

Enni Kilpinen

Antisankarit videopeleissä: Visuaalisen ilmai- sun keinot persoonallisuuden rakentamisessa



Tradenomi (AMK)

Tietojenkäsittely

Kevät 2025



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä(t): Kilpinen Enni

Työn nimi: Antisankarit videopeleissä: Visuaalisen ilmaisun keinot persoonallisuuden rakentamisessa

Tutkintonimike: Tradenomi, Tietojenkäsittely (AMK), Peliala

Asiasanat: Persoonallisuus, Antisankari, Videopelihahmo, Hahmonsuunnittelu, 3D-mallintaminen

Tässä opinnäytetyössä tavoitteena oli tutkia antisankarin arkkityyppiä ja persoonallisuutta sekä sellaisen persoonallisuuden ilmentämistä videopelihahmossa mallinnusvaiheessa. Tutkimuksen kohteeksi valittiin myös kolme tapausesimerkkiä videopeleistä tutuista antisankareista. Lopuksi toteutettiin projektityö, jossa mallinnettiin tekijän itse suunnittelema antisankarillisen persoonallisuuden omaava 3D-hahmo.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsittelyn kohteena olivat antisankarin arkkityyppi, erilaiset stereotypiat antisankarin persoonallisuudessa sekä millaisina antisankarit nähdään nykyajan populaarikulttuurissa. Lisäksi tarkastelun kohteena oli toimivan persoonallisuuden luominen hahmolle. Sen jälkeen tarkasteltiin, millä eri tekijöillä voidaan vaikuttaa persoonallisuuden ilmentämiseen hahmon mallinnusvaiheessa. Tässä työssä tarkastelun kohteena olivat erilaiset muodot, hahmon värimaailma ja vaatetuksen vaikutus persoonallisuuteen.

Teoriaosuudessa analyysin kohteena oli myös kolme videopeleistä valittua antisankarihahmoa. Näiden tapausesimerkkien tarkastelun kohteena ovat ensiksi heidän antisankarillinen persoonallisuutensa, minkä jälkeen tutkittiin, miten heidän persoonallisuuttaan on tuotu esille heidän ulkonäössään. Analyysin jälkeen pohdittiin yhteenvetona, voidaanko antisankarin persoonallisuutta ilmentää pelkästään hahmon mallinnusvaiheessa.

Lopuksi käytännön työnä toteutettiin projektityö, jossa mallinnettiin itse suunniteltu hahmo antisankarillisella persoonallisuudella. Työ aloitettiin hahmon persoonallisuuden luomisella ja konseptoinnilla, minkä jälkeen siirryttiin hahmon mallintamiseen ja teksturointiin. Hahmon työstöprosessin aikana jaettiin myös vinkkejä, miten hahmon mallintamista voidaan nopeuttaa. Valmista lopputulosta tarkasteltiin kriittisesti ja pohdittiin mahdollisia kehityskohteita.

Abstract

Author(s): Kilpinen Enni

Title of the Publication: Antiheroes in Video Games: Visual Expression Techniques in Building Personality

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Personality, Antihero, Videogame character, Character design, 3D-modeling

The aim of this thesis was to study the archetype and personality of the antihero, as well as how such a personality can be expressed in a video game character during the modelling phase. The research included the analysis of three case examples of well-known antiheroes from video games. As a practical component, a 3D character with an antiheroic personality was modelled, which was designed by the author.

The theoretical part of the thesis focuses on the antihero archetype, various stereotypes associated with antihero personalities, and how antiheroes are perceived in contemporary popular culture. Furthermore, the study examines how to create a convincing personality for a character, followed by an analysis of the visual elements that can be used to convey personality during the modelling phase. Particular attention was paid to the use of different shapes, color schemes, and clothing to express personality traits.

The thesis also includes an analysis of three antihero characters selected from popular video games. These case studies were first examined in terms of their antiheroic personalities, and then how their personalities were shown in their appearance. In conclusion, the study then considered whether an antiheroic personality can be effectively expressed solely through the character modelling phase alone.

The practical part of the thesis involved the creation of a custom-designed 3D character with an antiheroic personality. The process began with creating the character's personality and designing concept art, followed by the modelling and texturing of the character. Throughout the working process, tips and techniques were shared on how to speed up the modelling process of the character. The result was critically evaluated and potential areas for improvement were discussed.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Persoonallisuus ja arkkityyppi	2
4.1	Antisankarin arkkityyppi.....	3
4.2	Stereotypiat antisankarin persoonallisuudessa	4
4.3	Antisankarit populaarikulttuurissa	6
5	Persoonallisuuden luominen	9
5.1	Muodot.....	10
5.2	Värimaailma	12
5.3	Vaatetus ja asusteet	15
6	Tapausesimerkit.....	18
6.1	Ellie Williams	19
6.1.1	Persoonallisuus	19
6.1.2	Ulkonäkö	20
6.2	Jack	25
6.2.1	Persoonallisuus	26
6.2.2	Ulkonäkö	27
6.3	Ada Wong.....	31
6.3.1	Persoonallisuus	31
6.3.2	Ulkonäkö	32
6.4	Pohdintaa tapausesimerkeistä	36
7	Projekti: Antisankarin mallintaminen ja visuaalinen ilme	39
7.1	Konseptointi	39
7.2	Mallintaminen	42
7.3	Teksturointi	43
7.4	Lopputulos.....	44
8	Yhteenveto	46
9	Lähteet.....	48

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä käsitellään videopelien antisankarien persoonallisuuksien tutkimista ja sitä, miten persoonallisuutta voidaan tuoda ilmi hahmon mallinnusvaiheessa. Opinnäytetyössä tarkastellaan antisankarin arkkityypin historiaa ja persoonallisuuden muodostumista sekä niitä ominaisuuksia, jotka yhdessä muodostavat hahmon persoonallisuuden. Lisäksi käsitellään myös antisankarin tyypillisimpiä stereotyyppioita ja populaarikulttuurissa esiintyviä antisankareita ja heidän persoonallisuuttaan.

Opinnäytetyössä tarkastellaan myös, miten hahmon persoonallisuutta voidaan tuoda esiin ulkoisten tekijöiden avulla. Tässä tutkimuksessa syvennyttiin erilaisten muotojen, värimaailman ja vaatetuksen vaikutukseen persoonallisuuden ilmentämisessä. Tutkimuksen kohteeksi valittiin myös kolme videopeleistä tuttua antisankaria. Näiden videopelihahmojen kohdalla keskityttiin heidän antisankarilliseen persoonallisuuteensa, minkä jälkeen tarkasteltiin, miten heidän persoonallisuuttaan on tuotu esille hahmojen ulkonäössä.

Osana opinnäytetyötä toteutettiin myös projektityö, jossa mallinnettiin hahmo, jolle luotiin antisankarillinen persoonallisuus. Mallinnetun hahmon pohjamateriaalina hyödynnettiin teoriaosuudessa opittuja asioita ja tapausesimerkkien tutkimusmateriaalia. Projektityön tavoitteena oli luoda itse suunniteltu hahmo tutkimusmateriaalien pohjalta antisankarillisella persoonallisuudella. Hahmon antisankarillista persoonallisuutta pyrittiin tuomaan esille opittujen asioiden avulla: väreissä, muodoissa ja vaatetuksessa.

Opinnäytetyön tavoitteena oli syventyä erityisesti antisankarin arkkityyppiin, hahmon antisankarillisen persoonallisuuden luomiseen sekä siihen, millä ulkoisilla tekijöillä hahmon persoonallisuutta saadaan tuotua esille mahdollisimman tehokkaasti hahmon mallinnusvaiheessa. Opinnäytetyön tarkoituksena on tarjota tiivis kokonaisuus aiheesta kiinnostuneille. Opinnäytetyö on tarkoitettu kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneita tutkimaan antisankarin arkkityyppiä, antisankarillisen persoonallisuuden suunnittelua ja monipuolisesti erilaisten persoonallisuuden esille tuomista hahmon mallinnusprosessissa.

2 Persoonallisuus ja arkkityyppi

Persoonallisuus tarkoittaa ihmisen tapaa käyttäytyä, tuntea ja ajatella, ja se koostuu monesta tekijästä. Persoonallisuuden muovautumiseen vaikuttavat sisäiset tekijät, kuten geenit ja biologia, ja ulkoiset tekijät, esimerkiksi kasvatustyyli, elämäkokemukset ja sosiaalinen vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa. [1.] Persoonallisuuteen sisältyvät luonne, temperamentti ja ominaisuudet, ja se tulee parhaiten esille vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa, sillä persoonallisuuteen sisältyy myös mielipiteet, asenteet ja mielialat [2, 1].

Luonne sisältää ihmisen ydinuskomukset ja moraalit, kun taas temperamentti on synnynnäinen piirre ihmisellä ja vaikuttaa ihmisen taipumukseen tuntea ja käyttäytyä erilaisissa tilanteissa. Ominaisuudet ovat piirteitä, jotka muun muassa vaikuttavat ihmisen tapaan ajatella, tuntea ja käyttäytyä erilaisissa tilanteissa. Jokaisella ihmisellä on omat ominaispiirteensä ja nämä piirteet voivat olla ja enemmän tai vähemmän hallitsevampia ja voimakkaampia kuin toiset. Näitä piirteitä voivat olla esimerkiksi uskollisuus, rehellisyys ja rohkeus. [1.]

Persoonallisuuden piirteet ja käyttäytyminen eivät yleensä pysy samanlaisena koko ajan, vaan ne voivat muuttua ja kehittyä ajan ja kokemusten myötä. Yleisimmin persoonallisuuden muuttumiseen vaikuttavat elinympäristön tai kulttuurin muutos, jotka saattavat muovata persoonallisuuden piirteitä erilaisiksi. [1.] Jotkin teoriat myös pohtivat persoonallisuuden muodostumista täysin ulkoisten tekijöiden ja sosiaalisten vuorovaikutusten kautta: näin ollen ihmisen persoonallisuus muodostuisi täysin ulkoisista tekijöistä ja olisi jatkuvassa muutostilassa [3].

Erilaiset persoonallisuustyypit jaotellaan usein karkeasti tiettyihin arkkityyppeihin. Arkkityyppi tarkoittaa universaalista alkuperäistä mallia, joka vaikuttaa ihmisen omaan käyttäytymiseen ja persoonaan arkkityypin identiteetin ja persoonallisuuden erityispiirteiden kautta [4]. Kirjallisuudessa arkkityypin tarkoituksena on toimia hahmon persoonallisuuden alustana ja näin luoda tarinaan syvyyttä. Oikein valittu arkkityyppi antaa hahmolle tarvittavat ominaispiirteet ja toimii tukipilarina moniulotteisen persoonallisuuden suunnitteluvaiheessa. [5.]

Arkkityypin käsitteet on kehittänyt psykiatri ja analyttisen psykologian perustaja Carl Gustav Jung [6]. Jungin käsitteiden mukaan uskottiin, että henkilön persoonallisuutta ohjaa yksi tietty arkkityyppi, mutta persoonallisuuden piirteisiin pystyy vaikuttamaan jokainen arkkityyppi omalla

roolillaan. Arkkityyppien uskottiin tulevan kollektiivisesta alitajunnasta ja siten ne nähtiin synnynäisinä ja perinnöllisinä malleina, jotka vaikuttaisivat henkilökohtaisesti, miten kukin kokee elämänsä. [4.]

Aikanaan Jung havaitsi ja tunnisti neljä pääarkkityyppiä, mutta uskoi myös, ettei muiden arkkityyppien olemassaololle ole ylärajaa. Arkkityyppien tulkitsemiselle ei ole määrättyä tapaa ja niiden muodostumista ja olemassaoloa voidaan tulkita muun muassa kirjallisuuden, uskonnon ja taiteen kautta. [4.] Arkkityypit ovat olleet olemassa jo kauan aikaa ja niiden avulla on kerrottu tarinoita sukupolvelta toiselle. Erilaisia arkkityyppejä voidaan löytää uudesta ja vanhasta kirjallisuudesta sekä mytologiasta. Jokaisella aikakaudella ja kulttuurilla on kehittynyt omat arkkityypinsä, ja ne jatkavatkin esiintymistään modernissa taiteessa ja kirjallisuudessa sekä nykyään videopeleissä. [7, s. 108.]

4.1 Antisankarin arkkityyppi

Antisankari on sankarin tavoin protagonistina. Antisankarilta uupuvat perinteisen sankarin moraaliset ja jalot piirteet ja nämä piirteet kuvataan antisankarin arkkityypissä enemmän vääristyneinä ja kiistanalaisempina. [8.] Antisankarit kuvataan hyvin kunnianhimoisina persoonina, mutta kiistanalaisen ja synkän luonteen vuoksi usein myös syrjäytyneitä [7, 8]. Antisankarin arkkityyppi on suosittu erityisesti kirjallisuudessa, sillä se kuvastaa hahmon monimutkaista luonnetta ja epävarmuuksia realistisesti ja usein kyseenalaistaa perinteisen oikean ja väärän kuvitelman luoden näin helposti samaistuttavan persoonallisuuden [9, 10].

Antisankarin arkkityyppi on sekoitus hyvää ja pahaa, minkä vuoksi antisankaria voisi perinteiseen sankariin verrattuna kuvata enemmän realistiseksi persoonaksi [8]. Vaikka antisankarit kuvataan hyvin kyynisinä persoonina, eivät välttämättä toimi sankarin tavoin hyvän puolesta ja tekevät usein moraalisesti väärinä valintoja, ovat antisankarit hyvin älykkäitä ja heidän tavoitteensa on toimia oikein [9, 11]. Oikean ja hyvän lopputuloksen saavuttamiseksi on antisankari kuitenkin valmis toimimaan väärin, minkä vuoksi antisankarin teot ja lopputulos voidaan nähdä ristiriitaisena.

Myös antisankarilla on omat epävarmuutensa ja nämä on luotu tuomaan tasapainoa antisankarin kylmille piirteille [10]. Antisankari voidaan kuvata epävarmana ja hämmentyneenä henkilönä tai vaihtoehtoisesti antisankari voi olla täynnä itsevihaa ja pelkoa tulevaisuudesta [8]. Vaikka antisankarilta puuttuu sankarin tyypillisiä moraalisia piirteitä, antisankarin voidaan nähdä tuntevan

katumusta ja käyvän sisäistä kamppailua miettiessään oman toimintansa ja tekojensa vääryyttä, vaikka tarkoitus ja lopputulos olisivat hyvät. [11.]

Antisankarin epävarmuuksien tarkoitus on inhimillistää tämän persoonaa ja tuoda esiin heikkoudet, jotka saattavat vaikuttaa antisankarin tapaan toimia ja käyttäytyä [10]. Persoonallisuuden ja moraalien sisäinen kamppailu hyvän ja pahan kanssa tekee arkkityypistä helpommin samaistuttavan, tuo antisankarin persoonaan realistista näkökulmaa ja kuvaa hyvin antisankarin tahtoa toimia lopulta oikein, vaikka antisankari olisi valmis toimimaan väärin saavuttaakseen lopputuloksen [8, 11].

Antisankaria kuvataan moraalisesti harmaana persoonana [11]. Moraalisesti harmaan persoonan motiivit ja moraalit ovat irrallaan toisistaan ja näin ollen persoona voi olla ja toimia kummankin hyvän tai pahan puolella, jos näiden arvot ja tavoitteet ovat linjassa moraalisesti harmaan persoonan kanssa. Usein tällainen persoona ei silti usko tai tavoittele suurempaan hyvyyteen tai pahuuteen, vaan seuraa enemmän omia tavoitteitaan ja etujaan. Moraalisesti harmaan persoonan tavoitteena voi kuitenkin olla vaikuttaa positiivisesti ympäristöön ja toimia oikein. [12.]

Antisankarin toimiessa moraalisesti harmaalla alueella ja oman edun perässä, ei hän kuitenkaan ole vihollinen [9]. Vihollisen ja antisankarin arkkityypin erottaa antisankarin itselleen asettamat rajat, jota pidemmälle antisankari ei suostu menemään pyrkiessään tavoitteisiinsa. Vihollisen arkkityypillä ei tyypillisesti ole minkäänlaisia rajoja, ja vihollisen motiivina toimia väärin on tuoda pahuutta ja kärsimystä ympärille. Antisankarin motiivina suorittaa moraalisesti väriä tekoja ja toimia lain ulkopuolella on lopulta toimia oikein. Antisankari voidaan nähdä myös auttavan sankaria ja toimivan hänen puolellaan, kun taas vihollisen tavoitteena on estää ja sabotoida sankarin toimintaa. [11.]

4.2 Stereotyyppit antisankarin persoonallisuudessa

Myös antisankarilla on omat stereotyyppiset luonteenpiirteensä, jotka liitetään yleisimmin antisankarin hahmoon persoonallisuutta luotaessa. Stereotyyppinen antisankari on itsekeskeinen, antisosiaalinen ja kapinallinen persoona. Itsekeskeinen antisankari laittaa itsensä muiden edelle, vaikka se tarkoittaisi muiden saattamista vaaraan. Antisankari viihtyy usein omissa oloissaan ja välttelee sosiaalisia kontakteja. Kompleksin luonteensa vuoksi antisankareilla ei yleisimmin ole parhaimmat puolustusmekanismit (eng. coping mechanism), minkä vuoksi he turvautuvat yksinäisyyteen ja ovat usein hyvin vetäytyneitä. [13.]

Yleisimmät antisankarin persoonallisuuden piirteet voidaan jaotella myös karkeasti neljään kategoriaan, joiden avulla esimerkiksi hahmon persoonallisuudelle voidaan luoda pohja. Nämä neljä kategoriaa ovat: sankarin tavoin hyvän puolesta taisteleva, kuitenkin täysin moraaliton *klassinen antisankari*, virheiden kautta epäonnistumiseen päätyneet *traaginen antisankari*, vastoin tahtoaan sankarin rooliin painostettu *vastahakoinen antisankari* ja hyvää tarkoittava, mutta usein epäonnistuva *harhaan johdettu antisankari*. [13.]

Hahmon persoonallisuutta ei kannata kuitenkaan pohjata pelkästään näiden kategorioiden raameihin, sillä antisankarin persoonallisuuden piirteet voivat vaihdella hyvin monipuolisesti pienistä vaikeuksista laajoihin konflikteihin. Vaikka lopullisen hahmon persoonallisuuden määrittelyyn vaikuttavat monipuolisesti useat eri tekijät, nämä kategoriat voivat toimia suunnitteluvaiheessa apuna määriteltäessä hahmon motiiveja ja käyttäytymistapoja. [13.]

Itsekkyden lisäksi antisankarit toimivat usein hyvin kapinallisesti. He eivät pidä auktoriteeteista ja vaikka he saattavat työskennellä jollekin toiselle, usein työskentelyn taustalla on oman edun tavoittelu. Antisankarit eivät pidä käskyttämisestä eivätkä ole juurikaan kenellekään uskollisia, minkä vuoksi he usein toimivat oman päänsä mukaan todistellakseen kykyjensä, vaikka se tarkoittaisi itsensä asettamista vaaratilanteeseen. [13.]

Antisankareiden valintojen häilyessä usein moraalisesti harmaalla alueella oikean ja väärän rajat sumenee yleisimmin. Antisankari voidaan nähdä sokeutuneena omien valintojensa seurauksille ja usein hahmon tekemiä valintoja kyseenalaistetaan. Antisankarihahmo ei noudata perinteisiä sääntöjä, mitä sankari noudattaisi, sillä antisankarin omat uskomukset ja tavoitteet ovat motivaationa hahmon toiminnalle. Tämän vuoksi antisankareiden voidaan nähdä myös taistelevan yhteisen hyvän puolesta. Toisin kuin vihollishahmoilla, monet antisankarit kehittyvät ja haluavat hyvittää menneisyyden väärät teot kohdatessaan merkittävää henkistä kasvua. [13.]

Antisankareita kuvataan moniulotteisina hahmoina ja heidän persoonallisuutensa taustaan liittyy usein ongelmallinen ja traumaattinen nuoruus. Antisankari on voinut kokea muun muassa nuoruudessaan itselleen tärkeän henkilön menetyksen tai joutunut läheisen henkilön puolesta petetyksi. Traumaattiset kokemukset vaikuttavat ja muokkaavat ihmisten tapaa nähdä itsensä ja toisensa sekä maailma ympärillään. Traumaattisen kokemuksen avulla antisankarin persoonallisuuteen saadaan luotua syvyyttä, mutta koetun trauman vuoksi antisankarit nähdään usein hyvin kyynisinä ja epäluottavaisina muihin ihmisiin. [13.]

4.3 Antisankarit populaarikulttuurissa

Ennen antisankareiden suosioon nousua ihannoitiin valtaosin perinteistä sankaria. Ajatus hahmosta, joka taistelee hyvän puolesta vihollisia vastaan, pelastaa ihmisiä hengenvaarasta ja toimii yhteiskunnan hyväksi, oli juurtunut syvälle ihmisten mieleen. Sankarit valtasivat mediakulttuurin ja erityisesti sarjakuvissa sankarit olivat suuressa suosiossa, esimerkiksi Teräsmies. [14.]

Vaikka antisankareita on ollut pitkään olemassa, alkoivat ne vasta hiljalleen nostaa suosiotaan 1940-luvun aikana lännenelokuvien ja film noir -elokuvien yleistyessä Hollywoodissa [15]. 1960-luvulla myös sarjakuvissa alettiin tuomaan esille synkemmän sävytteistä protagonistia perinteisen sankarihahmon rinnalle [14]. Toisen maailmansodan myötä mediakulttuuri alkoi muuttua ja median avulla pystyttiin ilmaisemaan muutosta ja tietynlaisen viattomuuden menettämistä, jolloin asenne muutoksessa olevaan maailmantilanteeseen kasvoi epäluuloisemmaksi. [15.]

Seuraavan vuosikymmenen aikana tapahtuvien muutoksien ja sotien myötä jännitteet kansalaisten ja hallituksen kanssa kiristyivät ja loivat eripuraa. Hallitseva tilanne toi ihmisissä esiin erilaisia ei-niin-täydellisiä piirteitä, joita alettiin käyttämään ja hyödyntämään myös mediateollisuudessa. Perinteisen sankarihahmon ihannoitiin jäi vähemmälle, kun taas epätäydellinen, ongelmista kärsivä ja parhaansa tekevä protagonistia tarjosi samaistumispintaa yleisölle. [15.]

Sankarihahmoista tuli moniulotteisempia ja ideaalisen hyvän asian puolesta taistelevan kiiltokuvahahmon tilalle luotiin synkkiä ja oikeutta haluavia hahmoja. Teräsmiehen rinnalle nousi Lepakkomies, jonka oikeudenmukaisuudelle ja motivaatiolle toimia oikein ei ollut rajoja, minkä vuoksi hahmo oli Teräsmiehen verrattuna valmiimpi toimimaan myös lain ulkopuolella. [14.]

Antisankarihahmot yleistyivät noustessaan perinteisen sankarin vierelle ja yhä useammassa mediassa käytettiin päähahmona antisankaria. Antisankarihahmot toivat esiin ihmisissä piirteitä, joihin he voivat itsessään samaistua ja klassisen hyvän ja pahan supersankaritaistelun sijaan antisankareita kuvattiin arkipäiväisten ongelmien kanssa arkipäiväisessä elämässä. Antisankarit eivät taistelleet ylivoimaista jumalaa vastaan, vaan esimerkiksi työllistymisen ja päivittäisten rahaongelmien kanssa.

Vuonna 2008 julkaistu *Breaking Bad* -sarja nousi massiiviseen suosioon. Sarjan päähenkilönä toimii syövästä kärsivä kemianopettaja Walter White (kuva 1), jonka viimeisenä toiveena ennen kuolemaansa on kerätä tarpeeksi rahaa perheellensä ja tarjota heille tasapainoinen elämä. Kemianopettajana työskennellessään hän kuitenkin tienaa aivan liian vähän rahaa. Sairaalaralaskujen

kasvaessa hän päättää hyödyntää kemianopettajan tietämystä ja alkaa valmistaa salaa metamfetamiinia. [14.]



Kuva 1. Walter White Breaking Bad -sarjassa [49]

Sarjan edetessä Walter White muuttuu parhaansa tekevästä perheenisästä juonittelevaksi ja armottomaksi huumekauppiaksi ja raja oikeuden ja oikein tekemisen välillä sumentuu. [14.] Persoonallisuuden muutoksesta huolimatta mediayleisö rakastui Walter Whiten hahmoon ja kannusti häntä usein kyseenalaisista valinnoista riippumatta, sillä hahmon arkipäiväiset ongelmat raha-asioiden ja laskujen maksamisen kanssa tarjosivat samaistumispintaa yleisölle [15].

Toinen esimerkki loistavasta ja suosioon nousseesta antisankarihahmosta on 2000-luvun puolella julkaistun House-televisiosarjan päähenkilö tohtori Gregory House (kuva 2). House toimii Princeton-Plainsboron opetussairaalan diagnostiikkaryhmän johtajana ja lääkärinä. Housella on poikkeuksellinen kyky ratkoa miltei mahdottomia potilastapauksia ja hänen erinomaisella ja nopealla päättelykyvyllä hän pelastaa monen potilaan hengen. [16.]



Kuva 2. Gregory House, House M.D. -sarjassa [50]

House on kuitenkin menneisyydessä kokemansa hoitovirheen vuoksi lääkeriippuvainen. Häneltä puuttuu kyky empatiaan ja hän nauttii saadessaan kiusata diagnostiikan tiimiänsä ja haastaa heitä usein turhan paljon. Kuitenkin hänen nerouttansa voi vain hämmästellä, ja sen vuoksi hänet pidetään sairaalassa johtavana lääkärinä. Ajoittain House näyttää pehmeämmän puolensa ja myötätuntonsa potilaita kohtaan. Hän ajattelee aina potilaan parasta keinolla millä hyvänsä ja on tämän vuoksi valmis toimimaan moraalisesti sekä oikein että väärin. [16.]

Näiden hahmojen tapa toimia ja käyttäytyä tuo monelle realistisen käsityksen hahmosta. Antisankarina sekä Housea tai Walter Whiteä ei nosteta jalustalle sankarin rooliin, eikä heitä ylistetä tai erotella muiden joukosta. Hahmojen motiivina on toimia henkilökohtaisen edun hyväksi, mikä ei aina määräydy kuitenkaan hyvän tai pahan puolelle. Hahmot ovat valmiita toimimaan moraalisesti sekä oikein ja väärin eikä heidän tekonsa määrää hahmon hyvyyttä tai pahuutta, vaan tavoite ja lopputulos. [14.]

Nykyään antisankarilliset hahmot populaarikulttuurissa ovat vähintään yhtä suosittuja hahmoja sankareiden ja vihollisten joukossa. Antisankareiden monimutkaisen persoonallisuuden vuoksi yleisö voi kokea samaistuvansa heihin. Kukaan ihminen ei ole luonnostaan täysin hyvä tai paha, eikä moraalialia voida mitata oikean tai väärän puolesta. [15.]

5 Persoonallisuuden luominen

Persoonallisuus tarkoittaa ihmisen tapaa käyttäytyä, tuntea ja ajatella, ja se koostuu monesta tekijästä. Persoonallisuuden muovautumiseen vaikuttavat sisäiset tekijät, kuten geenit ja biologia, ja ulkoiset tekijät, esimerkiksi kasvatustyyli.

Persoonallisuutta voidaan tuoda ilmi monella eri tapaa. Hahmon persoonallisuutta suunnitellessa voidaan aloittaa arkkityypin päättämisestä ja sitä kautta luonteen ja ominaispiirteiden luomisesta. Yleisimpiä tapoja paljastaa hahmon persoonallisuutta on ulkonäkö, joka koostuu monesta osasta ja sitä voidaan tuoda esille muun muassa pituuden, sukupuolen tai hiusten avulla. Kun hahmon persoonaa halutaan tuoda esille yksityiskohtaisemmin, voidaan sitä suunnitellessa ottaa huomioon esimerkiksi tämän hiusten väri ja tyyli, vaatetus ja asusteet sekä mahdolliset lävistykset ja tatuoinnit. [17.]

Hahmoa suunnitellessa on hyvä ottaa huomioon tämän persoonallisuus monesta näkökulmasta. Persoonallisuutta suunniteltaessa voidaan käyttää hahmon arkkityyppiä tukena ja hyödyntää sen ominaispiirteitä persoonallisuutta luodessa. Myös oikeista ihmisistä otetaan paljon inspiraatiota hahmon persoonallisuutta suunnitellessa [18]. On kuitenkin hyvä muistaa, että persoonallisuus on monimutkainen verkko erilaisia ominaispiirteitä, jotka yhdessä luovat hahmon tavan käyttäytyä ja ajatella. Liika nojaaminen hahmon suunniteltuun arkkityyppiin tekee hahmosta nopeasti ennalta-arvattavan ja hahmon persoonallisuus jää helposti ontoksi. [19.]

Vaikka näissä persoonallisuustyypeissä ei ole mitään vikaa, persoonallisuuden jäädessä vaisuksi saattavat tällaiset hahmot jäädä helposti onohduksiin. Jos hahmo ja hänen persoonansa ovat hyvin stereotyyppisiä, voi pelaajasta tuntua, että samaa taustatarinaa on käytetty paljon muissa peleissä ja tällöin hahmon persoonasta tulee ennalta arvattava. Jotta hahmosta saisikin mahdollisen elinvoimaisen, monipuolisen ja samaistuttavan, on tärkeää tutkia monipuolisesti erilaisia rikastuttavia ja värikkäitä persoonallisuustyyppisiä pintaraapaisua syvemmillä. [19.] Kun hahmolla on luonteenpiirteitä, joihin kohdeyleisö voi samaistua, tekee se hahmosta realistisemmän ja inhimillisemmän [18].

Suunnitteluvaiheessa on myös hyvä tarkastella, mitä pelin kaikista muista hahmoista jo tiedetään. Pelin hahmoja suunnitellessa voidaan vertailla hahmojen persoonallisuuksia toisiinsa ja tarkastella, miten hahmojen persoonat ja dynamiikat kohtaisivat. [19.] Esimerkiksi antisankarin persoona-

nallisuuteen voidaan tuoda syvyyttä heijastamalla perinteisen sankarin persoonallisuudesta ominaispiirteitä, jotka käännetään täydeksi vastakohtaksi antisankarin persoonallisuudelle. Idearikkaan sankarin vastakohtana voisi toimia kynninen ja välinpitämätön antisankari. Jottei hahmo jäisi liian yksipuoliseksi, on tärkeää tuoda esiin myös hahmon muita piirteitä. Hyvin tehdyllä antisankarilla on vahvasti erottuvat ominaispiirteet ja ne luovat hahmosta realistisen. [20.]

Hahmon persoonallisuutta luodessa voidaan käyttää apuna myös persoonallisuustestejä. Persoonallisuustestejä hyödyntämällä voidaan saada syvempi käsitys siitä, miten pelihahmon persoonallisuus reagoisi erilaisiin tilanteisiin pelissä tai miten hahmon persoonallisuus vaikuttaa hahmon kykyyn tehdä valintoja. [19.] Persoonallisuutta suunnitellessa on tärkeää pohtia sekä hahmon sopivuutta että sopimattomuutta tiettyyn luokkaan. Tarkasteltaessa persoonallisuuksien piirteiden sopivuutta ja sopimattomuutta toisiinsa voidaan välttyä stereotyyppisimmiltä kliseiltä ja luoda hahmosta omaperäinen ja mielenkiintoinen. [18.]

Heikkoudet ja epävarmuudet ovat myös olennainen osa hahmon persoonallisuutta ja realismia. Esimerkiksi antisankari voi kärsiä sisäisestä konfliktista, mikä vaikuttaa tämän tapaan toimia ja näyttäytyä hahmon ulkonäössä ja käyttäytymisessä. Persoonallisuutta luodessa voidaan myös miettiä, miksi tämä hahmo käyttäytyy kyseisellä tavalla ja halutaanko taustalle luoda trauma tai konflikti, joka ajaa hahmon tarinaa eteenpäin. Heikkouksia ja epävarmuuksia luodaan hahmoille, jotta hahmon persoonallisuus ei jäisi yksipuoliseksi vaan saisi syvyyttä ja tasapainoisuutta. [20.]

Persoonallisuutta suunnitellessa kannattaa mieluummin liioitella piirteitä, joita haluaa tuoda esille hahmon persoonallisuudessa, jottei se jäisi liian epäselväksi. Yleisin virhe, mitä on huomattu hahmoa luodessa, on sen vaatimattomuus. Liian usein hahmon persoonallisuuden suunnittelu jätetään hyvin geneeriseksi, jolloin esimerkiksi hahmon ulkonäkö ei paljasta juurikaan mitään hahmon luonteesta. [17.]

5.1 Muodot

Hahmojen persoonallisuutta voidaan kuvata esiin erilaisten muotojen avulla. Muodot ovat tärkeä työkalu, joilla voidaan vaikuttaa hahmojen fyysiseen ulkomuotoon peleissä. Geometriset muodot, kuten esimerkiksi ympyrät, neliöt ja kolmiot luovat simppeleitä rakenteita ja tasapainoa, kun taas abstraktit ja epäsymmetriset muodot luovat vapaamman kuvitelman. Hyvin suunnitelluilla muodoilla ja kompositiolla voidaan myös vaikuttaa pelikokemukseen positiivisesti. [21.]

Kontrasti muotojen välillä on peleissä visuaalisesti kiinnostava sen luodessa tasapainoa pelin ympäristölle. Yhteisöllisyyden ja harmonian saavuttamiseksi voidaan käyttää samankaltaisia muotoja. Erilaiset muodot vaikuttavat pelikokemuksiin ja hahmon suunnitteluun monella tavalla: kulmikkaat ja terävät muodot luovat painostavan, uhkaavan ja kireän kuvan, kun taas kurvikkaat ja pehmeät muodot luovat rauhallisen ympäristön pelissä. Videopelin oikein toteutetulla muotokiielellä voidaan parhaimmillaan herättää tunteita pelaajassa. [21.]

Erilaiset muodot herättävät erilaisia tuntemuksia peliä pelatessa. Ympyrä ja pyöreät muodot yhdistetään usein harmoniaan ja tasapainoon. Pyöreänmuotoiset saippuakuplat, renkaat ja pehmeän muotoiset pilvet edustavat peleissä vapautta ja huolettomuutta. Ympyrä symboloi yhteisöllisyyttä, kokonaisuutta ja äärettömyyttä, sillä ympyrällä ei ole alkua tai loppua. Ympyrä sekä muut pyöreät muodot yhdistetään usein turvallisuuteen sekä täydellisyyden tunteeseen. [21.]

Kulmikkaat kolmiot kuvastavat usein vaaraa, epävarmuutta ja pahuutta. Kolmion muoto luo toiminnan, hallitsemisen ja vallan tunteen sen symboloidessa pelimaailmassa vahvuutta ja konflikteja. Terävät kolmiot edustavat erilaisia jännitteitä ja usein kolmioita käytetään vihollishahmon suunnittelussa luomaan hahmosta epävakaa ja kärkeä. Neliöt ja suorakulmiot kuvastavat luotettavuutta, vahvuutta ja tasaisuutta. Hahmon suunnittelussa niitä käytetään antamaan hahmolle syvyyttä, tasapainoa, rakennetta ja pysyvyyttä. Neliömuodolla voidaan korostaa hahmon maskuliinisuutta. Nelikulmiot yhdistetään järjestykseen ja loogisuuteen, ja näillä muodoilla tuodaan esille muun muassa hahmossa turvallisuuden tunnetta. [21.]

Tehokkain tapa tuoda hahmon luonnetta esille on muotojen kautta ja näiden avulla pelaaja saa heti hahmon nähdessään laajan kuvan hahmon persoonallisuudesta. Ympyrät, kolmiot ja neliöt luovat vahvan perustan hahmon persoonalle ja ulkonäölle. Muotojen kanssa on kuitenkin oltava varovainen, jotta persoonan visuaalisuus nousisi mahdollisimman tarkasti näkyville, ja ristiriidoilta visuaalisen ulkomuodon ja hahmon persoonallisuuden kanssa vältyttäisiin. [21.]

Hyvin toteutettu muotokieli hahmossa tuo visuaalisesti esille hahmon tuntemuksia sekä persoonallisuuden piirteitä, ja luo hahmosta mielekkäämmän ja immersiiivisemmän. Muotokieli on tärkeä osa hahmon lopullista kokonaisuutta, sillä hahmon symmetriaa tuodaan esille muotojen avulla visuaalisesti. [21.] Esimerkiksi muotokiielellä voidaan kuvata pelihahmon huono ryhti tai vino askellus.

Hahmoa suunnitellessa on tärkeää miettiä, mikä muodoista toimii hahmolla parhaiten. Pyöreistä muodoista koostettu ja suunniteltu hahmo nähdään usein ystävällisenä, pehmeänä ja helposti

lähestyttävänä. [21.] Hahmon pyöreillä muodoilla pyritään tuomaan turvallisuuden ja luottamuksen tunnetta pelaajalle. Kulmikkaita muotoja, kuten kolmioita ja neliöitä, käytetään hahmon rehdin ja itsepäisen persoonan tuomiseksi. Muotoja käytettäessä on tärkeää hieman liioitella suunnitteluvaiheessa, jotta hahmon persoonallisuus tulee hyvin esille. [21.] Kulmikkaan muotoiset hahmot ovat usein kärkkäitä sekä terävyyttä käytetään paljon vihollishahmon suunnittelussa.

5.2 Värimaailma

Yksi voimakkaimmista työkaluista hahmon persoonallisuutta ilmentäessä ovat värit. Värien avulla voidaan luoda parempaa immersiota pelin maailmaan, korostaa tärkeitä elementtejä pelistä ja antaa pelaajalle vihjeitä hahmon persoonallisuudesta. [22.] Pelien värimaailmoja luodessa pelintekijät käyttävät hyödyksi väriteoriaa kertoakseen pelaajille esineen tai maailman merkityksen. Yleisin esimerkki tällaisesta väriteoriasta on vihreän tai punaisen värin yhdistäminen pelihahmon elinvoimaan, tai sinisen värin yhdistäminen pelihahmon suojaan tai manaan. Väreihin liittyviä ennakkoluuloja voidaan hyödyntää tehokkaasti peliin värimaailmaa suunnitellessa, ja tämä voi parhaassa tapauksessa auttaa pelimaailmaa kommunikoimaan pelaajalle värien kautta. [23.]

On myös tärkeää huomioida hahmon värimaailman visuaalinen yhteensopivuus, sillä värimaailman ollessa ristiriidassa näyttää hahmo ulkopuoliselta ja pelimaailmaan kuulumattomalta. Tutkimusten mukaan hahmon hyvin suunniteltu värimaailma tekee pelistä kaksinkertaisesti houkuttelevamman. [24, 25.] Tasapainoinen värimaailma on tärkeä osa uutta pelihahmoa luotaessa, sillä persoonan, vaatetuksen ja värien on tärkeää olla yhteensopiva pelin ympäristön värimaailman kanssa. Yhä useammalla luodulla pelihahmolla, sankarilla tai vihollisella, on oma persoonansa, joka tekee hahmosta mielenkiintoisen kohdeyleisölle, persoonasta riippumatta. [24.] Pelihahmon värimaailmaa luotaessa voidaan aloittaa valitun arkkityypin tutkimisesta. Oikein valittu arkkityyppi auttaa valitsemaan oikeanlaisen väripaletin hahmolle, sillä erilaisia persoonallisuuden piirteitä voidaan heijastaa väreissä.

Kun kuvaillaan tyyppillistä vihollishahmoa, tulee usein mieleen synkkä ja tumma hahmo mustilla vaatteilla ja tummalla päähineellä [24]. Musta väri symboloi yleisimmin mysteerisyyttä ja tuntematonta ja yleisin tapa käyttää mustaa on tuoda hahmossa esille pahuutta ja kärsimystä [22]. Musta yhdistetään usein kuolemaan ja suruun ja stereotyyppisesti mustaan pukeutuneet hahmot ovat pelissä vihollisia tai antisankareita. Esimerkkeinä toimivat muun muassa Albert Wesker Re-

sident Evil -pelisarjasta (kuva 3) tai Illusive Man Mass Effect -pelisarjasta. [24.] Kummatkin hahmot ovat pelisarjassa esiintyviä vihollisia, jotka ovat persoonallisuudeltaan kylmiä ja manipuloivia. Musta väri kuvastaa heidän synkkää persoonallisuuttaan sekä vihollisen arkkityppiään.



Kuva 3. Albert Wesker Resident Evil 4 -pelissä [51]

Jos hahmo on moraalisesti harmaalla alueella, voi hänen värimaailmaansa kuvata neutraaliksi ja valkoiseksi. Valkoinen väri kuvastaa yleisesti puhtautta ja viattomuutta, mutta videopeleissä stereotyyppisesti valkoista väriä ei aina liitetä hyvyteen tai pahuuteen. [24.] Tämän vuoksi valkoinen väri voidaan nähdä myös kuvastamassa kärsimystä [22]. Valkoinen väri liitetään usein pelihahmoihin, jotka toimivat protagonisteina [24]. Esimerkiksi Grand Theft Auto V -pelistä tuttu Trevor Philips toimii yhtenä pelin protagonisteista. Hän on persoonaltaan hyvin impulsiivinen, ja valkoinen väri hänessä edustaa itsekkyyttä ja hän uskoo toimivansa oikein, vaikka hän moraalisesti ei aina erota oikeaa väärästä.

Punainen väri edustaa vahvoja tunteita, kuten lämpöä, rakkautta ja intohimoa. Punainen väri symboloi myös vihaa ja aggressiivisuutta, minkä vuoksi värin tarkoitus riippuu hyvin paljon kontekstista, eikä näin ollen anna heti selkeää kuvaa hahmon persoonallisuudesta. [22.] Kuitenkin punaisen värimaailman pelihahmot kuvataan usein hyvin kapinoivina ja voimakastahtoisina ja nämä pelihahmot ovat usein vihollisia tai antisankareita [24]. Esimerkkihahmona toimii Ada Wong Resident Evil -pelisarjasta (kuva 4). Ada Wong toimii pelissä rikollisille työskentelevänä antisankarina, mutta auttaa omien ja muiden motiivien kohdatessa myös toisia. Punainen väri edustaa Adan rikollista taustaa ja statusta pelin antisankarina, mutta myös ajoittain näkyvää lempeää ja avuliasta luonnettaan.



Kuva 4. Ada Wong Resident Evil -pelisarjassa [52]

Mitä värejä yhdistetään hahmoon, joka taistelee pahuutta vastaan ja toimii sankarina pelissä? Sankarilliseen päähahmoon yhdistetään useimmiten sininen ja vihreä väri [24]. Vihreä edustaa tasapainoa, harmoniaa ja hahmon luonteen kasvua, mutta voidaan yhdistää myös kateuteen ja ahneuteen. Sininen väri yhdistetään älykkyyteen, tasapainoisuuteen ja siisteyteen, minkä vuoksi viileän sävyinen sininen väri symboloi usein rauhallisuutta ja järjestystä. [22, 24.] Esimerkkihahmoja ovat muun muassa Sonic the Hedgehog. [24]. Sonic toimii Sonic the Hedgehog -mediassa pirteänä ja ystävällisenä sankarina, joka taistelee erilaisia vihollisia vastaan. Sininen väri kuvastaa Sonicissa tämän älykkyyttä ja viattomuutta.

Muitakin värejä nähdään paljon pelimaailmoissa. Oranssi ja keltainen edustavat onnellisuutta ja innokkuutta, mutta punaisen tavoin nämä värit ovat riippuvaisia kontekstista, ja voivat myös symboloida turhautuneisuutta ja pelkuruutta. Violetin sävy kuvastaa laatua ja yllälistä elämäntapaa ja keskiaikaan pohjautuvissa peleissä violetti väri nähdään usein kuvastamassa kuninkaallisia tai harvinaisia asioita ja esineitä. Neutraalit ja hillityt värit, kuten ruskea ja harmaa, symboloivat luonnollisuutta, tylsyyttä ja elottomuutta. Väripaletin ollessa hillitty, kirkkaat värit esimerkiksi pelihahmon asusteissa tuovat kontrastia ja niiden avulla pelihahmon persoonallisuutta saadaan tuotua esille. [22.]

Nykyajan peleissä väriteoriaa hyödynnetään monin eri tavoin ja väreillä voidaan korostaa monia eri persoonallisuuksia, minkä vuoksi pelihahmoilla ei välttämättä tarvitse olla omaan arkkityyppiinsä soveltuvaa väripalettia. [24.] Värien tarkoitus voi vaihdella erilaisien kontekstien mukaan ja siksi on tärkeää olla ajan tasalla värien symboliikasta pelihahmoa suunnitellessa [22]. Muun mu-

assa sinisellä väriteemalla toimiva sankarihahmoksi oletettu pelihahmo voi kääntyä pelissä kylmäksi ja petolliseksi viholliseksi, esimerkiksi manipuloiva tekoäly Wheatley Portal 2 -pelistä, ja punaisen värimaailman aggressiivinen pelihahmo voi paljastua lempeäksi ja ystävälliseksi seikkailijattareksi – kuten Aloy Horizon-pelisarjasta. [24.]

Toisin kun elokuvateollisuudessa, on peliteollisuudessa mahdollisuudet laajempien työkalujen hyödyntämiseen, jolloin hahmoista pystytään luomaan omaperäisempiä ja mielenkiintoisempia. Lähitulevaisuudessa voi olla hyvin mahdollista, että pelihahmojen värimaailman kirjo täyttyy yhä enemmän monipuolisilla väreillä ja stereotyyppiset hyvä-paha-värit jäävät pois. [24.]

5.3 Vaatetus ja asusteet

Hahmon persoonaa voidaan tuoda esille vaatetuksella, jota käytetään yhtenä tärkeimpänä työkaluna hahmon persoonallisuuden luonnissa [26, 27]. Hahmon vaatetus voi olla hyvin hillitty tai räikeä ja mitä tahansa siltä väliltä. Hyvin tehty ja toimiva vaatetus vaikuttaa pelaajan mielipiteeseen hahmosta ja sillä voidaan herättää erilaisia tunteita. [26.] On myös hyvä miettiä, mitä piirteitä hahmosta halutaan korostaa vaatetuksella. Hahmon suunnittelussa vaatteiden ja persoonan yhteensopivuutta on hyvä testata ja tärkeää kokeilla, millaiset vaatteet tukisivat hahmon persoonaa parhaiten. [27.]

Vaatetuksella voidaan tuoda esille hyvin paljon hahmon historiaa ja persoonaa. Vaatetuksen avulla voidaan luoda mielikuva tietystä aikakaudesta ja hahmon elinympäristöstä. Hahmon vaatetuksen perusteella pelaaja voi luoda tietyn ennakkokäsityksen hahmon persoonasta ja luonteesta jo ennen pelin aloittamista. [28.] Tämän vuoksi onnistuneen vaatetuksen avulla hahmon persoonallisuudesta voidaan kertoa paljon pelkästään jo vaatetuksen ja asusteiden kautta. Hahmon vaatetusta suunnitellessa kannattaa pohtia, mitä hahmon persoonallisuudesta halutaan ulkomuodossa tuoda esille. Halutaanko kenties hahmosta korostaa hänen kuninkaallinen statusensa valtavalla kultaisella kruunulla, joka tasapainoilee hahmon päässä? [27.]

Pelihahmon onnistunut vaatetus luo myös immersiota peliin. Mietittäessä sotilaita ja sotapelejä, mieleen tulevat maiharisaapikkaat ja maastokuvioiset vaatteet, tai keskiaikaista fantasiapeliä pelattaessa mieleen tulevat haarniskat ja miekat. Onnistuneen vaatesuunnittelun myötä pelin hahmot voivat vedota pelaajan tunteisiin tai kenties pelaajan omiin kokemuksiinkin. [26.]

Hyvin toteutettu vaatetus ei ole mahdotonta. Esimerkiksi Horizon-pelisarjan päähenkilönä toimiva Aloy, joka on määrätietoinen ja vahva metsästäjä. Aloyn vaatetus sulautuu toimivasti pelin ympäristöön ja kuvastaa hänen persoonallisuuttaan hyvin. Vaatteet eivät paljasta liikaa ihoa ja kuvastavat hyvin lempeän ja naisellisen päähahmon vahvuutta toimia metsästäjänä. Vaatteet mukautuvat pelin teemaan ja näyttävät käytännöllisiltä ja ajantasaisilta panssareilta vihollisia vastaan. [29.] Aloyn tapa pukeutua kuvastaa myös hänen persoonaansa: hän on hieman varautunut ja sulkeutunut ja tarkkailee mieluummin tapahtumia sivusta eikä astu esiin ja varasta huomiota.



Kuva 5. Aloy Horizon Zero Dawn -pelissä [53]

Vaatteita on kuitenkin hankala suunnitella hahmolle, jonka persoonallisuudesta ei tiedetä mitään. Hahmoa on vaikea erottaa vaatteistaan, jos nämä eivät kerro hahmon persoonallisuudesta mitään. Tämän vuoksi on tärkeää tietää ja suunnitella hahmon persoonallisuus ennen vaatteita, jotta vaatteet voidaan räätälöidä hahmon persoonallisuuteen sopivaksi. Useimmat populaarikulttuurissa nykyään esiintyvät hahmot voidaan tunnistaa valtamediassa pelkästään vaatteiden puolesta, sillä heidän persoonallisuutensa ilmenevät suurimmaksi osaksi vaatteiden kautta. [27.]

Pelihahmon vaatesuunnittelu voi myös epäonnistua. Aiemmin naishahmojen vaatetusta seksuaalisoitiin usein heidän ollessa vähäpukeista, vaikka peli oli muuten hyvin toiminta- ja räiskintäpainotteinen. Esimerkkihahmona toimii Lara Croft Tomb Raider -pelisarjasta. Lara oli vanhemmissa Tomb Raider -peleissä hyvin vähäpukeinen vaatteiden rajoituksessa tiukkaan toppiin ja minishortseihin. Tällaiset asut eivät anna juuri perspektiiviä tai informaatiota hahmon luonteesta tai taustatarinasta. [28.]

Vääränlainen lähestyminen vaatetuksen kannalta on ollut yleistä peliteollisuudessa. Vaatetuksen epäonnistuessa hahmoa suunnitellessa, muodostuu vääränlainen kuva pelattavasta hahmosta.

Esimerkiksi Resident Evil -pelisarjan Jill Valentine (kuva 6), jonka asuna pelissä on sininen olkaimeton toppi ja lyhyt musta hame. Hänen vaatekustannuksistaan on hankala päätellä, että hän on oikeasti pelin päähenkilö, hyvin voimakastahtoinen ja määrätietoinen poliisi ja erikoisagentti. [28.]



Kuva 6. Jill Valentine Resident Evil 3 -pelissä [54]

Toisena esimerkkinä voidaan tarkastella Rex-hahmoa (kuva 7) Xenoblade Chronicles 2 -pelistä. Rex on optimistinen ja helposti lähestyttävä hahmo, joka harrastaa sukeltamista. Hänen vaatekustannuksensa on ristiriidassa hänen persoonansa kanssa: paksut saapikkaat ja vartaloa ympäröivä ohut panssari muistuttaa enemmän taisteluun lähtevää pelihahmoa. [28.] Panssari sekä saapikkaat eivät tue Rexin harrastusta toimia sukeltajana, vaan luovat raskaan kuvan hahmolle. Ristiriidat vaatekustannuksen ja hahmon persoonallisuuden välillä luovat epätasapainoa ja pelaajalle muodostuu väärä kuva hahmon persoonallisuudesta.



Kuva 7. Rex Xenoblade Chronicles 2 -pelissä [55]

6 Tapausesimerkit

Halusin tutkia antisankareiden erilaisia persoonallisuuksia ja niiden visualisointia muutaman tapausesimerkin kautta. Tavoitteenani on tutkia, miten antisankarihahmon persoonallisuutta tuodaan ilmi ulkonäön puolesta ja onko tapausesimerkkieni antisankarihahmojen ulkonäöissä yhteneväisyyksiä tai eroavaisuuksia. Tapausesimerkkejä tutkiessani haluan myös pohtia, voidaanko hahmon antisankarillista taustaa tuoda esille ulkonäöllisesti vai tuodaanko persoonallisuus ilmi myöhemmin muulla tavalla. Pystyn myös hyödyntämään tutkituista hahmoista opittua tietoa myöhemmin työstäessäni itse suunnittelemaani antisankarihahmoa, jonka aion toteuttaa osana tätä opinnäytetyötä.

Sopivien antisankareiden etsiminen oli hieman haastavaa, sillä antisankareina toimivien pelihahmojen määrä oli valtava ja hyviä vaihtoehtoja oli paljon. Alkuperäisen suunnitelman mukaan olisin etsinyt ja tutkinut antisankareita videopelien lisäksi animaationsarjoista ja elokuvateollisuudesta, jotta olisin voinut tutkia ja vertailla eroavaisuuksia ja yhteneväisyyksiä näiden kolmen väliltä. Kuitenkin etsiessäni erilaisia antisankarihahmoja huomasin nopeasti, että termi ”*antisankari*” on valtaileisölle tulkinnanvarainen aihe ja montaa animaationsarjassa tai elokuvissa nähtyä hahmoa ei pystynyt määrittelemään pelkästään antisankariksi heidän kirjavan persoonallisuutensa vuoksi.

Tämän vuoksi päädyin valitsemaan tapausesimerkit pelkästään videopeleistä. Etsin sopivia tapausesimerkkejä internetistä muun muassa hakusanoilla ”*antiheroes in videogames*” ja ”*female antihero characters in videogames*”. Halusin rajata tapausesimerkit tiettyyn määrään, jotta aihe ei laajenisi liikaa, mutta saisin riittävästi ja monipuolisesti erilaisia näkökulmia antisankareiden persoonallisuuksien visualisointiin. Rajasin myös tapausesimerkkini sukupuolen mukaan naihahmoihin, sillä sukupuolen mukaan rajattu haku vähensi merkittävästi vaihtoehtoja ja näin helpotti tapausesimerkkien valintaa. Aion myös toteuttaa itse tekemäni antisankarihahmon naisena.

Valitsin antisankarina toimivia tapausesimerkkejä yhteensä kolme. Päädyin valitsemaan pelihahmot, jotka ovat minulle entuudestaan tuttuja jo pelatuista videopeleistä, jotta pelihahmojen tutkiminen olisi luontevampaa pelin ja hahmon ollessa valmiiksi tuttu minulle. Valitsin hahmot tunnetuista peleistä, jotta pelihahmosta saisi riittävästi tietoa tutkimusta varten. Tavoitteenani oli myös valita hahmot, jotka ovat itselleni mieluisia ja jotka itse pystyn tulkitsemaan antisankareiksi. Rajatakseni aihetta lisää, en halunnut tutkia hahmoja siltä kannalta, ovatko he hyvin suunniteltuja antisankareita. Halusin pysyä valintakriteereissäni neutraalina ja keskittyä pelkästään antisankarihahmojen persoonallisuuden tutkimiseen ja miten se on tuotu esille visuaalisesti.

6.1 Ellie Williams

Ellie Williams (kuva 8) on yksi The Last of Us -videopelisarjan päähenkilöistä. Ellien ensiesiintyminen peleissä nähtiin vuonna 2013 julkaistussa The Last of Us -videopelissä, jossa hän toimi Joel Millerin rinnalla toisena pelattavista päähenkilöistä (eng. deuteragonist). Ellie nähtiin seuraavan kerran pelattavana päähenkilönä ensimmäisen pelin lisäosassa, The Last of Us: Left Behind -pelissä. The Last of Us -pelisarjan jatko-osassa, vuonna 2020 julkaistussa The Last of Us, Part II -pelissä Ellie toimi toisena pelattavista päähenkilöistä (eng. deuteragonist) yhdessä Abby Andersonin rinnalla. Videopelien lisäksi Ellie nähdään esiintyvän päähenkilönä vuonna 2013 julkaistussa The Last of Us: American Dreams -sarjakuvakirjassa ja vuonna 2023 julkaistussa televisiosarjassa The Last of Us. [30, 31.]



Kuva 8. Ellie Williams The Last of Us: Part I -pelissä [56]

6.1.1 Persoonallisuus

Ellie on luonteeltaan impulsiivinen, temperamenttinen ja kovasanainen. Kasvuympäristöstään johtuvista olosuhteista Ellien nähdään käyttäytyvän usein kypsemmin kuin muut ikäisensä ja siksi hänellä on erinomaiset selviytymistaidot ja hän osaa olla kekseliäs tarpeen tullen [30, 31]. Ellie on myös erittäin älykäs ja tekee kaikkensa pitääkseen itsensä ja läheisensä elossa ja turvassa. Ellie on lojaali hänelle tärkeille ihmisille ja ottaa usein neuvoja vastaan heiltä, mutta haluaa myös todistaa kykynsä pysyä itsenäisenä ja usein tekee tämän selväksi heille. [30.]

Kasvaessaan Ellie on joutunut nopeasti oppimaan huolehtimaan itsestään ja toimimaan itsenäisesti, minkä vuoksi hänellä on ollut vaikeuksia ottaa käskyjä vastaan aikuisilta ja ottaa usein oikeuden omiin käsiinsä. Hänellä on ollut vaikeuksia ilmaista tunteitansa oikealla tavalla, ja siksi hän turvautuu usein väkivaltaan ja kirosanoihin. Aikuistuuessaan Ellie oppi säätämään ja ilmaisemaan tunteitaan ja hänestä tulee rauhallisempi ja kypsempi, mutta hän säilyttää kuitenkin huumorintajunsa ja temperamenttinsa. [30.]

Ellie kärsii vakavasta monofobiasta (yksin jäämisen pelosta) ja selviytyjän syyllisyydestä [31]. Väkivaltainen kohtaaminen kulttijohtajan kanssa ja monen läheisen ihmisen menetys nuorena iässä ovat aiheuttaneet Ellielle henkisiä traumoja ja siksi Ellie on hyvin sulkeutunut ja uskoo olevansa enemmän taakkana muille ihmisille. [31.] Kokemuksista huolimatta Ellie toimii jokaisessa tilanteessa täysin pelottomasti, on erittäin voimakas fyysisesti ja henkisesti ja vaikeissa tilanteissa osoittaa armotonta sinnikkyyttä ja päättäväisyyttä, eikä pelkää käyttää väkivaltaa tarpeen tullen. [31.]

Ellien persoonallisuus muuttuu radikaalisti, kun hän joutuu todistamaan hänelle isähahmoksi tulleen Joel Millerin brutaalin kuoleman ja hänen ainoaksi tavoitteeksi tämän jälkeen tulee kostaa jokaiselle tapahtumaan osallistuneelle. Ellie perustelee väkivaltaiset tekonsa tuomalla oikeutta Joelin kuolemalle ja ajattelee tekevänsä oikein kostamalla. Ajan kuluessa Ellien persoonallisuus muuttuu entistä aggressiivisemmäksi ja hänen arvostelukykynsä sumenee kostonhimon vallatessa täysin hänen ajatuksensa. Lopulta Ellien tavoite ja halu kostaa tapahtuma menee jopa hänen läheisten auttamisensa ja suojelunsa edelle. [30.]

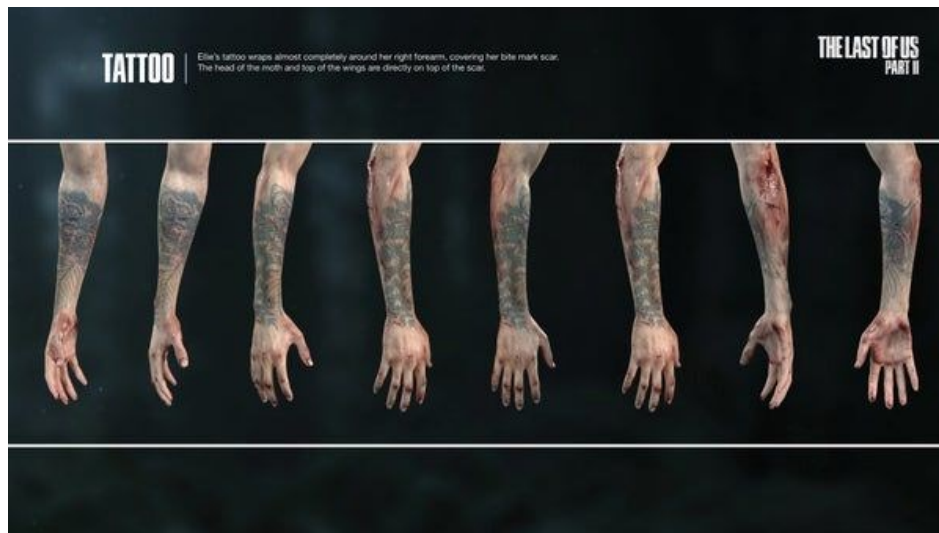
Ellie kuitenkin lopulta tajuaa tekojensa merkityksen päästessään tilanteeseen, jossa hänellä on mahdollisuus kostaa ja päättää luopua tavoitteestaan. Kostonhimon sumentama Ellie tajuaa, että pyrkiessään tavoitteeseensa ja oikeuttaakseen Joelin kuoleman, on Ellie samalla karkottanut jokaisen hänelle läheisen ihmisen hänen luotaan ja päätynyt täysin yksin. Hän päättää lähteä korjaamaan suhteitaan muihin ihmisiin ja samalla aikoo korjata elämänsä takaisin raiteilleen. [30.]

6.1.2 Ulkonäkö

Ellie on noin 165 cm pitkä ja hoikka nuori nainen. Hänellä on kirkkaanvihreät silmät ja hänen vaaleaa ihoansa koristaa ohut kerros pisamia. Hänen oikeassa kulmakarvassansa on arpi, jonka syntyperästä ei ole tietoa. Ellien hiukset ulottuvat hieman yli olkapäiden ja ovat väriltään punertavan ruskeat. Ellien hiukset nähdään usein joko kiinni poninhännällä tai siististi auki. [30.]

Ellien oikeaa käsivartta koristaa mittavan kokoinen arpi, jonka hän sai zombin purtua häntä *The Last of Us: Left Behind* -pelissä. Ellie peitti arven tatuoinnilla (kuva 9) teini-ikäisenä ja *The Last of Us: Part II* -pelissä oikeassa kädessä koristaa tatuointi saniaisesta ja koiperhosesta. [30.] Käsivarren tatuoinnilla on runsaasti symboliikkaa arven peittämisen lisäksi. Saniainen symboloi perinteisesti uusia alkujä ja uuden elämän aloittamista ja saniaisen sanotaan tuovan hyvää onnea ja suojaa kantajalleen. Koiperhonen symboloi sen sijaan muutosta, tosin perhoseen verrattuna paljon synkempänä ja tuntemattomana. Koiperhosesta yhdistetään myös haluun piiloutua ja naamioitua. [32.]

Tatuoinnin symboliikka kertoo runsaasti Ellien persoonallisuudesta. Ellie sai uuden mahdollisuuden elämäänsä hänen saadessaan pureman ja huomattavasti olevansa immuuni tartunnalle. Elliellä oli myöhemmin mahdollisuus uhrata itsensä *The Last of Us* -pelin lopussa, sillä hänen immuunitensa tartunnalle olisi voitu hyödyntää rokotteen tekemisessä. Joelin pelastaessa Ellien kuolemalta sairaalasta sai hän jälleen toisen mahdollisuuden elää. Jos Ellie olisi voinut valita oman kohtalonsa sairaalassa, olisi Ellien uhraus mahdollisesti tarkoittanut uutta elämisen mahdollisuutta koko muulle ihmiskunnalle. [32.]



Kuva 9. Ellien tatuointi *The Last of Us: Part II* -pelissä [68]

Tatuointi kuitenkin ilmentää myös Ellien halua naamioitua ja piiloutua muulta huomiolta. Tatuoinnin avulla Ellie välttyy ei-toivotulta huomiolta ja piilottaa osan menneisyydestään, pureman, jonka hän sai ollessaan lapsi. [32.] *The Last of Us: Part II* -pelin tapahtumien aikana tatuointi koiperhosesta ilmentää myös loistavasti Ellien pakkomiellestä, joka koostuu Joelin kuolema, koiperhosten ollessa samanlailla pakkomielleisiä valosta [31].

Ellien väripaletti (kuva 10) on ensimmäisessä The Last of Us -pelissä neutraali, mutta hän kuitenkin suosii pukeutumisessaan paljon punaista ja vihreää. Suurimman osan ajasta Ellie viettääkin punaisessa t-paidassa tai kauluspaidassa ja talvella hänen yllään nähdään vihreä talvitakki. Lisäksi hän viihtyy usein sinisissä tai harmaan sävyisissä farkuissa. Ellien punertavan ruskeat hiukset ovat siististi laitettu ponihännälle. The Last of Us: Left Behind -pelissä Ellien yllä nähdään sinisten farkkujen lisäksi valko-punaraidallinen toppi.



Kuva 10. Yksi Ellien asuista The Last of Us: Part I -pelissä [57]

The Last of Us: Part II -pelissä Ellien kasvettua nuoreksi aikuiseksi, hänen väripalettinsa on muuttunut hillitymmäksi (kuva 11). Punaisen sävyt ovat jääneet pois ja Ellien nähdään pukeutuvan enemmän vihreään, siniseen ja harmaan eri sävyihin. Vaalean sävyiset farkut ovat vaihtuneet mustiin. Ainoa värinpilkahdus on hänen oikeassa kädessään oleva sinisillä helmillä koristeltu käsisoru, jonka Ellie sai tyttöystävältään Dinalta. Ellien hiukset ovat lyhentyneet lyhyeksi polkaksi ja ne ovat usein laitettuna kiinni tai puolinutturalla.



Kuva 11. Ellie Williams The Last of Us: Part 2 -pelissä, vuosia ensimmäisen pelin tapahtumien jälkeen [58]

Punainen edustaa Elliessä hänen kapinallista ja voimakastahtoista, mutta kuitenkin herkkää, lempeää ja intohimoista luonnettaan. Ellien joutuessa väkivaltaisiin tilanteisiin ensimmäisessä pelissä ja joutuessaan puolustamaan itseään ja muita, punainen väri tuo ilmi myös Ellien kasvavaa aggressiivista persoonallisuuttaan ympäristöään kohtaan. Kuitenkin Ellien ja Joelin kasvaessa läheisiksi ja Joelin kasvaessa Ellien isähahmoksi ensimmäisen pelin aikana, punainen väri Ellien yllä symboloi myös hänen kasvavaa lämpöään ja luottamustaan muita ihmisiä kohtaan ja rakkautta Joelia kohtaan.

Vihreä väri symboloi Ellien henkistä kasvua. Ensimmäisen pelin aikana Ellie oppii Joelilta paljon erilaisia selviytymiskeinoja, kuten muun muassa uimaan ja metsästäämään. Ellie oppii luottamaan ihmisiin ja puolustamaan heitä ja itseään tarpeen tullen. Vihreä edustaa myös The Last of Us: Part II -pelissä Ellien rauhallista ja tasapainoista elämää Jacksonissa ystäviensä ja lähipiirinsä kanssa, mutta myös hänen haluaan itsenäistyä hiljalleen hänen isähahmostaan Joelista. Toisen pelin traagisten tapahtumien jälkeen vihreä symboloi Elliessä myös hänen pakkomielleltään kostaen Joelin kuolema ja sen aiheuttamaa ahneutta, jonka eteen hän tekisi mitä vain.

Neutraalimmat ja hillitymmät värit mitä Ellien päällä nähdään, kuten sininen ja harmaa, tasapainottavat kahta Ellien yllä nähtävää pääväriä. Sininen kuvastaa Ellien kasvua nuoreksi aikuiseksi ja rauhoittunutta elämää Jacksonissa. Elliestä on tullut älykäs nuori nainen, joka osaa hyödyntää

hyvin ympäristöään kerätäkseen resursseja metsästääkseen ruokaa Jacksonissa asuville ihmisille. Harmaa väri muistuttaa Ellietä hänen tylsän arkisesta elämästään, joka on täysi vastakohta hänen lapsuudessaan kohtaamiinsa tilanteisiin. Harmaa symboloi myös Ellien luonnonläheisyyttä: hän ratsastaa, metsästää, soittaa kitaraa ja pitää huolta hänelle läheisistä ihmisistä.

Ellie pukeutuu rennosti, mutta käytännöllisesti. The Last of Us -pelissä hänen päällään nähdään usein väljät farkut, pitkähihainen paita, jonka päälle oli puettu punainen t-paita ja mustat tennarit. Pelin edetessä hänen yllään nähdään myös kirjava tuulitakki, huppari ja pitkä talvitakki ja pelin lopussa hänen yllään on punainen flanellipaita. The Last of Us: Part II -pelissä Ellien yllä nähdään edelleen väljät farkut, mutta tennarit ovat vaihtuneet saapikkaisiin. Hänellä on yllään rento t-paita ja lyhyt-hihainen farkkupaita. Pelin edetessä Ellien yllä nähdään myös kevyt tuulitakki.

Hänen kädessään nähdään myös pelin edetessä käsikoru (kuva 12), jonka hän sai tyttöystävältään Dinalta. Käsikorua koristaa Hamsan käsi, joka tunnetaan kyvystään suojella pahalta ja tuoda onnea kantajalleen. Hamsan käden tunnetaan myös suojelevan kantajaansa kuolemalta ja se on tehty hopeasta, joka on perinteen mukaan suojeleva metalli. Hamsa-koruja pidetään myös usein hyvin pyhinä ja niitä kunnioitetaan paljon, sillä niiden historiaan yhdistyy myös muun muassa naimisiin meno. [33.] Hamsan käsi symboloi Ellien ja Dinan syvenevää suhdetta pelin edetessä ja Dinan antaessa korun Ellielle, koru edustaa Ellien tahtoa suojella hänelle läheisiä ihmisiä ja estää lisää kuolemaa tapahtumasta.



Kuva 12. Dinan antama käsikoru Ellien oikeassa, tatuoidussa kädessä [59]

Ellien tapa pukeutua kuvastaa hänen elämäntilannettaan. Hän pukeutuu ikäisekseen sopivalla tavalla, mutta myös huomioi ympäröivän maailmantilanteen ja pukeutuu ympäristönsä mukaisesti. Ellie pukeutuu hyvin rennosti, peittävästi ja väljästi, jolloin hänen vartalonsa muodot eivät tule juurikaan esille. Peittävä pukeutuminen ja neutraalit värit Ellien pukeutumisessa kuvastavat hänen haluaan naamioitua ja pysyä mielummin taustalla tarkkailijana, kuin herättää huomiota.

Ellien pukeutumisessa nähdään paljon kulmikkaita ja suorakulmion muotoisia malleja, jotka kuvastavat Ellien maskuliinisuutta. Kulmikkaat muodot yhdistetään usein myös tasapainoon ja järjestykseen, jota Ellie on saavuttanut kasvaessaan nuoreksi aikuiseksi. Neliöt ja suorakulmiot Ellien ulkonäössä symboloivat myös hänen itsepäistä luonnettaan ja tahtoa pitää hänen lähipiirinsä turvassa. Kuitenkin Ellien pyöreän muotoiset kasvot tuovat tasapainoa ja symboloivat Ellien luotettavuutta ja lempeyttä.

6.2 Jack

Jack (tunnetaan myös nimellä Subject Zero) on Mass Effect -pelisarjan sivuhenkilö (kuva 13) ja toimii pelisarjan päähenkilön komentaja Shephardin apurina. Jack esiintyy ensimmäisen kerran vuonna 2010 julkaistussa Mass Effect 2 -videopelissä ja pelaajan valintojen mukaan hänet voidaan nähdä sivuhenkilönä myös vuonna 2012 julkaistussa Mass Effect 3 -pelissä. [34.] Videopelien lisäksi Jack esiintyy Mass Effect: Foundation -sarjakuvissa keskeisenä henkilönä [35].



Kuva 13. Jack Mass Effect 2 -pelissä [60]

6.2.1 Persoonallisuus

Jack on persoonallisuudeltaan hyvin aggressiivinen, kyyninen ja temperamenttinen. Hän ei pelkää käyttää väkivaltaa, vaan pikemminkin nauttii siitä, ja turvautuu yleisimmin tähän epämukavissa tilanteissa. [34.] Hän nauttii paljon asioiden tuhoamisesta ja tämä näkyy hänen tavastansa iloita lapsenomaisesti tilanteen tapahtuessa. Hän uskoo tämän olevan oikeutettua häntä kaltoin kohdelleille henkilöille. Jack muistelee usein lämmöllä tekemiään korkeatasoisia rikoksia, kunnioittaa suuresti ihmisten säälimättömyyttä ja ihailee valtavasti muita, jotka käyttävät väkivaltaa vallan välineenä. [36.]

Jackia pidettiin koko lapsuuden ja nuoruuden ajan vankina yhdessä Cerberuksen tieteellisistä tutkimuslaitoksista, jossa hän vankina ollessaan kohtasi hyvin usein fyysistä väkivaltaa ja häntä pahoinpideltiin paljon. [34.] Traumaattisen nuoruutensa vuoksi Jack näyttäytyy ulkopuolelle hyvin sulkeutuneena persoonana. Hän on tottunut ihmisten käyttävän häntä hyväkseen ja uskoo heidän satuttavan häntä aina tilaisuuden koittaessa. [37.]

Jackilta puuttuu kunnollinen tunne-elämän kehitys, koska hän on ollut koko nuoruutensa vankina. Tämän vuoksi Jackin ilmaisee itseään usein lapsellisin tavoin ja toimii sääliittävästi, impulsiivisesti ja omien mielihalujensa mukaan. Jos hän ei saa haluamaansa, hän raivostuu ja purkaa raivonsa muihin ihmisiin. Mass Effect 2 -peliin tapahtumien aikana pelaajan huomauttaessa Jackille tämän käytöksestä, ellei pelaaja mene pyytämään anteeksi ja selittämään tapahtuneen taustat, voi Jack kieltäytyä puhumasta pelaajalle koko loppupelin ajan. [36.]

Jack on myös hyvin itsekäs ja tuntee hyvin vähän empatiaa muita kohtaan. Hän uskoo itse kokeneensa ainoastaan kaltoinkohtelua Cerberuksen tutkimuslaitoksessa ja kieltää muiden lapsien kokeneen väkivaltaa uskoessaan heidän olosuhteiden olevan häntä paremmat. Tämän vuoksi Jackilla ei ollut minkäänlaista sympatiaa muita vankeja kohtaan ja paetessaan tutkimuslaitoksesta hän väkivaltaisesti tappaa koko laitoksen henkilökunnan ja muut vankina olleet lapset. Jopa kohdatessaan aikuisena toisen vangin nuoruudestaan ja kuullessaan heidän samanlaisesta väkivaltaisesta menneisyydestään, Jackilla menee todella kauan aikaa ymmärtää ja myöntää, että hänen lisäksi myös kaikilla muilla lapsilla oli myös todella huonot olosuhteet Cerberuksen tutkimuslaitoksella. Itsekkään luonteensa vuoksi Jack ensisijaisesti keskittyy omaan kärsimyksensä ja menneisyytensä ja toimii tämän vuoksi hyvin itsekkäästi. [36.]

Kaikesta huolimatta, jos pelaaja ottaa aikansa ja juttelee aktiivisesti Jackin kanssa, kyynisen ja vihamielisen persoonallisuuden alta kuoriutuu traumatisoitunut, katkera ja onneton persoonallisuus. Menneisyyden kummittelema Jack on haudannut lapsuuden traumansa jatkuvan vihan ja raivon alle. Pelaajan näyttäessä myötätuntoa ja ymmärrystä Jackin menneisyyttä kohtaan Jack hitaasti, mutta varmasti, alkaa ymmärtämään oman tuhoisan käytöksensä laajuuden ja seuraukset. Hänet voidaan nähdä myös pelin edetessä osoittamassa sympatiaa pelaajalle, hiljalleen muuttumassa lempeämmäksi ja hänen aiemmin rajaton vihansa Cerberusta kohtaan muuttuu tavoitteeksi korjata asiat paremmaksi. [36.]

6.2.2 Ulkonäkö

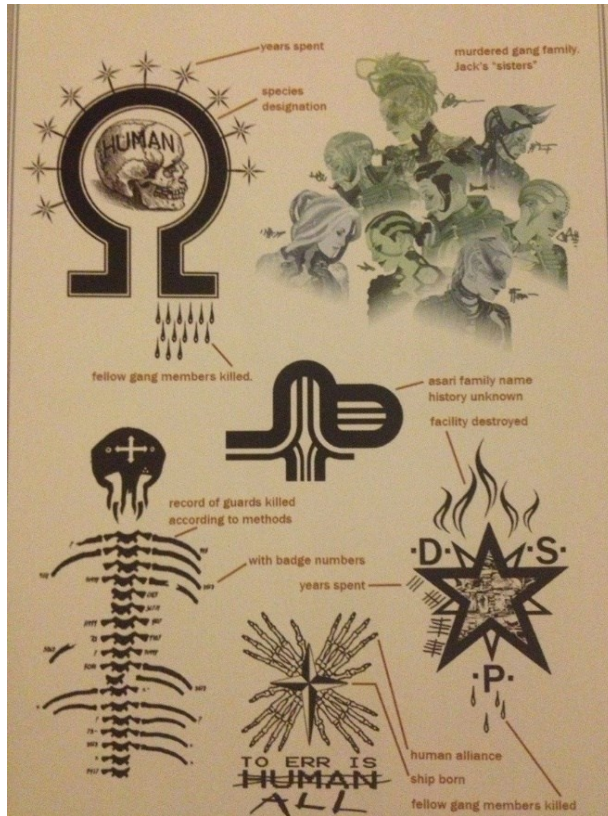
Jack on nuori ja hoikka punk-henkinen nainen. Hänellä on ruskeat silmät ja hän meikkaa itsensä tummanpuhuvasti. Jack on Mass Effect 2 -pelin aikaan täysin kalju ja hänen vartaloon koristavat valtavat arvet, jonka vuoksi hän on miltei koko vartaloon myöten raskaasti tatuoitu. Hän pukeutuu hyvin paljastaviin vaatteisiin. [38.]

Mass Effect 2 -pelissä hänen yllään nähdään korkeavartiset saapikkaat ja tummanpuhuvat reisitaskuhousut. Jackin yläosa on miltei kokonaan paljas, sillä alkuperäisessä asussaan hänen ylävartalonsa koristaa vain strategisesti asetellut remmit. Mass Effect 3 -pelissä Jackin toimiessa opettajana Grissom Academyssa on hän kasvattanut lyhyet hiukset, jotka ovat sivuilta ajeltu ja kiinnitetty poninhännällä päälle. Hänen vaatteinaan toimivat nahkatakki ja valkoinen korsetti sekä reisitaskuhousut ja saapikkaat.

Jack on tatuoinut raskaasti miltei koko vartalonsa, sillä ollessaan vankina Cerberuksen tutkimuslaitoksessa hän joutui käymään läpi kivuliaita ihmiskokeita, jotka jättivät mittavat arvet Jackin vartaloon. Arpien ollessa laajat ja hyvin näkyvät, Jack päättää peittää arvet tatuoinneilla. Monenlaiset tatuoinnit edustavat Jackissa hänen epätoivoista yritystään pyyhkiä menneisyyden tapahtumat pois hänen mielestään ja hänen tahtoaan aloittaa hänen elämänsä uudestaan hänen omalla tavallaan. Jackin tatuoinneilla on jokaisella kuitenkin jokin merkitys, jotka ovat läsnä Jackin aloittaessa elämänsä uudelleen alusta. [34.]

Osa tatuoinneista kuitenkin kuvastaa merkittäviä asioita Jackin elämästä (kuva 14). Hänen ison ja pyöreän selkätatuointinsa tähdet kuvastavat hänen viettämiään vuosia ollessaan vapaa, ja keskellä näkyvä ihmisen pääkallo kertoo hänen rotunsa. Hänen vasen käsivartensa on täynnä kuvia hänen lähipiiristään, jotka murhattiin Jackin ollessa nuori. Hänen oikeaa käsivarttansa koristaa

selkäranka, joka kuvastaa Jackin tappamia vartijoita ja heidän numeroitansa hänen ollessaan vanki. Jackin rintakehää koristaa laivaston logo, jota ympäröi neljä kämmenluuta. Laivaston logo merkitsee Jackin syntymäpaikkaa, kun taas neljä kämmenluuta symboloi hänen hyvää liittoaan muiden ihmisten kanssa. [39.]



Kuva 14. Jackin kehosta löytyviä tatuointeja [61]

Jokainen Jackin kehosta löytyvä tatuointi merkitsee hänelle jotakin, vaikka ne olisi aluksi otettu vain peittämään kehon suuret arvet. Jackin tatuointeja tutkiessa voidaan huomata, että ne kertovat tarinan hänen vaikeista ajoistaan nuoruudessa. Tatuoinnit symboloivat Jackin herkkää ja lempeää luonnettaan ja kuvastavat Jackin olevan hyvin välittävä hänelle läheisiä henkilöitä kohtaan, vaikka ensivaikutelma Jackista olisi päinvastainen.

Jackin vaatetus on hyvin paljastavaa ja vähäistä Mass Effect 2 -pelissä (kuva 15). Vaatetuksen puute korostaa Jackin tatuoitua vartaloa, mutta samalla symboloi Jackin vähäistä arvostusta itseään ja muiden mielipiteitä kohtaan. Mass Effect 3 -pelissä Jackin vaatetus säilyy edelleen paljastavana, mutta asteen verran kohtuullisempana. Vaatetuksen lisääminen voidaan nähdä kuvastavan hänen luonteensa kehittymistä ja tasapainoisemman elämän löytämistä, sillä hänen nähdään työskentelevän pelin alussa opettajana nuorille lapsille Grissom Academyssä. [37.]



Kuva 15. Jackin vaatetus Mass Effect 2 -pelissä. Keskimmäinen kuva on Jackin alkuperäisestä asusta [62]

Jackin yllä nähdään miltei täysin neutraalin- ja tummansävyisiä värejä. Mass Effect 2 -pelissä hänen vaatteensa ovat pitkälti mustan, ruskean ja hieman oranssihtavan värisiä. Musta väri Jackissa voidaan nähdä kuvastavan hänen aikaansa ollessaan koko nuoruutensa vankina Cerberuksen tutkimuslaitoksella. Musta symboloi Jackin pahaenteistä ja kynnistä luonnetta, mutta myös hänen kärsimystään ja traumaattista nuoruuttansa ollessaan vankina Cerberuksen tutkimuslaitoksella. Mustan värin voidaan nähdä kuvastavan Jackin halua peittää hänen menneisyytensä kivuliaat tapahtumat Jackin vaatetuksen ja tatuointien ollessa pitkälti täysin mustat.

Oranssin ja ruskean sävyt Jackin väripaletissa kuvastavat hänen turhautuneisuuttansa ja välinpitämättömyyttä muita kohtaan. Jackin liittyessä Mass Effect 2 -pelissä pelaajan mukana Cerberukselle työskentelemään yhteistä vihollista vastaan, hänen turhautuneisuutensa voi tuntea ruudun läpi. Ruskea väri tukee Jackin turhautuneisuutta ja symboloi samalla Jackin elotonta luonnetta, joka on seurausta nuoruuden traumaista. Kuitenkin Jackin vihamielisen ensivaikutelman alla piileekin pelokas ja varovainen henkilö, joka ei halua joutua enää satutetuksi, minkä vuoksi oranssin voidaan nähdä kuvastavan Jackin kovan kuoren alle naamioitunutta pelkuruutta.

Mass Effect 3 -pelissä Jackin yllä nähdään valkoinen korsetti (kuva 16). Vaikka valkoista väriä ei voida yhdistää varsinaisesti hyvään tai pahaan, kuvastaa se kuitenkin viattomuutta ja puhtautta, joka voidaan Jackin tapauksessa nähdä hänen luonteensa kasvuna ja askeleena eteenpäin. Val-

koinen edustaa Jackin piilevää tahtoa aloittaa puhtaalta pöydältä ja toimia esimerkillisenä esikuvana hänen opettamilleen nuorille opiskelijoille. Myös oranssin sävyt ovat jätetty taka-alalle valkoisen korsetin korvatessa aiemman yläosan, valkoisen nähdään symboloivan Jackin kehittyntä luonnettaan, jossa turhautuneisuus ja väkivaltaisuus ovat jätetty taakse.



Kuva 16. Jackin peittävämpi asu Mass Effect 3 -pelissä [63]

Jackin ulkomuodossa nähdään paljon kulmikkaita ja teräviä muotoja. Moni Jackin tatuoinneista on hyvin kulmikas ja hänen asuissaan Mass Effect -peleissä on paljon teräviä muotoja. Mass Effect 2 -pelissä Jackin yläosana toimivat kulmikkaat remmit koostuvat neliönmuotoisista muodoista, jotka symboloivat Jackin maskuliinista ja vahvaa persoonallisuutta. Mass Effect 3 -pelissä hänen yllään nähtävä valkoinen korsetti koostuu pitkälti täysin terävistä muodoista. Kolmionmallinen kaula-aukko ja hänen vatsaansa ja kaulaansa kiertävät valkoiset nauhat kuvastavat Jackin edelleen epävakaata, mutta nykyään hallinnassa olevaa, persoonallisuuttaan.

Kulmikkaat ja terävät muodot yhdistetään äkkipikaisiin ja epävarmisiin persoonallisuuksiin, mikä Jackin kohdalla voidaan nähdä symboloivan hänen väkivaltaista, epävarmaa ja turhautunutta luonnettansa. Jackin yllä kuitenkin nähdään myös pilkahduksia pyöreistä muodoista, kuten hänen pyöreät polvisuojansa Mass Effect 2 -pelissä ja hänen takkinsa pyöreät olkatoppaukset Mass Effect 3 -pelissä. Pienet pilkahdukset pyöreitä muotoja Jackin ulkomuodossa symboloivat hänen piilossa olevaa huoletonta, empaattista ja tasapainoista luonnettaan.

Kuitenkin Jackin tapa pukeutua kuvastaa hänen persoonallisuuttansa hyvin. Jack pukeutuu tyyliin ominaisesti ja hänen ollessaan hyvin voimakkaasti muunneltu biottisia kykyjä omaava ihminen, ei hän tarvitse juurikaan iskuilta tai hyökkäyksiltä suojaavia vaatteita. Jackin väripaletti ja

tapa pukeutua kuvastavat hänen elämäntapaansa ja symboloivat hänen karkean lempeää persoonallisuuttansa. Hänen pukeutumisestaan voi hyvin päätellä hänen olevan välinpitämätön ja huolimaton henkilö.

6.3 Ada Wong

Ada Wong on keskeinen hahmo Resident Evil- pelisarjassa. Ensimmäisen kerran Ada Wongista on kuultu vuonna 1996 julkaistussa ensimmäisessä Resident Evil -pelissä, mutta hänen ensiesiintymisensä pelisarjan sivuhenkilönä ja antisankarittarena nähtiin vasta vuonna 1998 julkaistussa Resident Evil 2 -pelissä. Ensiesiintymisensä jälkeen Ada Wong on esiintynyt myös vuonna 2005 julkaistussa Resident Evil 4 -pelissä ja vuonna 2012 julkaistussa Resident Evil 6 -pelissä. [40.] Vuonna 2019 julkaistussa Resident Evil 2 Remake -pelissä Ada Wong esiintyi jälleen monen vuoden jälkeen pelin sivuhenkilönä ja hänet nähtiin myös vuonna 2023 julkaistussa Resident Evil 4 Remake -pelissä (kuva 17). Ada Wong toimii päähenkilönä ja pelattavana hahmona sekä alkuperäisen että uusintaversiona mukana tehdyn Resident Evil 4 -pelin lisäosassa, Separate Ways -pelissä. [41.]



Kuva 17. Ada Wong Resident Evil 4 Remake -pelissä [64]

6.3.1 Persoonallisuus

Ada Wong on persoonallisuudeltaan hiljainen ja rauhallinen. Hänen elämästään ei tiedetä juuri mitään, sillä hänen nimensä ei ole edes oikea, vaan salanimi. Häntä ei kuitenkaan mysteerisen

persoonallisuuden vuoksi kannata olettaa lempeäksi tai ujoksi, sillä häntä ei hätkäytä juuri mikään ja hän on aina valmis taisteluun. Työskennellessään Ada toimii itsevarmasti ja pelottomasti, eikä pelkää puolustaa itseään tai hänelle läheisiä ihmisiä. [42, 43.]

Ada on hyvin älykäs ja itsenäinen, omaa erinomaiset selviytymistaidot ja osaa olla erittäin kekseliäs tarpeen tullen. Hänellä on erittäin kehittyneet ja merkittävät lähitaistelutaidot ja käyttää ympäristöään paljon hyödyksi taistellessaan. [44.] Hänellä on myös hyvin sarkastinen huumorintaju ja hän vitsailee usein muiden kustannuksella heitä auttaessaan. Hänen luonteestaan ja käyttäytymisestä ei kuitenkaan ikinä käy ilmi, mikä hänen tavoitteensa on ja kenen puolella hän loppujen lopuksi työskentelee. [43.]

Vaikka Ada näyttäytyy ulkopuolelle kylmäsydämisenä, on hän kuitenkin erittäin ystävällinen ja myötätuntoinen. Hänet nähdään usein tehtävänsä ohella taisteluissa auttamassa siviilejä ja taistelemassa vihollisia vastaan. Hän on läheinen liittovaltion agentti Leon Kennedyn kanssa, ja heidän välilleen on muodostunut erityinen, mutta monimutkainen side. Vaikka Ada nähdään usein auttamassa ja suojelemassa Leonia ja hänen vuoksensa Ada on myös uhmannut oman esimiehien käskyjä, käyttää hän myös paljon hyväkseen Leonin luottamusta ja lempeyttä edistyäkseen omassa tehtävässään. [43.]

Adan tiedetään työskennelleen elämänsä aikana vakoojana ja salaisena agenttina ja myöhemmin toimineen osallisena lukuisissa bioaseiden kanssa tapahtuneissa onnettomuuksissa. Hänellä on kuitenkin aina oma tavoitteensa tehtävän aikana, mikä motivoi häntä eteenpäin [42]. Tämän salamyhkäisen persoonallisuuden vuoksi Adaa voisi kuvailla myös hieman kaksinaamaiseksi. Vaikka Ada pyrkii auttamaan muita oman tehtävänsä ohella eikä halua olla velkaa kenellekään, ei moni henkilö osaa sanoa, voiko häneen loppujen lopuksi luottaa ollenkaan. [43.]

6.3.2 Ulkonäkö

Ada Wong on 170 cm pitkä, hyvin kaunis ja siro aasialaisamerikkalainen nainen, jonka sukujuuret ovat Kiinasta. Hänen ulkonäkönsä on pysynyt hyvin pitkälti samanlaisena koko pelisarjan ajan. Hän pukeutuu ja kantaa itsensä jalosti ja tyylikkäästi, jonka vuoksi häntä usein kutsutaan perinteiseksi ”femme fatale” -hahmoksi. Adan silmät ovat ruskeat ja hänellä on lyhyet ja mustanväriset polkkamittaiset hiukset, joita hän yleensä pitää auki. [45.] Adan meikki on hyvin luonnollinen eikä hänellä ole ollenkaan tatuointeja.

Ada pukeutuu hyvin usein pelkästään punaisen ja mustan värisiin vaatteisiin. Resident Evil 2 Remake -pelissä Adan yllä nähdään vartaloa myötäilevä, punainen cocktailmekko olkaimilla. Mekon alta häneltä pilkistää rusetilla koristellut mustat ja olkaimettomat rintaliivit. Mekon lisäksi hänellä on päällä mustat sukkahousut ja korkokengät. Hänellä on kaulassaan hopealla timantilla varusteltu musta choker-kaulakoru ja hänen vasenta rannettaan koristavat käsikoru ja kello. Hänen varusteisiinsa kuuluu myös muokattu musta nahkainen olkalaukku, johon hän säilöö aseensa. [45.]

Hyvin samantyylinen vaatetus nähdään Resident Evil 4 Remake -pelissä ja tämän Separate Ways -lisäosassa (kuva 18). Hänen yllään nähdään punainen turtleneck-mallinen mekko mustalla vyöllä ja mustat sukkahousut. Korkokenkien sijaan Adalla on mustat, reisiin asti ulottuvat korolliset saapikkaat. Hänellä on käsissään mustat, nahkaiset hansikkaat. Hänellä on aiemmasta pelistä tutuksi tullut olkalaukku yllään ja myös hänen vyötäröllään nähdään vyöhön kiinnitetty paikka aseelle. [45.]



Kuva 18. Ada Wong Resident Evil 4 Remake -pelissä [65]

Resident Evil 6 -pelissä Adan yllä nähdään mekon sijasta kirkkaanpunainen kauluspaita, jonka hihat ovat käärittynä ja mustat nahkahousut. Hänellä on myös mustat, käsivarsiin ulottuvat hansikkaat ja pienellä korolla varustetut mustat saapikkaat. Hänellä on yllään myös kaulakoru, jonka voisi nähdä läheltä katsottuna muistuttavan ristiä. [45.]

Vaikka punainen ja musta ovat Adan päävärit pukeutumisessa, nähdään hänen yllään myös pilkahduksia neutraaleista väreistä. Resident Evil 2 Remake -pelissä Adan ensitapaamisella hänen yllään nähdään pitkä, beigen värinen trenssitakki, vaaleansini-valkoraitainen huivi ja mustat aurinkolasit. Ada nähdään myös Umbrella Chronicles -pelin epilogissa pitkässä, smaragdinvihreässä mekossa, jota koristaa vaaleanpunainen huivi sekä roikkuvat korvakorut (kuva 19). [45.]



Kuva 19. Ada Wong poikkeuksellisesti vihreässä mekossa Umbrella Chronicles -pelin epilogin aikana [66]

Adan vaatetuksessa (kuva 20) nähdään myös jonkin verran perhosia. Vuonna 2005 julkaistussa Resident Evil 4 -pelissä Adan pitkässä, tyylitellyssä punaisessa mekossaan oli useita perhosia koristeena. Resident Evil 4 -pelin lisäosassa nimeltään Assignment Ada, hänen yllään nähdään normaalista poikkeavana täysin musta, soluttautumiseen tarkoitettu asu, jonka hihaa koristaa perhonen. Perhoset symboloivat usein uudelleensyntymistä ja uusia mahdollisuuksia, minkä vuoksi

perhoset voivat viitata Adan vaatetuksessaan hänen mysteeriseen menneisyyteensä ja nykyään hänen tahtoonsa toimia oikein. [45.]



Kuva 20. Kuvassa vasemmalta oikealle: Ada Wong alkuperäisessä Resident Evil 4 -pelissä, tyypillisessä punaisessa mekossaan, jota koristaa perhoskuviointi. Keskellä Ada Wong Resident Evil 6 -pelissä ja oikealla Ada Wongin asu Resident Evil 2 Remake -pelistä [67]

Punainen väri edustaa Adassa hänen rikollista taustaansa. Adan työskennellessä koko ikänsä rikollisten järjestöjen parissa, punainen symboloi hänen väkivaltaista luonnettaan ja itsekkäitä tekojaan vuosien aikana. Vaikka Ada on kuitenkin hyvin lempeä ja lämmin hahmo sisältä, hän ei luota helposti ihmisiin ja hänen luomat ihmissuhteet ovat yleensä aina jossain määrin häntä hyödyntäviä. Hän kuitenkin auttaa paljon viattomia ihmisiä tehtäviensä ohella jopa oman henkensä uhalla, vaikka ei hyötyisi tästä itse mitään, sekä on syvästi kiintynyt liittovaltion agentti Leon Kennedyyn. Tämän vuoksi punainen voidaan nähdä myös edustavan Adan lempeämpää puolta ja hänen kiintymystään muihin ihmisiin.

Musta puolestaan kuvastaa Adan mysteeristä menneisyytensä. Värin voidaan nähdä edustavan myös kuolemaa ja kärsimystä, mikä symboloi Adan luonnetta olla armoton ja suorittaa annettu tehtävä hinnalla millä hyvänsä. Musta kuvastaa myös Adan taitoa manipuloida ja käyttää läheisiään hyväksi ja hänen kykyänsä työskennellä brutaalien vihollisjärjestöjen kanssa.

Ada on muodoiltaan hyvin naisellinen. Muotokieltä ajatellessa Adan ulkonäössä esiintyy paljon pyöreitä ja ympyränmallisia muotoja, mutta kuitenkin myös teräviä ja kolmionmallisia muotoja.

Adalla on pyöreät kasvot ja hänen terävä hiustenleikkuunsa tuo vastapainoa hänen pehmeille kasvoilleen. Hänen vartalonsa on kolmioita myötäilevän kurvikas, mutta pyöreäreunainen. Kolmiot symboloivat Adassa hänen epäluotettavuuttaan ja jännitteitä muiden henkilöiden kanssa sekä hänen impulsiivista työskentelytapaansa. Pyöreät muodot tasapainottavat kokonaisuutta ja ilmentävät Adan piilossa olevaa herkkää ja lempeää luonnetta.

Resident Evil 2 Remake -pelissä hänen vartalonmyötäinen cocktailmekkonsa korostaa hänen naisellisuuttansa, mutta mekon terävät leikkaukset kaula-aukossa ja selkämyksessä tuovat särmikkyyttä vaatteeseen. Myös hänen teräväkärkiset korkokenkensä ja kulmikas choker-kaulakoru tasapainottavat hänen pehmeää naisellisuuttansa. Resident Evil 4 Remake -pelissä hänen vaatteissaan korostuvat jälleen samanlaiset muodot: saapikkaiden kärjet ja hansikkaiden leikkaus ovat terävät. Hänen hiuksensa ovat kasvaneet hieman pituutta, mutta säilyttävät edelleen terävän ja särmikkään tyylin.

Adan pukeutuminen ei ole kaikista käytännöllisin eikä hänestä ensinäkemällä voisi kuvitella, että hän työskentelee rikollisjärjestöjen parissa palkkasoturina ja vakoojana. Adan tyyli pukeutua on naisellinen ja muodikas ja Ada vaikuttaa pukeutuvan tyyliään ajatellen, jättäen vaatteiden suojaavuuden ja käytännöllisyyden taka-alalle. Suojauksen puute jättää Adan alttiiksi vaaroille ja häntä on muun muassa ammuttu olkapäähän etäisyydeltä ja metallinen piikki on lävistänyt hänen reitensä, kun hän on pudonnut romukasaan.

Kuitenkin Adan tyyllillä pukeutua on etunsa. Hän usein esiintyy valeasuissa ja hänen pukeutumistyyliinsä esittää hänet enemmänkin vaarattomana sivullisena, petollisen palkkasoturin sijaan. Pukeutumisellaan hän pystyy manipuloimaan helposti muita ihmisiä, esimerkiksi tavatessaan ensimmäistä kertaa Leonin kanssa, esiintyi Ada liittovaltion agenttina. Näin voidaan siis päätellä, että Adan persoonallisuus on hyvin petollinen ja vain ne henkilöt, jotka tietävät Adan todellisen luonteen, tunnistavat hänen aidot motiivinsa hänet tavatessaan.

6.4 Pohdintaa tapausesimerkeistä

Tapausesimerkkien tutkiminen oli mielenkiintoista. Antisankareiden piirteiden löytäminen hahmoista oli taustamateriaalin kanssa helppoa ja tapausesimerkkien hahmojen taustatarinaa ja persoonallisuutta kirjoittaessa huomasin monia tyypillisiä luonteenpiirteitä, jotka sopivat antisankarin persoonallisuuden piirteisiin. Kaikkia kolmea hahmoa yhdistävätkin älykkyys ja loistavat tais-

telutaidot. Hahmoille yhteisiä piirteitä ovat myös väkivaltaisuus ja pelottomuus, mutta myös pii-levän herkkä luonne. Myös kaikkien hahmojen väripaletti tukee heidän antisankarillista persoonallisuuttansa.

Pian kuitenkin huomataan, että nämä kolme tapausesimerkkiä eivät ensimmäiseksi ulkonäkönsä puolesta pistä silmään antisankarina. Ensivaikutelma Ellien ja Adan hahmosta oli kyseenalainen: voiko tämä hahmo todella kyetä suureen väkivaltaan ja manipuloida toisia oman hyödyn eduksi? Ellien nuori ikä ja punainen väripaletti *The Last of Us* -pelissä tuo ensimmäisenä mieleen nuoren ja viattoman lapsen, kontrastina Ellien toimiessa hyvin väkivaltaisena jo nuorena iässä. Adan petollisen lämmän olemus *Resident Evil 2 Remake* -pelissä viittaa enemmän hahmon toimivan päähenkilö Leon Kennedyn apulaisena, kylmän ja manipuloivan palkkasotilaan sijasta.

Jackin ulkonäkö ei varsinaisesti kommunikoi suoraan hahmon antisankarillisesta persoonallisuudesta, mutta raskaat tatuoinnit ja hyvin paljastava vaatetus kertovat heti ensinäkemällä hahmon ajatuksien ollessa muualla kuin omassa itsessään. Jackin tapa meikata ja pukeutua kuvastavat enemmän hahmoa, joka haluaa tuoda itseään esille. Kuitenkin vasta pelin edetessä ja Jackin käytöksen myötä hänen todellinen luonteensa paljastuu.

Tämä herätti ilmaan kysymyksen: voidaanko hahmon antisankarillista persoonallisuutta tuoda esille ainoastaan hahmon ulkonäössä?

Tietyt värit, kuten musta ja punainen, olivat pääosassa jokaisen hahmon ulkonäössä. Myös terävät muodot, kuten neliöt, suorakulmiot ja kolmiot, olivat näkyvillä jokaisen hahmon vaatetuksessa ja ulkonäössä. Hahmojen vaatetukset olivat hahmon persoonallisuuteen sopivia ja käytännöllisiä. Kuitenkin esimerkiksi punaisen värin symboloidessa sekä aggressiivisuutta että rakkautta, on pelkästään hahmon ulkonäöstä hankala päätellä hänen motiivejaan. Antisankarin persoonallisuuden ollessa monimutkainen kirjo tunteita, on pelkän hahmon ulkonäön perusteella verrattain hankala päätellä hahmon lopullista linjausta.

Vertailllessani tapausesimerkkien persoonallisuutta heidän ulkonäkönsä huomasin yhteneväisyyksiä, jotka sopivat antisankarin kategoriaan. Nämä tarvitsivat kuitenkin syvempää tietoa hahmon persoonallisuudesta ja heidän motiiveistaan, jotta yhtäläisyydet huomattaisiin. Esimerkiksi Adan punaisen ja mustan värinen vaatetus kertoo ensinäkemällä hahmon olevan mysteerinen, mutta voi jättää tulkinnan varaan, onko hahmo lempeän rakastava vai aggressiivisen väkivaltainen. Adan vaatetuksesta voi päätellä hahmon toimivan jonkin sortin vakoojana, mutta syvemmät motiivit jäävät epäselviksi, eikä vaatetuksesta tule ilmi Adan erinomaiset lähitaistelutaidot ja selviytymiskeinot.

Hahmoja tutkiessa syvemmin tulin huomanneeksi, että valtaosa valitsemieni hahmojen antisankariudesta koostuu heidän käyttäytymisestänsä. Aloinkin miettimään, voiko hahmon antisankariutta tuoda esille hahmon visualisoinnissa vai näyttäytykö hahmon lopullinen persoonallisuus kunnolla läpi vasta hahmon eleissä ja käyttäytymisessä.

Valitut tapausesimerkit olivat ennen niiden syvempää tutkimista jo entuudestaan tuttuja hahmoja, joten heidän persoonallisuudestaan ja pukeutumisestaan tiedettiin paljon. Varsinaista tutkimista hahmojen taustoista ei tarvittu, sillä hahmon tarinat olivat tuttuja. Tämä kuitenkin saattaa toimia valtavaksi hyödyksi tapausesimerkkejä tutkittaessa ja antaa informaatiota hahmon persoonallisuudesta ennen ulkonäön tutkimista.

Tapausesimerkkien tutkimisen jälkeen voidaan tulla lopputulokseen, että hahmon monimutkaisesti luotu antisankarillinen persoonallisuus ei välttämättä ilmene aina suoraan hahmoa mallinnettaessa. Antisankarillinen persoonallisuus on loppujen lopuksi kirjava valikoima erilaisia luonteenpiirteitä ja hahmon taustarina vaikuttaa persoonallisuuden muovautumiseen. Antisankarille ominaisia ristiriitaisia tuntemuksia ja moraalisia taipumuksia on hankala tuoda esille värien ja muotojen kautta, sillä hahmon linjaus ei ole suoraan hyvä tai paha.

Hahmon persoonallisuutta voidaan kuitenkin tuoda esille paljon mallinnusvaiheessa ja erityisesti värien ja vaatetuksen avulla. Hahmosta saadaan paljon tietoa jo etukäteen pelkän ulkonäön perusteella, kuten esimerkiksi hahmon värien käytöstä ja tämän tavasta pukeutua. Kuitenkin antisankarillista persoonallisuutta tutkiessa huomattiin, että hahmon lopullinen persoonallisuus tulee ilmi vasta pelissä, hahmon käyttäytyessä todellisen luonteensa tavalla, minkä vuoksi voidaan todeta, että hahmon antisankarillisuutta ei pystytä täysin ilmentämään hahmon mallinnusvaiheessa, vaan persoonallisuuden ilmentäminen tarvitsee tukea myös myöhemmissä vaiheissa, kuten hahmon tavasta käyttäytyä.

7 Projekti: Antisankarin mallintaminen ja visuaalinen ilme

Opinnäytetyöni yhtenä osana teen käytännön työnä 3D-hahmon ja tarkoitukseni on luoda antisankarillinen hahmo. Aloitan projektin luomalla hahmolle lyhyen kuvauksen tämän persoonallisuudesta ja luonteen ominaispiirteistä. Konseptointivaiheessa suunnittelen hahmon ulkonäön ja tässä vaiheessa hyödynnän tutkimieni tapausesimerkkejä ja teoriassa läpikäymiäni oppeja. Mallinnusvaiheessa tuon ilmi hahmon persoonallisuutta tutkimieni asioiden, kuten värien, muotojen ja vaatetuksen avulla.

Projekti aloitetaan hahmon persoonallisuuden suunnittelusta ja tämän luomisesta. On vaikeaa luoda antisankarillinen hahmo ilman kunnollista persoonallisuutta, mistä ammentaa tietoa hahmon ulkonäön suunnitteluun. Persoonallisuutta luodessa aiotaan hyödyntää tutkittuja tapausesimerkkejä tukimateriaalina, mutta myös pohditaan henkilökohtaisesta näkökulmasta, minkälainen hahmon halutaan lopulta luoda.

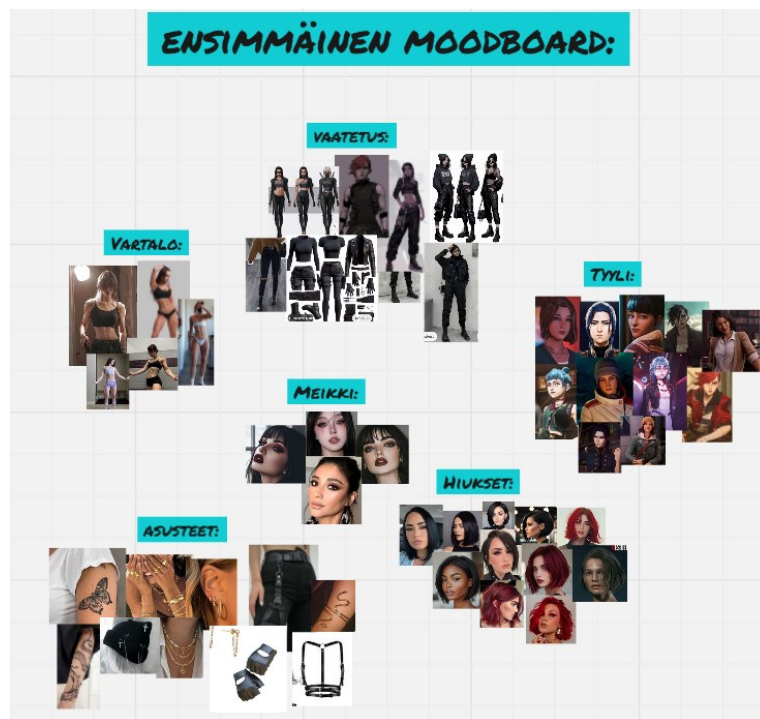
Konseptointivaiheessa tarkoituksena on kerätä laaja katsaus erilaisia kuvia ja luoda mielikuva-taulu (eng. moodboard), jonka avulla hahmolle saadaan luotua runko ja hahmon konseptille pohja, josta voidaan lähteä toteuttamaan hahmon konseptia. Tavoitteena on tehdä pelkistetty ja stereotyyppinen hahmo, jotta hahmon antisankarilliset piirteet nousisivat esiin mahdollisimman selkeästi. Lopullisena tarkoituksena on mallintaa ja teksturoida valmis hahmo itse, jota voidaan myöhemmin käyttää osana portfolioa.

7.1 Konseptointi

Hahmon suunnittelu ja konseptointi aloitettiin kirjoittamalla tiettyjä luonteen- ja ulkonäön piirteitä paperille ylös. Aikaa säästääkseni hahmosta päätettiin tehdä perinteinen ja stereotyyppinen antisankari, jonka vuoksi antisankarin yleisimpiä piirteitä ammennettiin mukaan kirjoitettaessa hahmon persoonallisuutta ylös. Inspiraatiota otettiin myös tutkituista tapausesimerkeistä ja ulkonäköä suunnitellessa tukeuduttiin tyypillisiin väreihin ja muotoihin, joita antisankareilla nähdään: terävät ja kulmikkaat muodot, jonka mukana värimaailmassa käytettiin pääosin punaista, vihreää ja mustaa.

Hahmosta kirjoitettiin karkea kuvaus paperille, minkä jälkeen kirjattiin ulkonäöllisiä piirteitä, joita haluttiin sisällyttää hahmoon: hahmolle tiedettiin tulevan ehdottomasti lyhyet hiukset, paljon tatuointeja ja arkinen vaatetus. Nopean luonnostelun jälkeen aloitettiin syvempi pohdinta: mitä hahmo tekisi työkseen, mihin elinympäristöön ja ajanjaksolle hahmon sopeutuisi ja miltä hahmo näyttäisi? Hahmon tuleva tyyli oli selvä alusta asti, minkä vuoksi ulkonäköön päätettiin ottaa inspiraatiota Arcanen ja Life is Strange: Double Exposuren hahmoista ja tyyliinsuunnittelusta.

Hahmon visuaalisen konseptoinnin aloitus tapahtui suunnittelemalla Miro-sovelluksessa mielikuvataulu, johon kerättiin runsaasti ideoita ja referenssejä hahmon ulkonäköä varten. Miro on ilmainen sovellus, jossa voidaan luoda yhdessä tiimin kesken monipuolisesti visuaalisia muistiinpanoja, kaavioita ja mielikuvatauluja ja sitä voidaan käyttää tukivälineenä ideointiin ja projektinhallintaan [46]. Referenssikuvien kerääminen jaettiin kuuteen osa-alueeseen: hahmon vaatetus, vartalo, hiukset, meikki, asusteet ja tyyli. Referenssit hahmoon kerättiin Pinterest-sivustolta. Miro-työkalulle kirjoitettiin myös hahmon persoonallisuudesta lyhyt kuvaus, johon myös hahmon luonteenpiirteet sekä ydinominaisuudet koottiin yhteen kasaan.



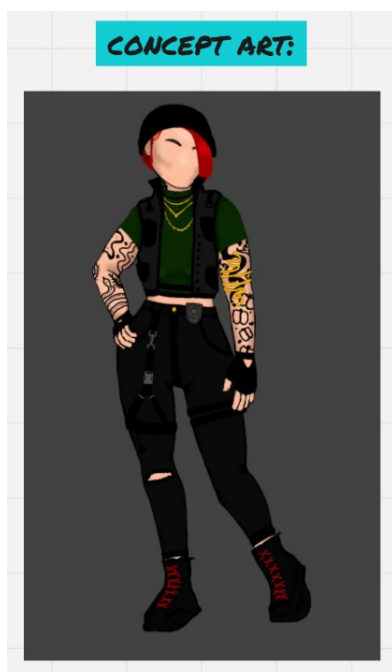
Kuva 21. Ensimmäinen mielikuvataulu hahmon ulkonäöstä.

Kerättyäni mielikuvatauluun tarvittavat referenssit, aloitettiin hahmon konseptin työstämistä Photoshopissa. Referenssi hahmon konseptin raameille ja poseeraukselle haettiin PoseMy.Art-sivustolta, jonka avulla luonnosteltiin aluksi karkea hahmo. PoseMy.Art on ilmainen taiteilijoille

tarkoitettu sivusto, jossa voidaan luoda erilaisia poseerausviitteitä piirustuksiin ja konsepteihin. Sivusto kattaa laajan ja valmiiksi luodun hahmo- ja poseerausvalikoiman, josta voidaan valita monipuolisesti erilaisia hahmoja ja poseerauksia omaan käyttöön. [47.]

Ajatus tulevasta hahmosta oli muodostunut selkeäksi, sillä konseptin idea oli muodostettu jo ennen referenssien hankkimista. Tiesin, miltä hahmoni halusin näyttävän. Hahmon pukeutuminen päätettiin käytännölliseksi ja persoonallisuuteen sopivaksi. Värimaailman kanssa päädyttiin keskittymään tiettyihin väreihin, kuten vihreään, punaiseen ja mustaan. Värejä suunnitellessa haluttiin rajoittaa vain muutamiin väreihin, jotta hahmon ulkomuodosta ei tulisi liian sekava ja värien symboliikka yhdistettäisiin hahmon antisankarilliseen persoonallisuuteen.

Hahmon vaatetuksen luomiseen vaikutti persoonallisuuden lisäksi muun muassa hahmon elinympäristö ja ammatti. Vaatetusta pohtiessa halusin huomioida nämä kummatkin elementit, mutta kuitenkin huomioida vaatetuksen persoonallisuuteen sopivaksi. Hahmon ammatin ja persoonallisuuden ollessa miltei valmiiksi suunniteltuja, pohdin myös mahdollisuutta siitä, haluanko hahmon näyttävätyvän työvaatetuksessa vai omissa vaatteissaan. Hahmon pukeutumisessa päädyttiin kuitenkin hahmon pukeutuvan arkisesti ja näyttävätyvän tässä työssä vapaa-ajan vaatteissa, ottaessa kuitenkin samalla pieniä ideoita hahmon työvaatetuksesta, jotka näyttävätyvät hahmon arki-vaatteissa.



Kuva 22. Kuvakaappaus hahmon valmiista konseptista Miro-työkalulla.

7.2 Mallintaminen

Konseptoinnin valmistuttua siirryttiin hahmon mallinnukseen. Mallintaminen suoritettiin Blender-nimisessä ohjelmassa. Blender on 3D-grafiikkaan tarkoitettu mallinnusohjelma, jonka voi ladata internetistä täysin ilmaiseksi. Aikataulullisista syistä hahmon mallinnuksessa käytettiin apuna myös Blenderiin ladattuja lisäosia (eng. add-on), kuten Human Generator Ultimate lisäosaa. Hahmon mallinnus jaettiin osiin: ensimmäisenä mallinnetaan hahmon keho, jonka jälkeen järjestyksessä mallinnettiin hahmon hiukset, kulmakarvat ja ripset sekä lopuksi vaatus ja erilaiset asusteet.

Mallintaminen toteutettiin heti alusta asti mahdollisimman optimoidusti. Aikataulun puitteissa prosessista päädyttiin jättämään välistä täysin veistäminen (eng. sculpting) ja mallinnetut osat tehtiin suoraan mahdollisimman optimoidulla topologialla. Veistämisen pois jättäminen mahdollisti mallintamisen nopeammin, mutta mahdollisten yksityiskohtien puuttumisen. Tämän vuoksi projektin aikana käytettiin myös paljon Blenderin muokkaajia (eng. modifier). Muokkaajien tarkoituksena on helpottaa prosessin kulkua ja nopeuttaa mallien valmistumista.

Hahmon kehon mallinnuksessa päädyttiin aikataulusyistä luopumaan ja hahmon keho luotiin Blenderin Human Generator Ultimate -lisäosalla. Human Generator Ultimate on Blenderille luotu maksullinen lisäosa, jonka avulla voidaan generoida helposti ja nopeasti erilaisia ihmismalleja. Human Generatorin avulla voidaan säätää muun muassa hahmon pituutta, painoa ja monipuolisesti erilaisia piirteitä, esimerkiksi kasvonpiirteet. Se tarjoaa myös monipuolisesti valmiiksi luotuja vaatteita ja asusteita käytettäväksi, kuten kenkiä, ja valmiita tekstuureja luomilleen hahmoille.

Kun hahmon perusta oli luotu Human Generatorin avulla, siirryttiin hiusten ja kulmakarvojen mallintamiseen. Hahmon hiukset ja kulmakarvat haluttiin luoda tyylitellyn näköiseksi ja tähän osioon otettiin paljon inspiraatiota Life is Strange: Double Exposuren Max Caulfieldin hiuksista. Hiusten ollessa hyvin lyhyet ja pitkälti pipon alla piilossa, eivät hahmon hiukset varsinaisesti olleet hahmon kohokohta, joten hiusten mallintamisessa päädyttiin simppeleihin ratkaisuun. Hiukset mallinnettiin Blenderissä Path- ja Curve-työkalujen avulla. Myös hahmon kulmakarvat ja ripset mallinnettiin mahdollisimman simppeleisti ja mallinnuksessa käytettiin apuna Blenderin sisäisiä muokkaajia, kuten Mirror- ja Subdivision Surface -muokkaajia. Kulmakarvoja ja ripsiä mallintaessa päädyttiin samanlaiseen yksinkertaiseen tyyliin, millä tavalla hahmon hiukset oli myös mallinnettu.

Hiusten ja kulmakarvojen mallinnuksen jälkeen oli aika siirtyä vaatteiden pariin. Ennen vaatteita mallintamista pohdittiin erilaisia vaihtoehtoja, millä tavalla vaatteet kannattaisi mallintaa. Vaihtoehtoina olisi ollut muun muassa Cloth-muokkaajan käyttö tai vaatteiden veistäminen hahmon päälle. Aikataulusyistä päädyttiin kuitenkin valitsemaan tutuksi ja helpoksi todettu vaihtoehto, jossa vaatteet mallinnettiin mekaanisesti suoraan mallin päälle käyttäen hyväksi Shrinkwrap- ja Mirror-muokkaajia. Tämän vuoksi vaatteiden mallinnus pystyttiin aloittamaan alusta asti heti mahdollisimman optimoidusti. Hahmon paita ja housut mallinnettiin käyttäen hyväksi hahmon perusmallia. Hahmon kengät mallinnettiin myös kyseisellä tavalla.

Hahmon korut mallinnettiin Path-työkalun avulla. Hahmon käsikoru rakentui nopeasti kyseisellä työkalulla, mutta kaulakorujen tekemiseen käytettiin tämän työkalun lisäksi Array-muokkaajaa.

7.3 Teksturointi

Mallinnuksien teksturointi suoritettiin kahdessa ohjelmassa. Blender-ohjelmassa teksturoitiin yksinkertaiset tekstuurit, kuten yksiväriset korut ja hahmon liukuvärjätyt hiukset. Nämä teksturoitavat mallit teksturoitiin yksinkertaisilla ja pääosin yksivärisillä materiaaleilla, ilman tarkempia tekstuurikarttoja. Hahmon korujen teksturointia varten Blenderissä luotiin yksinkertainen kultaisen metallin sävyinen materiaali. Tekstuuria käytettiin hahmon käsikorun, korvakorujen ja kaulakorujen teksturoinnissa. Hiusten ja kulmakarvojen teksturointia varten luotiin kaksivärinen liukuväri-materiaali, jotta hiusten ja kulmakarvojen kaksiväristä tekstuuria oli helppo käsitellä.

Monimutkaisempaa tekstuuria vaativat mallinnukset, kuten hahmon vaatteet, teksturoitiin puolestaan Substance Painter 3D -ohjelmassa. Substance Painter 3D on Adoben luoma maksullinen ohjelma, jossa malleille voidaan luoda reaaliajassa tekstuureja suoraan niiden päälle. [48.] Ohjelman sisältä löytyy monipuolinen valikoimia erilaisia teksturointivälineitä, tekstuurikarttoja ja jopa valmiita tekstuureja. Substance Painterin avulla mallinnuksien UV-kartoille voidaan myös automaattisesti luoda varjostuksia ja korostuksia ohjelman valmiilla työkalulla (eng. bake mesh maps).

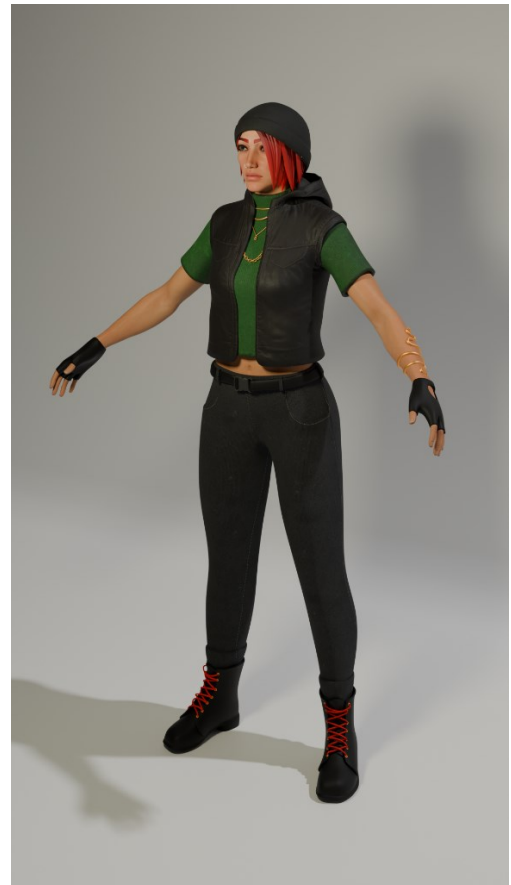
Vaatteita teksturoidessa Substance Painterin valmista materiaalikirjastoa käytettiin paljon hyväksi. Vaatteiden materiaalit tehtiin lopulta itsenäisesti, mutta tekstuurikartat ja varjostusta tuovat materiaalit otettiin Substance Painterin valmiista kirjastosta. Hahmon konseptia käytettiin paljon tukena vaatteiden väriä valitessa, jotta materiaaleista saataisiin oikeanlaiset.

7.4 Lopputulos

Hahmo koottiin valmiiksi Blender-ohjelmassa, minkä jälkeen valmiista hahmosta otettiin vielä kuvat. Valmis hahmo on tutkielma antisankarillisen persoonallisuuden ilmentämisestä, jota on tuotu esille hahmon mallinnusvaiheessa. Mallinnuksen taustatukena on käytetty tapausesimerkkejä ja opinnäytetyön teoriaa antisankareista ja erilaisista persoonallisuuksista. Lopputuloksena on valmis, mallinnettu ja teksturoitu 3D-hahmo.



Kuva 23. Valmis hahmo



Kuva 24. Valmis hahmo sivusta

Kirjoitin hahmoa konseptoidessani hahmosta myös luonteenkuvauksen, jotta saisin mahdollisimman paljon ammennettua hahmoon antisankarillisia piirteitä, sillä hahmon suunnittelun kulku on paljon nopeampaa hahmon persoonallisuuden ollessa jo valmis ja näin vältetään myös mahdollisilta ristiriidoilta hahmon ulkonäössä ja tämän persoonallisuudessa. Tässä lyhyt kuvaelma hahmon luonteesta:

Noin kolmekymppinen 180 cm pitkä nainen, joka työskentelee poliisina. Hyvin itsepäinen, kyyninen ja epäluottavainen muita kohtaan, mutta omaa kuitenkin rehellisiä ja empaattisia piirteitä.

Kasvoi orpona köyhissä ja rikollisissa olosuhteissa. Nähdessään väkivallan vaikutuksen yhteiskuntaan, hän päätti yrittää muuttaa elämänsä suuntaa ja liittyi poliisivoimiin.

Poliisina hän huomasi monia yhteiskunnan ja lain epäkohtia, niin hyvässä kuin pahassa. Hänen ammatillinen roolinsa on jatkuva taistelu henkilökohtaisten ristiriitojen ja poliisin velvollisuuksien välillä. Erikoisosaaminen psykologisessa manipulaatiossa: pystyy purkamaan jännitteitä ja saamaan ihmiset paljastamaan asioita, jotka eivät ole heidän etujaan. Ei ole kuitenkaan kiinnostunut väkivallan etsimisestä. Eristäytynyt ja sulkeutunut muista ihmisistä. Hänellä on vaikeuksia kohdata omia tunteitaan, minkä vuoksi hän saattaa toimia impulsiivisesti.

Aikataulusyistä hahmoa ei saatu täysin valmiiksi, jonka vuoksi joitakin elementtejä hahmon alustavasta konseptista jäi uupumaan valmiista mallista. Konseptia ja valmista mallia vertaillen huomaa, että mallista jäi uupumaan tatuoinnit ja muutamat asusteet, kuten poliisin virkamerkki, virka-aseen reisikotelo ja ylävartaloa koristavat nahkaiset asustevaljaat. Myös hahmon teksturointi jouduttiin jättämään hieman keskeneräiseksi, sillä aikataulusyistä hahmon kehon ja kasvon alueen tekstuurit jouduttiin toteuttamaan täysin Human Generator 3D Ultimate -lisäosan tekstuureilla, vaikka alkuperäisesti ne oli suunniteltu teksturoitavaksi Substance Painter 3D -sovelluksessa.



Kuva 25. Lähikuva hahmosta Blenderissä

Vaikka hahmosta jäi uupumaan paljon tärkeitä asioita, hahmon lopputulokseen oltiin silti tyytyväisiä. Aikataulun puitteissa hahmosta saatiin valmis ja eheän näköinen ja hahmo kuvastaa konseptointivaiheessa luotua antisankarillista persoonallisuutta. Malli sopii myös opinnäytetyön projektiksi hyvin, sillä mallin tarkoituksena on toimia graafisen näytön osaamisen lisäksi tutkimustyönä antisankarillisen persoonallisuuden luomisessa, jonka pohjana käytettiin opinnäytetyön teoriaa ja tapausesimerkkejä.

8 Yhteenveto

Hahmon persoonallisuuden esille tuominen mallintaessa on tärkeä osa hahmon suunnittelua. Hyviin toteutettu visualisointi hahmon persoonallisuudesta antaa pelaajalle ensivaikutelman hahmon luonteesta jo tämän ensinäkemällä. Teoriaosuudessa tutkittiin erilaisia tapoja, miten hahmon persoonallisuutta voidaan tuoda ilmi hahmon mallinnusvaiheessa. Tapoja ilmentää persoonallisuutta on lukuisia, minkä vuoksi tässä opinnäytetyössä keskityttiin vain hahmojen muotokielen, värimaailmaan ja vaatetukseen.

Muotokieltä tutkittiin erilaisten muotojen kautta ja mitä erilaiset muodot symboloivat. Pyöreät muodot kuvastavat turvallisuuden tunnetta, kun taas terävät ja kulmikkaat muodot kuvastavat vaaraa ja epävarmuutta. Värimaailmassa tutkittiin värien symboliikkaa ja mitä tunteita eri värit herättävät, kuten esimerkiksi punaisen sävyt symboloivat rakkautta ja sinisen ja vihreän sävyt kuvastavat tasapainoa. Vaatetuksessa perehdyttiin erilaisten värien ja muotojen symboliikkaan ja vaikutukseen vaatetuksessa sekä vaatteiden sopivuutta hahmon persoonallisuuteen.

Opinnäytetyössä tutkittiin myös kolmea antisankarihahmoa eri videopeleistä. Tutkimuksen kohteena oli antisankarien persoonallisuus ja ulkonäkö. Tapausesimerkkien avulla tutkittiin erilaisia antisankarillisia persoonallisuuksia videopeleissä ja etsittiin mahdollisia yhtäläisyyksiä ja eriävyyksiä hahmojen ulkomuodoista muun muassa värien, muotojen ja vaatetuksen kautta. Tapausesimerkit toimivat myös taustamateriaalina tulevalle projektityölle, jossa mallinnettiin antisankarillinen hahmo.

Tapausesimerkkejä tutkiessa huomattiin monia yhtäläisyyksiä antisankarillisten hahmojen ulkomuodossa, kuten samantyylliset väripaletit: punainen ja musta. Myös hahmojen muotokieli kuvasti hahmojen epävakautta persoonallisuutta terävien ja kulmikkaiden muotojen kautta. Kuitenkin eroavaisuuksia myös löytyi: hahmojen pukeutuminen ei ollut aina kaikista käytännöllisintä eikä hahmoista tule vaatetuksen puolesta mieleen ensimmäisenä välttämättä antisankari.

Hahmojen ulkonäköä tutkiessa huomattiin, ettei antisankarillista persoonallisuutta voida tuoda esille pelkästään hahmon mallinnusvaiheessa, vaan persoonallisuuden ymmärtämiseksi tarvittaisiin tukea myös hahmon käyttäytymisestä. Antisankarillisen persoonallisuuden esille tuominen todettiin olevan haastavaa, koska se on hyvin kirjavaa ja monimutkaista. Tämän vuoksi se voidaan myös sekoittaa helposti muihin arkkityyppeihin, kuten esimerkiksi viholliseen.

Opinnäytetyön projektityönä mallinnettiin antisankarillinen hahmo. Hahmon taustamateriaalina käytettiin opinnäytetyöstä opittua teoriaa ja tapausesimerkkejä. Hahmo mallinnettiin Blender-ohjelmassa ja teksturoitiin Blender- ja Substance Painter -ohjelmissa. Työn tarkoituksena oli toimia visuaalisena mallina antisankarilliselle hahmolle ja tutkia, miten eri tavalla antisankarillista persoonallisuutta voidaan tuoda ilmi hahmoa luotaessa.

Opinnäytetyön työstäminen oli mukavaa ja kirjoittaminen sujui leppoisasti aiheen ollessa mielenkiintoinen. Aiheesta löytyi ajankohtaisia lähteitä monipuolisesti ja lähteet olivat kriittisesti tarkasteltuja. Teoriaosuuden ja tapausesimerkkien tutkimisen avulla aiheeseen päästiin tutustumaan kunnolla, jonka avulla mallinnettavalle projektille saatiin kattava pohja. Projektityönä toteutetun hahmon mallintaminen oli opettavaista ja mielenkiintoista.

Kuitenkin opinnäytetyötä tehdessä kohdattiin aikataulullisia haasteita, joiden vuoksi opinnäytetyön projektiosuuden mallinnuksesta jouduttiin karsimaan pois tehtäviä asioita. Lopullinen malli jäi keskeneräiseksi aikataulullisista syistä. Hahmoa on kuitenkin tarkoitus jatkaa opinnäytetyön jälkeen, jotta kaikki osat mallista saataisiin valmiiksi portfoliota varten. Opinnäytetyön sisältöön ja projektityön lopulliseen tulokseen ollaan tyytyväisiä ja työ saatiin tehtyä ajoissa valmiiksi.

9 Lähteet

1. Ferguson S. All About Human Personality: Definition, Disorders, and Theories. PsychCentral [Internet]. [viitattu 16.1.2025]. Saatavilla: <https://psychcentral.com/health/what-is-personality#personality-development>
2. Holzman P. Personality. Britannica [Internet]. [viitattu 15.1.2025]. Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/personality>
3. Cherry K. How Personality Impacts Our Daily Lives. VeryWellMind [Internet]. [viitattu 17.1.2025]. Saatavilla: <https://www.verywellmind.com/what-is-personality-2795416>
4. Cherry K. What Are the Jungian Archetypes? VeryWellMind [Internet]. [viitattu 15.1.2025]. Saatavilla: <https://www.verywellmind.com/what-are-jungs-4-major-archetypes-2795439>
5. Literary Devices. Archetype. Literary Devices [Internet]. [viitattu 17.1.2025]. Saatavilla: <https://literarydevices.net/archetype/>
6. Wikipedia. Arkkityyppi. Wikipedia [Internet]. [viitattu 15.1.2025]. Saatavilla: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Arkkityyppi>
7. Krawczyk M. ja Novak J. Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Kanada. Cengage Learning. 2006
8. TheWritingKylie.com. The Epic Guide to Character Creation, Part 4: Antihero Archetypes. The Multidisciplinary Creative [Internet]. [viitattu 13.1.2025]. Saatavilla: <https://www.themultidisciplinarycreative.com/blog/the-epic-guide-to-character-creation-part-4-antihero-archetypes>
9. Hulatt L. Anti-Hero. Vaia [Internet]. [viitattu 13.1.2025]. Saatavilla: <https://www.vaia.com/en-us/explanations/english-literature/literary-elements/anti-hero/>
10. Wurdeman A. What is an Anti-hero? Simple Guide, Complicated Character. Dabble [Internet]. [viitattu 13.1.2025]. Saatavilla: <https://www.dabblewriter.com/articles/what-is-an-anti-hero>
11. Literary Devices. Anti-Hero Archetype. Literature Devices [Internet]. [viitattu 13.1.2025]. Saatavilla: <https://literarydevices.net/anti-hero-archetype/>

12. Davis K. Morally Gray. Andrews University [Internet]. [viitattu 14.1.2025]. Saatavilla: <https://www.andrews.edu/life/student-movement/issues/2023-11-10/ideas-morally-gray.html>
13. Kevin. How to Write an Anti-hero. StoryFlint [Internet]. [viitattu 14.1.2025]. Saatavilla: <https://www.storyflint.com/blog/anti-hero>
14. Sachs S. The Rise of the Anti-Hero in Popular Culture. Odyssey [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: <https://www.theodysseyonline.com/the-rise-of-the-anti-hero>
15. Brandt I. The Rise of the Anti-Hero. The Visitation Voice [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: <https://thevisitationvoice.com/3030/arts-entertainment/the-rise-of-the-anti-hero/>
16. Gibbons B. 15 Best TV Anti-Heroes of All Time, Ranked. ScreenRant [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: <https://screenrant.com/best-tv-anti-heroes-characters/>
17. Bignell R. Nine ways to show a character's personality. Inventing Reality Editing Service [Internet]. [viitattu 16.1.2025]. Saatavilla: https://inventingrealityeditingservice.typepad.com/inventing_reality_editing/2017/01/nine-ways-to-show-a-characters-personality.html
18. Hay L ja Lorenz M. How to Create Good Personalities for Your Characters. wikiHow [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: <https://www.wikihow.com/Create-Good-Personalities-for-Your-Characters>
19. Kieffer K. My Favorite Method for Building Characters' Personalities. Well-storied [Internet]. [viitattu 16.1.2025]. Saatavilla: <https://www.well-storied.com/blog/character-personalities>
20. MasterClass. 4 Tips for Writing Antiheroes: How to Create an Unforgettable Antihero. MasterClass [Internet]. [viitattu 17.1.2025]. Saatavilla: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-an-unforgettable-antihero#4VYKqwazqVEocn1Sbl6n2N>
21. Shahbazi N. Shape Language Technique (What/Why/How). Pixune [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
22. Kongregate. Color in Video Games: How to Choose a Palette. Kongregate Developer [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: <https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>

23. DVNC Interactive. Color Theory in Games – An Overview. DVNC Tech [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: <https://dvnc.tech/2018/06/04/color-theory-in-games-an-over-view/>
24. Game Ace. Color Psychology of Game Characters: The Good, The Bad, The Ugly. GameAce Game Studio [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: <https://game-ace.com/blog/color-psychology-of-game-characters-the-good-the-bad-the-ugly/>
25. Naghdi A. How character color palette can make or break a character design (best tips with examples. Dream Farm Studios [Internet]. [viitattu 3.2.2025]. Saatavilla: https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/#Your_Dream_Character_a_REALITY
26. TFR news. How fashion shapes a character. TFR news [Internet]. [viitattu 6.2.2024]. Saatavilla: <https://tfr.news/articles/2021/2/10/how-fashion-shapes-a-character>
27. BarbaraBrutti. Designing clothes for characters. Clip Studio Tips [Internet]. [viitattu 19.2.2024]. Saatavilla: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/4487>
28. Larocheski L. A perspective on Fashion within Video Games. Platforme [Internet]. [viitattu 6.2.2024]. Saatavilla: <https://www.platforme.com/post/a-perspective-on-fashion-within-video-games>
29. Johansson M. Beyond Gender Stereotypes: Narrative Video Games as a Tool for Fostering Gender Equality. Playlab! [Internet]. [viitattu 7.2.2024]. Saatavilla: <https://www.tuni.fi/playlab/beyond-gender-stereotypes-narrative-video-games-as-a-tool-for-fostering-gender-equality/>
30. The Last of Us Wiki. Ellie Williams. The Last of Us Wiki [Internet]. [viitattu 18.1.2025]. Saatavilla: https://thelastofus.fandom.com/wiki/Ellie_Williams
31. Wikipedia. Ellie (*The Last of Us*). Wikipedia [Internet]. [viitattu 18.1.2025]. Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ellie_\(The_Last_of_Us\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ellie_(The_Last_of_Us))
32. Bove K. Ellie's Tattoo in the Last of Us Season 2 Explained. ScreenRant [Internet]. [viitattu 4.2.2025]. Saatavilla: <https://screenrant.com/ellie-tattoo-meaning-explained-the-last-of-us-season-2/#:~:text=The%20fern%20and%20moth%20tattoo%20on%20Ellie%27s%20arm,into%20HBO%27s%20adaptation%20of%20The%20Last%20of%20Us.>
33. Tamaska. Tumblr [Internet]. [viitattu 5.2.2025]. Saatavilla: <https://www.tumblr.com/tamaska/176431945660/okay-so-we-all-know-that-the-symbol-on-dinas>

34. Wikipedia. Jack (*Mass Effect*). Wikipedia [Internet]. [viitattu 21.1.2025]. Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_\(Mass_Effect\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_(Mass_Effect))
35. Mass Effect Wiki. Jack. Mass Effect Wiki [Internet]. [viitattu 21.1.2025]. Saatavilla: <https://masseffect.fandom.com/wiki/Jack>
36. Heroes Wiki. Jack (Mass Effect). Heroes Wiki Fandom [Internet]. [viitattu 21.1.2025]. Saatavilla: [https://hero.fandom.com/wiki/Jack_\(Mass_Effect\)#Personality](https://hero.fandom.com/wiki/Jack_(Mass_Effect)#Personality)
37. Cronn M. Character Spotlight: Jack (Mass Effect Series). Geeks Under Grace [Internet]. [viitattu 21.1.2025]. Saatavilla: <https://www.geeksundergrace.com/gaming/character-spotlight-jack-mass-effect-series/>
38. Claiborn S. Jack. IGN [Internet]. [viitattu 5.2.2025]. Saatavilla: <https://www.ign.com/wikis/mass-effect-3/Jack>
39. Reddit. A Guide to Jack's Tattoos [Internet]. [viitattu 6.2.2025]. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/1f0htq/a_guide_to_jacks_tattoos/?rdt=38370
40. Wikipedia. Ada Wong. Wikipedia [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Ada_Wong
41. Rowland H. Resident Evil: Every Game Ada Wong Appears In. GameRant [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: <https://gamerant.com/resident-evil-every-game-ada-wong-game-appearance/>
42. Ellingsworth N. Resident Evil Ada Wong. Pocket Tactics [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: <https://www.pockettactics.com/resident-evil/ada-wong>
43. Heroes Wiki. Ada Wong. Heroes Wiki Fandom [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: https://hero.fandom.com/wiki/Ada_Wong#Personality
44. Wikipedia. Resident Evil. Wikipedia [Internet]. [viitattu 20.1.2025]. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil
45. Capcom Database. Ada Wong. Capcom Database [Internet]. [viitattu 6.2.2025]. Saatavilla: https://capcom.fandom.com/wiki/Ada_Wong#Appearance
46. Metropolia. Miro. Metropolia [Internet]. [viitattu 17.3.2025]. Saatavilla: <https://wiki.metropolia.fi/display/tietohallinto/Miro>

47. PoseMy.Art. About Us. PoseMy.Art [Internet]. [viitattu 13.3.2025]. Saatavilla: <https://posemy.art/about/>
48. Luis M. A Quick Guide to Getting Started. School of Motion [Internet]. [viitattu 15.4.2025]. Saatavilla: <https://www.schoolofmotion.com/blog/quick-guide-getting-started-substance-painter>

Kuvien lähteet:

49. Grow K. Walter White Sentenced to 12 Years in Jail. RollingStone [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-news/walter-white-sentenced-to-12-years-in-jail-192030/>
50. Ward C. All the Major Characters on House, from Seasons 1-8. NBC [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://www.nbc.com/nbc-insider/all-the-major-characters-on-house-from-seasons-1-8>
51. Alm R. Wesker's Role in Resident Evil 4 Explained. GameRant [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://gamerant.com/resident-evil-4-albert-wesker-role-umbrella-corporation-las-plagas-virus/>
52. Rowland H. Resident Evil: Every Game Ada Wong Appears In. GameRant [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://gamerant.com/resident-evil-every-game-ada-wong-game-appearance/>
53. Horizon Wiki. Outfit. HorizonWiki [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://horizon.fandom.com/wiki/Outfit>
54. Barker S. Resident Evil 3 Remake Leaves Some Fans Fuming Over Jill Valentine's Skirt. PushSquare [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: https://www.pushsquare.com/news/2020/04/resident_evil_3_remake_leaves_some_fans_fuming_over_jill_valentines_skirt
55. Buy Sites. Xenoblade Chronicles 2] All Unlockable Outfits (Challenge Mode). Buy Sites [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: https://dosupermk.xyz/product_details/54888775.html
56. The Last of Us Wiki. Ellie Williams. The Last of Us Wiki [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: https://thelastofus.fandom.com/wiki/Ellie_Williams

57. Larson C. The Last of Us Part I: Ellie Ending Costume. ArtStation [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://www.artstation.com/artwork/ZenBam>
58. Andie. Ellie tlou2 model. Pinterest [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://fi.pinterest.com/pin/408842472426759540/>
59. Taryn. Ellie Williams. Pinterest [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://fi.pinterest.com/pin/dckazz-ellie-bracelet-last-of-us-2-dinas-bracelet-tlou-ellies-dinas-evil-eye-hamsa-bracelets-leather--742319951119394327/>
60. Villains Wiki. Jack (Mass Effect). Villains Wiki [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: [https://villains.fandom.com/wiki/Jack_\(Mass_Effect\)?file=Subject_Zero_Character_Box.png](https://villains.fandom.com/wiki/Jack_(Mass_Effect)?file=Subject_Zero_Character_Box.png)
61. FoulToGive. A Guide to Jack's Tattoos. Reddit [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/1f0htq/a_guide_to_jacks_tattoos/#lightbox
62. Catechism. Jack Mass Effect 2 Outfits MEUITM2 textures. Reddit [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/ia5b4n/jack_mass_effect_2_outfits_meuitm2_textures/#lightbox
63. Fans & Clans. Jack fans. Moddb [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://www.moddb.com/groups/jack-fans/images/jack-mass-effect-3-example>
64. Muñoz J. Lily Gao, la nueva voz de Ada Wong en Resident Evil 4 Remake, es acosada en redes por fans descontentos. HobbyConsolas [Internet]. [viitattu 20.4.2025]. Saatavilla: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/nueva-voz-ada-wong-resident-evil-4-remake-acosada-redes-1224728>
65. ThatGlowingStar. Ada Wong, Resident Evil 4. Reddit [Internet]. [viitattu 21.4.2025]. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/cosplayers/comments/1fhqj1a/ada_wong_resident_evil_4/
66. Creative Uncut. Ada Wong in China Dress Art – Resident Evil: The Umbrella Chronicles Art Gallery. Pinterest [Internet]. [viitattu 21.4.2025]. Saatavilla: <https://fi.pinterest.com/pin/746893919421493139/>

67. AlKo96. Am I the only one who ISN'T crazy for Ada's outfit in the RE4 Remake? I think her old outfits look WAY better! Reddit [Internet]. [viitattu 21.4.2025]. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/12yttzv/am_i_the_only_one_who_isnt_crazy_for_adas_outfit/
68. IGN. The Last of Us Part 2 Highly Detailed Screenshots – IGN. Pinterest [Internet]. [viitattu 21.4.2025]. Saatavilla: <https://fi.pinterest.com/pin/769200811347887307/>

Kansikuvan lähde:

69. Pinterest. Ellie Williams-The Last of Us Part 2. Pinterest [Internet]. [viitattu 21.4.2025]. Saatavilla: <https://fi.pinterest.com/pin/230105862199406293/>