekkaan. Koalaryhmä kuitenkin piti ajatuksesta, että jokaisella avainruudulla olisi kasvomainen ulkoasu. Heidän mukaansa kasvot toivat hauskuutta ja mielenkiintoa avainruutuihin. Kasvojen tuottaminen oli helposti toteuttavissa eivätkä ne vähentäneet ruutujen informanttisuutta. En pystynyt toistamaan kasvoja kaikissa ruuduissa, koska niiden suunnitelmalliset lähtökohdat olivat erilaiset. Kasvoja ei ole havaittavissa terapiaruudun puussa ja yksityislääkärin ovesa.



Yksityislääkärin ruutua edusti aikaisemmin lasikupu, jonka sisälle oli koalahahmo. Ruudun visuaalinen luonne olisi eronnut suuresti muista avainruuduista. Se ei olisi sopinut suunnittelemaani piktogrammijärjestelmään. Lasikuvun pyöreä muoto erosi muiden ruutujen kulmikkaasta muotokielestä. Halusin yksityislääkärin jatkavan kyseistä ulkoasua. Kaikilla ei ole varaa käydä yksityislääkärillä, joka vaikeuttaa halutun hoidon saamista. Kuvasin yksityislääkärin hienona, mutta sulkeutuneena ovena (kuva 18). Pyrin toistamaan muiden avainruutujen muotokieltä ja saamaan ruudun sopimaan niiden kokonaisuuteen. Oven yksityiskohdat kuitenkin eroavat selkeästi rakennuksista ja voi herättää pelaajissa kysymyksiä tai hämmennystä.

Pyrin yksityislääkäriruudussa yhdenmukaisuuteen, toisin kuin terapiaruudussa. Terapiaruudussa oli puu, jonka päällä oli terapiasohva (kuva 18). Pelaaja kuvainnollisesti joutui kiipeämään terapeutin luokse puun latvaan saadakseen haluamaansa apua. Ruutu erosi täysin muiden avainruuista sisältämällä pehmeitä muotoja ja eri värisävyjä. Halusin terapian mukailevan laudan viidakoteemaa kuin avainruutujen rakennuksia. Terapia ruudun erinäköisyyteen vaikuttaa henkilökohtaiset kokemukseni aiheeseen liittyen. Koalaryhmä piti terapiaruudun puumaisesta ulkoasusta.

Koalaryhmä koki kotiavainruudun laitosmaiseksi, jolloin se ei edustanut haluttua kodinomaisuutta (ks. liite 10). Alkuperäisissä luonnoksissa olin suunnitellut kaksi erilaista kotiruutua: kerrostalon ja omakotitalon. Ruudun lähtökohdat on mallinnettu omasta elämästäni. Omakotitalo muistuttaa omaa lapsuudenkotiani, kun taas kerrostalo muistuttaa aikuisikäni kerrostalo asuntoja. Omakotitalo mieltyy kodinomaisemmaksi ympäristöksi, mutta harva nuori aikuinen elää aikuisiällä omassa talossaan. Halusin kerrostalon symboloivan nuoren aikuisen elämää, jonka ensimmäinen koti saattoi olla kerrostalo. Pyrin uudessa kuvituksessa yhdistämään kerrostalon ja omakotitalojen idean. Kerrostaloon yhdistyi omakotitalon kutsuvuus ja kerrostalomainen kaupunkiasuminen.

Koalaryhmä oli toivonut oma elämä ruutuun valaistunutta koalahahmoa, joka oli löytänyt tiensä itsenäiseen elämään. Koin sanan valaistuminen viittaavan liikaa uskonnollisuuteen. Koalaryhmä ei ollut pyytännyt minua kuvittamaan us-

konnollisia viittauksia, enkä halunnut kuvitukseen meditoivaa tai buddhalaisuuteen viittaavaa kuvitusta. Kuvituksen olisi oltava vapaa kaikille vakaumuksistaan riippumatta. Kuvitin ruutuun kaksi lämminsävyistä koalakarhua halaamassa toisiaan. Koalaryhmä oli hyväksynyt ehdotukseni halaavista koalahahmoista, vaikka huomioi pelaajan kulkevan matkan voittoon yksin. Halaavat koalat eivät symboloi sitä, miten muut hyväksyvät pelaajan. Koalat edustavat sitä, että pelaaja hyväksyy itsensä kaikki puolet ja pyrkii sisäiseen rauhaan.

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Pyrin luomaan lautapeliin infograafisen pelialueen ja pelin teemaa tukevan kuvituksen. Kuvituksesta tuli ilmetä Koalaryhmän visuaalinen identiteetti värien ja koalahahmojen kautta. Koen kuvituksen tukevan lautapelin teemaa, jossa pelaaja kokee olevansa mielenterveysviidakossa. Peliruudut ovat helppolukuisia, toisistaan erottuvia ja helposti muistettavia. Kyseiset asiat palvelevat infograafisuutta ja pelikokemuksen miellyttävyyttä. Kuvitus tukee kokonaisuutta, tuo mielenkiintoa tuotteeseen ja pyrkii houkuttelemaan ihmisiä pelaamaan lautapeliä.

Kuvitusta voidaan käyttää pelin markkinoimisessa, koska siinä ilmenee Koalaryhmän identiteetille ominaisia elementtejä värinkäytön ja symboliikan avulla. Markkinointivälineenä laudan oletetaan toimivan, koska se eroaa kuvitukseltaan muista alan tarjoamista lautapeleistä. Kuvitusprojekti jatkuu Koalaryhmän kanssa. Koalaryhmä oli tyytyväinen lautapelin kokonaisuuteen, mutta halusivat jatkaa yksityiskohtien jatkomuokkausta. Kuvituksen valmistuttua jatkan työskentelyä yhteistyökumppanin kanssa muun muassa lautapelin pakkausmuotoilun suunnittelulla.

Kuvitusprosessi läpikävi suuria muutoksia ajanhallinnan, johdonmukaisuuden ja kokemuksen puutteesta. Olisin säästänyt aikaa kuvituksen luomisessa, jos olisin lähestynyt projektia oikeaoppisesti. Kuvitusprosessi pitäisi aloittaa taustatutkimuksella ja suunnitelman laatimisella. Jos olisin projektin alussa tehnyt koalaryhmälle mallikokeiluja kuvitustyyleistä, minun ei olisi tarvinnut vaihtaa kuvitustyyliä kesken kaiken. Lautapelikuvitukseen tehdyt ratkaisut johtuivat liian tiukasta aikatalutuksesta, joka vaikutti kuvitukseen ja projektinhallinnan laatuun. Jouduin pariin otteeseen palaamaan takaisin projektin aikaisempiin vaiheisiin, koska nopeat ratkaisut eivät välttämättä olleet toimivia ratkaisuja.

Opinnäytetyön myötä ymmärrän paremmin ja laaja-alaisemmin kuvitukseen ja informaatiografiikkaan liittyvää teoriaa, käsitteitä ja tarpeita. Ennen varsinaista kuvittamista on tehtävä paljon taustatyötä, kuvituskokeiluja ja pyrittävä ongelmanratkaisuun. Taustatyön vähyyden takia kuvitusta ei välttämättä saada palvelemaan asiakkaan haluamaa tarkoitusta. Kuvittamiseen vaikuttaa kulttuurin ja organisaation sisäiset järjestelmät, kuten lukusuunta ja värien tulkitseminen.

Lautapelin suunnittelussa on huomioitava painotekniset asiat, kuten laudan taitoskohdat ja laudan kestävyys. Koen lautapelin kuvituksen onnistuneeksi projektin hallinnoimisen ongelmista huolimatta. Opinnäytetyö on antanut minulle paremmat valmiudet kuvittajan uraa ajatellen.

## LÄHTEET

Ambrose, Gavin & Harris, P. 2010. Design Th!nking. Lontoo: Thames & Hudson.

Hall, Andrew. 2011. Illustration. Lontoo: Laurence King.

Kielitoimistonsanakirja. 2018. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi> [viitattu 19.1.2018].

Koponen, J., Hildén, J., Vapaasalo, T., Donner, O. 2016. Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Kuntoutussäätiö. 2018. Tutustu spiraaliin. 2018. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://hankkeet.kuntoutussaatio.fi/spiral/tutustu-spiraliin/> [12.2.2018].

Kuvitus. 2015. Graafinen. WWW-dokumentti. Päivitetty 18.01.2015. Saatavilla: <http://www.graafinen.com/suunnittelu/kuvitus/kuvitus/> [viitattu 5.3.2018].

Loiri, Pekka. 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Kolmas painos. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Koalaryhmä. 2017. Koala. Virallinen sosiaalisen median kanava. Päivitetty 1.9.2017. Saatavissa: [https://www.facebook.com/pg/koalaryhma/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/koalaryhma/about/?ref=page_internal) [viitattu 16.3.2018].

Lyytikäinen, Kata & Riikonen, H. 1995. Painotuotteen suunnittelu. Helsinki: Gummerus kirjapaino oy.

Partala, Taina. 2012. 79 kortin kuvittaminen Fler lux -lautapeliin ja intuitio kuvitustyössä. PDF-tiedosto. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/42034> [viitattu 5.1.2018].

Pipes, Alan. 2008. Foundations of art and design. Lontoo: Laurence King.

Suojanen, Ulla. 1992. Toimintatutkimus koulutuksen ja ammatillisen kehittymisen välineenä. Loimaa: Finn Lectura.

Suomen mielenterveysseura. 2018. Nestori Nurjapuoli ja Hyvän mielen konkarit -lautapeli. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/pelit-ja-teht%C3%A4v%C3%A4t/nestori-nurjamieli-ja-hyv%C3%A4n-mielen-konkarit-lautapeli> [12.2.2018].

Talouselämä. Uutiset. Harva bisnes on yhtä kannattavaa kuin muumibisnes. 2016. Verkkolehti. Päivitetty 20.6.2016. Saatavissa: <https://www.talouselama.fi/uutiset/harva-bisnes-on-yhta-kannattavaa-kuin-muumibisnes/0cbf002c-d99c-3510-a98c-e194dd2b9309> [viitattu 8.2.2018].

## KUVALUETTELO

Kuva 1. Käsitekartta. Franck, O. 2018. 12.1.2018.

Kuva 2. Viitekehys. Franck, O. 2018. 12.1.2018.

Kuva 3. Koalaryhmän Facebook-banneri. Koalaryhmä. 1.4.2015. Saatavissa: <https://www.facebook.com/koalaryhma/photos/a.1390003421321457.1073741828.1389978127990653/1390003374654795/?type=1&theater> [viitattu 14.2.2018].

Kuva 4. Havaintokuva ikonista, indeksistä ja symbolista. Franck, O. 20.2.2018.

Kuva 5. Eldritch horrorin peliruutujen symbolit ja värimaailma ovat johdonmukaisia. Franck, O. 20.2.2018.

Kuva 6. Helppolukuisuus mahdollistuu voimakkaan värikontrastin avulla. Heikko värikontrasti heikentää helppolukuisuutta ja erottuvuutta. Franck, O. 20.2.2018.

Kuva 7. Eldritch Horror -lautapeli. Penny Arcade Forum. 1.4.2015. Saatavissa: <https://forums.penny-arcade.com/discussion/197852/pbp-eldritch-horror-2-electric-boogymen-fin> [viitattu 1.2.2018].

Kuva 8. Muumipelin karttamainen kuvitus. Board game Geek. 12.8.2006. Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/image/138853/muumipeli> [viitattu 7.2.2018].

Kuva 9. Spiral -lautapeli. Kuntoutussäätiö. 1.1.2018. Saatavissa: <http://hankkeet.kuntoutussaatio.fi/spiral/tutustu-spiraliin/> [viitattu 13.2.2018].

Kuva 10. Laudan ensimmäinen luonnosversio. Franck, O. 9.10.2017.

Kuva 11. Laudan toinen luonnos versio. Franck, O. 25.10.2017.

Kuva 12. Laudan kokeellinen väriskaala. Franck, O. 1.11.2017.

Kuva 13. Viidakko moodboard. Franck, O. 22.10.2017.

Kuva 14. Laudan kolmas luonnos versio. Franck, O. 30.11.2017.

Kuva 15. Koalahahmot kuvitettiin valokuvien pohjalta. Franck, O. 1.11.2017.

Kuva 16. Laudan neljäs versio lyijykynäsuunnitelmaa mukailleen. Franck, O. 22.2.2018.

Kuva 17. Kartta moodboard. Franck, O. 22.10.2017.

Kuva 18. Laudan seitsemäs versio. Franck, O. 13.3. 2018.



Koala-ryhmän Mielenterveysviidakossa -lautapelin esite.

# Koala-ryhmän Mielenterveysviidakossa-peli

Millaista on mielenterveyskuntoutujan elämä?  
Peli havainnollistaa mielenterveysongelmien kanssa elävien nuorten aikuisten arkea ja kamppailua byrokratian rattaissa.



# Millaista mielenterveyskuntoutujan elämä on yhteiskunnassa ja palveluviidakossa?

Mielenterveysryhmä Koalan kehittämä Mielenterveysviidakossa-peli havainnollistaa mielenterveysongelmien kanssa elävien nuorten aikuisten arkea ja kamppailua byrokratian rattaissa. Peliä varten on kerätty aitoja kokemuksia eri tahoilta.

Pelin juonena on päästä pelilaudalla liikkuen kotoa omaan elämään, keräten samalla riittävä määrä voimavaroja kuvaavia lusikoita. Matkan varrella seikkaillaan arjen sattumuksissa, terveyskeskuksen psykiatrian poliklinikalla, viraston eri luukuilla, terapiassa, sairaalassa, katkolla, baarissa sekä vastaillaan mielenterveyteen ja kuntoutumiseen liittyviin kysymyksiin, lasketaan lusikoita ja rahoja. Peliin tuo lisäjuonta tarve hankkia esimerkiksi lääkärintodistus, sairausdiagnoosi tai vaikkapa sairauspäivärahaa.

Pelin pääasiallisena tarkoituksena on johdattaa pelaaja mielenterveyskuntoutujien arkeen ja kuntoutujien kohtaaman byrokratian määrän ja monimutkaisuuden äärelle. Tietokilpailukysymykset puolestaan lisäävät pelaajien tietoisuutta muun muassa sosiaalietuuksista ja julkisen terveydenhuollon palveluista.

## **Kenelle peli on tarkoitettu?**

Peli sekä viihdyttää että avartaa pelaajien näkemystä mielenterveyskuntoutujien elämästä. Se sopii kaikille henkilökohtaisesta taustasta riippumatta. Erityisesti sosiaali- ja terveysalojen ammattilaisten, alan opiskelijoiden, päättäjien ja järjestötoimijoiden olisi hyvä tutustua kuntoutujien arkeen pelin kautta.

## **Mielenterveysviidakossa-pelistä sanottua:**

“Oikeesti, voiks jonkun elämä olla tollasta?”

”Tää meni ihon alle! Mä olisin halunnut jatkaa pelaamista paljon pidempään.”

”Kuulostaa ihan mun elämältä!”

*Olet nuori aikuinen, ehkä juuri täyttänyt 18 tai jo kolmekymppinen. Viime aikoina elämäsi on tuntunut kohtuuttoman raskaalta. Olet ehkä epämääräisen uupunut tai sinulla on kummallisia psyykkisiä tai fyysisiä oireita. Työssäkäynnistä tai opiskelusta ei tule mitään. Ehkä et ole peruskoulun jälkeen edes päässyt vielä kiinnittymään mihinkään. Istut hämmentyneenä kotonasi ja tajuat, että tarvitset nyt apua, jotta saisit mielesi ja asiasi kuntoon. Tarvitset lisää voimavaroja, jotta pääset elämään omaa elämääsi, toteuttamaan haaveitasi ja tuntemaan itsesi osaksi yhteiskuntaa.*

### **Lusikkateoria**

Pelissä oleellisena juonena oleva idea lusikoiden keräämisestä perustuu Christine Miserandinon kehittämään ajattelumalliin, jolla voidaan kuvailla elämää rajallisten voimavarojen kanssa. Lusikoilla mitataan yksilön käytössä olevia voimavaroja.

Lähtökohtaisesti voidaan ajatella, että terveellä ihmisellä olisi lähes rajaton määrä lusikoita käytössään, mutta esimerkiksi mielenterveyden ongelmista kärsivillä henkilöillä lusikoita eli voimavaroja on rajallisesti ja arjen vastoinkäymiset verottavat merkittävästä voimavaravarastoista.



## **Miten päästä pelaamaan MielenTerveysviidakossa-peliä?**

Voit tilata meidät yhteisöosi pelauttamaan peliä. Kaksi ryhmämme jäsentä tulevat paikalle ohjaamaan peliä ja keskustelua. Pelitilaisuus kestää noin 2 tuntia. Pelin esittelijät ovat mielenTerveyskuntoutujia, jotka toimivat oman jaksamisensa mukaan. Pyydämme pelitilaisuuden järjestämisestä palkkioksi 40€ ja pelinohjaajien matkakulujen kattamista. Saadut korvaukset käytetään pelin kehittämiseen.

**Koala** on MielenTerveysyhdistys Etappi ry:n alainen hanke. Ryhmä koostuu joukosta nuoria aikuisia, joilla on mielenTerveystausta ja halu toimia mielenTerveyskuntoutujien äänenä. Hyödynnämme jäsentemme kokemuksia mielenTerveyspalveluista ja arjessa pärjäämisestä. Toiminnan pääajatuksena on muuttaa vastoinkäymiset työkaluiksi.

### **Yhteystiedot**

[www.facebook.com/koalaryhma](http://www.facebook.com/koalaryhma)

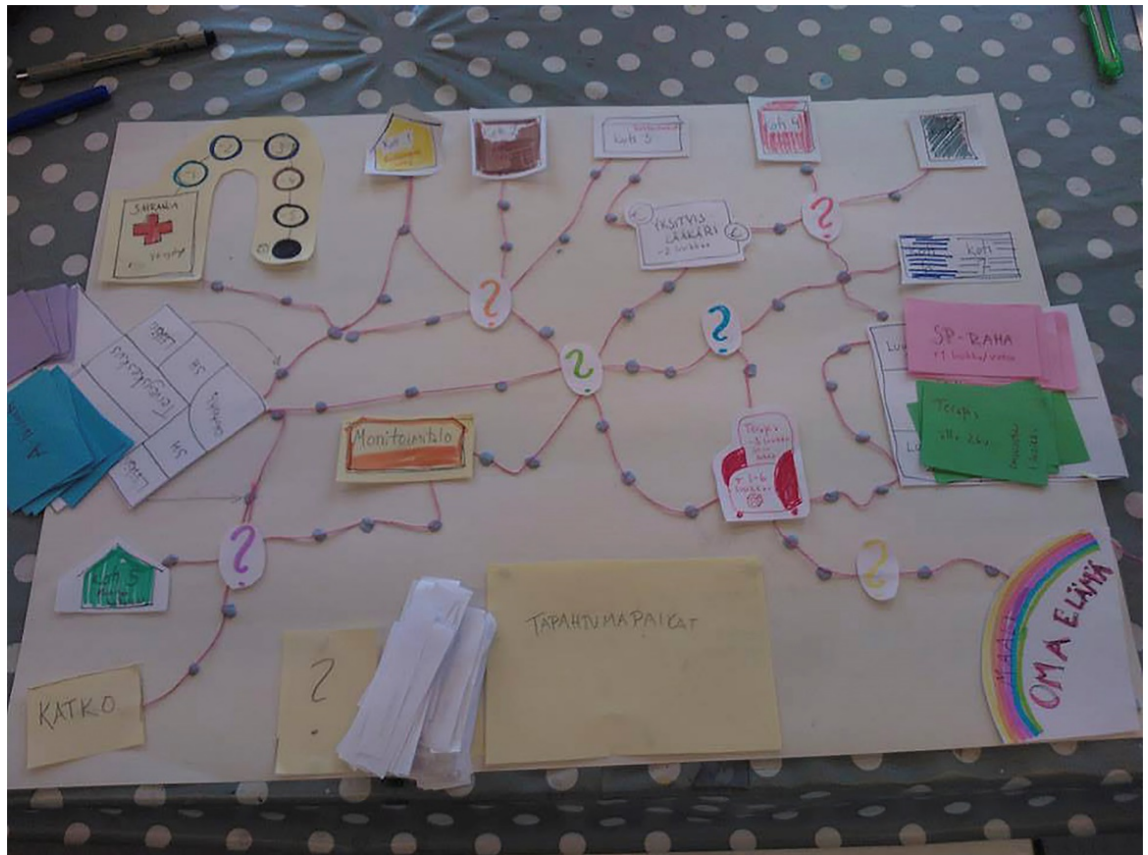
[koalaryhma@gmail.com](mailto:koalaryhma@gmail.com)

Projektipäällikkö Miia Lusa

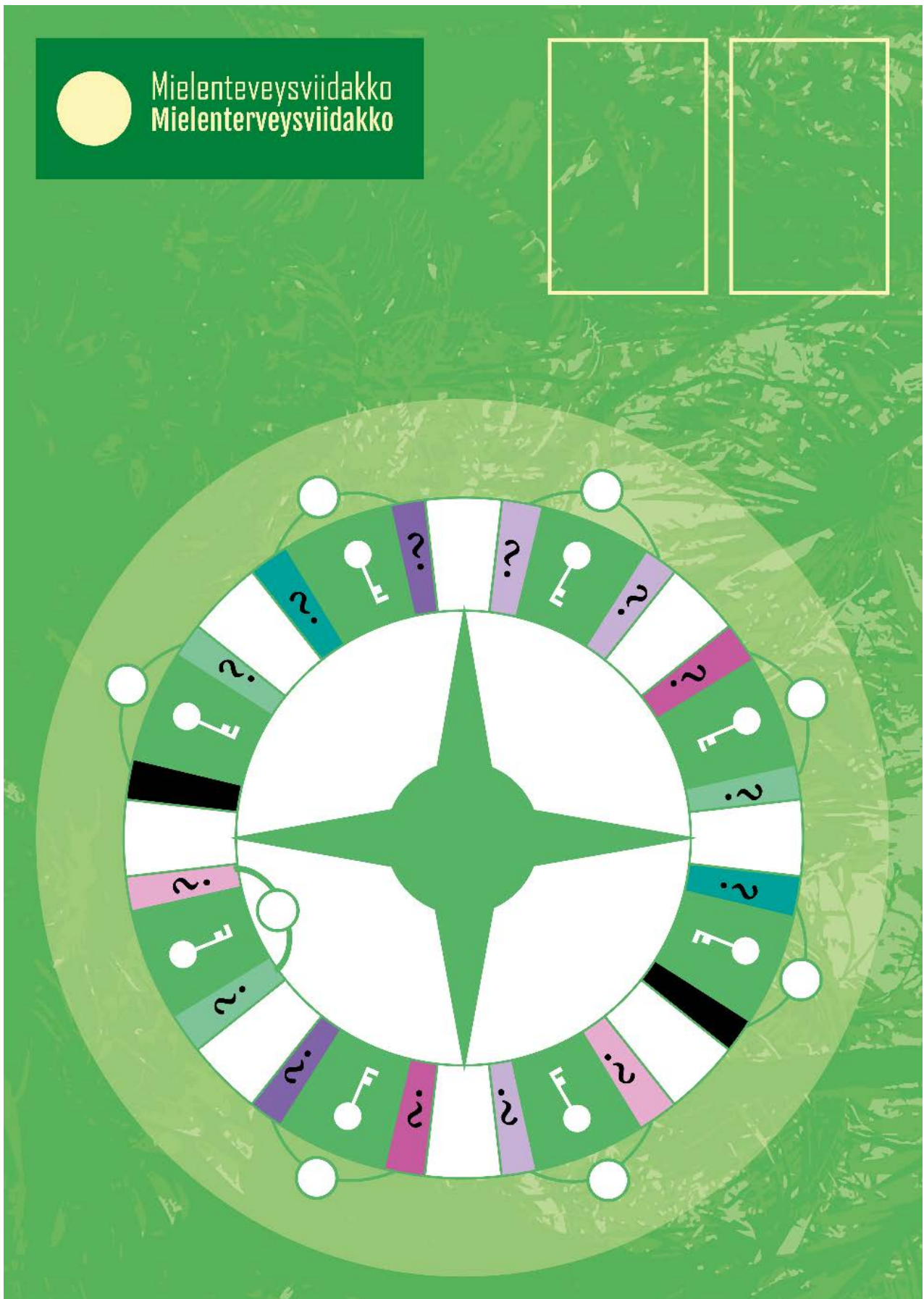
p. 040-55 33 2 99



### Mielenterveysviidakossa-lautapelin kehitys vuosina 2015 ja 2017



Laudan ensimmäinen luonnosversio



Laudan toinen luonnosversio

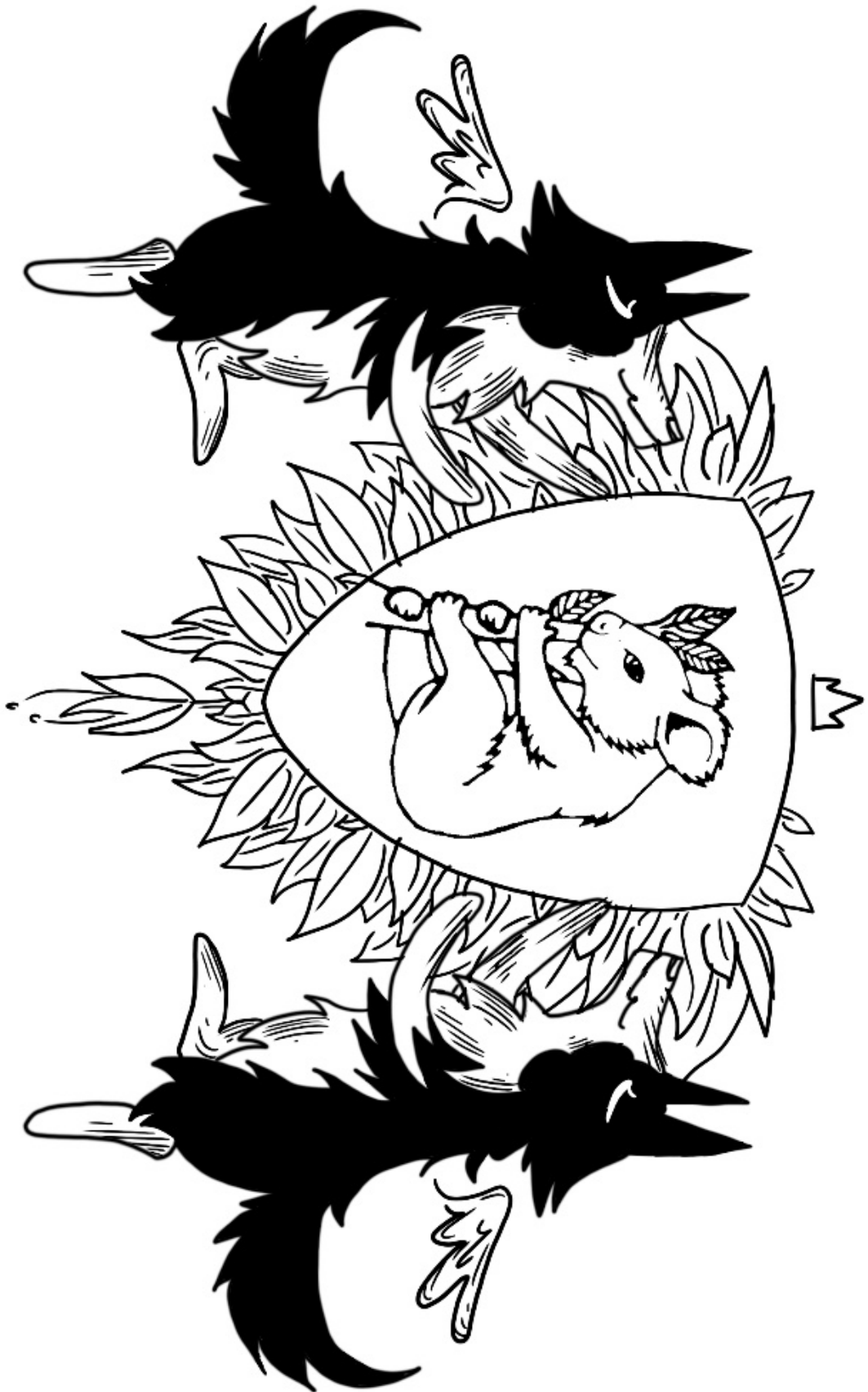


Laudan kolmas versio

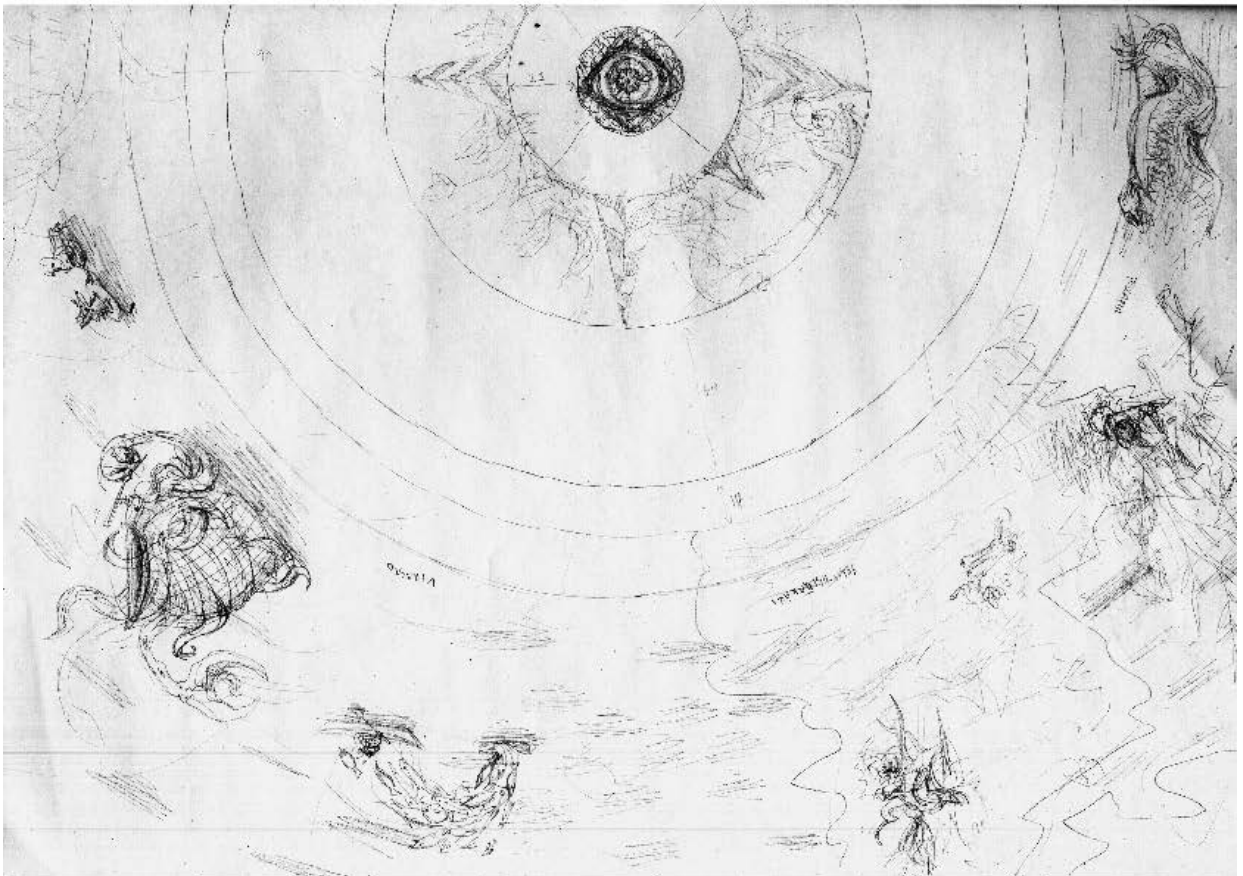
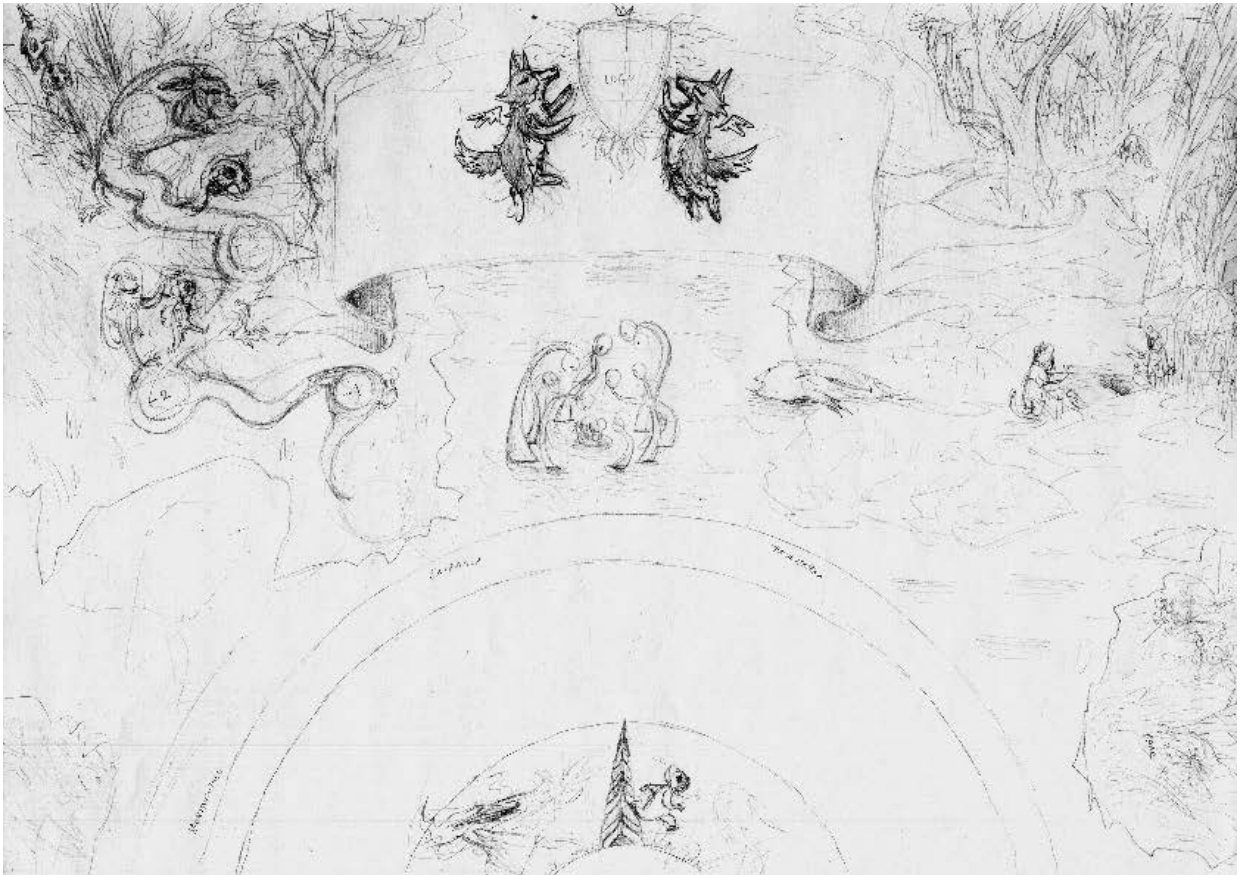




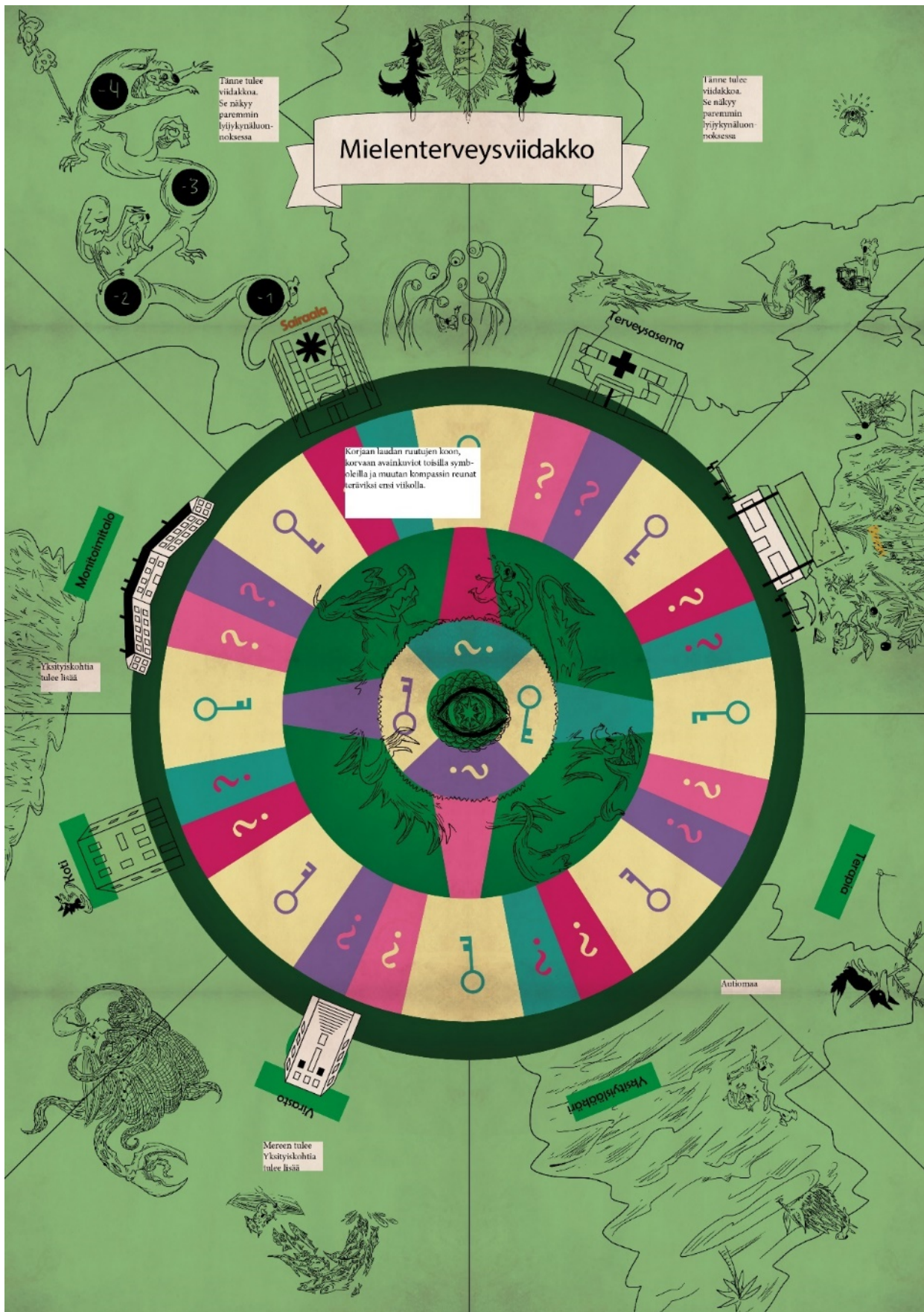
## Yksityiskohta kuvituksesta



Lyijykynäluonnos telma laudan neljänestä kuvitusversiosta

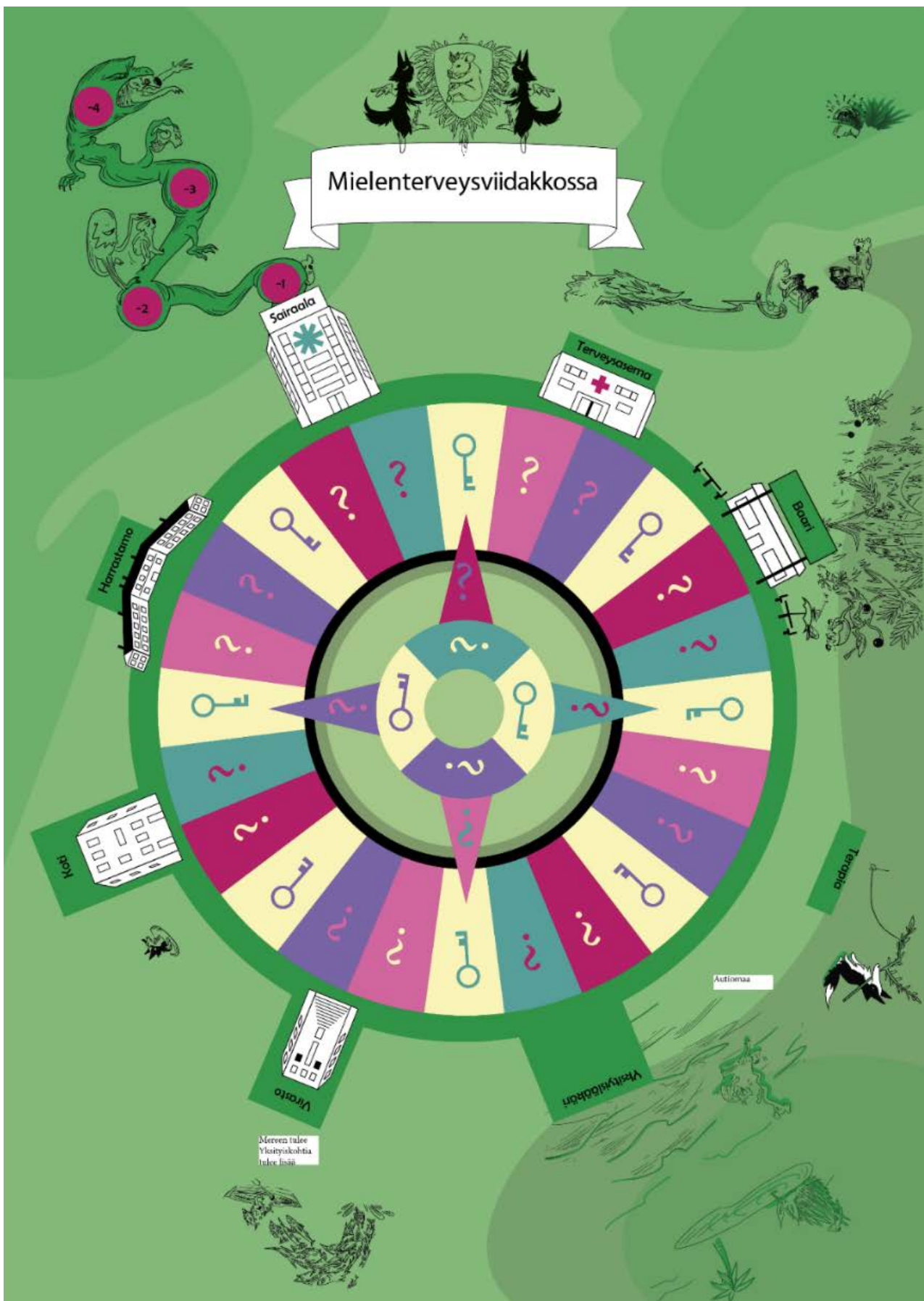


Laudan neljäs versio





# Laudan viides kehitysvaihe



Laudan kuudes versio

