

- **Hahmonluontityökalun suunnittelu palvelumuotoiluprosessin mukaisesti, Latchback Games**
- **Riku Rantaharju 2022**

■ **Hahmonluontityökalun suunnittelu palvelumuotoiluprosessin mukaisesti, Latchback Games**

■ LAB Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Muotoilija (AMK)

Kokemus- ja palvelumuotoilu

Kevät 2022

Riku Rantaharju

Opinnäytetyö 82 sivua

■ **Designing a character creation tool using service design process, Latchback Games**

■ LAB University of Applied Sciences

Institute of Design

Bachelor of Culture and Arts

Experience and Service Design

Spring 2022

Riku Rantaharju

Bachelor's thesis 82 pages

■ Tiivistelmä

Työn aiheena oli hahmonluontityökalun prototyypin suunnittelu ja testaus palvelumuotoiluprosessin mukaisesti. Opinnäytetyössä kartoitettiin hahmon perustavanlaatuisia osatekijöitä, hahmonluontityökaluja ja hahmonluontiprosesseja erilaisissa medioissa. Tavoitteena oli monialaisen hahmonluontityökalun prototyypin suunnittelu. Työn toimeksiantajana oli Lahtelainen Indie-pelistudio Latchback Games.

Hahmonluontiin ja hahmojen olemukseen tutustuttiin pelisuunnittelun ja roolipelitutkimuksen avulla. Pelimekaniikat, videopelien toimintaperiaatteet, peligenret ja pelien tuotantoprosessi eivät siis olleet tarkastelun kohteena. Hahmonluontiprosessien moninaisuutta kartoitettiin pelisuunnittelun, roolipelitutkimuksen ja syventävien monialaisten asiantuntijahaastattelujen avulla. Kerätyssä materiaalissa korostuivat hahmonluontiprosessien ja mielenkiintoisten hahmojen koostumuksen yhdenkaltaisuus eri medioiden välillä, tarinankerronnallisten tarpeiden määrittävyys sekä tarve monialaiselle, karkeita hahmoaihioita tuottavalle ideointityökalulle.

Työssä kerättyä materiaalia sovellettiin korttipakkamaisen hahmonluontityökalun, eli hahmonluontipakan suunnittelussa. Hahmonluontipakan avulla voidaan tuottaa ilman esivalmisteluja, yksin tai ryhmässä, karkeita kvalitatiivisia hahmoaihioita monialaisiin hahmonluontitarpeisiin. Hahmonluontipakkaa voidaan käyttää nopeana ja tehokkaana ideointityökaluna tai avustavana työkaluna osana suunnitelmallisempaa hahmonluontityöprosessia. Pakka tuottaa käyttäjälleen arvoa sujuvoittamalla hahmonluontiprosessin ensimmäisiä ideointiin keskittyviä vaiheita.

Hahmonluontipakkaa testattiin pienessä ryhmässä, yhdessä toimeksiantajan edustajien kanssa ja testitulosten pohjalta löydettiin prototyypin jatkokehitysehdotuksia. Työssä suunniteltu työkalu vastasi toimeksiantajan tarpeisiin ja sitä voidaan tavoitteiden mukaisesti hyödyntää monialaisesti myös muissa yhteyksissä.

Avainsanat

palvelumuotoilu, hahmosuunnittelu, pelisuunnittelu, monialaisuus, työkalu, prototyyppi, hahmoahio

■ Abstract

The topic of this bachelor's thesis is to design and test a prototype of a character creation tool, using an established Service Design process. The thesis highlights the foundational factors of a character and the current state of character creation tools and processes in different media. The end goal is the design of a universal character creation tool that spans the basic needs across multiple fields. The principal of this thesis work is Latchback Games, an indie game studio based in Lahti.

Character creation and the fundamentals of a character was explored via existing studies in game design and roleplaying studies. Game mechanics, working principles of video games, genres and production of games were not considered in the scope of this thesis. The state-of-the-art of character creation processes was surveyed in terms of game design, roleplaying studies, and in-depth expert interviews across several topical fields. The survey highlighted the similarities in character creation processes and the core concepts of a good character across media and the importance of the boundaries imposed by the needs of storytelling. The survey also highlighted the need for a multidisciplinary tool capable of creating basic character concepts.

The information gathered in the survey was utilized in the design of a prototype character creation tool in the form of deck of cards. This Character Creation Deck can be used to create basic, qualitative character concepts for various uses with very little preparation, either alone or in a small group environment. The Deck can be used either as a quick and efficient tool for generating ideas or as a supporting tool in a larger, more predetermined character creation process. The value of the Deck comes in streamlining of the early steps of character creation, which focus on the core idea of a character.

The Deck was tested in a small group environment comprising representatives of the principal and the results yielded several suggestions for the improvement of the prototype. The tool was deemed sufficient to fulfill the needs of the principal and, as planned, it is suitable for similar needs in practically any context.

Keywords

service design, character design, game design, multidisciplinary, tool, prototype, character concept



■ **Ari Hautaniemi**

Ohjaus

■ **Sanna Luonuankoski**

Opponentti

LAB

■ **Riku Rantaharju**

riku.rantaharju@gmail.com

1	Johdanto	
1.1	Hahmonluontityökalun suunnittelu	8
1.2	Toimeksiantaja	8
1.3	Videopeliteollisuus ja hahmot videopeleissä	9
1.4	Tutkimusasetelma ja aiheen rajaaminen	11
1.5	Tutkimuskysymykset	13
1.6	Aikataulu	14
2	Hahmonluontiprosessien moninaisuus	
	Määrittele-vaihe	
2.1	Hahmonluontityökalujen kartoittaminen	16
2.2	Roolipelihahmojen luominen ja tarkoitus	17
2.3	Hahmonluonti palvelumuotoilussa, asiakasprofiilit	19
2.4	Hahmon kehittymisen vaiheet	20
2.5	Hahmon kehittäminen kysymysten avulla	21
3	Asiantuntijahaastattelut	
	Tutki ja kiteytä-vaihe	
3.1	Hahmonluontiprosessi monialaisesti	26
3.2	Lee Walton, pelisuunnittelija ja ajoneuvomuotoilun lehtori	27
3.3	Solina Riekkola, käsikirjoittaja	30
3.4	Juha Pihanen, ammattinäyttelijä ja tuottaja	34
3.5	Johtopäätökset	38
4	Työkalun suunnittelu	
	Ideoi, kuvaa ja kokeile-vaihe	
4.1	Työkalun tavoitteet	41
4.2	Hahmoaihion olemus ja sisältö	41
4.3	Hahmon ominaisuudet	42
4.4	Käytännön vinkkejä hahmonluontiin	50
4.5	Työkalun rajaaminen	52
4.6	Työkalun suunnitteluprosessi	53
5	Hahmonluontipakan prototyyppi	
5.1	Ominaisuuskortit	58
5.2	Apukysymys-, iteraatio- ja täydennyskortit	59
5.3	Vinkkikortit	60
5.4	Hahmonluontipakan toiminta ja hahmoaihion tuottaminen	61
6	Hahmonluontipakan testaaminen	
	Testaa ja toteuta-vaihe	
6.1	Hahmonluontipakan testaaminen	65
6.2	Testaustulosten arviointi ja johtopäätökset	66
6.3	Hahmonluontipakan jatkokehittäminen	68
7	Yhteenveto	
7.1	Prosessi	70
7.2	Lopputulokset	72
7.3	Toimeksiantajan kommentit	73
	Lähdeluettelo	76
	Kuvalähteet	77
	Liitteet	78

1 Johdanto

- 1.1 Hahmonluontityökalun suunnittelu
- 1.2 Toimeksiantaja
- 1.3 Videopeliteollisuus ja hahmot videopeleissä
- 1.4 Tutkimusasetelma ja aiheen rajaaminen
- 1.5 Tutkimuskysymykset
- 1.6 Aikataulu

1.1 Hahmonluontityökalun suunnittelu

Opinnäytetyön aiheena on hahmoaihioita tuottavan hahmonluontityökalun suunnittelu ja testaaminen palvelumuotoiluprosessin mukaisesti. Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia asiantuntijahaastattelujen ja kirjallisten lähteiden avulla hahmonluontiprosessia sekä selvittää millaisista osa-alueista hahmot koostuvat eri medioissa. Tätä tutkimusta hyödynnetään uuden hahmonluontityökalun prototyypin suunnittelussa, testaamisessa ja jatkokehittämisessä.

1.2 Toimeksiantaja

Opinnäytetyön toimeksiantaja on Lahtelainen Indie-pelistudio, Latchback Games. Latchback Games työskentelee, opinnäytetyön tekohetkellä, ensimmäisen videopelituotantonsa Crankshaft Crustin parissa. Crankshaft Crust on seikkailuroolipeli, joka sijoittuu dieselpunk-maailmaan.

Toimeksiantajan toiveena on, että opinnäytetyön tuloksena syntyy alustavia videopelihahmokonsepteja, heidän toimittamansa vaatimuslistan (requirement list) mukaisesti (liite 1.). Näiden alustavien hahmokonseptien, myöhemmin hahmoaihioiden, tarkoitus on toimia pohjamateriaalina ja apuna pelistudion käsikirjoittajalle, hänen luodessaan lopullisia, tarkemmin määritettyjä hahmokonsepteja toimeksiantajan videopeliin.



Kuva 1. Latchback Games logo (Latchback Games 2022a)



Kuva 2. Crankshaft Crust logo (Latchback Games 2022b)

1.3 Videopeliteollisuus ja hahmot videopeleissä

Videopeliteollisuus on teollisuuden toimiala, joka on keskittynyt videopelien kehitykseen, markkinointiin ja myyntiin. Videopeliteollisuuden suurimmat toimijat ovat pelikonsoleita valmistavat yritykset, videopelejä kehittävät pelitalot ja niitä myyvät jälleenmyyjät. (Zackariasson & Wilson 2012, 1-5.)

Globaali pandemia on auttanut huomaamaan, että videopelien merkitys ulottuu pelkkää pelaamisen tuottamaa iloa syvemmälle. Videopelit ovat tapaus uusien sosiaalisten suhteiden solmimiseen sekä jo olemassa olevien suhteiden ylläpitämiseen, pitkienkin välimatkojen päästä. Videopelien kautta kaikenikäiset pelaajat sekä kokonaiset, yhteisöt ja perheet voivat rentoutua ja viettää aikaa yhdessä (Entertainment Software Association 2020).

Videopeliteollisuus on jatkanut voimakasta kasvuaan globaalista pandemiasta huolimatta, ja sen yhteenlasketun markkina-arvon arvioidaan olevan yli 300 miljardia dollaria, joka on noin 273,2 miljardia euroa. Tämä on enemmän kuin elokuva- ja musiikkiteollisuuden yhteenlaskettu markkina-arvo (Kelly, Schuler & Johnson 2021).

Peliteollisuuden valta-asetelmasta, kasvusta ja kilpailusta viestivät myös teknologiajättien suuret pelistudiohankinnat. Microsoft ilmoitti 17.01.2022 ostavansa peliyhtiö Activision Blizzardin 68,7 miljardilla dollarilla, joka on noin 60,6 miljardia euroa. Kauppa on suurin peliteollisuuden historiassa, ja se on tarkoitus virallistaa vuoden 2023 lopulla. Vain noin kaksi viikkoa myöhemmin 31.01.2022, Sony ilmoitti ostavansa pelistudio Bungien 3,6 miljardilla dollarilla, joka on n. 3,2 miljardia euroa (Patnaik & Mukherjee 2022; Jawad 2022; Quinitchett 2022).



Kuva 3. Sosiaalista pelaamista (Pexels 2020)

Videopelihahmot myyntivaltteina

Mielenkiintoinen ja hyvin suunniteltu videopelihahmo ei ole aina vain hahmo pelissä, vaan se saattaa nousta jopa maskottimaiseen asemaan koko pelisarjalle tai brändille. Tällainen maskottimainen hahmo viestii esimerkiksi pelisarjansa genreä, teemaa, tunnelmaa, lähestyttävyyttä ja laatua, jopa itsenäisesti varsinaisesta pelikontekstista irrotettuna.

Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa Super Mario Bros. -pelisarjan Mario, Pokémon-pelisarjan Pikachu, Sonic the Hedgehog-pelisarjan nimikkohahmo ja Tomb Raider-pelisarjan Lara Croft. Edellä mainitut hahmot ovat viestineet pelisarjojensa ominaisuuksista ja asemasta jo vuosikymmenien ajan. Nämä hahmot ovat päätyneet myös TV-sarjoihin, elokuvaan ja moniin muihin tuotteisiin.

Hyvin suunnitellut pelihahmot voivat olla siis markkinointi- ja myyntivaltti koko pelisarjalle, brändille ja pelistudiolle. Ikimuistoiset hahmot ovat peligenreistä huolimatta suuri osa pelien luomaa muistijälkeä ja tällaisten hahmojen suunnitteluun kannattaa panostaa.



Kuva 4. Super Mario Lego-figuurina (Unsplash 2021)

1.4 Tutkimusasetelma ja aiheen rajaaminen

Opinnäytetyön suunnittelun alkuvaiheessa aiheena oli suhteellisen valmiiden hahmojen luominen toimeksiantajan videopeliin. Suunnitteluvaiheen aikana aiheen painotus siirtyi kuitenkin kokonaisvaltaisempaan hahmonluontiprosessin tarkasteluun, sillä jos hahmonluontiprosessia voidaan yhdenmukaistaa ja helpottaa, se hyödyttää toimeksiantajan sekä muiden toimijoiden hahmonluontiprosessia myös tulevaisuudessa.

Opinnäytetyö tarkastelee hahmonluontiprosessia asiantuntijahaastatteluiden, pelisuunnittelun ja roolipelien näkökulmasta. Työn tarkoitus on selvittää hahmonluontiprosessiin sisältyviä vaiheita, ajatusmaailmaa prosessin ympärillä, sekä kartoittaa hahmonluontiprosessissa käytettyjä työkaluja ja yleisiä toimintatapoja. Tämän lisäksi työssä tuotetaan palvelumuotoiluprosessin avulla työkalu, joka edustaa palvelua. Työkalu pyrkii tuottamaan arvoa toimeksiantajalle sekä muille työkalun käyttäjille, sujuvoittamalla hahmonluontiprosessin aivan ensimmäisiä vaiheita pienentämällä näin loppukäyttäjän työtaakkaa ja esivalmistelun tarvetta (Tuulaniemi 2016, 34–35, 58).

Työssä tarkastellaan yleisesti hahmonluontiprosessia erilaisissa medioissa sekä hahmojen tarkoitusta roolipelien näkökulmasta, roolipelien tarina- ja hahmokeskeisen näkökulman vuoksi. Tästä syystä työssä ei käsitellä pelimekaniikkoja, videopelien toimintaperiaatetta, peligenrejä tai pelien tuotantoprosessia.

Palvelumuotoiluprosessi

Palvelumuotoiluprosessia kuvastaa niin sanottu tuplatimantti (the double diamond) malli (kuvio 1). Malli koostuu nimensä mukaisesti kahdesta timantista, joista ensimmäinen edustaa ratkaistavan ongelman löytämistä ja ymmärtämistä, toinen ratkaisun kehittämistä. Malli kuvastaa myös luovaan ongelmanratkaisuun kuuluvia divergenttiä ja konvergenttiä ajattelua. Divergenssi tarkoittaa avointa, ennakkoluulotonta suhtautumista ideointiin ja tiedon keräämiseen. Konvergenssi edustaa tiedon analysointia, arviointia ja kiteyttämistä. (Design Council 2022; Innanen 2018.)

Tuplatimanttimalli jakaa palvelumuotoiluprosessin neljään vaiheeseen, joita mukaillaan tämän opinnäytetyön edetessä. Nämä neljä vaihetta ovat:

1. Määrittele

Opinnäytetyön tutkimusprosessi käynnistyy määrittele-vaiheella. Tässä vaiheessa kartoitetaan hahmonluontityökalujen nykytilaa ja perehdytään hahmonluontiprosessien moninaisuuteen.

2. Tutki ja kiteytä

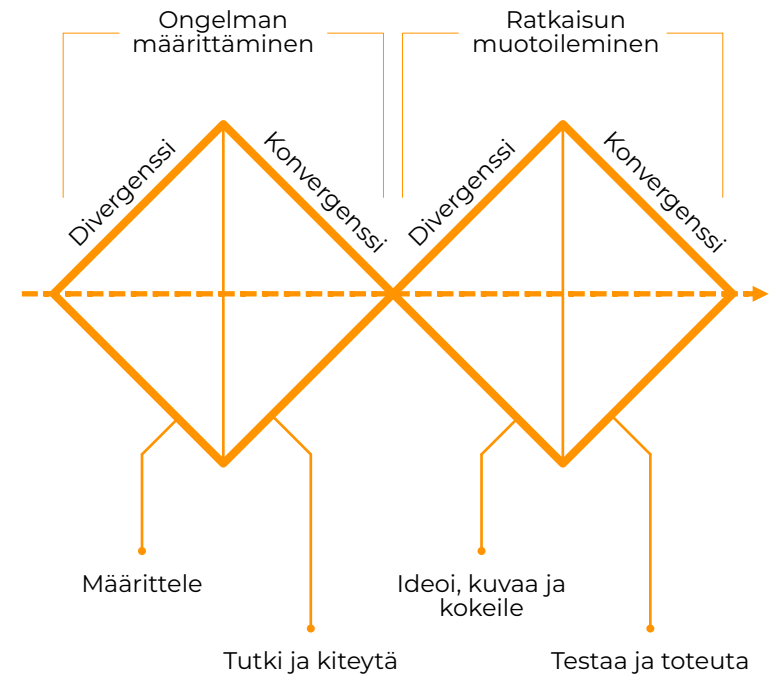
Tässä vaiheessa syvennetään ymmärrystä hahmonluontiprosesseista ja hahmojen koostumuksesta asiantuntijahaastattelujen avulla.

3. Ideoi, kuvaa ja kokeile

Tässä vaiheessa hyödynnetään aiemmissä vaiheissa kerättyä dataa, ja suunnitellaan kerättyyn dataan pohjautuva hahmonluontityökalun prototyyppi.

4. Testaa ja toteuta

Tässä vaiheessa testataan prototyyppiä ja arvioidaan sen tuottamaa hyötyä ja jatkokehityksen tarvetta.



Kuvio 1. Tuplatimanttimalli

1.5 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyössä tutkitaan yleisesti hahmonluontiprosesseja sekä hahmosuunnittelun asiantuntijoiden tämänhetkisiä työkaluja ja toimintatapoja, joita he käyttävät luodessaan hahmoja erilaisiin medioihin. Työssä selvitetään myös asiantuntijoiden toiveita työkalusta, joka voisi tulevaisuudessa helpottaa heidän työtehtäviään. Tämän selvitystyön pohjalta pyritään suunnittelemaan työkalun prototyyppi, joka yhdistää, jo olemassa olevia menetelmiä sekä mahdollistaa uusia, loppukäyttäjien toiveisiin perustuvia toimintatapoja.

Tutkimusasetelman pohjalta, opinnäytetyön ensisijaiseksi tutkimuskysymykseksi kiteytyi:

- **Millainen työkalu tuottaa hahmosuunnittelun ensimmäisiä vaiheita keventäviä hahmoaihioita?**

Ensisijaisen tutkimuskysymyksen pohjalta, toissijaisiksi, tarkentaviksi tutkimuskysymyksiksi muodostuvat:

- **Mikä on hahmoaihion tarkoitus?**
- **Millaisista osa-alueista hahmoaihio koostuu?**

Opinnäytetyö vastaa näihin asetettuihin kysymyksiin, kun suunnitteluprosessi on saatettu päätökseen.

1.6 Aikataulu

Opinnäytetyön toimeksianto ja pohdinta työn mahdollisesta sisällöstä ajoittui joulukuulle 2020. Tällöin pohdittiin, yhteistyössä toimeksiantajan kanssa, millaisesta näkökulmasta hahmonsuunnitteluprosessin tarpeita lähestytään. Alustavaksi toimeksiannoksi valikoitui kahden hahmon käyttäjälähtöinen suunnittelu toimeksiantajan peliprojektiin.

Alustavan sisällön suunnittelu tapahtui tammikuu-heinäkuu 2021 välillä, jolloin työssä tutkittava mahdollinen kohderyhmä oli pelituotteen loppukäyttäjä, eli potentiaaliset toimeksiantajan pelin pelaajat. Tuolloin työn oli tarkoitus tutkia loppukäyttäjien mieltymyksiä ja toiveita ihanteellisesta pelihahmosta.

Heinäkuu-joulukuun 2021 aikana työn lopullinen sisältö muotoutui ja fokus pelaavasta loppukäyttäjästä ja valmiista hahmokonsepteista siirtyi hahmonluontityökalun suunnitteluun. Työn aiheeksi kiteytyi monialaisen hahmonluontityökalun prototyypin suunnittelu. Tämän työkalun avulla käsikirjoittajat ja muut hahmonsuunnittelun parissa työskentelevät voivat luoda hahmoaihioita, varsinaisen hahmonluontiprosessin pohjamateriaaliksi. Samaan aikaan perehdyttiin hahmonluontiprosessien moninaisuuteen.

Joulukuussa 2021 aloitettiin hahmonluontiprosessin asiantuntijahaastattelut haastattelemalla entistä pelisuunnittelijaa, nykyistä ajoneuvomuotoilun lehtoria Lee Waltonia pelialan yleisistä käytänteistä, hahmonluontityökaluista ja hahmojen koostumuksesta. Tämä haastattelu konkretisoi tarpeen suunnitellun kaltaiselle työkalulle ja auttoi hahmottamaan sitä, millainen työkalun tuottama lopputuote voisi olla.

Strukturoidut haastattelut (liite 2.) käsikirjoittaja Solina Riekkolan ja ammattinäyttelijä Juha Pihasen kanssa tammikuussa 2022 antoivat paremman käsityksen hahmonluontiprosessien yhtäläisyyksistä eri median aloilla. Haastattelujen pohjalta pystyttiin myös hahmottamaan tarkemmin hahmonsuunnittelun eri osa-alueita, hahmojen koostumusta ja saatiin lisävahvistusta työkalun tarpeellisuudelle.

Helmikuussa 2022 suunniteltiin työkalun prototyyppi taustatutkimuksen ja haastatteludatan pohjalta. Kirjoitettiin valtaosa opinnäytetyön kirjallisesta osuudesta.

Maaliskuussa 2022 työkalun prototyyppiä (liite 4.) testattiin yhdessä toimeksiantajan edustajien kanssa, suunniteltiin opinnäytetyön taittopohja, tuotettiin muu visuaalinen materiaali ja jätettiin opinnäytetyö arvioitavaksi.

2 Hahmonluontiprosessien moninaisuus

Määrittele-vaihe

- 2.1 Hahmonluontityökalujen kartoittaminen
- 2.2 Roolipelihahmojen luominen ja tarkoitus
- 2.3 Hahmonluonti palvelumuotoilussa, asiakasprofiilit
- 2.4 Hahmon kehittymisen vaiheet
- 2.5 Hahmon kehittäminen kysymysten avulla

2.1 Hahmonluontityökalujen kartoittaminen

Olemassa olevien hahmonluonti- ja suunnittelutyökalujen kartoittaminen aloitettiin etsimällä tietoa verkosta eri hakutyökaluilla. Kartoittamiseen käytettiin Google-hakua, Google Scholar-hakua, Microsoft Bing-hakua sekä DuckDuckGo-hakua, joista Google ja Google Scholar antoivat kattavimmat ja osuvimmat hakutulokset. Perinteinen Google-haku tarjosi lähes poikkeuksetta erilaisia ohjeita, opastevideoita ja opinnäytetöitä, jotka käsittelevät hahmosuunnittelun visuaalista puolta. Google Scholar-haku tarjosi myös lähinnä opinnäytetöitä, kirjallisuutta ja artikkeleja, jotka keskittyivät hahmosuunnittelun visuaaliseen puoleen ja animointiin.

Peliyhtiö King, joka on nykyisin osa Activision Blizzardia, on kehittänyt menetelmän, jonka avulla voidaan tutkia jo olemassa olevien pelihahmojen diversiteettiä, eli moninaisuutta. Menetelmän avulla tutkitaan esimerkiksi hahmon sukupuoli-identiteettiä, kehotyyppejä, ikää, etnisyyttä, seksuaalista suuntautumista, kulttuuria ja uskontoa, suhteutettuna pelin koko hahmokaartin moninaisuusedustukseen. Tällä pyritään tekemään peleistä ja pelihahmoista helpommin lähestyttäviä, inklusiivisia, moninaisempia ja edustavampia, sekä välttämään stereotyyppien perustuvaa hahmosuunnittelua ja jopa rasismia. Menetelmä ei varsinaisesti sisällä hahmonluontiprosessia, mutta sen avulla pystytään tarkastelemaan ja luomaan mielenkiintoisempia, moniulotteisempia ja persoonallisuuksien moninaisuutta edustavia pelihahmoja. (Olofsson & Adolfsson 2017.)

Hakutulokset viestivät siitä, että varsinaisia hahmonluontityökaluja, jotka keskittyvät hahmon ei-näkyvien ominaisuuksien kartoittamiseen, ei ole juurikaan tarjolla, tai ne ovat eri ryhmien, kuten pelistudioiden ja käsikirjoittajien vaiettuja salaisuuksia. Yhtenäistävälle ja helposti saatavilla olevalle hahmonluontityökalulle siis voi hyvinkin olla kysyntää, niin videopelihahmojen suunnitteloilla, käsikirjoittajilla kuin muillakin hahmosuunnittelun aloilla.

2.2 Roolipelihahmojen luominen ja tarkoitus

Roolipelien tukija ja pelisuunnittelija Sarah Lynne Bowman (PhD) ja apulaisprofessori Karen Schrier toteavat teoksessa *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach* että, roolipeliin valmistautuminen alkaa usein hahmonluontiprosessilla, joka voi heidän mukaansa, vaihdella suuresti erilaisten pelien välillä. Hahmonluontiprosessin vaiheita erilaisissa peleissä voivat olla esimerkiksi, hahmon ulkoisten ominaisuuksien määrittämistä videopelissä, sääntöjen määrittämien taitojen, piirteiden, heikkouksien ja vahvuuksien määrittäminen pöytäroolipelissä tai laajan monisivuisen taustatarinan kirjottaminen live-roolipelissä. Muita hahmonluontiprosessin osa-alueita voivat olla erilaisten persoonallisuuksien tutkiminen, genren- ja aikakauden taustatutkimus tai hahmosuhteiden suunnittelu. (Bowman & Schrier 2018, 396.)

Roolipelillä voidaan tarkoittaa mediasta riippuen esimerkiksi pöytäroolipelejä (Tabletop role-playing game, tai TTRPG), tietokoneroolipelejä (Computer role-playing game, tai CRPG), Massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä (Massively multiplayer online role-playing game, tai MMORPG) tai live-roolipelaamista (Live-action role-playing game, tai LARP). Roolipelien moninaisuudesta huolimatta, niiden yhdistävinä tekijöinä nähdään yleisesti keskittyminen tarinankerrontaan, jonkin roolin omaksumiseen, maailman simulointiin tai jonkin sääntöjen määrittämisen tavoitteen saavuttamiseen. (Sagal & Deterding 2018, 19-20.)

The image shows a character sheet for Dungeons & Dragons. At the top, it features the 'DUNGEONS & DRAGONS' logo and a character name field. Below this are fields for CLASS & LEVEL, BACKGROUND, PLAYER NAME, RACE, ALIGNMENT, and EXPERIENCE POINTS. The sheet is divided into several sections:

- Attributes:** STRENGTH, DEXTERITY, CONSTITUTION, INTELLIGENCE, WISDOM, CHARISMA.
- Skills:** A list of skills with checkboxes, including Acrobatics (Dex), Animal Handling (Wis), Arcana (Int), Athletics (Str), Deception (Cha), History (Int), Insight (Wis), Intimidation (Cha), Investigation (Int), Medicine (Wis), Nature (Int), Perception (Wis), Performance (Cha), Persuasion (Cha), Religion (Int), Sleight of Hand (Dex), Stealth (Dex), and Survival (Wis).
- Combat:** Armor Class, Initiative, Speed, Hit Points Maximum, Current Hit Points, Temporary Hit Points, Hit Dice, Death Saves, Successes, and Failures.
- Character Details:** Personality Traits, Ideals, Bonds, and Flaws.
- Other:** Inspiration, Proficiency Bonus, Saving Throws, Passive Wisdom (Perception), Other Proficiencies & Languages, Equipment, and Features & Traits.

Kuva 5. Pöytäroolipelin hahmolomake (Wizards of the Coast 2022)

Avatar

Hahmoa, jonka kautta pelaaja vuorovaikuttaa pelin kanssa kutsutaan yleisesti sanalla avatar. Erityisesti roolipeleissä avatar toimii pelaajan välineenä, jonka avulla pelaaja itse pääsee sisään kerrottavaan tarinaan. Sana avatar tulee sanskritin kielen avatara-sanasta, joka merkitsee hindulaisen jumaluuden inkarnaatiota maan päällä (Partanen 2009, 40.). Pelaajan avataria voidaan kuvata mediasta riippuen, joko ensimmäisestä tai kolmannelta persoonasta, ja tämä näkökulma vaikuttaa pelaajan ajatusmaailman projisoitumiseen sekä immersion, eli uppoutumisen voimakkuuteen. Pelaaja on ajoittain selvästi erillään avatarista, mutta toisinaan pelaajan ajatusmaailma projisoituu täysin avatariinsa, jopa niin, että pelaaja hätkähtää, kun avataria uhataan tai vahingoitetaan pelissä. Pelaajan pelikokemusta voidaan voimistaa luomalla avatarista samaistuttavampi. (Schell 2010, 312.)

Avatarin samaistuttavuutta voidaan kasvattaa esimerkiksi niin sanotulla ihanteellisella hahmolla, joka edustaa jotain mitä pelaaja on aina halunnut olla kuten: mahtava soturi, voimakas velho, viehättävä prinsessa tai sulavakäyttöinen salainen agentti (Schell 2010, 312). Tällaisten hahmoavatarien ominaisuudet ovat suurelta osin valmiiksi määritettyjä, ja pelaaja pääsee kokemaan tarinaa valmiiden hahmojen näkökulmasta.

Toinen tapa voimistaa avatarin samaistuttavuutta, on tarjota pelaajalle niin sanottu tyhjä taulu, eli avatar, jolla ei ole juurikaan ennalta määritettyjä ominaisuuksia. Tällainen hahmo antaa pelaajalle mahdollisuuden kokea tarina omana itsenään, lisäten näin pelaajan immersiota, eli uppoutumista ja avatarin samaistuttavuutta. (Schell 2010, 313–314.)

Avatar siis edustaa pelaajaa itseään, tarinan hahmona. Roolipelihahmon pääasiallinen tarkoitus on toimia tarinankerronnan välineenä, jonka avulla pelaaja kokee tarinan ja pystyy vuorovaikuttamaan sen kanssa. Pelaaminen on tiettyssä mielessä osallistavaa teatteria, jossa päärooli yleensä lankeaa pelaajan vastuulle. Hieman vinksahaneesti pelaaja on sekä päähahmo että yleisö (Kuorikoski 2018, 137).

2.3 Hahmonluonti palvelumuotoilussa, asiakasprofiilit

Hahmojen ja hahmoryhmien luontia sovelletaan myös palvelumuotoilun suunnittelukentällä. Asiakasprofiilit ovat näistä hahmonluontimenetelmistä tunnetuin ja useimmiten käytetty, mutta palvelumuotoilulle luontaisten luovien tutkimusmenetelmien tapauskohtaisen soveltamisen vuoksi, erilaisia hahmonluontimenetelmiä on olemassa vähintään yhtä paljon, kuin niiden soveltamiskohteitakin.

Asiakasprofiilit ovat keskeinen asiakastutkimuksista saadun asiakastiedon kiteyttämisen ja esittämisen menetelmä. Asiakasprofiileissa kiteytetään tutkimuksessa esiin nousseet toimintamallit ja toiminnan motiivit. Asiakasprofiili on kuvaus tietyn ryhmän eli tutkimusryhmästä esiin nousseen heimon kuvaus. (Tuulaniemi 2011, 154.)

Asiakasprofiilien luominen on ensisijaisesti juuri asiakastiedon kiteyttämisen ja esittämisen menetelmä, mutta sen voi ajatella myös hahmonluontityökaluna, joka tuottaa asiakastiedon avulla asiakasprofiilin, eli hahmon. Tämän kollektiivisen hahmon ominaisuudet muodostuvat asiakastiedon, sekä tutkitun ryhmän toimintatapojen ja mieltymysten pohjalta. Hahmon avulla voidaan tarkastella palveluja ja etsiä ratkaisuja, samoin kuin pelihahmon tai avatarin avulla voidaan tarkastella pelin tarinaa ja hahmosuhteita.

2.4 Hahmon kehittymisen vaiheet

Sarah Lynne Bowman ja Karen Schrier (Bowman & Schrier 2018, 403) esittelevät roolipelihahmon kehittymistä nelivaiheisen mallin avulla, joka kuvastaa roolipelihahmon kehittymistä alkukonseptista moniulotteisemmaksi hahmoksi ja lopulta omaksi persoonakseen.

Roolipelihahmon neljä kehitysvaihetta ovat:

1. Syntymis-vaihe

Hahmosta luodaan karkea alkukonsepti, joka voi yksinkertaisimmillaan olla vain yksi määritetty ominaisuus. Alkukonsepti voi syntyä pitkällisen pohdinnan tuloksena tai hetken mielijohteesta.

2. Kehittely-vaihe

Hahmolle määritellään lisää ominaisuuksia maailman ja tarinan sääntöjen mukaisesti.

3. Interaktio-vaihe

Testataan miten hahmo vuorovaikuttaa muiden hahmojen, maailman ja tarinan kanssa. Hahmokonsepti saattaa tässä vaiheessa muuttua suuresti ja kehittyä jopa yllättävään suuntaan.

4. Realisointi-vaihe:

Hahmo ymmärretään omana selkeänä persoonanaan, erityispiirteineen ja moninaisuuksineen sekä ymmärretään hahmon menneet ja nykyiset motivaatiot.

Bowman ja Schrier toteavat, että kaikki hahmot eivät kehity realisointi-vaiheeseen asti, sillä hahmoja luodaan erilaisiin tarpeisiin ja kaikkien hahmojen ei ole tarpeellista kehittyä omiksi persoonikseen. Bowman ja Schrier toteavat lisäksi, että jotkin pitkäikäiset hahmot voivat jatkaa kehittymistään vielä realisointi-vaiheen jälkeenkin. Kaikille neljälle eri tasoiselle hahmolle on olemassa omat käyttötarkoituksensa, ja jotkin hahmot kehittyvät syvemmiksi vasta ajan kanssa.

Jotta hahmoa voidaan käyttää tai pelata roolipelissä, hahmon tarvitsee olla määritetty vain hyvin karkeasti, sillä itse pelitapahtuma, vuorovaikutus tarinan ja muiden hahmojen kanssa auttavat määrittämään hahmolle lisäominaisuuksia sitä mukaan, kun tällaisia ominaisuuksia tarvitaan.

Mike Pohjolan mukaan suurempi panostus hahmonluontiin ja moniulotteinen ominaisuuksien määrittäminen ei välttämättä tarkoita vahvempaa immersiota, eli uppoutumista, tai samaistumista hahmoon (Pohjola 2003, 81-95).

Nämä neljä kehitysvaihetta kuvastavat pelaajien luomien pöytä- ja liveroolipelihahmojen kehittymistä, mutta samaa ajattelutapaa voidaan hyödyntää myös muissa hahmonluontiprosesseissa.

2.5 Hahmon kehittäminen kysymysten avulla

Pelisuunnittelija Jesse Schell listaa kirjassaan *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, yhteensä 100 linssiä, eli pientä kysymyskokonaisuutta, joiden kautta voidaan tarkastella eri pelisuunnittelun osa-alueita. Nämä linssit auttavat suunnittelijaa pohtimaan pelikonseptiaan täsmentävien ja kyseenalaistavien kysymysten kautta. Kirjan luvusta 18: *Worlds Contain Characters*, linssit 76–81, käsittelevät hahmonsuunnittelun eri ulottuvuuksia. Tässä luvussa käydään läpi niiden mukanaan tuomia hyötyjä, joita sovellettiin hahmonluontityökalun suunnittelussa.

Schell toteaa, että tarinankerronta luo erilaisia tehtäviä, joita voidaan täyttää hahmoroleilla. Nämä tarinankerronnalliset hahmotehtävät vaihtelevat kerrottavan tarinan tarpeiden mukaan ja sama hahmo voi täyttää myös useita eri tehtäviä (Schell 2010, 315).

Tällaisia tarinankerronnallisia hahmotehtäviä voivat olla esimerkiksi:

1. Hero: hahmo, jolla pelataan.
2. Mentor: opastaa ja antaa hyödyllisiä esineitä.
3. Assistant: antaa vinkkejä.
4. Tutor: opettaa pelaamaan peliä.
5. Final boss: viimeinen vastus.
6. Minions: tavalliset rivivastustajat.
7. Three Bosses: tavallista voimakkaammat vastustajat.
8. Hostage: pelastettava.

Linssi 76: hahmojen tarinankerronnalliset tehtävät

Jotta hahmot täyttävät kaikki tarinankerronnan vaatimat tehtävät, vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: mitä tehtäviä hahmojen tulee täyttää, millaisia hahmoja olen jo suunnitellut, mitkä hahmot ja tehtävät sopivat hyvin yhteen, voiko hahmolla olla useita tehtäviä, pitääkö minun muuttaa hahmoja, jotta ne sopivat tehtäviinsä paremmin, tarvitsenko lisää hahmoja? (Schell 2010, 316.)

Suunniteltaessa pelin hahmokaartia, on hyödyllistä tunnistaa, millaisia tehtäviä suunniteltavien hahmojen tulee täyttää. Kun tarinankerronnallisia tehtäviä jaetaan hahmojen kesken, tulee myös huomioida, että tehtäviä voi jakaa ja yhdistää luovasti.

Linssi 78: hahmojen väliset suhteet

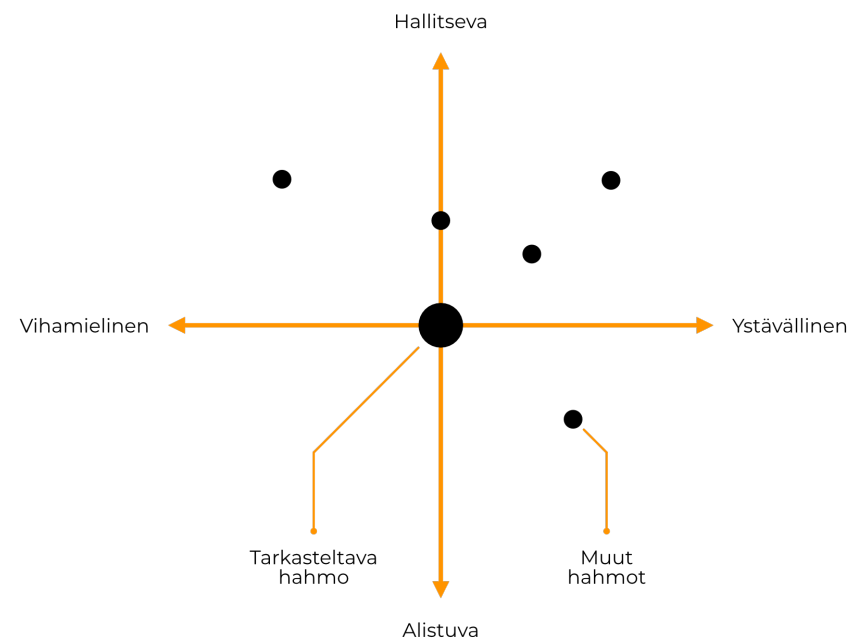
Hahmojen välisten suhteiden ymmärtäminen on hyvin tärkeää. Näitä suhteita voidaan tarkastella esimerkiksi graafilla (kuvio 2.), jossa on kaksi akselia, vihamielinen ja ystävällinen sekä alistuva ja hallitseva. Analysoitava hahmo on graafin keskiössä. Jotta voit tarkastella analysoitavan hahmon suhteita muihin hahmoihin, sijoita muut hahmot graafiin ja vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: onko graafissa aukkoja, miksi ne ovat siellä, olisiko parempi, jos aukot täytettäisiin, onko graafissa ”äärimmäisiä hahmoja, jos ei, olisiko parempi, että olisi, ovatko hahmon ystävät samalla vai eri neljänneksillä, mitä jos ne olisivat toisin? (Schell 2010, 319.)

Hahmot eivät useimmiten elä tyhjiössä, vaan vuorovaikuttavat muiden hahmojen kanssa. Vuorovaikutus muokkaa hahmoista syvällisempiä kokonaisuuksia ja erilaiset hahmosuhteet voivat tuoda hahmosta esiin yllättäviä puolia.

Linssi 77: hahmon piirteet

Jotta hahmon ominaispiirteet tulevat esiin hahmon puheessa ja toiminnassa, vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: mitkä piirteet määrittävät hahmoni, miten nämä piirteet esiintyvät hahmon sanoissa, teoissa ja ulkonäössä? (Schell 2010, 317.)

Hahmon merkittävät ominaispiirteet tulee tuoda esiin kokonaisvaltaisesti kaikessa hahmon toiminnassa ja olemuksessa. Tämä auttaa tuomaan hahmon ominaispiirteet paperilta osaksi hahmon persoonaa.

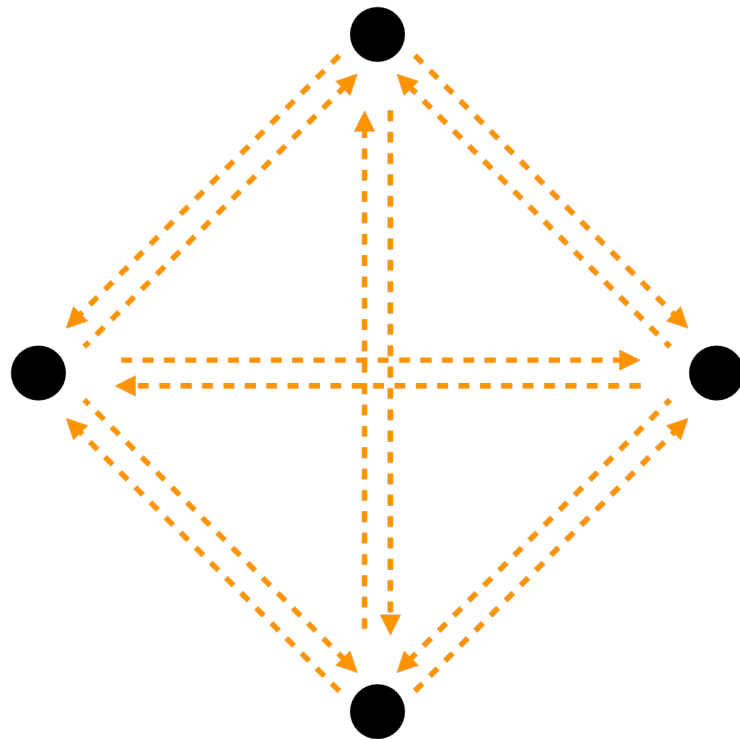


Kuvio 2. Hahmojen väliset suhteet.

Linssi 79: hahmoverkosto

Hahmojen välisiä suhteita syventääksesi, listaa hahmosi ja vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: tarkasti, miten kukin hahmo tuntee muista hahmoista, puuttuuko hahmojen väliltä kokonaan jonkinlaiset suhteet, miten voin hyötyä niistä, onko hahmojen välillä liikaa samankaltaisia suhteita, miten ne voisivat olla erilaisia? (Schell 2010, 321.)

Hahmoverkoston (kuvio 3.) avulla voidaan visualisoida hahmojen välisiä suhteita ja pohtia miten hahmot tuntevat toisistaan, sekä miksi hahmot tuntevat niin. Hahmoverkosto auttaa syventämään hahmojen välisiä suhteita.



Kuvio 3. Hahmoverkosto.

Linssi 80: status

Kun hahmot ovat vuorovaikutuksessa keskenään, hahmon status vaikuttaa hahmojen käyttäytymiseen. Jotta voit kasvattaa hahmojen tietoisuutta toisistaan, vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: millaiset ovat hahmojeni suhteelliset statustasot, miten hahmot osoittavat statuksensa mukaista käytöstä, miten hahmot kilpailevat statuksesta, miten hahmojen statukset muuttuvat pelin aikana, miten pelaaja voi ilmaista hahmojen statusmuutosta? (Schell 2010, 324.)

Hahmojen välisten statustasojen pohtiminen auttaa luomaan realistisempia hahmoja ja tilanteita. Erilaisten statusten ja statustasojen kohtaaminen voi myös auttaa luomaan tarinaan mielenkiintoisia tapahtumia.

Linssi 81: hahmon muutos

Tarinat muokkaavat hahmojaan matkan aikana. Jotta voit varmistaa, että hahmosi muuttuvat mielenkiintoisesti, vastaa esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: miten kukin hahmo muuttuu tarinan aikana, miten viestin hahmon muutoksista pelaajalle, voinko viestiä muutoksista tarkemmin tai voimakkaammin, onko muutosta tarpeeksi, ovatko muutokset yllättäviä ja mielenkiintoisia, ovatko muutokset uskottavia? (Schell 2010, 327.)

Hahmon muuttuminen tarinan aikana auttaa luomaan itse tarinasta vahvemman ja mieleenpainuvamman. Hahmoissa tapahtuva muutos voi myös auttaa inhimillistämään hahmoja ja tekemään niistä samaistuttavampia. Schell toteaa, että päähahmon suuret muutokset eivät ole aina mahdollisia, mutta tarinan aikana tapahtuvasta muutoksesta voidaan viestiä myös muiden hahmojen tai tapahtumien kautta (Schell 2010, 326).

Schellin tapa lähestyä hahmonluotiprosessia avoimien, suunnittelijan omaa mielikuvitusta ja ajattelua herättelevien kysymysten kautta, on tämän työn tutkimusasetelmaan hyvin tehokas ja asianmukainen. Sillä kuten Bowman ja Schrier toteavat: hahmonluontiprosessin toteuttamiseen ole olemassa vain yhtä oikeaa tapaa, ja hahmojen kehitysaste määräytyy hahmojen tarpeiden mukaan (Bowman & Schrier 2018, 403). Suhteellisen avoimet, suurpiirteisesti rajatut kysymykset ohjaavat suunnittelijan ajattelua aiheen sisällä, mutta mahdollistavat myös luovien määritysten tekemisen. Hahmonluontiprosessin vapaamuotoisuus mahdollistaa sen soveltamisen monialaisesti, erilaisen tarpeiden mukaan.

Schellin linssit 76–81 eivät varsinaisesti tarjoa suoraa pohjamateriaalia hahmonluontityökaluun, ne tarjoavat kattavan näkemyksen siihen, millaisista osa-alueista mielenkiintoinen ja moniulotteinen hahmo koostuu. Schellin (Schell 2010, 311) mukaan hahmot rakentuvat pohjimmiltaan samanlaisista elementeistä, mediasta riippumatta, mutta median luonne vaikuttaa näiden elementtien väliseen hierarkiaan ja syvyyteen.

3 Asiantuntijahaastattelut

Tutki ja kiteytä-vaihe

- 3.1 Hahmonluontiprosessi monialaisesti
- 3.2 Lee Walton, pelisuunnittelija ja ajoneuvomuotoilun lehtori
- 3.3 Solina Riekkola, käsikirjoittaja
- 3.4 Juha Pihanen, ammattinäyttelijä ja tuottaja
- 3.5 Johtopäätökset

3.1 Hahmonluontiprosessi monialaisesti

Haastateltavat edustavat hyvin monialaisesti eri medioita, joissa kaikissa kuitenkin esiintyy hahmonluontiprosessi. Haastatteluilla pyrittiin selvittämään, millaisista osa-alueista hahmo koostuu, millaisia hahmonluontityökaluja on olemassa, millaisia ovat haastateltavien hahmonluontiprosessit, sekä millaisia yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia niiden välillä on. Opinnäytetyössä suoritettiin yhteensä kolme asiantuntijahaastattelua. Haastattelut suoritettiin, videotaltioitiin ja litteroitiin Microsoft Teamsin avulla.

Ensimmäinen, avoin, haastattelu pidettiin Lee Waltonille, joka toimii lehtorina LAB ammattikorkeakoulussa ajoneuvomuotoilun osastolla. Waltonilla on tämän lisäksi myös kokemusta videopelialalla työskentelystä. Haastattelin Waltonia saadakseni paremman käsityksen pelialalla käytetyistä hahmonluontityökaluista ja yleisistä käytänteistä.

Toinen, strukturoitu (liite 2.), haastattelu pidettiin Solina Riekkolalle. Riekkola on käsikirjoittaja, kustannustoimittaja ja kirjoituksen ohjaaja. Hän on työskennellyt enimmäkseen TV-sarjojen, kuten Syke-sairaalarjan parissa, mutta hän on kiinnostunut elokuvien käsikirjoittamisesta. Riekkola kirjoittaa myös runoja ja proosaa.

Kolmas, myöskin strukturoitu (liite 2.), haastattelu pidettiin Juha Pihaselle. Pihanen on Top Line Media oy:n omistaja, ammattinäyttelijä ja tuottaja. Pihanen on näytellyt TV-sarjoissa ja elokuvissa, sekä hän on työskennellyt myös tanssin, urheilun, teatterin, tarinallistamisen ja pelillistämisen parissa.

3.2 Lee Walton, pelisuunnittelija ja ajoneuvomuotoilun lehtori

Lee Walton kertoo työskennelleensä videopelialalla 10 vuoden ajan, 8–10 vuotta sitten. Walton mainitsee, että hänen tietonsa alasta ja käytössä olevista toimintatavoista voivat olla hieman vanhentuneita.

Walton on työskennellyt enimmäkseen pelistudioiden taidepuolella, 3D-mallinnosten parissa. Hänen työskennellessään videopelialalla, ei ollut olemassa juuri minkäänlaisia yleisiä käytäntöjä tai työkaluja, vaan työkalut piti keksiä ja suunnitella itse, myös hahmosuunnittelun osalta. Hahmosuunnittelun pääasiallisena työkaluna käytettiin valkotauluja, Google Docsia, Microsoft Exceliä, post-it-lappuja sekä muita vastaavanlaisia, ei varsinaisesti hahmosuunnitteluun tarkoitettuja työkaluja, joita sovellettiin käyttötarpeen mukaan. Walton kertoo ystävästään, joka käyttää hahmonsuunnittelutyökalunaan, Waltonin sanoin ”murder boardia”, eli taulua, jossa yhdistetään langan avulla kuvia ja muita dokumentteja. Tämän työkalun avulla voidaan tarkastella eri ominaisuuksien välisiä suhteita.

Walton mainitsee, että nykyaikaisessa pelisuunnittelussa, suurin ja tärkein suunnittelutyökalu on peli itse. Pelaajien tekemiä valintoja, pelin sisäisiä puutteita sekä muuta statistiikkaa kuten pelin yleistä toimivuutta ja mahdollisia bugeja, voidaan seurata ja korjata pelin julkaisun jälkeenkin. Tämän avulla peliä voidaan muokata ja kehittää koko sen elinkaaren ajan.

Kysyttäessä pelistudion suunnittelutiimin kokoonpanosta, Walton kertoo, että pelistudiolla, joissa hän on työskennellyt, käsikirjoittajat palkattiin tarpeen mukaan studion ulkopuolelta, sillä kokoaikaiselle käsikirjoittajalle ei ole tarvetta. Walton mainitsee, että tämä saattoi kuitenkin luoda railon käsikirjoittajan ja muun pelinsuunnittelutiimin välille ja hankaloittaa yhteisymmärrystä. Näiden kahden puolen yhdistämiseen tarvittiin kolmas henkilö, joka pystyi näkemään suuret kokonaisuudet ja esittämään ne ymmärrettävästi muulle tiimille.

Waltonin kokemuksen mukaan hahmonluontiprosessi lähtee liikkeelle pelistudion luovan johtajan alustavasta peli-, maailma-, tai tarinakonseptista. Tähän peli-, maailma- tai tarinakonseptiin luodaan hahmokonsepti, joka siirtyy seuraavaksi käsikirjoittajalle, hahmosuunnittelijalle ja hahmon visualisoijalle. Hahmoa visualisoidaan luonnoksilla ja siitä luodaan usein 3D-malli. Prosessin viimeisessä vaiheessa hahmo siirtyy pelin koodaajalle. Walton mainitsee myös, että hahmon visuaalisuus ja 3D-mallit tulevat mukaan hahmonluontiprosessiin vasta, kun hahmokonsepti on hyvin tarkkaan määritetty, tai lähes valmis. Tällä vältetään turhaa työtä hahmonluontiprosessin aikana.

Pyydettyäessä tarkentamaan, miten hän erittelisi ominaisuuksia, joista hahmo koostuu, Walton toteaa että ”ongelma on se, että lista on juuri niin pitkä, kuin oikealla ihmisellä voi olla ominaisuuksia, se voi olla valtavan pitkä tai hyvin lyhyt, kaikki riippuu tarpeesta”. Oikeassa elämässä ihmisellä on valtava määrä ominaisuuksia, mutta pelihahmolla tarvitsee olla vain juuri ne ominaisuudet, joilla on merkitystä ja erilaisiin medioihin luotavat hahmot vaativat erilaisia ja eritasoisia ominaisuuksia. Walton mainitsee myös, että ominaisuuksien määrittäminen ruokkii, ja jopa vaatii, muiden ominaisuuksien määrittämistä. Hahmon ominaisuudet ovat aina yhteydessä maailmaan ja sen sääntöihin.

“What attributes should a character have? Well, it really depends on what you want from your game and what the story is”

Esimerkkinä tästä Walton käyttää vertausta, jossa hahmosuunnittelija luo tyhjiössä hahmon, joka edustaa rotua, joka ei ole ihminen. Hahmosuunnittelija määrittää, että hahmon rotua on olemassa mies ja nainen. Hahmon rodun sukupuolijakauma esittää hahmosuunnittelijalle välittömästi useita lisäkysymyksiä muun muassa rodun kulttuurista, fyysisistä-, psyykkisistä- ja sosiaalisista ominaisuuksista, sekä sen maailman säännöistä, jonka osaksi hahmo luodaan.

“Nothing exists in a game, until you decide to add it”

Walton toteaa, että peruskysymysten kuten: miksi, miten, mikä, milloin, kuka, missä jne. avulla voidaan tehokkaasti syventää hahmon ominaisuuksia. Hahmon ominaisuuksien määrittämiselle ja syventämiselle kannattaa kuitenkin asettaa rajat, ja miettiä tarkoin mitä kannattaa määrittää, mitä ei, sekä millaisia asioita loppukäyttäjä haluaa ja saa tietää hahmosta. Lisäksi Walton toteaa, että suunnittelijan kannattaa miettiä millaisia asioita halutaan jättää täysin loppukäyttäjän mielikuvituksen valtaan. Liiallinen ominaisuuksien määrittäminen myös hankaloittaa hahmon istuttamista osaksi tarinan maailmaa.

“Everything affects everything. That is the problem in games”

Waltonin mukaan hahmonluontiprosessin aloituspisteellä ei ole juurikaan väliä, mutta on tärkeä tiedostaa, että valmista hahmokonseptia ei voi luoda tyhjiössä. Hahmonluontiprosessin voi aloittaa tyhjiössä, mutta jossakin suunnitteluprosessin vaiheessa, se vaatii avukseen tarinan tai maailman, jossa vallitsevat tietynlaiset säännöt.

Walton kommentoi alustavaa työkalukonseptia (liite 3.) hyödylliseksi, erityisesti alustavien hahmokonseptien luomisessa, sillä sen avulla voidaan luoda kaikille suunnittelutiimin jäsenille yhtenäinen tietopaketti hahmon ominaisuuksista. Työkalu konkretisoi kaikki hahmon ominaisuudet yhdeksi kokonaisuudeksi, jota voidaan tarkastella, muokata ja iteroida yhdessä. Walton mainitsee, että hahmon visuaaliset ominaisuudet on hyvä jättää työkalun ulkopuolelle, sillä ne ovat oma osa-alueensa.

Walton toteaa, että suunnittelemani työkalun ei tarvitse tuottaa juuri sitä, mitä toimeksiantaja haluaa tai tarvitsee, vaan työkalu voi auttaa näiden tavoitteiden saavuttamisessa eri tavoin. Waltonin mukaan työkalun paras käyttötapa voi olla kevyt ideointityökalu, jolla saadaan aikaan esimerkiksi useita, nopeita hahmokonsepteja samasta toimeksiannosta, joita voidaan sitten vertailla keskenään. Walton toteaa myös, että tällainen ideointityökalu voi luoda jopa yllättäviä tuloksia ja tuoda apua myös niin sanottuun tyhjän paperin pelkoon.

Työkalun tulisi Waltonin mukaan olla nopea- ja helppokäyttöinen, eikä sen tulisi määrittää ominaisuuksia kovinkaan tarkkaa, vaan antaa yleiskuva hahmon ominaisuuksista. Näitä ominaisuuksia voidaan tarkentaa, syventää ja jopa lisätä hahmonluontiprosessin myöhemmissä vaiheissa.

Lopuksi Walton vielä toteaa, että pelien hahmonluontiin keskittyvää kirjallisuutta tai artikkeleja ei juurikaan ole olemassa, mutta hahmonluonti on pohjimmiltaan samanlaista kaikissa medioissa, joten suuri osa menetelmistä, mitkä toimivat luovassa kirjoittamisessa ja kirjallisuudessa, pätee myös pelihahmojen suunnittelussa.

3.3 Solina Riekkola, käsikirjoittaja

Solina Riekkola työskentelee niin sanotussa Writers Roomissa, joka on fyysisen tilan lisäksi käsikirjoittajien kollektiivi. Pääkäsikirjoittaja toimii kollektiivin taiteellisena johtajana, ja hänen lisäkseen Writers Roomissa työskentelee kaksi tai kolme muuta käsikirjoittajaa. Uusia hahmokonsepteja ideoidaan alussa usein yhdessä kollektiivin kesken, mutta varsinainen hahmonluontiprosessi suoritetaan yleensä itsenäisesti. Hahmon tarinankerronnallisesta roolista ja tarkoituksesta riippuen, hahmokonsepteja voidaan kuitenkin arvioida ja testata yhdessä. Riekkola kertoo kuitenkin, että hän pääsee vain harvoin luomaan aivan alusta asti niitä hahmoja, joiden kanssa hän päätyy työskentelemään, sillä TV-sarjojen päähahmot on usein luotu, ainakin konseptitasolla, jo siinä vaiheessa, kun käsikirjoittajan työ vasta alkaa. Riekkola toteaa kuitenkin, että hän pääsee usein luomaan sivuhahmoja sekä taustahahmoja jo alusta alkaen.

Riekkola kertoo jakavansa hahmot karkeasti kolmeen alalajiin: päähahmoihin, sivuhahmoihin ja välineellisiin taustahahmoihin.

Päähahmot ovat hahmoja, joiden kautta tarina kerrotaan tai joille tarina tapahtuu. Tarinaa käsitellään näiden päähahmojen näkökulmasta ja heitä syvennetään tarinan kautta. TV-sarjoissa tällaisia päähahmoja on yleensä useita.

Sivuhahmojen tehtävä on välittää informaatiota ja käynnistää päähahmon toiminta, Riekkolan sanojen mukaan ”laittaa asioita tapahtumaan”. Sivuhahmoilla on usein kourallinen määritettyjä ominaisuuksia, kuten taustatarina ja syyt toimia tietyllä tavalla, mutta kuitenkin huomattavasti vähemmän kuin päähahmolla. Sivuhahmoja voivat olla esimerkiksi päähahmon vastustaja, eli antagonistti, joka luo päähahmolle jonkinlaisen ongelman, joka hänen on ratkaistava, tai läheinen ystävä, jonka kanssa päähahmo viettää aikaa.

Välineellisten taustahahmojen tarkoitus on toimia pää- ja sivuhahmojen taustalla ja tuoda tarinaan ja erilaisiin tilanteisiin uskottavuutta ja elämää. Tällaisia hahmoja ovat esimerkiksi mellakkapoliisit, lääkärit, sairaanhoitajat, ohikulkijat ja yksittäiset silminnäkijät jne. Tällaisilla hahmoilla ei yleensä ole repliikkejä.

Tärkeimmiksi työkaluikseen hahmosuunnittelussa Riekkola nimeää Google-hakutyökalun, post-it-laput, muistikirjan, havainnoinnin, haastattelemisen sekä nimikirjat. Riekkola toteaa useimmiten kiinnostuvansa ensin jostakin aiheesta, ja vasta sitten hahmoista. Riekkola kertookin panostavansa erityisesti hahmojensa uskottavuuteen, ja painottaa taustatutkimuksen ja aiheeseen tutustumisen merkitystä. Lisäksi Riekkola toteaa, ettei osaa sanoa, onko olemassa niin sanottuja virallisia hahmonluontityökaluja ja ettei ole urallaan ainakaan kohdannut sellaisia.

Riekkola kuvailee hahmonluontiprosessinsa vaiheita seuraavasti:

1. Mietin, millaisen tarinan haluan kertoa.
2. Mietin, mikä on tarinan MacGuffin, eli voima, joka pitää tarinan liikkeessä.
3. Määrittelen, millaisia hahmotyyppejä tarvitsen tarinan kertomiseen. Mietin, mitkä ovat tavallisimpia stereotyyppisiä tämänkaltaisista hahmoista ja voinko muokata omia hahmojani niin, että ne eroavat näistä stereotyypeistä.
4. Pohdin, kuka hahmotyypini on, mitä tarvitsen häneltä, jotta saan tarinani kerrottua.
5. Pohdin, millaista genreä tarinani edustaa. Realistiseen TV-sarjaan luodaan erilaisia hahmoja, kuin esimerkiksi fantasiaroolipeliin.
6. Pohdin, mikä on tarinan loppukäyttäjän mielestä kiinnostavaa.
7. Luon karkean ja stereotyyppisen konseptin hahmosta.
8. Nimeän hahmon.
9. Iteraatio.

MacGuffin on tarinankerronnan apuväline, joka motivoi hahmoja ja pitää tarinan liikkeellä. MacGuffin on hahmojen näkökulmasta erittäin tärkeä, vaikka yleisön kannalta se on epäoleellinen ja voitaisiin selittää yksinkertaisesti. (Wikipedia 2021)

Riekkolan mukaan hahmonluontiprosessi, ei hänen alallaan, lopu koskaan, vaan hahmot jatkavat kehittymistään koko elinkaarensa, eli TV-sarjan ajan. Jokainen TV-sarjan kausi kertoo hahmoistaan jotakin uutta ja samalla hahmoille määritetään uusia ominaisuuksia. Riekkola toteaaakin pohtivansa hahmojensa matkaa muun muassa seuraavanlaisten kysymysten kautta: mitä tiedämme hahmosta nyt, mitä hänestä voidaan vielä kertoa tai löytää, mitä olisi mielenkiintoista tietää, mitä jos, hahmo rakastuisi? Riekkola täydentää vielä, että suuressa osassa hänen hahmonsuunnitteluprosessissaan ovat hahmon verkostot, eli suhteet muihin hahmoihin, eivät pelkästään yksittäisen hahmon matka ja ominaisuudet.

”Hahmo luodaan suhteessa muihin hahmoihin, ja hahmo näyttäytyy kunnolla vasta suhteessa muihin tarinan hahmoihin. Hahmo ei itsessään ole yhtään mitään”

Riekkola kertoo luovansa hahmot, lähes poikkeuksetta, tarinankerronnalliseen tarpeeseen. Tällaiset tarpeet, kuten se, minkälainen tarina halutaan kertoa, määrittelevät päähahmojen ominaisuudet. Päähahmon ominaisuudet vuorostaan määrittelevä sen, millaisia ominaisuuksia sivuhahmoilla on. Hahmo ei ole yksilö, vaan tarinankerronnan väline, jonka ominaisuudet määrittelee tarinankerronnallinen tarve.

”Tarinankerronta luo tarpeita, joita eritasoiset hahmot ominaisuuksineen pyrkivät tyydyttämään”.

Riekkola mainitsee, että hän pyrkii hahmonluontiprosessissaan välttämään hahmon ulkonäön liiallista määrittämistä, sillä hän ei juurikaan pysty vaikuttamaan siihen, kuka näyttelee tätä hahmoa TV-sarjassa tai elokuvassa. Lisäksi Riekkola toteaa, että hahmokonseptit, joita hän luo käsikirjoittajana, voivat olla hyvin pelkistettyjä.

”Ei kannata tehdä turhaa työtä”

Riekkola haluaa korostaa hahmon nimeämisen merkitystä ja toteaa hahmon nimen heijastelevan muun muassa hahmon sosiaaliluokkaa, syntymäaikaa, ja jopa hahmon luonnetta sekä tekoja, etenkin jos kyseessä on lempinimi. Riekkolan mukaan, kun hahmolle annetaan nimi, hahmo lakkaa olemasta vain kokoelma ominaisuuksia ja muuttuu persoonaksi.

Esimerkkinä tästä Riekkola käyttää tilannetta, jossa hahmokonseptille määritetään nimi, Jarkko. Jarkosta syntyy saman tien jonkinlainen mielikuva, joka tuo mukanaan uusia ominaisuuksia, kuten hahmon ulkonäkö, harrastukset, ajatusmaailma, tavoitteet ja pelot.

Riekkola toteaa, että hahmosuunnitteluun vaikuttavat määrittävästi myös ne aistit, joiden kautta media koetaan. Eri medioiden välillä ei ole varsinaisia sääntöjä, jotka vaikuttaisivat hahmojen ominaisuuksiin, mutta eri mediat korostavat erilaisia ominaisuuksia. Esimerkiksi videopeleissä mahdollisuus interaktioon, eli vuorovaikutukseen, lisää mediaan uuden ulottuvuuden ja muuttaa sitä, miten media koetaan. Pelaaja ei ainoastaan seuraa hahmojen toimintaa, vaan eläytyy siihen ja saattaa jopa ottaa hahmon roolin. Luovilla esitystavoilla voidaan häivyttää medioiden välisiä tarinankerronnallisia eroavaisuuksia. Lisäksi Riekkola toteaa, että hahmonsuunnitteluprosessissa genre, eli lajityyppi, voi vaikuttaa hahmon ominaisuuksiin, jopa enemmän kuin media.

”Et voi kirjoittaa kuunnelmaan hahmoa, joka ei puhu, ellei jokin toinen hahmo tulkitse sitä”.

Riekkolan mukaan ihanteellinen hahmokonsepti löytyy jostakin tunnistettavuuden ja tuttuuden sekä stereotypian ja kiinnostavuuden väliltä. Liian stereotyyppinen tai tunnistettava hahmo ei pysty ylläpitämään katsojan mielenkiintoa ja liiallisesti eksentrisen tai erikoinen hahmo voi Riekkolan sanoin: ”saada katsojan miettimään, että miksi tuo hahmo on tuollainen? Se on varmasti syyllinen. Tässä on nyt jotain pahasti vialla”. Hahmon liiallinen erikoisuus saa katsojan tulkitsemaan hahmoon ominaisuuksia, joita hahmolla ei kuulu olla ja tämä voi alkaa häiritä tarinankerrontaa.

Riekkola kommentoi alustavaa työkalukonseptia (liite 3.) hyödylliseksi, jos sen tuottamat hahmoaihiot eivät ole liian tarkkaan määritettyjä ja työkalun käyttäminen on helppoa ja nopeaa. Riekkolan mukaan työkalun suurin hyöty voi olla juuri ideointityökaluna, joka rajaa hahmon ominaisuuksia ja auttaa tekemään hahmoista persoonia. Tällaisia rajaavia ominaisuuksia voisivat Riekkolan mukaan olla esimerkiksi hahmon ikä, ammatti, taustatarina, motivaatio ja pelot. Työkalun tuottamien hahmoaihioiden tulisi olla karkeita ja suurpiirteisiä, jotta niitä voidaan muokata helposti ja sovittaa osaksi tarinaa. Lisäksi Riekkola toivoo, että työkalu kiinnittäisi huomiota hahmon diversiteettiin ja representaation.

Lopuksi Riekkola mainitsee harrastavansa pöytäroolipelejä, joissa hahmonluonti on hyvin keskeisessä roolissa, ja toteaa, että pöytäroolipelien hahmonluontiprosessit ovat todennäköisesti vaikuttaneet hänen hahmonluontiprosessiinsa käsikirjoittajana.

3.4 Juha Pihanen, ammattinäyttelijä ja tuottaja

Juha Pihanen kertoo, että hän on vain harvoin mukana luomassa hahmoa aivan alusta asti. Näyttelijänä hänen tehtävänsä hahmonluontiprosessissa on tehdä paperilla olevat hahmot eläviksi. Näyttelijän tehtävä on saada käsikirjoitetun mukainen reaktio aikaan toisessa hahmossa, mutta usein se miten tämä saavutetaan, jää näyttelijän vapaasti tulkittavaksi. Käsikirjoittaja määrittelee hahmon tarinan ja taustan, mutta lopullinen hahmonluonti on kuitenkin näyttelijän tehtävä. Käsikirjoitus antaa näyttelijälle tavoitteen, jonka saavuttamiseen hänellä on suhteellisen vapaat keinot. Pihanen täydentää, että käsikirjoitetulle hahmolle on olemassa jo jonkinasteiset rajat, joiden sisällä näyttelijän on työskenneltävä, kun taas käsikirjoittajalla on vapaus luoda hahmostaan millainen tahansa.

Pihasen mukaan hahmonluontiprosessilla ei ole selkeää alkua, eikä varsinkaan loppua, sillä hahmo jatkaa kehittymistään koko elinkaarensa ajan. Hahmonluontiprosessi ei myöskään tarvitse jatkuakseen samoja, alkuperäisiä hahmonsuunnittelijoita, vaan sitä voivat jatkaa aivan eri suunnittelijat. Esimerkkeinä tästä Pihanen mainitsee pitkään jatkuneet TV-sarjat ja James Bond-elokuvat.

Pitkään jatkuneissa TV-sarjoissa, hahmot voivat alkaa Pihasen sanoin: "elää omaa elämäänsä", irrallaan sarjan alkuperäisestä käsikirjoittajasta tai hahmosuunnittelijoista. Tällaisissa tapauksissa hahmon näyttelijä todennäköisesti tuntee hahmon paremmin kuin hahmon alkuperäinen suunnittelija.

James Bond-elokuvissa tarinan sankarin perusominaisuudet pysyvät suhteellisen muuttumattomina, mutta elokuvien julkaisuaikakaudet ja hahmoa näytelleet näyttelijät, ovat tuottaneet hahmosta hyvin erilaisia tulkintoja.

Pihasen mukaan hahmonluontiprosessin voi aloittaa esimerkiksi luomalla maailman, tarinan tai määrittämällä jonkin hahmon ominaisuuden, kuitenkin niin sanotussa tyhjiössä luotu hahmo on ontto, sieluton ja käyttökelvoton ennen kuin sille luodaan tarina tai maailma. Hyvänä aloituspisteenä hahmonluontiprosessille toimii hahmon taustatarinan määrittäminen. Hahmon taustatarinan avulla voidaan määritellä merkittävimmät onnistumiset, epäonnistumiset, tapahtumat ja tilanteet, jotka ovat muokanneet hahmosta sellaisen kuin se on nyt. Hyvän taustatarinan avulla voidaan myös korostaa hahmon motivaatiota ja lisätä hahmon samaistuttavuutta.

Taustatarinan lisäksi, Pihanen listaa hahmon mahdollisiksi ominaisuuksiksi liikkumis- ja puhetavat, motivaation, mahdolliset vammat, erityistaidot, maneerit, pelot, kulttuurin sekä tarinallisen roolin. Pihasen mukaan tällaiset ominaisuudet voi, ja usein kannattaakin, aluksi määrittää hyvinkin suurpiirteisesti, sillä liialliset, ja jopa turhat, ominaisuudet voivat teettää turhaa työtä tarinankerronnan muilla osa-alueilla. Lisäksi Pihanen toteaa, että hahmonluontiprosessin aikana tulee myös tiedostaa kohdemedian ulottuvuudet, kuten ääni, kuva ja mahdollisuus vuorovaikutukseen, tai edellä mainittujen puuttuminen kokonaan.

“When you stop trusting your characters, you start making up events”

Pihanen toteaa, että hahmonluontiprosessin keskiössä on hahmon vuorovaikutus muiden hahmojen kanssa. Hahmoa voidaan oppia ymmärtämään paremmin, kun hahmoa reflektoidaan muiden hahmojen kautta. Hahmojen välisten käyttäytymismallien ja kemian tulee Pihasen sanoin: ”ruokkia katsojan sisäistä tirkistelijää”, ja saada näin katsoja kiinnostumaan hahmon elämästä ja kohtalosta.

Pihanen korostaakin hahmojen samaistuttavuuden tärkeyttä. Hahmon samaistuttavuus saa katsojan uppoutumaan tarinaan ja pitää katsojan mielenkiintoa yllä. Tarinan suuret, mullistavat juonenkäänteet eivät jaksa kiinnostaa katsojaa, jos katsoja ei samaistu tarinan hahmoihin. Samaistuttavuus ruokkii myös oppimista ja tarinan mieleenpainuvuutta.

Esimerkkinä tästä Pihanen käyttää Olipa kerran elämä (alk. *Il était une fois... la vie*) TV-sarjaa, jossa abstrakteista konsepteista kuten valko- ja punasoluista, on luotu hahmoja, joiden tarinaa seurataan.

Pihanen toteaa, että tarinan päähahmon ei tarvitse aina olla sankari, vaan se voi aivan yhtä hyvin olla myös antisankari. Sankari- ja antisankarirooleilla ja näkökulmilla leikkiminen voi avata aivan uudenlaisia ulottuvuuksia hahmonluontiin ja tarinoihin. Pihanen toteaa lisäksi, että tarinan sankari tai päähahmo, eli protagonist, sekä tarinan sankarin vastustaja, eli antagonist, ovat usein omista näkökulmastaan tarinan sankareita. Kun erilaiset ideologiat kohtaavat, kumpi osapuoli on lopulta oikeassa? Kun hahmon tarina on mielenkiintoinen, katsoja haluaa tietää mitä hahmolle tapahtuu, hahmon roolista huolimatta. Pihanen täydentää, että hahmot, jotka eivät opi, kehity ja toimivat toistuvasti samoin, ovat turhauttavia. Tällaisten hahmojen seuraaminen on ennalta arvattavaa, eikä ole siksi kovinkaan mielenkiintoista.

Pihasen mukaan hyvä hahmo on moniulotteinen, mutta jolla on kuitenkin selkeä tavoite, jonka hahmo haluaa saavuttaa. Pihanen lisää, että tällaisessa perinteisessä asetelmassa tulee tiedostaa yleisimmät stereotyypit ja pyrkiä muokkaamaan niitä luovasti. Kuitenkaan hahmolle ei tule, Pihasen sanoin: "keksimällä keksiä, jotakin seikkaa, miksi hahmolla on vaikeaa", lisäksi Pihanen toteaa, että "olen seurannut kyllästymiseen asti käveleviä kliseitä, kuten esimerkiksi alkoholisoituneita poliiseja ja teinejä, joilla on jokin trauma". Tietyt hahmojen stereo- ja arkkityypit esiintyvät mediassa aina uudestaan ja lähes kaikki niiden ominaisuudet on lainattu jostakin aiemmin luodusta. Valtaosa kaikista hahmoista edustaa alussa jotakin stereo- tai arkkityyppiä, joka hahmonluontiprosessin aikana muokataan tarinaan sopivaksi. Lopuksi Pihanen toteaa, että tarinankerronnassa hahmoja ei tulisi ottaa liian vakavasti, vaan hahmoihin tulisi luoda rohkeasti ominaisuuksia, jotka inhimillistävät niitä ja tukevat hahmojen samaistuttavuutta.

"If you have to force it, it's probably sh*t"

Pihasen mukaan peruskysymyksillä voidaan määritellä valtava määrä hahmon ominaisuuksista, sekä syventää jo olemassa olevia ominaisuuksia. Tällaisia kysymyksiä ovat esimerkiksi kuka, mikä, mitä, miksi, missä, milloin, mistä ja minne.

"Mitä enemmän, ja mitä tarkemmin osaat vastata hahmoon liittyviin kysymyksiin, sitä uskottavampi hahmo on"

Pihanen kommentoi, että alustava työkalukonsepti (liite 3.) voisi toimia ideointityökaluna, muistilistana ja mielikuvituksen ruokkija, mediasta riippumatta. Työkalun tuottamien hahmoaihioiden ei tulisi olla kovinkaan tarkoin määritettyjä, sillä jokainen suunnittelutiimin jäsen tuo mukanaan hahmonluontiprosessiin oman panoksensa ja näkökulmansa.

"Tee sun oma duuni niin hyvin kuin osaat, mutta luota siihen, että muutkin tiimiläiset osaavat oman työnsä"

Lopuksi Pihanen toteaa vielä, että hahmo on olemassa vain käyttäjän kokemusta varten. Kaikkien hahmojen perimmäinen tarkoitus on viihdyttää, tuottaa kokemuksia tai saada käyttäjä tuntemaan tai ajattelemaan jotakin.

"Yleisöä ei kiinnosta se miltä hahmosta tuntuu, vaan se miltä heistä itsestään tuntuu"

3.5 Johtopäätökset

Kaikki kolme haastateltavaa olivat eri ammattialojen edustajia, ja heidän taustansa ovat hyvin eriäviä keskenään. Työhön haastateltujen henkilöiden kesken, edustettuina medioina ovat videopelit, kirjallisuus, TV-sarjat, elokuvat sekä teatteri. Tästä huolimatta heidän ajatusmaailmoissaan hahmosuunnittelun ja tarinankerronnan ympärillä on selkeitä yhteneväisyyksiä, jotka tukevat toisiaan.

Kaikki kolme haastateltua totesivat, että varsinaisia, yksinomaan hahmosuunnitteluun tai tarinankerrontaan keskittyneitä työkaluja ei juurikaan ole olemassa, tai niiden saatavuus on hyvin rajattua. Haastatellut totesivat myös käyttävänsä hahmonluontiprosessin apuna melko laajasti erilaisia tutkimusmetodeja ja muita fyysisiä ja digitaalisia työkaluja, joiden soveltamistavat he ovat itse joutuneet kehittämään.

Työn määritä-vaiheessa todettiin, että varsinaisia hahmonluontityökaluja ei juurikaan ole saatavilla ja Waltonin mukaan tilanne on ollut vastaavanlainen jo noin 10 vuotta sitten (Walton 2022). Kaikki edellä mainittu viestii tarpeesta yhtenäistävälle ideointityökalulle, joka lainaa ja kehittää ominaisuuksia tällä hetkellä käytetyistä työtavoista, ja jota voidaan käyttää yhdessä niiden kanssa.

Kaikki kolme haastateltua totesivat, että alustavan konseptin (liite 3.) mukainen työkalu voisi olla hyödyllinen apuväline heidän hahmonluontiprosesseissaan ja että työkalun suurimmat vahvuudet voisivat olla ideoinnissa. Työkalun tuottaminen hahmoaihioiden tulee olla karkeita ja suurpiirteisesti määriteltyjä, jotta niitä voidaan helposti täydentää tarinankerronnallisten tarpeiden mukaisesti. Haastatellut totesivat myös,

että hahmo kehittyy koko sen elinkaaren ajan ja liian tarkasti määritelty hahmoaihiö voi hankaloittaa sen sovittaminen osaksi maailmaa. Karkea ja suurpiirteinen hahmoaihiö voi myös kannustaa monimuotoisempaan ja laajempaan hahmosuunnitteluun, sillä laajasti määritetyt ominaisuudet eivät välttämättä tarkoita syvällisempää tai parempaa hahmoa (Pohjola 2003, 81-95).

Edeltävän voidaan todeta tukevan Sarah Lynne Bowmanin ja Karen Schrierin ajattelua siitä, että hahmon kehitysasteella ei ole juurikaan merkitystä hahmon käytettävyydelle ja että hahmon käyttötarkoitus määrittää sen ominaisuudet (Bowman & Schrier 2018, 403).

Haastatteludatan mukaan hahmonluontiprosessi on lähes poikkeuksetta tiimityötä. Kaikkien suunnittelutiimin jäsenten työpanos muokkaa hahmonsuunnitteluprosessin lopputuotetta jossakin prosessin vaiheessa, joko suoraan tai välillisesti. Suunnittelutiimiin tai kollektiiviin voi kuulua esimerkiksi luova johtaja, käsikirjoittaja, konseptitaitelija, hahmosuunnittelija, 3D-mallintaja, koodari, ohjaaja tai vastaanäyttelijä. Suunnittelutiimien moninaisuudesta johtuen, työssä suunniteltavan hahmoluontityökalun vahvuuksiin lukeutuukin mahdollisuus toimia hahmon ominaisuuksien määrittämisalustana. Osa hahmon alkukonseptin datasta ei välttämättä aina välity kaikille suunnittelutiimin jäsenille, joten sen konkretisointi yhteen paikkaan on erittäin tarpeellista. Näin kaikilla suunnittelutiimin jäsenillä on aina saatavillaan ajankohtainen ja tarkka hahmodata, jota voidaan tarkastella, muokata, iteroida ja jakaa helposti.

Kaikki haastatellut totesivat, hieman eri näkökulmista, että hahmon visuaalisuus ja fyysiset ominaisuudet ovat usein viimeinen tai viimeisiä, hahmolle määritettäviä ominaisuuksia. Hahmon visuaalisuus ja fyysiset ominaisuudet määräytyvät useimmiten muiden hahmon ominaisuuksien, näyttelijävalintojen tai tarinankerronnallisten tarpeiden mukaisesti, elleivät nämä ominaisuudet ole hyvin keskeisessä roolissa tarinassa tai hahmopersoonassa.

Bowmanin ja Schrierin esittelemät roolipelihahmon neljä kehitysvaihetta keskittyvät suurilta osin hahmon aineettomien ominaisuuksien ja hahmosuhteiden määrittämiseen, fyysisten tai visuaalisten ominaisuuksien sijaan (Bowman & Schrier 2018, 403). Edellä mainituista syistä hahmon visuaalisuuden määrittäminen on suhteellisen pienessä osassa työkalua suunniteltaessa. Tällä voidaan sujuvoittaa muiden hahmon ominaisuuksien määrittämistä sekä välttää turhaa työtä.

Kaikki haastatellut toteavat, että hahmonsuunnitteluprosessin voi aloittaa minkä tahansa hahmon ominaisuuden, tarinaelementin tai maailman määrittämisestä. Nämä osa-alueet ovat kuitenkin merkittävästi mukana toistensa määrittämisessä jossakin suunnitteluprosessin vaiheessa, ja niitä tulee siksi pohtia yhtenä itseään ruokkivana kokonaisuutena.

Vaikka työssä suunniteltavan työkalun prototyypin keskiössä on hahmonluontiprosessi, suunnittelussa täytyy ottaa huomioon myös tarinalliset- ja maailmalliset elementit, sekä niiden mukanaan tuomat vapaudet ja rajoitteet. Tämä tämä ei kuitenkaan ole este tai hidaste työkalun toiminnalle, vaan se rikastaa työkalun tuottamia hahmoaihioita.

Haastatteludatan voidaan todeta tukevan Schellin ajattelua siitä, että hahmonluontiprosessin ydinelementin ovat mediasta riippumatta suhteellisen samankaltaiset, vaikka niiden painoarvo voikin vaihdella (Schell 2010, 311).

Haastattelukokonaisuudesta voidaan poimia elementtejä, joista hahmo koostuu. Nämä elementit voidaan jakaa karkeasti hahmosidonnaisiin-, maailmasidonnaisiin- ja tarinasidonnaisiin elementteihin. Tämän karkean kolmijaon rajat ovat kuitenkin häilyvät, ja eri elementit voivat osittain sulautua toisiinsa hahmonluontiprosessin aikana. Edellä mainittujen lisäksi, haastatteludatasta voidaan myös poimia hyödyllisiä käytännönvinkkejä ja neuvoja, joita pystytään hyödyntämään hahmonluontiprosessin aikana.

4 Työkalun suunnittelu

Ideoi, kuvaa ja kokeile-vaihe

- 4.1 Työkalun tavoitteet
- 4.2 Hahmoaihion olemus ja sisältö
- 4.3 Hahmon ominaisuudet
- 4.4 Käytännön vinkkejä hahmonluontiin
- 4.5 Työkalun rajaaminen
- 4.6 Työkalun suunnitteluprosessi

4.1 Työkalun tavoitteet

Työkalu auttaa käyttäjää määrittämään hahmosidonnaisia, maailmasidonnaisia sekä tarinankerronnallisia elementtejä, ja tuottaa näiden määritteiden pohjalta hahmoaihioita. Työkalun ja sen tuottaminen hahmoaihioiden perimmäinen tarkoitus on tuottaa arvoa hahmosuunnittelun parissa työskenteleville, keventämällä hahmonluontiprosessin aivan ensimmäisiä työvaiheita. Työkalun toteutuksessa kiteytyvät taustatutkimuksen ja asiantuntijahaastatteluiden keskeiset löydökset niin sisällön, ominaisuuksien kuin käytettävyydenkin kannalta.

Työkalun tulee olla helppo- ja nopeakäyttöinen, sekä ominaisuuksiltaan suhteellisen kattava, jotta se voidaan kokea hahmosuunnittelun näkökulmasta hyödylliseksi. Työkalua tulee olla mahdollista käyttää monialaisesti erilaisiin hahmonluontitarpeisiin, eikä sen käytön tule vaatia käyttäjältään juurikaan esivalmisteluja.

Työkalua tulee olla mahdollista käyttää myös ideointiprosessiin yksin sekä pienessä ryhmässä. Työkalu pyrkii myös parantamaan hahmonluontityökalujen tämänhetkistä tarjontaa ja saavutettavuutta.

4.2 Hahmoaihion olemus ja sisältö

Työssä suunniteltava ja testattava hahmonluontityökalu, tuottaa hahmoaihioita, jotka ovat karkeita ja suurpiirteisiä hahmokonsepteja. Hahmoaihio asettaa suurpiirteisiä rajoitteita varsinaiselle hahmonluontiprosessille ja toimii pohjadataana, jonka päälle voidaan rakentaa tarkemmin määritettyjä hahmokonsepteja. Hahmoaihioiden tarkoitus on konkretisoida ja kerätä yhteen suunniteltavan hahmon ominaisuuksien moninaisuus.

Hahmoaihio koostuu hahmosidonnaista-, maailmasidonnaisista- ja tarinasidonnaisista elementeistä. Hahmoaihio ei välttämättä sisällä ominaisuuksia kaikista kolmesta elementistä, vaan aihion sisältö määräytyy käyttäjän hahmonluontitarpeiden tai ideointiprosessin laajuuden mukaan.

Elementtien välillä on paljon yhdenkaltaisuuksia sen suhteen, mitä ominaisuuksia ne auttavat käyttäjää määrittämään, mutta kukin elementti lähestyy määritettävää ominaisuutta hieman eriävästä näkökulmasta. Kaikki hahmon ominaisuudet ovat jollain tapaa yhteydessä toisiinsa ja ruokkivat toistensa määrittämistä.

4.3 Hahmon ominaisuudet

Kaikkien mahdollisten ominaisuus-elementtien listaaminen olisi käytännössä mahdotonta, sillä tarve, jonka avulla ne luodaan, voi olla aivan mikä tahansa (Walton 2021; Riekkola 2022; Pihanen 2022). Tästä syystä hahmonluontityökalun prototyypin suunnittelun pohjamateriaalina käytetään vain niitä ominaisuuksia, jotka nousivat esiin taustatutkimuksessa ja haastatteludatassa. Nämä ominaisuudet jakautuvat hahmosidonnaisiin, maailmasidonnaisiin ja tarinsidonnaisiin elementteihin.

Hahmosidonnaisia elementtejä

Hahmon nimi

Nimi erottaa hahmon massasta, luo hahmosta inhimillisen, samaistuttavan persoonan ja yksilön (Riekkola 2022). Nimen avulla voidaan viestiä esimerkiksi sosiaaliluokasta, sosiaalisista suhteista, kulttuurista, statuksesta, genrestä tai aikakaudesta. Nimen avulla voidaan luoda myös mielikuvia hahmosta suorien tai epäsuorien merkitysten avulla. Nimen avulla voidaan myös korostaa tai häivyttää hahmon muita ominaisuuksia esimerkiksi tarinankerronnan yllätyksellisyyden vuoksi.

- Onko hahmon nimi ristimänimi, lempinimi tai onko nimessä jokin lisätitteli?
- Onko nimi hahmon itsensä itselleen antama, vaiko muiden hahmojen antama?
- Millaisia merkityksiä tai piilomerkityksiä nimellä on?
- Millaisia mielikuvia nimi luo?
- Voiko nimi korostaa tai häivyttää muita hahmon ominaisuuksia?

Hahmon laji ja olemus

Hahmo voi olla elollinen olento, eloton esine tai asia, tai vaikkapa abstraktimpi konsepti, kuten tunne tai ajatus. Hahmo voi olla lajiltaan tai olemukseltaan esimerkiksi ihminen, eläin, liskoihminen, pallo, kivi, viha tai rakkaus. Hahmon laji tai olemus vaikuttaa suuresti siihen millaisena hahmo itse kokee ja näkee maailman, sekä siihen miten muut hahmot suhtautuvat häneen. Lajin määrittäminen auttaa luomaan sääntöjä muiden, erityisesti fyysisten, ominaisuuksien määrittämiselle.

- Onko hahmo eloton, elollinen vai abstrakti?
- Miten laji tai olemus vaikuttaa hahmon fyysisiin tai psyykkisiin ominaisuuksiin?
- Miten hahmo kokee ja näkee maailman?

Hahmosidonnaisia elementtejä

Hahmon epätavalliset tai silmiinpistävät fyysiset ominaisuudet.

Epätavalliset ja silmiinpistävät ominaisuudet erottavat hahmon massasta ja tuovat hahmoon persoonallisuutta. Tällaisia epätavallisia ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi vammat, fyysinen koko tai muoto, mutaatio tai jokin tuntomerkki, kuten vaikkapa tatuointi tai silmälappu. Tällaiset ominaisuudet voivat tuoda mukanaan uusia sääntöjä muiden ominaisuuksien määrittämiseen.

- Mistä hahmon epätavalliset ominaisuudet johtuvat?
- Millaista hyötyä tai haittaa ominaisuuksista voi olla?
- Miten hahmo itse, tai muut hahmot suhtautuvat näihin ominaisuuksiin?

Hahmon ammatillinen rooli & hahmoluokka

Hahmon ammatillinen rooli tai hahmoluokka voi olla esimerkiksi lääkäri, hoitaja, sotilas, velho, ritari tai maanviljelijä. Erilaiset ammatit ja hahmoluokat tuovat mukanaan erilaisia erityistaitoja, statusta sekä tapoja ja maneereja. Ammatti ja hahmoluokka auttavat korostamaan hahmojen välisiä eroavaisuuksia ja osaamista.

- Millaista erikoisosaamista ammatillinen rooli tai hahmoluokka tuo mukanaan?
- Millaisia tapoja ja maneereja ammatti tai hahmoluokka tuo hahmolle?
- Miten hahmo on saavuttanut ammatillisen roolinsa?
- Miten hahmon ammatti tai hahmoluokka vaikuttaa hahmojen väliseen hierarkiaan?

Hahmosidonnaisia elementtejä

Motivaatio

Motivaatio on hahmon syy toimia tilanteissa tietyllä tavalla, jokin voima, joka ajaa hahmoa kohti haluttua päämäärää. Ilman motivaatiota hahmolla ei ole syytä toimia, eikä suuntaa, johon pyrkiä tarinan aikana. Motivaatio voi muuttua suuresti tarinan aikana ja yhdellä hahmolla voi olla useita motivaatioita, jotka voivat kohdistua samaan tai eri päämääriin.

- Minkä päämäärän hahmo haluaa saavuttaa?
- Miksi hahmo haluaa saavuttaa tietyn päämäärän?
- Ovatko hahmon motivaatiot tiedostettuja vai tiedostamattomia?
- Millaisia seurauksia hahmon toiminnalla voi olla?
- Muuttuuko hahmon motivaatio tarinan aikana jollakin tavalla?
- Miten tarina haastaa hahmon motivaatioita?

Pelko

Pelko on tunne, joka viestii jonkinlaisesta vaaratilanteesta. Pelkoa voi seurata pelkokäyttäytyminen, joka ilmenee taistelemisena, pakenemisena tai paikalleen jähmettymisenä. Pelon tunne voi kohdistua monenlaisiin asioihin, tilanteisiin tai tunteisiin ja se voi olla joko opittua tai synnynnäistä (Julkunen & Koikkalainen 2018, 54). Pelko auttaa tekemään hahmosta syvemmän ja samaistuttavamman, sekä se inhimillistää hahmoa. Myös jonkin pelon puute voi auttaa luomaan mielenkiintoisen hahmon.

- Kuinka voimakas hahmon pelko on?
- Mistä hahmon pelko johtuu?
- Onko pelko fyysinen vai psyykkinen?
- Miten hahmon pelko näyttäytyy?
- Onko hahmon pelko rationaalista vai irrationaalista?

Maailmasidonnaisia elementtejä

Kulttuuri

Kulttuuri on yhteisön henkisten ja aineellisten saavutuksien kokonaisuus. Kulttuuri pitää sisällään esimerkiksi arkkitehtuuria, uskontoa ja maailmankatsomusta, teknologisen kehitystason, historiaa, tapoja, opittuja ja opetettavia taitoja, jotka vaihtelevat maantieteellisesti alueittain (Kielitoimiston sanakirja 2021). Kulttuurit ja niiden väliset eroavaisuudet auttavat rikastuttamaan tarinan maailmaa.

- Mitkä ovat kulttuurin pääpiirteet?
- Millainen on kulttuurin historia?
- Kuinka vanha kulttuuri on?
- Kuinka laajalle kulttuuri on levinnyt?
- Millaisia muita kulttuureja tarinassa esiintyy?

Maailma & todellisuus

Tarinan maailma tai todellisuus on paikka, jossa tarina tapahtuu. Maailma ja todellisuus määrittävät sääntöjä, jotka luovat rajoitteita ja mahdollisuuksia tarinankerronnalle ja hahmojen ominaisuuksille. Tällaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita voivat olla esimerkiksi taikuuden tai painovoiman olemassaolo, maailman ekosysteemin toiminta, tarinan genre tai aikakausi. Maailmaa ja todellisuutta voidaan tarkastella myös laajuudeltaan erilaisista näkökulmista, kuten esimerkiksi yhden huoneen, maa-alueen, planeetan tai kosmisen skaalan näkökulmasta.

- Mitkä ovat maailman ja todellisuuden pääpiirteet?
- Millaisia mahdollisuuksia ja rajoituksia maailman tai todellisuuden säännöt tuovat hahmonluontiprosessiin?
- Kuinka laajasta näkökulmasta maailmaa ja todellisuutta seurataan?

Tarinankerronnallisia elementtejä

Hahmojen väliset suhteet

Hahmot eivät ole olemassa yksin, vaan ne interaktioivat toistensa kanssa, ja heidän välilleen syntyy erilaisia suhteita. Hahmo kehittyy omaksi syvälliseksi persoonakseen vain hahmosuhteiden ja vuorovaikutuksen kautta (Riekkola 2022). Hahmojen väliset suhteet voivat muuttua suuresti tarinan aikana, ja eri hahmojen väliset suhteet voivat olla hyvin eriluonteisia ja eri tasoisia. Hahmosuhteita voidaan tarkastella esimerkiksi ystävällisyys-vihamielisyys ja hallitseva-alistuva-graafin, tai hahmoverkon avulla (Schell 2010, 318).

- Millainen on hahmon pääpiirteinen suhde muihin tarinan hahmoihin?
- Minkä asteisia ovat hahmon suhteet muihin hahmoihin?
- Miten hahmojen väliset suhteet muuttuvat tarinan aikana?
- Puuttuuko hahmojen väliltä jonkinlainen suhde?
- Ovatko hahmojen väliset suhteet eriluonteisia vai samankaltaisia?

Taustatarina

Taustatarina on hahmon matka ajallisesti ennen tarinankerronnan alkupistettä, ja se koostuu erilaisista kokemuksista ja tilanteista. Taustatarinan tarkoitus on syventää hahmoa ja korostaa hahmon nykyhetkessä tapahtuvia kokemuksia ja tilanteita (Pihanen 2022). Taustatarina kertoo kuka hahmo on, mitkä asiat ovat hänelle tärkeitä ja mihin hän on menossa.

- Miten menneisyyden tapahtumat ovat muokanneet hahmoa fyysisesti ja psyykkisesti?
- Millaiset tapahtumat ovat johtaneet hahmon nykyiselle tielle?
- Mitkä ovat tärkeimmät kokemukset tai tilanteet hahmon menneisyydessä?
- Miten menneisyyden tilanteet tai tapahtumat vaikuttavat tarinan tulevaisuuteen?

Tarinankerronnallisia elementtejä

Rooli

Hahmon rooli on tarinankerronnan asettama tehtävä, jonka hahmo täyttää. Tällaisia rooleja voivat olla esimerkiksi tarinan sankari, jolle tarina tapahtuu, vastustaja, joka täytyy päihittää päämäärän saavuttamiseksi, avustaja, joka tukee sankaria erilaisin tavoin, tai panttivanki, joka täytyy pelastaa. Hahmon rooli voi muuttua tarinan aikana. Samalla hahmolla voi olla myös useita tarinankerronnallisia rooleja (Schell 2010, 315).

- Mikä on hahmon tarinankerronnallinen rooli?
- Muuttuuko hahmon rooli tarinan aikana?
- Onko hahmolla useita tarinankerronnallisia rooleja?
- Tarvitseeko hahmoa muuttaa jotenkin, että se täyttää tehtävänsä paremmin?

Hahmon tarinakaari

Hahmon tarinakaari on hahmon matka tarinan alusta, tarinan loppuun. Tarinakaari kertoo suorasti tai epäsuorasti, miten hahmo itse tai asiat hahmon ympärillä ovat muuttuneet tarinan aikana. Muutokset tarinan aikana voivat olla pysyviä tai väliaikaisia, pieniä tai suuria (Schell 2010, 326-327).

- Pääpiirteittäin, mitä hahmolle tulee tapahtumaan tarinan aikana?
- Miten asiat hahmon ympärillä muuttuvat tarinan aikana?
- Miten hahmon tai asioiden muutokset tuodaan esiin?
- Onko muutosta riittävästi?
- Ovatko muutokset yllättäviä ja kiinnostavia?

Tarinankerronnallisia elementtejä

Tarinankerronnallinen näkökulma

Hahmo voi tarinankerronnallisesti olla joko päähahmo, sivuhahmo, tai taustahahmo. Tarina tapahtuu päähahmolle, sivuhahmo välittää informaatiota ja tukee tarinankerrontaa, ja taustahahmo elävöittää tarinan maailmaa (Riekkola 2022). Hahmon ominaisuuksien määrä ja syvyys on usein suhteessa hahmon tarinankerronnalliseen rooliin, päähahmo on tarkemmin määritetty kuin sivu- tai taustahahmo.

- Onko hahmo pää-, sivu- vai taustahahmo?
- Kuinka tarkasti hahmon ominaisuudet ovat tarpeellista määrittää?

4.4 Käytännön vinkkejä hahmonluontiprosessiin

Taustatutkimuksesta ja haastatteludatasta voidaan poimia hyödyllisiä käytännön vinkkejä hahmonluontiprosessiin. Näitä vinkkejä voidaan käyttää apuna hahmonluontiprosessissa ja ne voivat auttaa ohjaamaan hahmonluontityökalun käyttäjän ajattelua.

Käytännön vinkkejä hahmonluontiprosessiin

- Pohdi millaisen median kautta tarina kerrotaan sekä millaisia rajoitteita tai mahdollisuuksia se asettaa tarinankerronnalle.
- Pohdi millaisia tarinankerronnallisia tarpeita sinulla on, sekä mitä tarvitset hahmoilta, jotta saat tarinan kerrottua loppukäyttäjälle.
 - Pohdi hahmoa tarinankerronnan välineenä yksilön sijaan.
- Pohdi mitkä hahmon ominaisuudet ovat tarpeellista määrittää, ja mitkä kannattaa jättää tarkoituksella määrittämättä. Pohdi myös, mitä kannattaa jättää kokonaan loppukäyttäjän mielikuvituksen valtaan.
 - Hahmo jatkaa kehittymistään koko sen elinkaaren ajan. Hahmonluontiprosessi ei lopu koskaan. Pohdi, mitä ominaisuuksia kannattaa määrittää nyt, ja mitä ehkä vasta hahmon elinkaaren myöhemmässä vaiheessa.
 - Kaikkia hahmon ominaisuuksia ei tarvitse määrittää yhtä aikaa, vaan niitä voi lisätä, täsmentää ja päivittää pikkuhiljaa, tarinankerronnallisten tarpeiden mukaan.
 - Tällä voidaan välttää turhaa työtä, sekä muiden hahmon- ja tarinansuunnitteluprosessin vaiheiden tarpeetonta hankaloittamista.
- Pohdi mihin hahmosi asettuu samaistuttavuuden/tunnistettavuuden ja kiinnostavuuden/eksentrisyyden sekä moniulotteisuuden ja selkeiden motivaatioiden välillä. Ihanteellinen hahmokonsepti löytyy jostakin näiden väliltä.
- Pohdi hahmon diversiteettiä. Edustaako suunnittelemasi hahmo ominaisuuksiltaan stereotyyppisiä? Millaisia muutoksia vaadittaisiin, jotta hahmosta saataisiin monimuotoisempi ja kiinnostavampi?
- Peruskysymysten, kuten: kuka, mitä, miksi, missä, milloin, mistä, minne, kysyminen on helppo ja tehokas keino, jolla voidaan syventää hahmolle jo määritettyjä ominaisuuksia tai määrittää aivan uusia ominaisuuksia.
- Pohdi suunniteltavaa hahmoa muiden tarinan hahmojen näkökulmasta, tämä voi auttaa luomaan ja syventämään hahmojen välisiä suhteita.
- Pohdi mitkä hahmon ominaisuudet ovat tarinankerronnan näkökulmasta merkittävimpiä. Arvottamalla hahmon eri ominaisuuksia, voidaan pohtia, kannattaako jotakin ominaisuutta korostaa tai häivyttää muilla hahmosuunnittelun osa-alueilla.
- Yhdenkin ominaisuuden määrittäminen ruokkii tehokkaasti uusien ominaisuuksien määrittämistä luomalla mielikuvia hahmosta ja tarinasta, joten eri elementtien rajat ovat hyvin häilyviä!
- Tarina ja sen hahmot ovat olemassa loppukäyttäjän viihdyttämistä varten.
- Hahmonluonti on tiimityötä! Erilaiset näkökulmat auttavat luomaan moniulotteisempia ja kiinnostavampia hahmoja.

4.5 Työkalun rajaaminen

Työkalun avulla ei määritetä suunniteltavan hahmon visuaalisuutta eikä fyysisiä ominaisuuksia, elleivät ne ole tarinankerronnallisesti merkittäviä. Näiden ominaisuuksien määrittäminen hahmonsuunnitteluprosessin alkuvaiheessa voi tarpeettomasti hankaloittaa muiden ominaisuuksien määrittämistä. Haastatteludatan mukaan hahmojen visuaaliset ja fyysiset ominaisuudet määritetään usein vasta hahmonluontiprosessin myöhemmissä vaiheissa, ja silloinkin niihin vaikuttavat suuresti muun muassa näyttelijävalinnat, taidetyyli ja median ala (Walton 2021; Riekkola 2022).

Työkalun tuottamat hahmoaihiot ovat määritetty hahmosidonnaisilta, tarinasidonnaisilta ja maailmasidonnaisilta ominaisuuksiltaan vain suurpiirteisesti.

Hahmoaihioiden tarkoitus on olla karkea luonnos, joka toimii varsinaisen, tarkemman ja syvällisemmän, hahmonluontiprosessin pohjamateriaalina. Karkea hahmokonsepti antaa suuntaa varsinaiselle hahmonluontiprosessille, joten sen kaikki ominaisuudet tulee olla helposti muokattavissa lopullisten tarinankerronnallisten tarpeiden mukaisiksi.

Työkalu pyrkii välttämään numeroarvoihin perustuvia ominaisuusmäärittämiä, sillä niiden tulkitseminen vaatii hahmonluontiprosessin tueksi jonkinlaisen säännösten. Tästä syystä työkalu tuottaa ensisijaisesti kvalitatiivisia, eli laadullisia, ominaisuusmäärittämiä.

4.6 Työkalun suunnitteluprosessi

Opinnäytetyön aikaisessa suunnitteluvaiheessa luotiin karkean työkalukonsepti (liite 3.). Tämän työkalukonseptin tarkoitus oli toimia keskustelunherättäjänä asiantuntijahaastatteluissa sekä esitellä haastateltaville millainen työssä suunniteltava työkalu, tai jokin sen osa, voisi mahdollisesti olla.

Työkalunkonseptin perustana toimivat hahmon ominaisuudet. Nämä ominaisuudet on jaettu omiin kokonaisuuksiinsa, ja näistä eri kokonaisuuksista syntyy varasto. Käyttäjän aloittaessa hahmonluontiprosessin, hän valitsee varastosta minkä tahansa kokonaisuuden ja aloittaa sen pohjalta hahmon ominaisuuksien määrittämisen.

Määritettyään ensimmäisen kokonaisuuden mukaisen ominaisuuden, käyttäjä voi poimia varastosta seuraavan kokonaisuuden. Tätä lineaarista prosessia jatketaan, kunnes hahmolle on määritetty haluttu määrä ominaisuuksia, tai kun kokonaisuudet loppuvat.

Kun halutut ominaisuudet on määritetty, voidaan palata lineaarisen prosessin alkupisteeseen ja aloittaa iteraatio, eli toistaminen. Iteraation tarkoituksena on tarkastella aiemmin määritettyjä ominaisuuksia suhteessa myöhemmin määriteltyihin ominaisuuksiin ja syventää niitä, kunnes hahmon ominaisuuksissa on haluttu määrä syvyyttä ja monimuotoisuutta. Näin syntyy alustava hahmokonsepti, eli hahmoaihio.

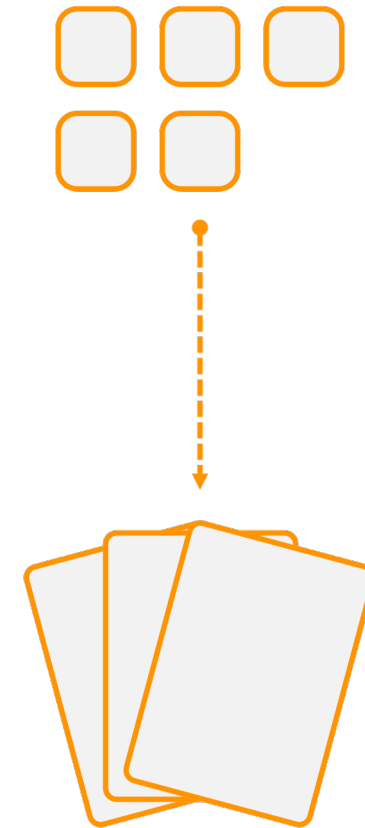
Alkuperäisen työkalukonseptin kantava ajatus oli se, että hahmonluontiprosessin voi aloittaa minkä tahansa hahmon ominaisuuden määrittämisestä. Työn määritä-vaiheen ja tutki ja kiteytä-vaiheen aikana kävi ilmi, että vaikka ihanteellisesti hahmoa ei suunnitella niin sanottuun tyhjiöön, se ei kuitenkaan ole esteenä hahmonluontiprosessin aloittamiselle (Walton 2021; Riekkola 2022; Pihanen 2022). Tämä on voimavara ja mahdollisuus työkalun toiminnalle, joten se tulee ottaa huomioon työkalun toimintaperiaatetta suunniteltaessa. Hahmonluontiprosessin vapaavalintainen aloittamispiste mahdollistaa työkalun käyttämisen ideointityökaluna ja alentaa työkalun käyttöönottokynnystä, sillä se vähentää esivalmistelun määrää.

Alkuperäinen työkalukonsepti (liite 3.) toimi hyvänä pohjana työssä suunniteltavalle uudelle työkaluprototyypille. Alkuperäisen työkalukonseptin ominaisuuksia ja toimintaperiaatetta voidaan päivittää määritä-vaiheen ja tutki ja kiteytä-vaiheen aikana kerätyn datan avulla.

Työkalun prototyyppi on muodoltaan korttipakka. Korttipakkamainen muotovalinta perustuu määritä-vaiheen ja tutki ja kiteytä-vaiheen pohjalta nousseisiin hahmosidonnaisiin, tarinasidonnaisiin ja maailmasidonnaisiin elementteihin. Nämä elementit ovat jo itsessään hyvin jäsenneiltyjä omia kokonaisuuksiaan, jotka ovat suhteellisen helppo sovittaa alkuperäisen työkalukonseptin toimintaperiaatteeseen.

Korttipakkamainen muoto voidaan helposti pelillistää ja se on prototyypiksi kevyt, helposti muokattava ja helposti testattava. Pelillistämisellä tarkoitetaan pelillisten elementtien, rakenteiden sekä sääntöjen tuomista muiden aktiviteettien oheen (Järvinen 2008, 30). Fyysisiä kortteja voidaan tarkastella ja järjestellä monin eri tavoin, yksin ja ryhmässä. Tämä kannustaa käyttäjiä korttipakan vapaamuotoiseen käyttötapaan ja ruokkii myös hahmonluontiprosessin sosiaalista, yhdessä tekemisen kulttuuria (Walton 2021; Riekkola 2022; Pihanen 2022).

Hahmosidonnaiset, tarinasidonnaiset ja maailmasidonnaiset elementit, joista hahmoaihio koostuu, oli helppo muuttaa omiksi kortteiksi ja näin syntyivät korttipakan ominaisuuskortit (kuvio 4.). Ominaisuuskortit ovat koko hahmonluontipakan perusta ja kaikki muut pakan kortit on suunniteltu tukemaan ominaisuuskorttien toimintaa.



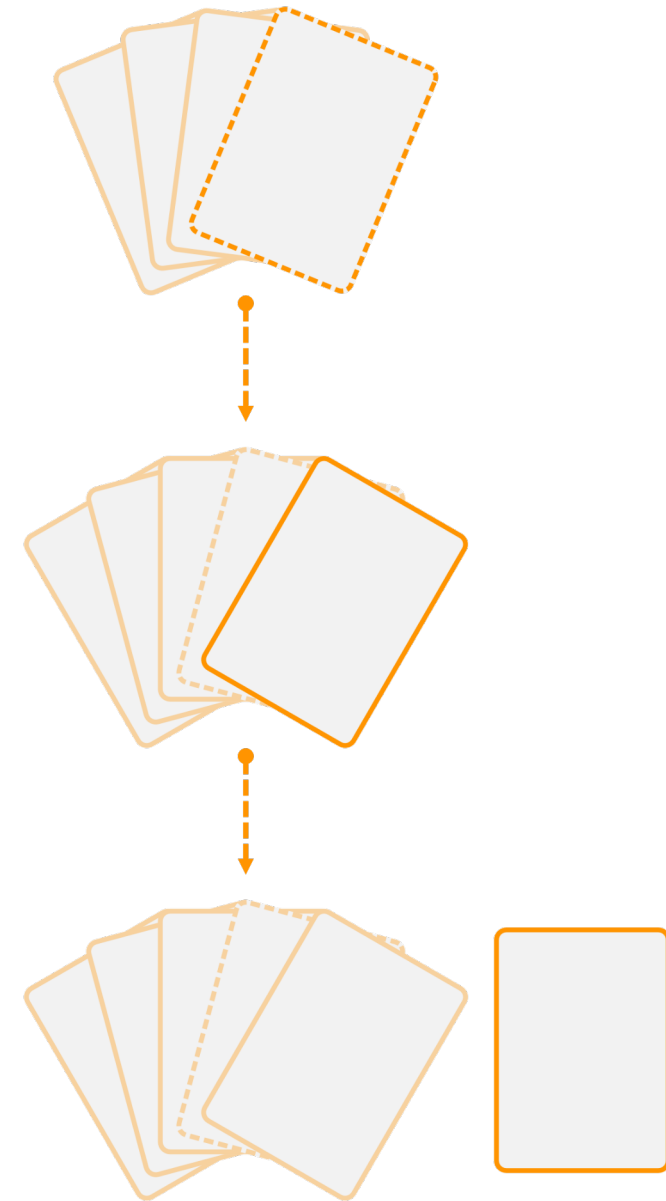
Kuvio 4. Hahmoelementit korteiksi.

Jotta korttipakan toimintaperiaatteeseen voidaan lisätä pelillisyyttä, täytyy ensin ymmärtää mitä ovat peli ja pelaaminen. Pelaaminen on pelin avulla tapahtuvaa ajanvietteellistä toimintaa, joka on hauskaa ja tuottaa pelaajalleen mielihyvää. Ollakseen hauskaa ja tuottaakseen pelaajalle mielihyvää, pelaamisen tulee olla yllätyksellistä (Schell 2010, 26). Jotta työkalu voidaan pelillistää, sen toimintaperiaatteeseen pitää lisätä yllätyksellisyyttä.

Ominaisuuskorttien joukosta voidaan arpoa sattumanvarainen hahmonluontiprosessin aloituspiste, mutta tämä tarjoaa suhteellisen vähän yllätyksellisyyttä. Tästä syystä työkaluun lisättiin iteraatio-, eli toistamiskortit (kuviokuva 5.). Iteraatiokorttien tarkoitus on kasvattaa työkalun yllätyksellisyyttä, mutta tämän lisäksi ne tarjoavat käyttäjälle tai käyttäjille mahdollisuuden tarkastella hahmonluontiprosessin aikana määritettyjä hahmon ominaisuuksia suhteessa toisiinsa. Iteraatiokortit auttavat myös syventämään hahmon ominaisuuksia ja sulauttamaan niitä toisiinsa.

Ominaisuuskortteihin sisältyy muutamia määrittämissä keventäviä apukysymyksiä, mutta ne ovat rajoittuneita kunkin ominaisuuskortin aiheeseen. Tästä syystä työkaluun lisättiin universaalimmat apukysymyskortit (kuviokuva 5.), jotka perustuvat yksinkertaisiin peruskysymyksiin kuten: mitä, miksi, missä, minne, kuka, milloin ja missä? Apukysymyskortit auttavat tuomaan lisää syvyyttä hahmon ominaisuuksiin (Walton 2021; Pihanen 2022).

Määritä-vaiheen ja tutki ja kiteytä-vaiheen aikana kerätyssä datassa esiintyy erittäin hyödyllisiä käytännön vinkkejä ja neuvoja. Nämä vinkit ja neuvot voivat auttaa saavuttamaan parempia ja tavoitteen mukaisempia tuloksia hahmonluontiprosessin aikana. Tästä syystä ne sovitettiin omiksi kortteikseen (kuviokuva 5.), jotka eivät varsinaisesti ole osa työkalua tai sen toimintaperiaatetta, mutta niitä voidaan käyttää hahmonluontiprosessin ohessa, ohjaamaan hahmonluontiprosessia.

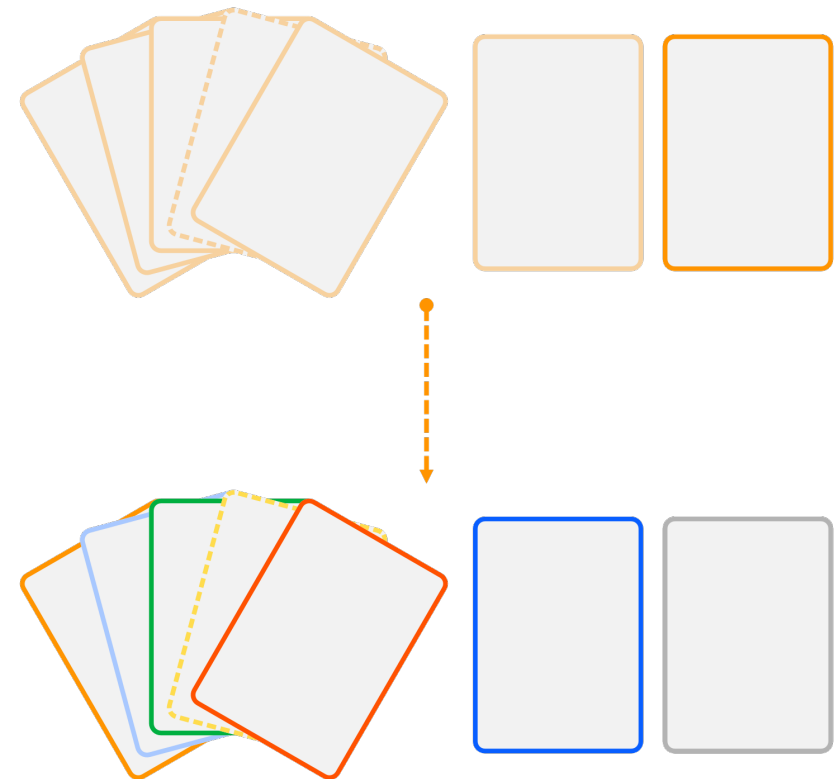


Kuvio 5. Korttityyppien lisääminen pakkaan.

Työkalun muiden korttien yhteyteen lisättiin vielä tyhjä täydennyskortit (kuvi 6.), joiden avulla käyttäjä voi täydentää, muokata ja personoida työkalua mieleisekseen ja omaan käyttötarkoitukseensa sopivaksi. Käyttäjä voi täydennyskorttien avulla lisätä pakkaan esimerkiksi uusia määritettäviä ominaisuuksia tai toimintoja.

Jotta työkalun käyttäminen olisi mahdollisimman helppoa ja selkeää, pakan kortteissa on värikoodaus (kuvi 6.). Hahmosidonnaisten, tarinasidonnaisten ja maailmasidonnaisten korttien reunat ovat väriltään oranssit, vihreät tai vaaleansiniset, apukysymyskorttien punaiset, vinkkikorttien tummansiniset ja tyhjien täydennyskorttien harmaat. Näiden lisäksi iteraatiokorttien reunat ovat keltaista katkoviivaa, jotta ne erottuvat helposti hahmonluontiprosessin aikana.

Työkaluun, eli hahmonluontipakkaan (liite 4.) sisältyy siis ominaisuuskortit (hahmosidonnaiset, tarinasidonnaiset ja maailmasidonnaiset), iteraatiokortit, apukysymyskortit, vinkkikortit sekä tyhjä täydennyskortit. Hahmonluontipakka sisältää kaiken tarvittavan ennalta suunniteltuun hahmoaihion luontiprosessiin sekä sattumanvaraisempaan ideointiprosessiin, yksin ja ryhmässä. Hahmonluontipakan toimintaa esitellään tarkemmin opinnäytetyön osassa: 5.4 Hahmonluontipakan toiminta ja hahmoaihion tuottaminen.



Kuvio 6. Täydennyskortit ja korttien värikoodaaminen

5 Hahmonluontipakan prototyyppi

- 5.1 Ominaisuuskortit
- 5.2 Apukysymys-, iteraatio- ja täydennyskortit
- 5.3 Vinkkikortit
- 5.4 Hahmonluontipakan toiminta ja hahmoaihion tuottaminen

5.1 Ominaisuuskortit

Ominaisuuskorteissa (kuvio 7.) on selkeä otsikko, joka kertoo mitä ominaisuutta määritetään, lyhyt selitys määritettävästä ominaisuudesta sekä muutama määrittämisprosessia keventävä apukysymys. Ominaisuuskortit jakautuvat hahmosidonnaisiin, tarinasidonnaisiin ja maailmasidonnaisiin kortteihin. Ominaisuuskortit reunat ovat väriltään oranssit, vihreät ja vaaleansiniset.



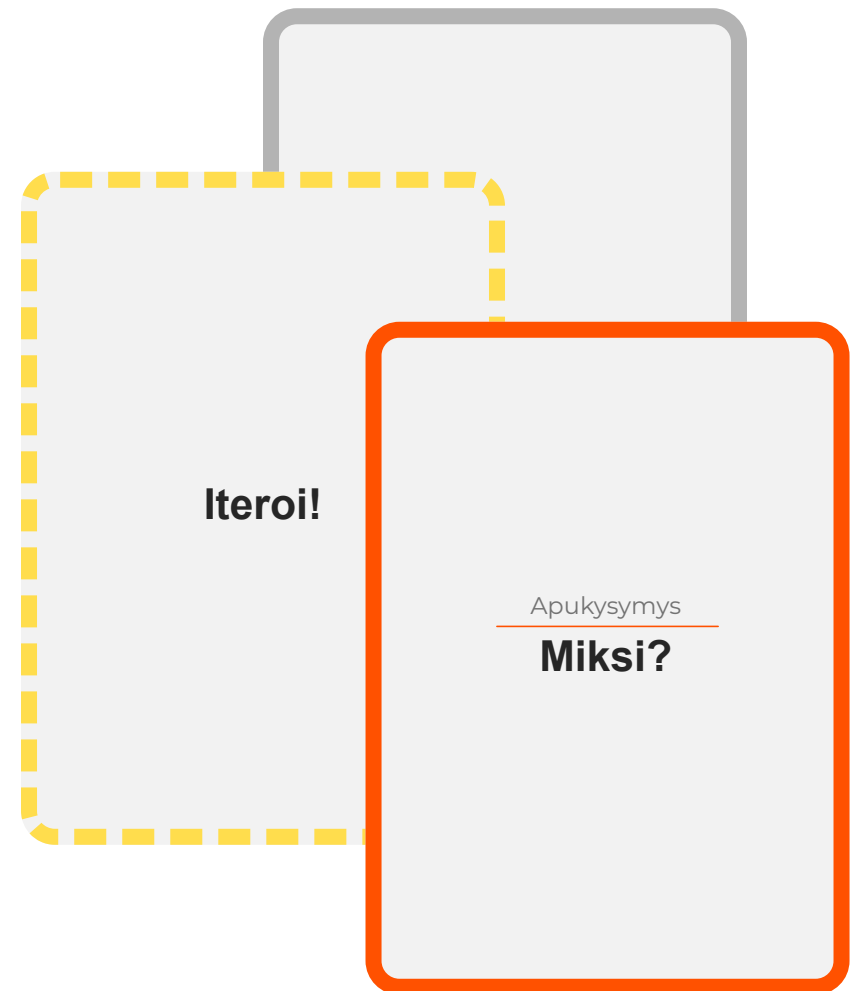
Kuvio 7. Hahmonluontipakan ominaisuuskortit

5.2 Apukysymys-, iteraatio- ja täydennyskortit

Apukysymyskortit (kuvio 8.) esittävät selkeästi, minkä kysymyksen avulla hahmon ominaisuutta tarkastellaan. Apukysymyskorttien reunat ovat väriltään punaiset.

Iteraatiokortit (kuvio 8.) esittävät selkeästi, missä hahmonluontiprosessin vaiheessa tarkastellaan hahmon määritettyjä ominaisuuksia suhteessa toisiinsa. Iteraatiokorttien reunat ovat väriltään keltaiset ja sitä on korostettu katkoviivalla.

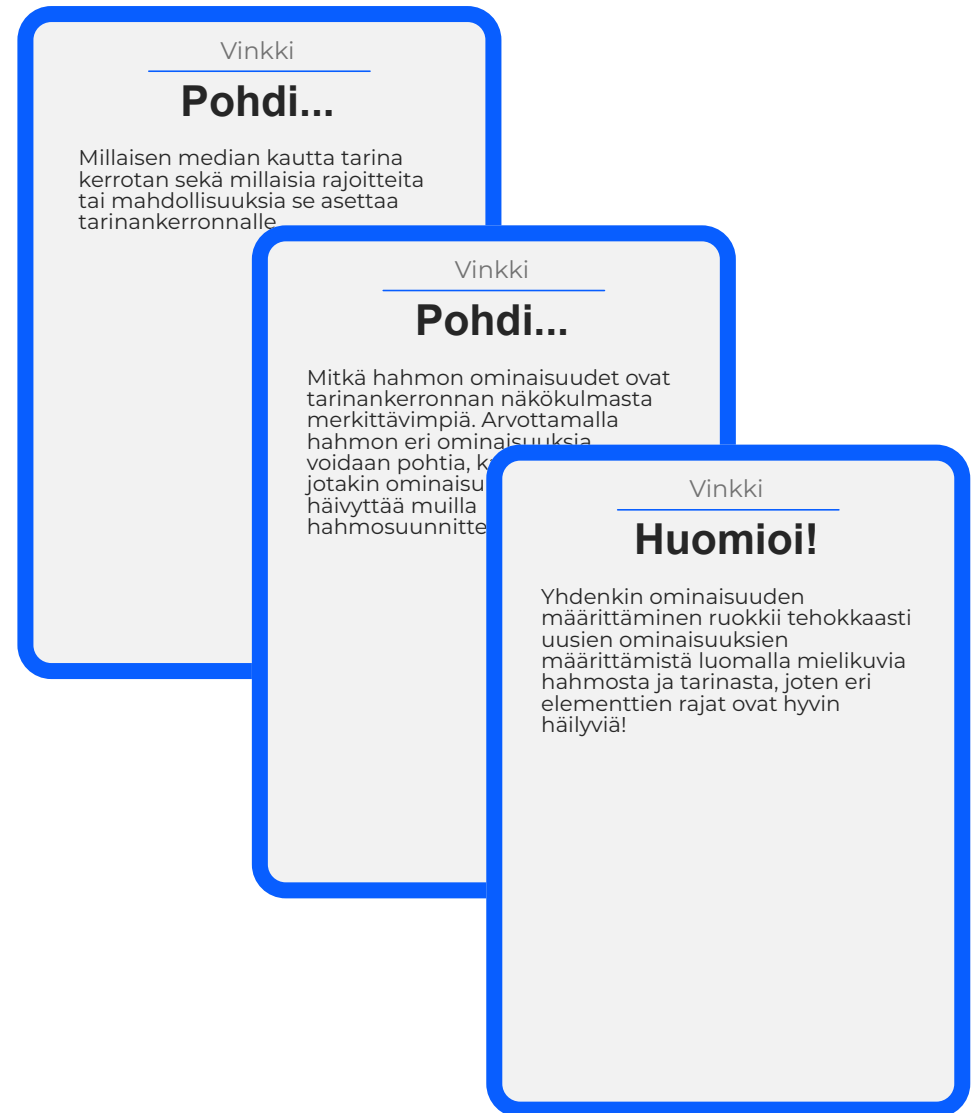
Täydennyskorttien (kuvio 8.) avulla käyttäjä voi täydentää ja muokata työkalua omiin käyttötarkoituksiinsa sopivaksi. Täydennyskorttien reunat ovat väriltään harmaat.



Kuvio 8. Hahmonluontipakan apukysymys-, iteraatio- ja täydennyskortit

5.3 Vinkkikortit

Vinkkikortit (kuvio 9.) tarjoavat hyödyllisiä käytännön vinkkejä hahmonluontiprosessin tueksi. Vinkkikorttien reunat ovat väriltään tummansiniset.

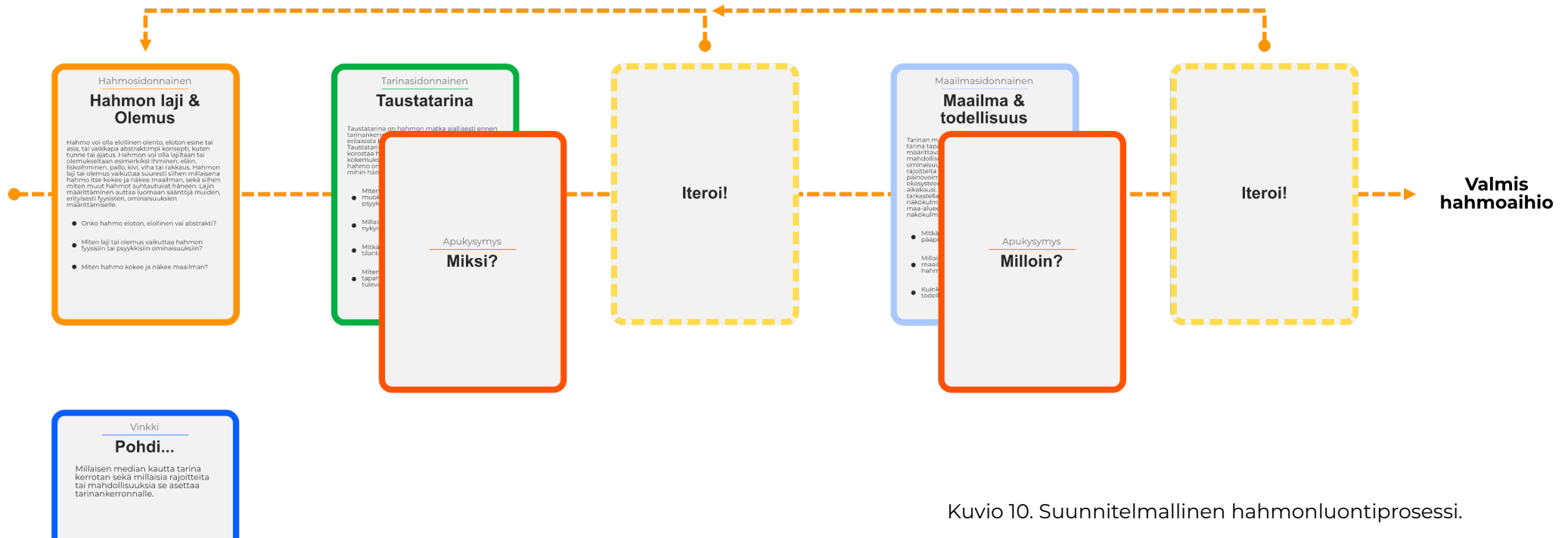


Kuvio 9. Hahmonluontipakan vinkkikortit

5.4 Hahmonluontipakan toiminta ja hahmoaihion tuottaminen

Hahmonluontipakan (liite 3.) käyttötapa on hyvin vapaamuotoinen ja sen avulla voidaan luoda hahmoaihioita monin eri tavoin. Tässä opinnäytetyössä käytetään esimerkkeinä kahta erilaista hahmonluontiprosessia: ennalta suunniteltua hahmonluontiprosessia ja sattumanvaraisempaa ideointiprosessia.

Ennalta suunniteltua hahmonluontiprosessia käytetään, kun tiedetään ennalta mitä ominaisuuksia hahmolle halutaan määrittää ja pohtia. Ideointiprosessia käytetään, kun ei tiedetä ennalta mitä ominaisuuksia halutaan määrittää tai kun halutaan vain ideoida mahdollisia hahmokonsepteja.

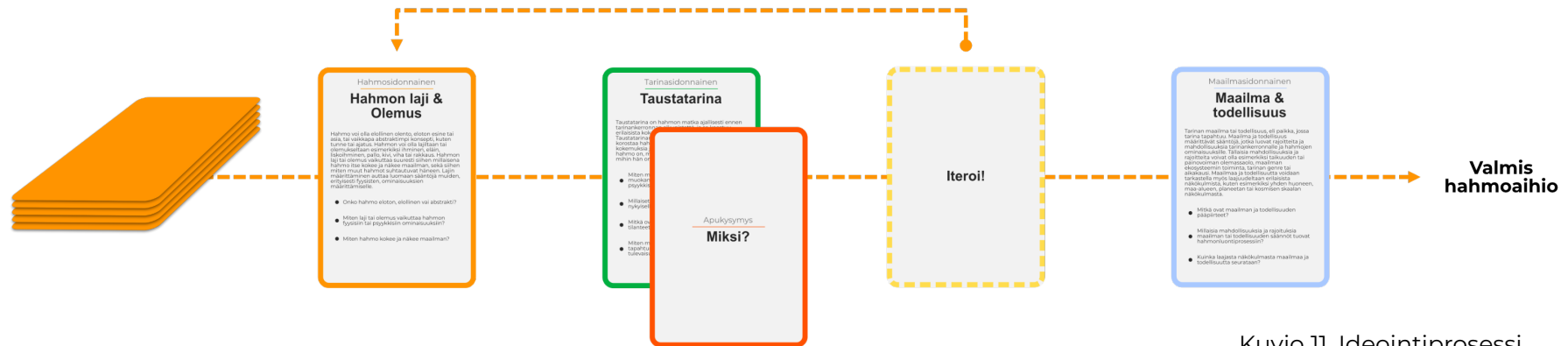


Kuvio 10. Suunnitelmallinen hahmonluontiprosessi.

Kun tiedetään ennalta mitä hahmon ominaisuuksia halutaan määrittää (kuviota 10.), voidaan hahmonsuunnittelupakasta valita suoraan tietyt ominaisuuskortit, haluttu määrä iteraatiokortteja, mahdolliset tarkentavat peruskysymyskortit sekä mahdolliset vinkkiortit, jotka halutaan pitää mielessä suunnitteluprosessin aikana. Tässä tapauksessa pakan kortteja ei tarvitse sekoittaa, vaan ne voidaan asettaa haluttuun määrittämisjärjestykseen.

Kun kortit on asetettu haluttuun järjestykseen, voidaan aloittaa hahmoaihion suunnitteluprosessi. Prosessi alkaa lineaarisesti ensimmäisestä ominaisuuskortista, joka määritellään ja kirjataan muistiin. Tämän jälkeen siirrytään toiseen ominaisuuskorttiin, joka myös määritetään, tarkennetaan peruskysymyksellä ja kirjataan muistiin.

Kun lineaarisessa hahmosuunnitteluprosessissa tullaan iteraatiokortin kohdalle, palataan prosessissa jälleen ensimmäisen ominaisuuskortin ääreen ja pohditaan aiemmin määritettyä ominaisuutta suhteessa muihin määritettyihin ominaisuuksiin ja kirjataan mahdolliset muutokset muistiin. Tämän jälkeen iteraatiokortti voidaan kääntää ympäri ja jatkaa kolmanteen ominaisuuskorttiin. Kolmannen ominaisuuskortin jälkeen jatketaan toiseen iteraatiokorttiin, ja palataan jälleen ensimmäiseen ominaisuuskorttiin, tarkastellaan siinä määritettyä ominaisuutta suhteessa muihin määritettyihin ominaisuuksiin, kirjataan mahdolliset muutokset ja lisäykset muistiin, ja käännetään iteraatiokortti ympäri. Kun kaikki kortit on käyty läpi ja niiden kohdalla syntyneet määrittäykset iteraatioineen on kirjattu muistiin, syntyy hahmoaihio.



Kuvio 11. Ideointiprosessi.

Tilanteessa, jossa ei ennalta tiedetä mitä ominaisuuksia hahmolle halutaan määrittää (kuviot 11.), voidaan hahmonluontipakkaa käyttää ideointityökaluna. Tässä tapauksessa ominaisuuskortit ja iteraatiokortit sekoitetaan yhdeksi pääpakaksi. Peruskysymyskortit voidaan sekoittaa omaksi pakaksi tai sekoittaa yhteen ominaisuus- ja iteraatiokorttien kanssa. Kun pakka tai pakat on sekoitettu niin, että korttien taustapuoli on ylöspäin, voidaan aloittaa ideointiprosessi.

Ideointiprosessi alkaa, kun pääpakan päällimmäinen kortti käännetään esiin ja asetetaan se hahmonluontiprosessin alkupisteeksi. Jos ensimmäinen esiin käännetty kortti on iteraatio- tai peruskysymyskortti, se sekoitetaan takaisin pakkaan ja käännetään pakan päältä esiin uusi kortti.

Kun esiin käännetään ominaisuuskortti, se määritetään ja kirjataan muistiin, jonka jälkeen pakan päältä käännetään seuraava kortti lineaarisen prosessin jatkoksi.

- Jos pakasta käännetään esiin peruskysymyskortti, tarkastellaan edellistä määritettyä ominaisuutta tämän kysymyksen avulla ja kirjataan mahdolliset lisäykset ja muutokset muistiin. Tämän jälkeen peruskysymyskortti voidaan joko sekoittaa takaisin pakkaan tai poistaa pelistä.

- Jos pakasta käännetään esiin iteraatiokortti, palataan ensimmäisen ominaisuuskortin kohdalle ja tarkastellaan sen kohdalla tehtyjä määrittämiä suhteita muihin prosessin aikana tehtyihin määrittämiin. Tämän jälkeen iteraatiokortti voidaan joko sekoittaa takaisin pakkaan tai poistaa pelistä.
- Jos peruskysymyskortit sekoitettiin omaksi pakaksi ideointiprosessin valmisteluvaiheessa, voidaan niitä kääntää esiin omasta pakastaan, kun halutaan tarkastella jotakin määritettyä ominaisuutta niiden avulla. Tämän jälkeen peruskysymys kortti voidaan joko sekoittaa takaisin pakkaan tai poistaa pelistä.

Ideointiprosessia voidaan jatkaa, kunnes molempien pakkojen kortit loppuvat, tai kun hahmoaihiolla on haluttu määrä ominaisuuksia. Ideointiprosessin tarkoituksena on yllätyksellisuuden ja kepeän pelillisyyden kautta, auttaa käyttäjää tai käyttäjiä ideoimaan helposti ja nopeasti, vilttejä ja yllätyksellisiä hahmoaihiota.

6 Hahmonluontipakan testaaminen

Testaa ja toteuta-vaihe

- 6.1 Hahmonluontipakan testaaminen
- 6.2 Testaustulosten arviointi ja johtopäätökset
- 6.3 Hahmonluontipakan jatkokehittäminen

6.1 Hahmonluontipakan testaaminen

Hahmonluontipakan (liite 4.) toimintaa testattiin, kahden toimeksiantajan edustajan kanssa. Tekijä toimi fasilitoijana, esitteli ja ohjeisti pakan toimintaa sekä kirjasi muistiin ominaisuudet, joita toimeksiantajan edustajat määrittivät hahmonluontiprosessin aikana.

Hahmonluontipakkaa testattiin kolmella hieman erilaisella käyttötavalla. Ensimmäisessä testissä tuotettiin pakan avulla aivan uusi hahmoaihio, jolla ei ole aiemmin määritettyjä ominaisuuksia. Toisessa testissä kokeiltiin pakan toimivuutta hahmoaihion tuottamiseen, jonka ominaisuuksia oli määritetty ennalta toimeksiantajan vaatimuslistan (liite 1.) pohjalta. Kolmannessa testissä tuotettiin aivan uusi hahmoaihio, samoin kuin ensimmäisessä testissä, mutta jokaisen ominaisuuden määrittämiselle asetettiin 15 sekunnin aikaraja. Asettamalla aikaraja, haluttiin kokeilla pakan toimivuutta hyvin nopeassa ja ideointimaisessa hahmonluonnissa.

Ensimmäisessä testissä määritettiin täysin uuden hahmon ominaisuuksia yhteensä seitsemällä ominaisuuskortilla, jonka jälkeen aloitettiin iteraatiokierros. Testin alussa sekoitettiin keskenään vain ominaisuuskortit, joiden joukosta arvottiin hahmonluontiprosessin aloituskortti. Jokaisen ominaisuuskortin kohdalla käytiin läpi kortissa olevia apukysymyksiä ja kirjattiin muistiin kaikki tehdyt määritykset. Kun kaikki seitsemän ominaisuutta oli määritetty, siirryttiin iteraatiovaiheeseen, jossa tarkasteltiin jokaisen ominaisuuskortin kohdalla määritettyjä ominaisuuksia suhteessa muiden korttien kohdalla tehtyihin määrityksiin. Ensimmäinen testi kesti noin 45 minuuttia.

Toisessa testissä tarkasteltiin vaatimuslistan osittain määrittämää hahmoa hahmonluontipakan avulla. Hahmon ennalta määritettyjä ominaisuuksia verrattiin ominaisuuskortteihin, ja pyrittiin jatkamaan ominaisuuksien määrittämistä ominaisuuskorttien apukysymysten avulla. Ennalta määritettyjen ominaisuuksien lisäksi, hahmon ominaisuuksia pohdittiin kahden arvotun ominaisuuskortin avulla. Toinen testi kesti noin 30 minuuttia.

Kolmannessa testissä määritettiin täysin uuden hahmon ominaisuuksia yhteensä seitsemällä ominaisuuskortilla, samoin kuin ensimmäisessä testissä, mutta tällä kertaa jokaisen ominaisuuden määrittämiselle asetettiin 15 sekunnin aikaraja, jonka jälkeen määrittäystä täydennettiin apukysymyskortteilla. Kolmas testi suoritettiin kahdesti, ja kumpikin testi kesti noin 5 minuuttia.

Testien lopputuloksena syntyi yhteensä neljä hahmoaihiota, joista kolme on täysin uusia, ja yksi täydensi ennalta määriteltyä hahmokonseptia. Kolmesta täysin uudesta hahmoaihiosta yksi on tarkemmin ja tarkoituksenmukaisemmin määritetty kuin kaksi muuta hahmoaihiota, sillä tämän hahmoaihion hahmonluontiprosessille ei määritetty aikarajaa.

6.2 Testaustulosten arviointi ja johtopäätökset

Työkalun testaamisen aikana nousseita huomioita:

- Ominaisuuskorteissa olevien apukysymysten avulla saatiin määritettyä hyvin tehokkaasti monia ominaisuuksia.
- Ominaisuuskorttien rajat ovat hyvin häilyvät. Vaikka kortit on otsikoitu eri hahmoelementtien mukaan, ominaisuudet, joita kortin kohdalla määritetään, ovat hyvin monimuotoisia.
- Kaikki ominaisuudet liittyvät jollakin tapaa kaikkiin muihin ominaisuuksiin, ja ruokkivat toisiaan.
- Täysin uuden hahmon luominen hahmonluontipakalla on erittäin hauskaa.
- Hahmonluontikortit ovat todella tehokas keskustelunaloittaja.
- Hahmonluontikortit ovat todella tehokkaita täysin uusien hahmoaihioiden luomisessa.
- Ominaisuuskortit eivät ole yhtä tehokkaita, jos hahmolla on paljon ennalta määritettyjä ominaisuuksia, mutta apukysymyskortit auttavat syventämään ennalta määritettyjä ominaisuuksia.
- Hahmopakan avulla saadaan aikaan hyvä, konkreettinen listaus hahmon ominaisuuksista, vaikka osa ominaisuuksista olisikin ennalta määritettyjä.
- 3–4 ominaisuuskorttia ja yksi iterointikierron, on hyvin riittävä määrä suhteellisen moniulotteisen hahmoaihion luomiseen.
- Hahmonluontipakka toimii hyvin kolmen henkilön ryhmässä.
- Selkeät ohjeet tai fasilitoija ovat hyvin tarpeelliset hahmonluontipakan käyttämiseen.
- Hahmonluontipakkaa voidaan käyttää hyvin vapaamuotoisesti tilanteesta riippuen.
- Hahmonluontiprosessi voi olla ajallisesti hyvin nopea, mutta sen avulla voidaan silti luoda mielenkiintoisia hahmoaihoita.
- Hahmonluontipakkaa voidaan käyttää erilaisiin hahmonluontitarpeisiin hyvin monialaisesti.
- Toimeksiantaja koki hahmonluontipakan hyvin tarpeelliseksi työkaluksi.

Testaus osoitti, että hahmonluontipakka (liite 4.) on tehokas tapa luoda täysin uusia hahmoaihioita, hyvinkin nopeasti, joten se on ideointityökaluna hyvin tehokas. Mielenkiintoisen ja suhteellisen kattavan hahmoaihion luominen onnistuu jo 3–4 ominaisuuskortin ja yhden iteraatiokierroksen avulla. Työkalun käyttäminen on helppoa ja nopeaa, mutta saattaa tämänhetkisessä muodossaan vaatia tarkat käyttöohjeet tai fasilitaattorin ohjaamaan hahmonluontiprosessia. Prototyyppiä tulisiikin täydentää yksityiskohtaisilla käyttöohjeilla eri tilanteisiin, sekä hahmonluontiprosessin fasilitaattorin valitsemisella, joka ohjaa prosessia ryhmätilanteissa. Pakan käyttötapa on hyvin joustava, ja sillä voidaan suorittaa hyvin nopeita sekä myös huomattavasti pidempiä ja kattavampia hahmoaihion luontiprosesseja.

Tämänhetkisessä muodossaan ominaisuuskortit eivät juurikaan täydennä osittain ennalta määritetyn hahmon ominaisuuksia, mutta apukysymyskortit auttavat syventämään jo olemassa olevia ominaisuuksia. Ominaisuuskortit kuitenkin auttavat konkretisoimaan jo olemassa olevat hahmon ominaisuudet, ja keräävät ne yhdeksi, helposti jaettavaksi ja tarkasteltavaksi kokonaisuudeksi. Testausvaiheessa selvisi, että vaikka toimeksiantajalla oli valmiina paljon tietoa hahmon ominaisuuksista jo ennestään, tätä tietoa ei ollut kerätty yhdeksi kokonaisuudeksi aiemmin. Hahmonluontipakan ominaisuuksientuottamisteho siis laskee suhteessa ennalta määritettyjen ominaisuuksien määrään, mutta pakan avulla voidaan tuoda esiin jo olemassa olevaa dataa.

Hahmonluontipakan (hahmonluonti) prosessiin tuottama arvo kiteytyy siihen, että hyvin pienellä esivalmistelulla voidaan tuottaa nopeasti suhteellisen monipuolisia hahmoaihioita, jotka toimivat varsinaisen hahmonluontiprosessin pohjamateriaalina. Hahmonluontipakka on palvelu, joka auttaa käyttäjää siirtymään nopeasti hahmonsuunnittelun alkuvaiheista, hahmonluontiprosessin haastavampiin vaiheisiin. Pakka auttaa käyttäjää pääsemään yli niin sanotusta tyhjän paperin kammosta, ja koska pakan käyttäminen ei vaadi juurikaan esivalmisteluja, se keventää suuresti valmistautumista hahmonluontiprosessiin tai poistaa valmistelun tarpeen kokonaan (Tuulaniemi 2011, 30–31, 34–35).

6.3 Hahmonluontipakan jatkokehittäminen

Vaikka hahmonluontipakka (liite 4.) on nykyisessä muodossaan käytettävissä monialaisesti, siitä voidaan tehdä eri median aloille erikoistuneempia versioita, jotka sisältävät erilaisia hahmoelementtejä ja korostavat kunkin median ominaispiirteitä, kuten ulottuvuuksia, joiden avulla käyttäjä kokee median.

Hahmonluontipakka on hyvin muokattava, sillä ei ole yhtä oikeaa käyttötapaa ja alkukankeuden jälkeen sen käyttö on hyvin yksinkertaista. Pakan käyttöohjeita voidaan seuraavissa kehitysvaiheissa selkeyttää ja lähestyttävyyttä voidaan lisätä keventämällä ominaisuuskorttien tekstisisältöä. Pakan monialaista soveltamista voidaan lisätä entisestään kääntämällä pakan kortit ja käyttöohjeet englanniksi.

Hahmonluontipakan käyttöohjeessa voidaan korostaa sen vapaamuotoista käyttötapaa sekä esittää useampia valmiiksi suunniteltuja käyttötapoja. Kevyen huumorin tuominen mukaan hahmonluontipakkaan, esimerkiksi haastatteludatassa esiintyvien mietelauseiden avulla, voi laskea käyttöönottokynnystä entisestään, rohkaisemalla käyttäjää leikittelemään ajatuksilla hahmonluontivaiheessa. Hahmonluontiprosessia ei tule ottaa liian vakavasti, etenkin näin aikaisessa vaiheessa (Pihanen 2022).

Tuotekehityksen seuraavissa vaiheissa voidaan ottaa hahmonluontipakan lopputuotefokukseksi erityisesti täysin uusien hahmojen luominen, jolloin voidaan vahvistaa entisestään työkalun tehoa tällä osa-alueella, esimerkiksi laajemmalla ominaisuuskorttien valikoimalla. Työkalun lopputuotefokus voidaan pitää myös kokonaisuudessaan, eritasoisista lähtökohdista kumpuavissa hahmoaihioissa, mutta tällöin osittain ennalta määritettyjen hahmojen täydentämistä hahmonluontipakan avulla pitää vahvistaa, esimerkiksi päivittämällä apukysymyskortteja ja tuomalla niiden käyttö keskiöön, tämänkaltaisessa hahmonluontiprosessissa.

7 Yhteenveto

7.1 Prosessi

7.2 Lopputulos

7.3 Toimeksiantajan kommentit

7.1 Prosessi

Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa, kuten usein muotoiluprosesseissa, prosessin päämäärä ja lopputulos olivat hyvin vaikeasti määriteltävissä ja nähtävissä. Toimeksiannon luonne ja sen sulauttaminen yhteen palvelumuotoiluprosessin kanssa, oli haastavaa ja jopa lannistavaa. Pitkällisen pohdinnan tuloksena päädyttiin lopulta työn rajaukseen ja lähestymistapaan, jonka toivottiin vastaavan toimeksiantajan tarpeisiin sekä tarjoaisi ratkaisuja laajemmin, myös muille toimijoille, joilla on samankaltaisia tarpeita. Suunnitteluprosessin tutki ja kiteytä-vaiheessa pystyttiin kuitenkin viimein määrittämään toimeksiantajan tarve hahmonluontiprosessin pohjamateriaalille.

Tiedonkeruuvaiheen, eli suunnitteluprosessin määritä-vaiheen ja tutki ja kiteytä-vaiheen, aikana tutustuttiin pelisuunnittelua käsittelevään kirjallisuuteen, jossa hahmonluontia käsittelevät osiot osoittautuivat kuitenkin usein hieman vajavaisiksi. Jo olemassa olevia hahmonsuunnittelutyökaluja kartoitettaessa todettiin, että niitä ei juurikaan ole saatavilla. Hahmonluontityökalujen, ja tätä kautta vertailukohtien ja pohjamateriaalin puute, oli hyvin lannistavaa, sillä suunnittelutyöltä puuttui edeltävien samankaltaisten sovellusten tarjoama pohja.

Työn tärkein, eteenpäin työntävä sykäys syntyi, Jesse Schellin teokseen *The Art of Game Design: Book of Lenses* tutustumisen myötä. Teos käsitteli avartavasti pelisuunnittelua sekä sitä, millaisista elementeistä mielenkiitoinen hahmo koostuu, sekä millaisin menetelmin hahmon mielenkiintoisuutta voidaan tarkastella. Schellin teos oli tärkeä voimavara koko opinnäytetyöprosessin ajan.

Kun työlle oli saatu pohja, jolle rakentaa, pystyttiin viimein hahmottelemaan millainen työn lopputulos voisi olla. Asiantuntijahaastattelut tarjosivat työlle toisen, valtavan hyödyllisen pohjamateriaalin, jonka avulla kartoitettiin ne elementit, joista mielenkiitoinen hahmo koostuu ja millaisin keinoin eri alojen ammattilaiset lähestyvät hahmonluontiprosessia. Haastatteludata todensi, että hahmonluontityökalulle on tarvetta toimeksiantajan lisäksi myös muilla median aloilla.

Alkuidea kokonaisuuksista koostuvasta hahmonluontityökalusta oli osa suunnitteluprosessia hyvin aikaisesta vaiheesta lähtien, ajoittain siirtyen hieman prosessin taustalle kehittymään ja hakemaan muotoaan. Kun lopullisen työkalun muoto alkoi hahmottua suunnitteluprosessin Ideoi, kuvaa ja kokeile-vaiheessa, tämä idea siirtyi taas etualalle ja toimi yllättävän hyvänä pohjamateriaalina lopulliselle työssä suunniteltavalla hahmonluontityökalulle, hahmonluontipakalle.

Työn varsinaisen lopputuotteen, eli hahmonluontipakan (liite 4.), suunnittelu, prosessin ideoi, kuvaa ja kokeile-vaiheessa, sujui kattavan pohjamateriaalin avulla joutuisasti. Kun testasin pakan toimintaa, prosessin testaa ja toteuta-vaiheessa, toimeksiantajan edustajien kanssa, sain hyvää palautetta lopputuotteestani. Tämä vahvisti viimein sen, että en ollut tehnyt turhaa työtä, tai hairahtanut suunnitteluprosessin aikana liian kauas alkuperäisestä tavoitteesta, vaikka lähestyinkin toimeksiantoa yllätyksellisestä näkökulmasta.

Tämän opinnäytetyön aikana sain kokemusta itsenäisestä muotoiluprosessin tuottamisesta ja opin hahmottamaan paremmin laajoja kokonaisuuksia. Työn aikana opin myös sietämään paremmin epävarmuutta, epämääräisyyttä, sekä sitä tosiseikkaa että muotoiluprosessin alussa, maali, jota kohti pyritään, voi olla hyvin häilyvä ja lopulta, yllättävä. Kuitenkin sinnikkäällä jäsentelyllä, pystyin navigoimaan kaaoksen keskellä ja löytämään reitin lopputuotteen kehittämiseksi.

7.2 Lopputulos

Opinnäytetyössä suoritettun muotoiluprosessin lopputuotteena syntyi ensimmäinen prototyyppi hahmonluontipakasta (liite 4.). Hahmonluontipakan testaaminen, yhdessä toimeksiantajan edustajien kanssa, osoitti että se on tämänhetkisessä muodossaan toimiva, helppokäyttöinen, kevyt ja tehokas työkalu täysin uusien hahmoaihioiden luomiseen. Pakan toiminnassa on vielä kehitettävää, ennalta määritettyjen hahmojen osalta, mutta sen avulla pystyttiin silti konkretisoida tällaisen hahmon ominaisuudet yhdeksi kokonaisuudeksi, joka olikin yksi suunnitteluvaiheessa määritetyistä tavoitteista. Opinnäytetyö vastaa tyydyttävästi kaikkiin kolmeen sille asetettuun tutkimuskysymykseen ja vastaa toimeksiantoon, vaikkakin yllättävästä näkökulmasta. Edellä mainituista syistä pidän opinnäytetyötä onnistuneena.

7.3 Toimeksiantajan kommentit

Opinnäytetyössä oli tarkoituksena helpottaa hahmonluontiprosessia. Ideointikokousten aikana hahmottui ajatus työkalusta, jonka avulla saadaan ajatukset liikkeelle ja luontiprosessin alkuun. Tämä työkalu muovautui Rikun käsissä hauskaksi korttipelimäiseksi pienryhmän aivoriiheksi, joka toimi erinomaisesti etenkin määrittämättömien hahmojen luontiin.

Tarinankirjoittajana minulle oli tärkeää saada toimiva työkalu, jolla voin luoda mielenkiintoisia hahmoja videopelimaailmaamme. Pohdimme, miten tämä luonnistuisi parhaiten. Ensimmäinen näkökulmamme oli saada käsiimme dataa hyvästä hahmosta ja miten sellainen luodaan, mutta hyvin nopeasti huomasimme internetin olevan täynnä erinäisiä ohjeita ja mielipiteitä. Halusimme jotakin erilaista, joka ei toista samoja ajatuksia ja ohjeita uudelleen. Näin Rikulle syntyi idea hahmoaihioiden luomisesta.

Hahmoaihioiden ideana on saada ajatus sekä mielikuvitus liikkeelle ja poistaa niin sanottua tyhjän paperin kammoa. Vielä ei ole tärkeää, kuinka ”hyvä” hahmo on, vaan että sisältöä syntyy. Syntyneitä ajatuksia voi sitten myöhemmin jalostaa, muokata ja viedä eteenpäin. Selkeät kysymykset ominaisuuskorteissa auttavat hahmottamaan, mitä hahmoissa on tärkeä määrittellä. Useampaan ominaisuuteen vastausta pohtiessa huomasimme myös pelimaailman kehittyvän etenkin hahmonluontipakan apukysymysten sekä iteraation avulla.

Kun hahmonluontipakkaa sovellettiin jo olemassa olevaan määriteltyyn hahmoon, pelimme päähenkilöön, huomasimme ominaisuuskorttien lähinnä kokoavan ajatuksiamme selkeään muotoon. Tämä ei tietenkään ole millään tavalla huono asia, se vaan ei ollut pakan alkuperäinen käyttötarkoitus, vaan sen sijaan uusi tapa käyttää ja soveltaa sitä. Hahmonluontipakan apukysymyskortit kuitenkin auttoivat määrittelemään tarkemmin päähenkilön ominaisuuksia, mikä suoritti pakan alkuperäisen tehtävän hyvin.

Kaiken kaikkiaan lopputuloksena syntyi kätevä ja hauska työkalu, joka taipuu monenlaiseen käyttöön useaan erilaiseen mediaan. Rikun ohjaamana pakan käyttö luonnistui nopeasti ja pienryhmätyöskentely oli mukavaa ja sai hyviä tuloksia aikaan. Yllätyimme, miten hyvin pakka toimi täysin uuden hahmon suunnittelussa. Koen hahmonluontipakan käyttämistä hyödylliseksi, mikäli ympärillä on pieni ryhmä, jonka kanssa pääsee suunnittelemaan ja pohtimaan kysymyksiä, olivat ne sitten syvään luotaavia tai pikahahmoja. Kirjalliset ohjeet pakan käyttöön tulee kuitenkin olla selkeitä, mikäli ryhmä käyttää sitä ensimmäistä kertaa ilman selittämistä-

Neea Myyryläinen

Käsikirjoittaja / Latchback Games

Hauska huomata kuinka opinnäytetyö on kehittynyt alkupään pohdinnoista ja ideoista lopulta konkretisoitunut helppokäyttöiseksi työkaluksi.

Kortit toimivat pelillisenä apuvälineenä ja aktivoi ajattelemaan ja kehittämään hahmoa. Korttipakka haastoi miettimään hahmon taustoja ja pienellä porukalla saimme erittäin nopealla aikataululla rakennettua yllättävän monipuolisia ja pitkälle vietyjä hahmokonsepteja.

Korttien kysymykset olivat hyvin mietitty ja jokainen kortti sai hahmosuunnitelmaan lisää informaatiota. Pidin myös, että korttipakkaan kuului iterointikortteja, joissa vertailtiin aiempien korttien vastauksia toisiinsa. Iterointikorttien avulla pystyttiin syventämään pienempiä yksityiskohtia järkevämmiksi kokonaisuuksiksi, joka auttoi myös maailmanluontia.

Uskon kuitenkin, että paljon korttipakan onnistumisesta oli nimenomaan fasilitoijan käsissä ja näkisin että tulevaisuutta varten olisi hyvä testata miten kortit toimivat hyvin tehdyillä step by step ohjeilla täysin kokemattomien kanssa.

Olen erittäin tyytyväinen, että opinnäytetyö kehittyi alkuperäisestä suunnasta paljon käytännöllisempään työkaluun. Vastaavanlaisia hahmosuunnittelun kortteja ei ole tullut minulle vastaan ja uskon että tämänlainen työkalu olisi erittäin suosittu esimerkiksi roolipelaajien keskuudessa. Korttipakka on erittäin monipuolinen ja taipuu moneen tarkoitukseen. Olen varma, että pelifirmamme sisällä moni tulee vielä hyötymään tästä kyseisestä työkalusta.

Toni Tilsala

Art Director / Latchback Games

Lähdeluettelo

Painetut lähteet:

- Bowman, S.L. & Schrier, K. 2018. Player and Their Characters in Role-Playing Games. Sagal, J.P. & Deterding, S. Role-playing Game Studies: A Transmedia Approach. New York: Routledge. 395-408.
- Julkunen, M-L. & Koikkalainen, S. 2018. Nyt iskee pelko: pelko tieto- ja kaunokirjallisuudessa ja suomalaisten kokemuksissa. Joensuu: Viestintätoimisto Kirjokansi.
- Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Viljandi: Print Best.
- Pohjola, M. 2003. Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering, and Emancipating Identities. Montola, M & Stenros, J. Beyond Role and Play. Helsinki: Ropecon ry. 81-95.
- Sagal, J.P. & Deterding, S. 2018. Definitions of "Role-Playing Games". Sagal, J.P. & Deterding, S. Role-playing Game Studies: A Transmedia Approach. New York: Routledge. 19-48.
- Schell, J. 2010. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. painos. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. 3. painos. Helsinki: Talentum Pro.
- Zackariasson, P., Wilson, T.L. 2012. The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. New York: Routledge.

Sähköiset lähteet:

- 2020 ESSENTIAL FACTS About the Video Game Industry. 2020. Entertainment Software Association. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf
- Design Council. 2022. What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- Innanen, P. 2018. Palvelumuotoilun prosessin vaiheet. Palvelumuotoilu Palo. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/>
- Järvinen, A. 2008. Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Väitöskirja. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/67820>
- Jawad, U. 2022. Microsoft is buying Activision Blizzard for \$68.7 billion. Neowin. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.neowin.net/news/microsoft-is-buying-activision-blizzard-for-687-billion/>
- Kelly, C., Schuler, S. & Johnson, P. 2021. Gaming: The next super platform. Accenture. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform?c=acn_glb_thenewgamingexpbusinesswire_12160747&n=mrl_0421
- Kielitoimiston sanakirja. 2021. Kulttuuri. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. Tietokanta. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonanakirja.fi/#/kulttuuri?searchMode=all>
- Olofsson, K. & Adolfsson, K. 2017. Crush the Norm: Diversity Rules (At King). Game Developers Conference. Video. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=HmZZAHDqdfE>
- Partanen, H. 2009. Avatar. Kielikello. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.kielikello.fi/-/avatar>
- Patnaik, S. & Mukherjee, S. 2022. Microsoft to gobble up Activision in \$69 billion metaverse bet. Reuters. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.reuters.com/technology/microsoft-buy-activision-blizzard-deal-687-billion-2022-01-18/>
- Quinitchett, K. 2022. STRONG PARTNERSHIP Does Sony own Bungie? The Sun. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://www.the-sun.com/tech/4582090/sony-buying-bungie-halo-parent/>
- Wikipedia. 2021. MacGuffin. Wikipedia. Tietokanta. Viitattu: 29.3.2022. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/MacGuffin>

Haastattelut:

- Pihanen, Juha. 2022. Näyttelijä, TopLine Media oy. Haastattelu: 25.1.2022
- Riekkola, Solina. 2022. Käsikirjoittaja. Haastattelu: 21.1.2022.
- Walton, Lee. 2021. Lehtori, ajoneuvomuotoilu, LAB Ammattikorkeakoulu. Haastattelu: 8.12.2021.

Kuvat:

- Kuva 1. Latchback Games. 2020a. Latchback Games logo. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://latchbackgames.com/presskit>
- Kuva 2. Latchback Games. 2020b. Crankshaft Crust logo. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa: <https://latchbackgames.com/presskit>
- Kuva 3. Pexels. 2020. Sosiaalista pelaamista. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa: <https://www.pexels.com/photo/couple-hands-love-sitting-4009595/>
- Kuva 4. Unsplash. 2021. Super Mario Lego-fuguurina. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa: https://unsplash.com/photos/-jg_M_ilgHI
- Kuva 5. Wizards of the Coast. 2022. Pöytäroolipelin hahmolomake. Viitattu 29.3.2022. Saatavissa: <https://dnd.wizards.com/resources/character-sheets>

Liite 1. Vaatimuslista (requirement list) - Latchback Games

Hahmo 1

- Nimeltään SPYGLASS - eli kaukoputki
- Agentti / tiedustelija
- Naispuolinen
- Pohjois-Afrikkalainen / Eurooppalainen
- Osaa puolustaa itseään
- Uskottava soturi
- Salamyhkäinen
- Mielenkiintoinen luonne

Hahmo 2

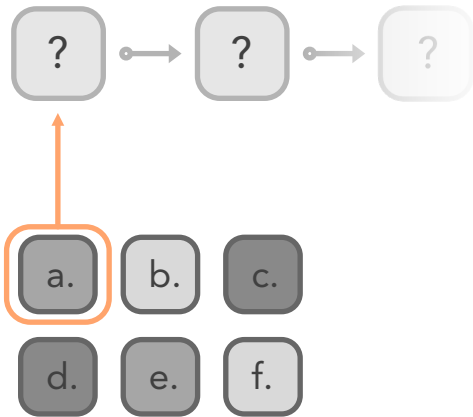
- Nimeltään TORCH
- Miespuolinen
- Eurooppalainen
- Mykkä
- Tabula rasa, tyhjä taulu
- Hyvin persoonaton mutta toisaalta helposti samaistuttava

Haastattelukysymykset

- Millaiseen median parissa työskentelet / olet työskennellyt?
- Millaisia hahmoja olet luonut?
- Millainen on hahmonluontiprosessisi?
 - Millaisia vaiheita siihen sisältyy?
- Liittykö hahmonluontiprosessiisi yhteistyötä muiden ammattilaisten kanssa?
- Millaisia työkaluja käytät suunnitellessasi hahmoja?
- Millaisia työkaluja käytät hahmonluontiprosessisi eri vaiheissa?
- Millaista taustadataa keräät ennen varsinaista hahmonluontiprosessia?
- Millaisia työkaluja toivoisit, että olisi helpommin saatavilla?
 - Millaisia kehitysehdotuksia sinulla olisi, jo olemassa oleviin työkaluihin?
 - Mitkä olisivat työkalun tärkeimmät ominaisuudet?
 - Mitkä ovat luotaan työntävimmät ominaisuudet tällaisessa työkalussa?
- Millainen olisi hahmoaihio, josta olisi sinulle eniten hyötyä?
- Mitkä ovat suurimpia kompastuskiviä hahmonluontiprosessissasi?
- Miten mielestäsi, erilaisiin medioihin luotavat hahmot eroavat toisistaan?
- Millaisia asioita tulisi ottaa huomioon luodessa hahmoja erilaisiin medioihin?
- Koetko että suunnittelemani kaltaisesta työkalusta voisi olla sinulle hyötyä tulevaisuudessa?
- Millainen suhtautuminen sinulla on videopelihahmoihin?

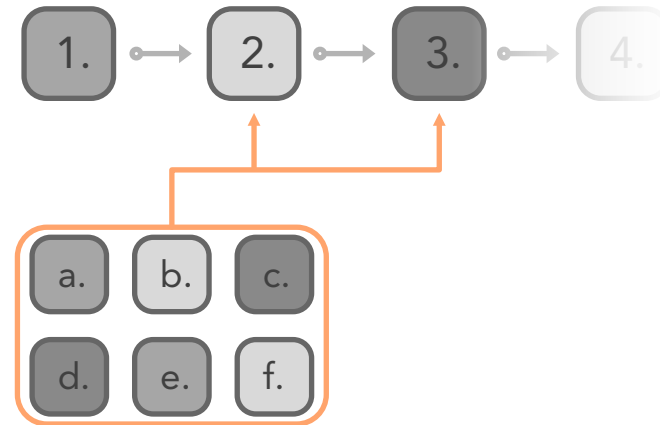
Liite 3. Alustava työkalukonsepti

Hahmonluontiprosessi



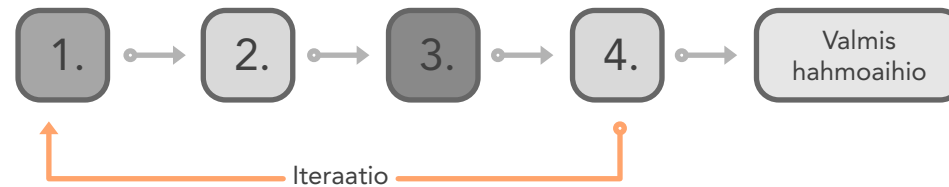
Valitaan jokin aloituspiste hahmonluontiprosessille.

Hahmonluontiprosessi



Valitaan hahmon osa-alueet jotka halutaan määrittää.

Hahmonluontiprosessi



Iteroidaan hahmonluontiprosessia ja lisätään osa-alueita tarvittaessa.

Liite 4. Hahmonluontipakan prototyyppi

Hahmosidonnainen Hahmon nimi

Nimi erottaa hahmon massasta, luo hahmosta ihmishenkilön, samaistuttavan persoonan ja yksilön. Nimen avulla voidaan viestiä esimerkiksi sosiaaliluokasta, sosiaalisista suhteista, kulttuurista, statuksesta, gennistä tai aikakaudesta. Nimen avulla voidaan luoda myös mielikuvia hahmosta suorien tai epäsuorien merkitysten avulla. Nimen avulla voidaan myös korostaa tai häivyttää hahmon muita ominaisuuksia esimerkiksi tarinankerronnan ylläpitävyyden vuoksi.

- Onko hahmon nimi ristimänimi, lempinimi tai onko nimesä jokin lisätelli?
- Onko nimi hahmon itsensä itselleen antama, vaiko muiden hahmojen antama?
- Millaisia merkityksiä tai pillomerkityksiä nimellä on?
- Millaisia mielikuvia nimi luo?
- Voiko nimi korostaa tai häivyttää muita hahmon ominaisuuksia?

Hahmosidonnainen Hahmon laji & Olemus

Hahmo voi olla elollinen olento, eloton esine tai asia, tai vaikkapa abstraktimpi konsepti, kuten tunne tai ajatus. Hahmon voi olla lajitlaan tai olemuksestaan esimerkiksi ihminen, eläin, lisäolollinen, pallo, kivi, viha tai rakkaus. Hahmon laji tai olemus vaikuttaa suuresti siihen millaisena hahmo itse kokee ja näkee maailman, sekä siihen miten muut hahmot suhtautuvat häneen. Lajin määrittäminen auttaa luomaan sääntöjä muiden, erityisesti fyysisten, ominaisuuksien määrittämiseksi.

- Onko hahmo eloton, elollinen vai abstrakti?
- Miten laji tai olemus vaikuttaa hahmon fyysisiin tai psyykkisiin ominaisuuksiin?
- Miten hahmo kokee ja näkee maailman?

Hahmosidonnainen Motivaatio

Motivaatio on hahmon syy toimia tilanteissa tietyllä tavalla, jokin voima, joka ajaa hahmoa kohti haluttua päämäärää. Ilman motivaatiota hahmolle ei ole syytä toimia, eikä suuntaa, johon pyrkiä tarinan aikana. Motivaatio voi muuttua suuresti tarinan aikana ja yhdellä hahmolla voi olla useita motivaatioita, jotka voivat kohdistua samaan tai eri päämääriin.

- Minkä päämäärän hahmo haluaa saavuttaa?
- Miksi hahmo haluaa saavuttaa tietyn päämäärän?
- Ovatto hahmon motivaatiot tiedostettuja vai tiedostamattomia?
- Millaisia seurauksia hahmon toiminnalla voi olla?
- Muuttuuko hahmon motivaatio tarinan aikana jollakin tavalla?
- Miten tarina haastaa hahmon motivaatioita?

Hahmosidonnainen Pelko

Pelko on tunne, joka viestii jonkinlaisesta vaaratilanteesta. Pelko voi seurata pelokokeistytymisen, joka ilmenee taistelemisena, pakonemisenä tai paikalleen jähmettymisena. Pelko voi kohdistua monenlaisiin asioihin kuten, asioihin, tilanteisiin tai tunteisiin ja se voi olla joko opittua tai synnynnäistä. Pelko auttaa tekemään hahmosta syvemmän ja samaistuttavamman, sekä se inhimillistaa hahmoa. Myös jonkin pelon puute voi auttaa luomaan mielekkäimpmän hahmon.

- Kuinka voimakas hahmon pelko on?
- Mistä hahmon pelko johtuu?
- Onko pelko fyysinen vai psyykinen?
- Miten hahmon pelko näyttäytyy?
- Onko hahmon pelko rationaalista vai irratiionaalista?

Hahmosidonnainen Epätavalliset tai silmiinpistävät fyysiset ominaisuudet

Epätavalliset ja silmiinpistävät ominaisuudet erottavat hahmon massasta ja tuovat hahmoon persoonallisuutta. Tällaisia epätavallisia ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi varmat, fyysinen koko tai muoto, mutaatio tai jokin tunnusmerkki, kuten vaikkapa tatuointi tai silmäalappu. Tällaiset ominaisuudet voivat tuoda mukanaan uusia sääntöjä muiden ominaisuuksien määrittämiseen.

- Mistä hahmon epätavalliset ominaisuudet johtuvat?
- Millaista hyötyä tai haittaa ominaisuuksista voi olla?
- Miten hahmo itse, tai muut hahmot suhtautuvat näihin ominaisuuksiin?

Hahmosidonnainen Hahmon ammatillinen rooli & hahmoluokka

Hahmon ammatillinen rooli tai hahmoluokka voi olla esimerkiksi lääkäri, hoitaja, sotilas, velho, ritari tai maanviljelijä. Erilaiset ammatti ja hahmoluokat tuovat mukanaan erilaisia erityisaitoja, stiatuuta sekä tapoja ja maneereja. Ammatti ja hahmoluokka auttavat korostamaan hahmojen väisiä eroavaisuuksia ja osamista.

- Millaista erikoisosaamista ammatillinen rooli tai hahmoluokka tuo mukanaan?
- Millaisia tapoja ja maneereja ammatti tai hahmoluokka tuo hahmolle?
- Miten hahmo on saavuttanut ammatillisen roolinsa?
- Miten hahmon ammatti tai hahmoluokkaa vaikuttaa hahmojen väliseen hierarkiiaan?

Maailmasidonnainen Kulttuuri

Kulttuuri on yhteisön henkisten ja aineellisten saavutusten kokonaisuus. Kulttuuri pitää sisällään esimerkiksi arkkitehtuuria, uskontoa ja maailmankatsomusta, teknologian kehityksasteen, historiaa, tapoja, opittuja ja opetettavia taitoja, jotka vaihtelevat maantieteellisesti alueittain. Kulttuuri ja niiden väiset eroavaisuudet auttavat rikastuttamaan tarinan maailmaa.

- Mitkä ovat kulttuurin pääpiirteet?
- Millainen on kulttuurin historia?
- Kuinka vanha kulttuuri on?
- Kuinka laajalle kulttuuri on levinnyt?
- Millaisia muita kulttuureja tarinassa esiintyy?

Maailmasidonnainen Maailma & todellisuus

Tarinan maailma tai todellisuus, eli paikka, jossa tarina tapahtuu. Maailma ja todellisuus määrittävät sääntöjä, jotka luovat rajoitteita ja mahdollisuuksia tarinankerronalle ja hahmojen ominaisuuksille. Tällaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita voivat olla esimerkiksi taikuden tai painovoiman olemassaolo, maailman ekosysteemin toiminta, tarinan genre tai aikakausi. Maailmaa ja todellisuutta voidaan tarkastella myös laajuudeltaan erilaisista näkökulmista, kuten esimerkiksi yhden huoneen, maa-alueen, planeetan tai kosmisen skaalan näkökulmasta.

- Mitkä ovat maailman ja todellisuuden pääpiirteet?
- Millaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita maailman tai todellisuuden säännöt tuovat hahmonluontiprosessiin?
- Kuinka laajasta näkökulmasta maailmaa ja todellisuutta seurataan?

Tarinasidonnainen Hahmojen väliset suhteet

Hahmot eivät ole olemassa yksin, vaan ne interaktioivat toistensa kanssa, ja heidän välilleen syntyy erilaisia suhteita. Hahmo kehittyy omaksi syväiseksi persoonakseen vain hahmosuhteiden ja vuorovaikutuksen kautta. Hahmojen väliset suhteet voivat muuttua suuresti tarinan aikana, ja eri hahmojen väliset suhteet voivat olla hyvin eriluontoisia ja eri tasoisia.

- Millainen on hahmon pääpiirteinen suhde muihin tarinan hahmoihin?
- Minkä astaisia ovat hahmon suhteet muihin hahmoihin?
- Miten hahmojen väliset suhteet muuttuvat tarinan aikana?
- Puuttuuko hahmojen väliltä jonkintainen suhde?
- Ovatto hahmojen väliset suhteet eriluontoisia vai samankaltaisia?

Tarinasidonnainen Taufatarina

Taufatarina on hahmon matka ajallisesti ennen tarinankerronnan alkupistettä, ja se koostuu erilaisista kokemuksista ja tilanteista. Taufatarinan tarkoitus on syventää hahmoa ja korostaa hahmon nykyhetkessä tapahtuvia kokemuksia ja tilanteita. Taufatarina kertoo kuka hahmo on, mitkä asiat ovat hänelle tärkeitä ja mihin hän on menossa.

- Miten menneisyyden tapahtumat ovat muokanneet hahmoa fyysisesti ja psyykkisesti?
- Millaiset tapahtumat ovat johtaneet hahmon nykyiselle tielle?
- Mitkä ovat tärkeimmät kokemukset tai tilanteet hahmon menneisyydessä?
- Miten menneisyyden tilanteet tai tapahtumat vaikuttavat tarinan tulevaisuuteen?

Tarinasidonnainen Rooli

Hahmon rooli on tarinankerronnan asettama tehtävä, jonka hahmo täyttää. Tällaisia rooleja voivat olla esimerkiksi tarinan sankari, jolle tarina tapahtuu, vastustaja, joka täytyy päihittää päämäärän saavuttamiseksi, avustaja, joka tukee sankaria erilaisin tavoin, tai panttivanki, joka täytyy pelastaa. Hahmon rooli voi muuttua tarinan aikana. Samalla hahmolla voi olla myös useita tarinankerronallisia rooleja.

- Mikä on hahmon tarinankerronallinen rooli?
- Muuttuuko hahmon rooli tarinan aikana?
- Onko hahmolla useita tarinankerronallisia rooleja?
- Tarvitseeko hahmoa muuttaa jotenkin, että se täyttää tehtävänsä paremmin?

Tarinasidonnainen Hahmon tarinakaari

Hahmon tarinakaari on hahmon matka tarinan alusta, tarinan loppuun. Tarinakaari kertoo suorasti tai epäsuorasti, miten hahmo itse tai asiat hahmon ympärillä ovat muuttuneet tarinan aikana. Muutokset tarinan aikana voivat olla pysyviä tai väliaikaisia, pieniä tai suurta.

- Pääpiirteittäin, mitä hahmolle tulee tapahtumaan tarinan aikana?
- Miten asiat hahmon ympärillä muuttavat tarinan aikana?
- Miten hahmon tai asioiden muutokset tuodaan esiin?
- Onko muutosta riittävästi?
- Ovatto muutokset ylläpitäviä ja kiinnostavia?

Tarinasidonnainen Tarinankerronallisen näkökulma

Hahmo voi tarinankerronallisesti olla joko päähahmo, sivuhahmo, tai taustahahmo. Tarina tapahtuu päähahmolle, sivuhahmo välittää informaatiota ja tukee tarinankerronaa, ja taustahahmo elävöittää tarinan maailmaa. Hahmon ominaisuuksien määrä ja syvyys on usein suhteessa hahmon tarinankerronalliseen rooliin, päähahmo on tarkemmin määritetty kuin sivu- tai taustahahmo.

- Onko hahmo pää-, sivu- vai taustahahmo?
- Kuinka tarkasti hahmon ominaisuudet on tarpeellista määrittää?

Apukysymys Miksi?

Apukysymys Mitä?

Apukysymys Kuka?

Apukysymys Missä?

Apukysymys Milloin?

Liite 4.

Hahmonluontipakan prototyyppi

<p>Apukysymys</p> <p>Minne?</p>	<p>Apukysymys</p> <p>Mistä?</p>	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Millaisen median kautta tarina kerrotaan sekä millaisia rajoitteita tai mahdollisuuksia se asettaa tarinankerronnalle.</p>	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Millaisia tarinankerronnallisia tarpeita sinulla on, sekä mitä tarvitset hahmoilta, jotta saat tarinan kerrottua loppukäyttäjälle.</p> <ul style="list-style-type: none">Pohdi hahmoa tarinankerronnan välineenä yksilön sijaan.	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Mitkä hahmon ominaisuudet ovat tarpeellista määrittää, ja mitkä kannattaa jättää tarkoituksella määrittämättä. Pohdi myös, mitä kannattaa jättää kokonaan loppukäyttäjän mielikuvituksen valtaan.</p> <p>Hahmo jatkaa kehittymistään koko sen elinkaaren ajan. Hahmonluontiprosessi ei loppu koskaan. Pohdi, mitä ominaisuuksia kannattaa määrittää nyt, ja mitä ehkä vasta hahmon elinkaaren myöhemmässä vaiheessa.</p> <p>Kaikkia hahmon ominaisuuksia ei tarvitse määrittää yhtä aikaa, vaan niitä voi lisätä, täsmentää ja päivittää pikkuhiljaa, tarinankerronnallisten tarpeiden mukaan.</p> <p>Tällä voidaan välttää turhaa työtä, sekä muiden hahmon- ja tarinansuunnitteluprosessin vaiheiden tarpeetonta hankaloittamista.</p>	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Mihin hahmosi asetuu samastuttavuuden/tunnistettavuuden ja kiinnostavuuden/eksentrisyyden sekä moniulotteisuuden ja selkeiden motivaatioiden välillä, ihanteellinen hahmokonsepti löytyy jostakin näiden väliltä.</p>
<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Hahmon diversiteettiä. Edustaako suunnittelemasi hahmo ominaisuuksiltaan stereotyyppisiä? Millaisia muutoksia vaadittaisiin, jotta hahmosta saataisiin monimuotoisempi ja kiinnostavampi?</p>	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Suunniteltavaa hahmoa muiden tarinan hahmojen näkökulmasta, tämä voi auttaa luomaan ja syventämään hahmojen välisiä suhteita.</p>	<p>Vinkki</p> <p>Pohdi...</p> <p>Mitkä hahmon ominaisuudet ovat tarinankerronnan näkökulmasta merkittävimpiä. Arvottamalla hahmon eri ominaisuuksia, voidaan pohtia, kannattaako jotakin ominaisuutta korostaa tai häilyttää muilla hahmosuunnittelun osa-alueilla.</p>	<p>Vinkki</p> <p>Huomioi!</p> <p>Yhdenkin ominaisuuden määrittäminen ruokkii tehokkaasti uusien ominaisuuksien määrittämistä luomalla miellikuvia hahmosta ja tarinasta, joten eri elementtien rajat ovat hyvin häilyviä!</p>	<p>Vinkki</p> <p>Huomioi!</p> <p>Tarina ja sen hahmot ovat olemassa loppukäyttäjän viihdyttämistä varten.</p>	<p>Vinkki</p> <p>Huomioi!</p> <p>Hahmonluonti on tiimityötä! Erilaiset näkökulmat auttavat luomaan moniulotteisempia ja kiinnostavampia hahmoja.</p>
<p>Iteroi!</p>	<p>Iteroi!</p>	<p>Iteroi!</p>			