

Rami Tammela

## Yökait videopeleissä



Tradenomi  
Tietojenkäsittely  
Syksy 2022



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijä(t):** Rami Tammela

**Työn nimi:** Yökait videopeleissä

**Tutkintonimike:** Tradenomi

**Asiasanat:** Japani, kulttuuri, yökai, pelihahmo, hahmosuunnittelu

Opinnäytetyössä tutkittiin erilaisia yökai-hahmoja japanilaisissa videopeleissä. Yökailla tarkoitetaan japanilaisessa kansanperinteessä esiintyviä yliluonnollisia henki- tai taruolentoja. Opinnäytetyössä käytiin ensin läpi Japania ja Japanin kansanuskontoa shintolaisuutta yleisesti, shintolaisuuden historiaa ja shintolaisuuden tärkeimpiä hahmoja. Tutkittiin myös shintolaisuudessa esiintyvää käsitettä kami, joka on uskomus, jossa kaikessa on henki elottomissa ja elollisissa asioissa esimerkiksi puissa ja kivissä. Shintolaisuus ja kami liittyvät yökaihin ja tarkoitus oli löytää vaikutteita shintolaisuudesta ja kamista erilaisiin yökai-hahmoihin. Esimerkki kamien liittymisestä yökaihin ovat tsukumogami-tyyppiset yökai-hahmot, jotka ovat eläviä esi-  
neitä, esimerkiksi kävelevä sateenvarjo Kasa-obake.

Erilaisia pelisarjoja tutkittiin ja selvisi, että yökai-hahmojen rooli on useimmiten olla vihollinen videopeleissä. Tyypillisin peligenre, jossa yökaita esiintyy, ovat roolipelit. Löytyi, myös videopelejä, joiden teemana on uskonto, japanilainen mytologia ja kansanperinne. Esimerkkinä videopeli Okamissa, jossa on useita hahmoja yökai- ja shintolaisuudesta, ohjataan shintolaisuuden auringon jumalatar Amaterasua, joka on suden muodossa ja useat viholliset pelissä ovat yökai-hahmoja. Yökai-vaikutteisia hahmoja esiintyy myös muissa videopeleissä, kuten Pokemon- ja Super Mario -pelisarjoissa. Erityisesti Pokemon-sarjassa, jossa on yli 900 hahmoa, on useita hahmoja, joiden inspiraationa on ollut yökai, kuten Drowzee-hahmo, jonka inspiraationa on ollut Baku-niminen unensyöjä-yökai.

Hahmosuunnittelun perusteita käytiin hieman läpi, aloittaen ideoinnista ja ideoiden kerääminen mood boardiin eli kuvakollaasiin, minkä jälkeen käsiteltiin hieman luonnostelua ja thumbnailien eli pienkuvien piirtämistä. Hahmosuunnittelussa käytiin hieman tarkemmin läpi asioita, kuten muotoilua, siluetteja ja väri-  
riitystä ja niihin liittyviä asioita, kuten hahmojen tunnistettavuutta muotoilun ja värien perusteella.

Opinnäytetyön lopuksi perehdyttiin oman yökai-hahmon suunnitteluun ja toteutukseen. Tarkoitus oli suunnitella ja piirtää oma versio yökai-hahmo Bakusta. Työprosessiin kuului yökai-hahmon tutkiminen, johon lisättiin muutoksia ja piirrettiin valitulla tyyllillä. Työvaiheet kuvattiin opinnäytetyössä järjestyksessä alkuperäinen hahmo ja sen kuvaus, luonnostelu, piirtäminen ja lopuksi väritys, varjostus ja jälkikäsitteily.

Yökait ovat olleet inspiraatiolähteinä useisiin pelihahmoihin, jopa pelisarjoissa, joissa teemana ei ole uskonto tai yökait. Useimmiten yökait kuvataan pelottavina ja pahantahtoisina, mutta löytyy myös harmittomia ja hyväntahtoisia yökai-olentoja. Opinnäytetyötä tehdessäni opittiin paljon uutta Japanista ja sen kulttuurista, japanin kansanuskonto shintolaisuudesta, yökai- ja hahmosuunnittelusta ja siihen kuuluvista työprosesseista.

## **Abstract**

**Author(s):** Rami Tammela

**Title of the Publication:** Yōkai Characters in Video Games

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** Japan, culture, yōkai, game character, character design

The objective of this thesis was to research various yōkai characters in Japanese video games. Yōkai refers to supernatural spirit beings or mythical creatures appearing in Japanese folklore. The thesis first covered Japan and Japanese folk religion, shintoism in general, history of shintoism and the most important figures of shintoism. The concept of kami in shinto, which is a belief that everything has a spirit in inanimate and animate things, for example trees and stones, was also studied. Shintoism and kami are related to yōkai and the purpose was to find influences from shintoism and kami on various yōkai characters. An example of how kami are related to yōkai are tsukumogami type yōkai characters, which are living objects, such as the walking umbrella Kasa-obake.

After researching different game series, it was found that the role of yōkai characters is mostly to be the enemy in video games. The most typical game genre in which yōkai appears is role-playing games. There are also video games themed around religion, Japanese mythology, and folklore. As an example, the video game Okami has several characters from yōkai and shintoism. In the game, the player controls the shinto sun goddess Amaterasu, who takes the form of a wolf, and several enemies in the game are yōkai characters. Characters influenced by yōkai also appear in other video games, such as the Pokemon and Super Mario game series. In particular, the Pokemon series, which has over 900 characters, has several characters inspired by yōkai, such as the character Drowzee, who is inspired by a sleep-eating yōkai named Baku.

Basics of character design was researched, starting with ideation and collecting ideas in a mood board, which means a picture collage. After this, sketching and drawing thumbnails i.e. small pictures were dealt with a bit. Character design included things like design, silhouettes and coloring in a little more detail and things related to them, such as the recognizability of the characters based on the design and colors.

At the end of the thesis, a version of yōkai character was designed, and a drawing of the character was made. The purpose was to design and draw the author's own version of the yōkai character Baku. The work process included researching the yōkai character, to which the author would add changes and draw in the style of their choice. In the thesis, the work stages are described in the following order: starting with researching original character, sketching, drawing and lastly coloring, shading and post-processing the drawing.

Yōkai have been the inspiration for many game characters, even in game series where the theme is not religion or yōkai. Most yōkai are depicted as scary and malevolent, but some were also found harmless and benevolent yōkai creatures. While doing the thesis, the author learned a lot about Japan and its culture, the Japanese folk religion shintoism, yōkai and character design, and the work processes involv

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Shintolaisuus.....	2
3	Kami.....	5
3.1	Izanagi, Izanami ja Japanin saarien luomismyytti .....	9
3.2	Amaterasu – auringon jumala .....	11
3.3	Inari ja Kitsune.....	13
4	Yōkai .....	18
5	Yōkai-tyypit.....	24
5.1	Obake – muodonmuuttajat.....	25
5.2	Oni – demonit.....	26
5.3	Yurei – kummitukset .....	27
5.4	Tsukumogami – esineet.....	29
6	Hahmosuunnittelu.....	32
6.1	Hahmokuvaus – Brief .....	33
6.2	Kuvakollaasi – Mood board .....	34
6.3	Nopeat luonnokset - Thumbnailit .....	35
6.4	Hahmon muotoilu .....	36
6.5	Värit hahmosuunnittelussa .....	39
7	Yōkai-hahmon piirtäminen .....	40
7.1	Luonnokset .....	44
7.2	Piirtäminen .....	46
7.3	Väritys.....	47
7.4	Varjostus ja jälkikäsitteily.....	48
8	Pohdinta .....	49
9	Yhteenvedo .....	51
	Lähteet.....	53

## **Symboliluettelo**

<b>anime</b>	japanilainen animaatio
<b>manga</b>	japanilainen sarjakuva
<b>design</b>	Suunnittelu
<b>shintolaisuus</b>	Japanin kansanuskonto
<b>kami</b>	Shintolaisuudessa esiintyvä jumala tai jumaluus
<b>yōkai</b>	Yliluonnollinen henkiolento tai demoni
<b>animismi</b>	Käsitys, jonka mukaan kaikilla olioilla on sielu
<b>thumbnail</b>	Piirtämisessä käytetty termi nopealle luonnokselle

## 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkin japanilaisen kansanperinteen yliluonnollisia taruolentoja yōkaija ja sitä, kuinka niitä esitetään japanilaisissa videopeleissä. Aluksi kerron hieman Japanista yleisesti. Sitten aloitan tutkimalla yōkaihin vaikuttanutta japanin kansanuskonto shintolaisuutta. Yōkai-hahmoja tutkin tarkemmin, minkä tyyppisiä yōkaija on ja miten niitä kuvataan mediassa. Hahmosuunnittelussa käyn läpi perusteita hahmosuunnittelusta ja luonnoksien tekemisestä. Opinnäytetyön lopuksi piirrän oman version yōkai-hahmo Bakusta.

Ensimmäisenä opinnäytetyössä on tarkoitus tutkia Japanin uskontoa shintolaisuutta ja siihen kuuluvia uskomuksia, käsitteitä, jumalia, kansantaruihin liittyviä olentoja ja henkiä eli yōkaija. Yōkai-hahmot ovat mielenkiintoisia ja niitä on runsaasti erilaisia, ja on esimerkiksi hyviä ja pahoja hahmoja. Tarkastelen työssäni erilaisia yōkai-tyyppejä, joita ovat esimerkiksi yurei-kummitukset ja tsukumogami-esinehahmot ja tutkin myös erilaisia tunnetuimpia yōkai-hahmoja ja näihin liittyviä pelihahmoja.

Yōkai-hahmoja löytyy laajasti videopeleistä, joko suoraan tai hahmoja, jotka ovat saaneet vaikutteita hahmon suunnitteluun. Tutkittuani yōkai-hahmoja etsin videopelisarjoja, joiden teemana on pääasiassa shintolaisuus, Japanin mytologia, kansantarut ja yōkaija. Perehdyn näihin pelisarjoihin tarkemmin ja tutkin minkälaisia inspiraation lähteitä, kuten tarinoita, hahmoja, uskonnosta ja yōkaista niissä esiintyy. Yritän löytää yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia alkuperäisiin yōkai-hahmoihin.

Opinnäytetyön lopuksi tutkin hahmosuunnittelua ja siihen liittyviä työvaiheita ja perusteita, kuten ideointia, muotoilua, siluetteja, liioittelua ja värejä ja värien merkitystä hahmosuunnittelussa. Lopuksi piirrän oman version unensyöjä-yōkai-hahmo Bakusta. Aloitan tutkimalla Bakuja ja siihen liittyviä tarinoita, tutkin ja vertailen erilaisia Bakuun perustuvia pelihahmoja. Omaan versiooni suunnittelen ja lisään muutoksia, minkä jälkeen sitten luonnostelen, piirrän ja väritän oman Baku-hahmoni.

Shintolaisuus ja kami eli uskomus, jossa kaikessa on henki liittyvät yōkaihin. Uskonto ja yōkaija ovat vaikuttaneet suorasti ja epäsuorasti monien videopelihahmojen suunnitteluun. Japanilaisissa videopeleissä hahmosuunnittelu on usein mielenkiintoista sekä monipuolista.

## 2 Shintolaisuus

Shintolaisuus on Japanin suurin uskonto buddhalaisuuden rinnalla. Shinto tarkoittaa ”jumalien tietä”. Shintolaisuus on Japanin kansanuskonto ja sen sanotaan olevan yhtä vanha kuin Japani itse, shintolaisuus on juurtunut syvästi japanilaisiin, kulttuuriin ja perinteisiin. [1.]

Shintolaisuutta ovat kaikki Japanin alkuperäiset uskonnolliset uskomukset, käytännöt ja perinteet, jotka eivät liity mihinkään Japanin ulkopuolelta saapuneeseen uskontoon. Shinto-nimeä alettiin käyttämään 1900-luvulla, ja se otettiin käyttöön, jotta voitiin erottaa alkuperäiset japanilaiset uskomukset buddhalaisuudesta, joka tuotiin Japaniin 500-luvulla. [2.]

Shintolaisuudella ei ole tunnettua perustajaa toisin kuin monilla muilla uskonnoilla. Muinaisen Japanin kansoilla oli pitkään ollut animistia uskomuksia: he palvoivat jumalallisia esi-isiä ja kommunikoivat henkimaailman kanssa shamaanien välityksellä. Osa näistä uskomuksista sisällytettiin ensimmäiseen Japanissa tunnustettuun uskontoon shintolaisuuteen, joka muodostui yayoi-kauden aikana (noin 300 eaa.–300 jaa.) [1.]

Animismi on uskomus, jossa kaikilla elävillä ja elottomilla asioilla on henki tai olemus. Animismi on yleisempää vanhoissa uskonnoissa, mutta sitä esiintyy myös nykyisissä uskonnoissa, kuten buddhalaisuudessa. Esimerkiksi suomalaisessa muinaisuskonnossa oli luonnon ja eläimien palvomista, luonnon voimakkainta eläintä karhua pidettiin eläimistä pyhimpinä. [3.] Japanissa kaupungissa nimeltä Nara on puisto, jossa yli 1500 peuraa liikkuu vapaana. Naran peuroja pidetään pyhinä sillä, peurojen uskotaan shintolaisuudessa olevan jumalien sanansaattajina. Naran puistossa on temppeleitä ja peuroja, joita voidaan syöttää. [4.] Kuvassa 1 on peuroja Naran puistossa.



Kuva 1: Peuroja Naran puistossa. [5.]

Myös erilaisia paikkoja voidaan pitää pyhinä. Esimerkiksi Fuji-vuori Japanissa on tärkeä shintolaisuudessa, Japanin korkeinta vuorta Fujia pidetään pyhänä paikka ja on ollut suosittu vaelluskohde vuosisatojen ajan, vuosittain Fujille kiipeää noin 300 000 ihmistä. Vuoren juurella ja matkan varrella huipulle on monia Shinto-pyhäköitä. Fuji-vuorella on myös oma kami eli jumaluus/jumalatar, prinsessa Konohanasakuya, jonka symboli on kirsikankukka. Konohanasakuyalla on yli 1000 pyhäköä ympäri Japania, mutta tärkeimmät sijaitsevat Fuji-vuorella. [6.] Kuvassa 2 on Fuji-tulivuori.



Kuva 2: Fuji-vuori. [7.]

Shintolaisuudessa on paljon samoja arvoja kuin buddhalaisuudessa ja kungfutselaisuudessa, ja shintolaisuuden arvot eivät perustu kirjoitettuihin sääntöihin. Shintolaisuuden yleisenä tavoitteena on edistää harmoniaa ja hengellistä sekä moraalista puhtautta elämässä. [8.] Hyvyyttä pidetään perusarvona, maailma ja ihmiset ovat oletuksena hyviä. Ihmiset syntyvät puhtaina, mutta myöhempiä epäpuhtauksia voidaan poistaa suorittamalla erilaisia puhdistusrituaaleja. [9.]

Ensimmäisiä Japanin historiasta kertovia kirjoitelmia ovat kirjat Kojiki ja Nihon Shoki, jotka ovat molemmat kirjoitettu keisarihovin toimeksiannosta, kirjat ovat tärkeitä Japanin historian, kulttuurin ja shinto-ajattelun lähteitä. Kirjoista Kojiki on vanhin japanilainen historiateos, joka sisältää minkäänlaista tekstiä Japanista. Kojiki on kirjoitettu kokoelma suullisesti kerrotuista myyteistä ja legendoista, joista shintolaisuuden perusta muodostuu. Kojikin kirjoitti hovin tutkija Ona Yasumaro ja se valmistui vuonna 712. Kirjassa käsitellään jumalia, maailman syntymistä ja sukututkimusta varhaisista keisareista keisarinna Suikon hallituskauteen saakka (vuodet 593–628). [10.]

Toiseksi vanhin historiateos on nimeltä Nihon Shoki, joka valmistui vuonna 720, joka on tavaltaan jatko-osa Kojiki-kirjalle ja jonka sisältö on paljon sama. Siinä kerrotaan muun muassa useita versioita samoista myyteistä eri näkökulmista, yksityiskohtien muutoksilla ja on tarkempi sisältäen tapahtumien päivämääriä. Nihon Shoki jatkaa keisarien sukututkimusta keisarinna Jitōn hallituskauteen saakka (645–703). [11.]

1800-luvulla kun Japani alkoi modernisoitumaan Meiji-kaudella (1868–1912). Shintolaisuudesta tehtiin valtionuskonto. Maan yli 100 000 shinto-pyhäkköä otettiin valtion hallintaan ja muita uskontoja alettiin rajoittamaan ja keisarista luomaan auringonjumalatar Amaterasun jälkeläistä. Kouluissa shinto-moraaliopetus tehtiin pakolliseksi. Toisen maailmansodan loputtua liittoutuneiden määräyksellä kiellettiin keisarin jumaluus ja valtionuskonto, jolloin shintolaisuudesta tuli jälleen kansanuskonto. [12.]

Shintolaisuuden arvojen, kuten puhtauden, harmonian, perheen kunnioittamisen ja yhteisön edun tavoittelun, uskotaan tulleen osaksi japanilaisia riippumatta, siitä uskooko tämä shintolaisuuteen. Shintolaisuudessa on myös moniuskoisuutta, sillä eri uskonnot ovat vaikuttaneet toisiinsa pitkään. Esimerkiksi buddhalaisuus ja shintolaisuus erotettiin toisistaan 1900-luvulla. [1.] Japanissa monet häät järjestetään shintolaisittain, mutta hautajaiset taas voidaan järjestää buddhalaisittain, sillä shintolaisuudessa kuolemaa pidetään epäpuhtauden lähteenä. [13.]

## 3 Kami

Kami tarkoittaa yksinkertaisimmin käännettynä ”jumalaa” tai ”henkeä”, mutta kami on monimutkainen käsite, jolle on olemassa erilaisia tulkintoja. Kamit ovat shintolaisuudessa muun muassa jumalia, jumaluuksia, henkiä, jumalallisia kuolevaisia, esi-isiä, luonnonilmiöitä, pyhiä tai yliluonnollisia voimia tai ilmiöitä. Kameja kerrotaan olevan jopa 8 miljoonaa ja kameja löytyy kaikesta ja kaikkialta. [14.]

Kamit yhdistetään usein erityisesti luontoon esimerkiksi kamien uskotaan asustavan merissä, vuorissa, vesiputouksissa, kivissä ja puissa. Kameilla on kullakin oma rooli maailmanjärjestyksen ylläpitämisessä ja näillä voi olla hyvä puoli ja huono puoli, kuten esimerkiksi meret, joista saadaan kalaa ruuaksi, mutta myös tuhoisia hyökyaaltoja. Kameille voidaan siksi järjestää erilaisia seremonioita ja Matsuri-festivaaleja rauhoitellakseen näitä. [15.] Kuvassa 3 on kameja luonnossa.



Mountain  
(kami)



Sea  
(kami)



Rock  
(kami)



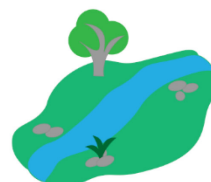
Flower  
(kami)



Forest  
(kami)



Human  
(kami)



River  
(kami)



Water  
(kami)

Kuva 3: Kamit luonnossa. [15.]

Kamit ovat luonteeltaan useimmiten hyviä, mutta myös pahoja kameja löytyy. Pahoja kameja ovat muun muassa Amatsu-Mikaboshi (pahan, kaaoksen ja tähtien jumala) ja Shinigami (kuoleman jumala), jonka tehtävänä on kutsua ihmisiä kuolemaan. Shinigami on tunnetumpi hahmo näistä kahdesta mediassa ja siitä löytyy useita hahmoja animaatio-sarjoissa ja videopeleissä. Esimerkiksi Shinigami löytyy anime- ja pelisarjoista Bleach, Death Note ja Soul Eater. Tunnetuin hahmo Shinigamista on Death Note-sarjassa Ryuk-niminen Shinigami, joka antaa sarjan päähenkilölle Light Yagamille kirjan, jolla tämä voi aiheuttaa kuolemia kirjoittaessaan henkilöiden nimiä kirjaan. [16.] Kuvassa 4 on Death Note -sarjan Shinigami-hahmo.



Kuva 4: Death Note -sarjan Ryuk-niminen Shinigami-hahmo oikealla. [17.]

Tärkeä ryhmä kameja ovat myös shichifukujin, eli seitsemän onnenjumalaa. Jokainen ryhmän jumalista edustaa hyvää onnea, mutta ryhmän jäsenillä on myös omia erityisiä piirteitä. Seitsemän onnenjumalan ryhmään kuuluu jumalia shintolaisuudesta, buddhalaisuudesta ja kiinalaisesta perinteestä. Ryhmän jäseniä ovat Ebisu (kalastajien ja kauppiaiden jumala), Daikokuten (vaurauden, kaupankäynnin ja kaupan jumala), Bishamonten (onnellisuuden ja sotureiden jumala), Benzaiten (tiedon, taiteen ja kauneuden jumala), Fukurokuju (onnen, vaurauden ja pitkän iän jumala), Hotei (onnellisuuden ja runsauden jumala) sekä Jurojin (pitkän iän jumala). [18.]

Usein nämä jumalat kuvataan pitämässä kädessään näitä symboloivia esineitä, esimerkiksi Ebisu kuvataan usein kala tai onki kädessä, koska tämä on kalastajien jumala. Seitsemän onnenjumalaa kulkee lentävällä taikalaivallaan nimeltä Takarabune. Uudenvuoden aattoisin seitsemän onnenjumalaa käy tuomassa hyvää onnea ihmisille ja voivat myös antaa lahjoja ihmisille, jotka kohtaavat heidät. Lahjoihin lukeutuvat esimerkiksi kuparikolikot ja koruja, mutta myös ylluonnollisia lahjoja, kuten hattu, joka tekee käyttäjästään näkymättömän tai kukkaron, josta ei koskaan lopu kolikot. [18.] [19.] Kuvassa 5 on seitsemän onnenjumalaa.



Kuva 5: Seitsemän onnenjumalaa. [18.]

Pocky & Rocky: Reshrined -pelissä ohjataan Pocky-nimistä Mikoa (shinto-pyhäköneito) ja tämän ystävää Rockyä (yliluonnollinen Tanuki eli japanilainen supikoira). Pocky & Rocky: Reshrined -pelissä on paljon shintolaisuuden hahmoja ja japanilaisen kansanperinteen yliluonnollisia yōkai olentoja ja josta löytyy myös seitsemän onnenjumalaa, joiden rooli pelissä on opastaa ja auttaa pelaajaa voittamaan pelissä oleva vihollinen demoni Gastaroth. Kuvassa 6 on Pocky & Rocky: Reshrined -pelin seitsemän onnenjumalaa heidän lentävässä laivassaan.



Kuva 6: Pocky & Rocky: Reshrined. Seitsemän onnenjumalaa.

### 3.1 Izanagi, Izanami ja Japanin saarien luomismyytti

Izanagi & Izanami ovat shintolaisuudessa kaksi tärkeää jumalaa, jotka loivat Japanin saaret ja ovat noin 800 shintolaisuuden jumalan vanhemmat. Izanagin lapset jumalasisarukset Amaterasu, Tsuyomi ja Susanoo kuuluvat shintolaisuuden tärkeimpiin kameihin. Amaterasu on auringon jumalatar, Tsuyomi on kuun jumala ja Susanoo on meren ja myskyn jumala. Erityisesti Amaterasu ja Susanoo, jotka riitelevät keskenään useissa kertomuksissa, ovat tunnettuja ja suosittuja kameja Japanissa. Izanagi esimerkiksi nimesi Amaterasun, Tsukuyomin ja Susanoon tärkeimmiksi kameiksi ja määräsi nämä hallitsemaan taivaita. [20.]

Kirjassa Kojiki kerrotaan, että jumalat Izanagi ja jumalatar Izanami seisovat taivaan kelluvalla sillalla ja sekoittavat meriä taivaallisella jalokivikeihäällä, jolloin mereen syntyy maamassaa, josta muodostuvat Japanin saaret. [21.] kuvassa 7 Izanagi & Izanami sekoittavat meriä jalokivikeihäällä.



Kuva 7: Izanami & Izanagi. [1.]

Mie-prefektuurissa lähellä Ise Grand Shrinea Futamissa löytyy kaksi suurta kiveä meren rannan läheisyydessä, kivien nimi on Meoto Iwa ja on shintolaisuudessa tärkeä paikka. Meoto Iwan kivet edustavat avioliittoa ja luojajumalia Izanagia ja Izanamia. Suurempi kivi edustaa Izanagia ja pienempi kivi edustaa Izanamia, isomman kiven päältä löytyy myös torii-portti, joka merkitsee paikan pyhäksi. Meoto Iwan kivet ovat liitetty yhteen shintolaisella shimenawa-olkiköydellä, joka painaa yli tuhat kiloa ja se vaihdetaan kolme kertaa vuodessa touko-, syys- ja joulukuussa järjestettävissä shinto-seremonioissa. [22.] Kuvassa 8 on Meoto Iwan kivet meren rannalla.



Kuva 8: Meoto Iwa. [23.]

### 3.2 Amaterasu – auringon jumala

Amaterasu Omikamia, taivasta valaisevaa suurta jumalaa, pidetään shintolaisuuden tärkeimpänä ja palvotuinpana jumalana. Amaterasu on auringon jumalatar ja taivaallisen tasangon hallitsija, jolle on omistettu useita pyhäköitä ympäri Japania, tärkeimpänä pyhäkkö Ise Grand Shrine Mie-prefektuurissa. Kansanperinteen mukaan Japanin keisarisuku polveutuu Amaterasusta ja Japanin ensimmäistä keisaria Jimmua pidetään Amaterasun jälkeläisenä. [21.] [24.]

Amaterasun kerrotaan myös liittyvän Japanin lippuun Nisshōkiin, sillä tämä kuvastaa rehellisyyttä, puhtautta, auringon jumalatar Amaterasua ja aurinkoa. Valkoinen väri on puhtauden ja rehellisyyden väri ja punainen pallo kuvastaa jumalatar Amaterasua tai aurinkoa. Japania kutsutaan myös nousevan auringon maaksi. [25.]

Tunnetuin tarina Amaterasusta on siitä, kun tämä sulkeutuu luolaan aiheuttaen maailman pimenemisen. Tarinassa Amaterasun nuorempi veli Susanoo aiheuttaa tuhoa taivaallisella tasangolla tuhoten Amaterasun riisipellot ja tappaen yhden tämän palvelijoista. Kun Susanoo yllättää Amaterasun heittämällä nyljetyn hevosen sisälle palatsiin, missä Amaterasu on kutomassa nuoremman sisarensa Wakahirumen kanssa, Susanoon teot saivat Amaterasun suuttumaan ja lopulta sulkeutumaan taivaalliseen kallioluolaan, jolloin taivas ja maa pimenevät täysin. [24.]

Pimeys aiheuttaa taivaassa ja maassa katastrofeja, jolloin lukemattomat jumalat kokoontuivat keskustelemaan, kuinka Amaterasu saadaan houkuteltua pois luolasta ja päättivät järjestää yhdessä juhlat, joissa jumalatar Ame no Uzume tanssii villisti luolan edessä, muiden jumalien nau-raessa ja puhuessaan kovaan ääneen, että on olemassa Amaterasua suurempi jumala. Kun Amaterasu viimein kurkisti ulos luolasta nähdäkseen, mistä on kyse, voimakas jumala Ame no Tajikarawa tarttuu Amaterasua kädestä vetäen Amaterasun pois luolasta ja luolan ovi suljetaan. [21.] Kuvassa 9 Amaterasu poistuu luolasta ja maailmasta tulee jälleen valoisa.



Kuva 9: Amaterasu ja luola. [26.]

Capcomin julkaisemassa ja Clover Studion kehittämässä Ōkami-videopelissä pelaaja ohjaa Amaterasua. Ōkami on palkintoja voittanut hyvin tunnettu ja suosittu videopeli. Peli julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 2006, jonka jälkeen on julkaistu useimmille pelikonsolleille ja pelistä on julkaistu myös parannettu HD-versio. Ōkami-pelisarjan nimi on sanaleikki, sillä pelin nimi voi lausuttaessa tarkoittaa suurta jumalaa tai sutta. (Okami on suuri jumala. Ookami on susi). Pelin päähahmo Amaterasu on siis susijumala Ōkami-pelissä. [27.]

Ōkami on seikkailupeli, joka on täynnä shintolaisuuden ja kansanperinteen tarinoita, jumalia ja hahmoja. Pelissä kahdeksanpäinen lohikäärme Yamato no Orochi on herännyt 100 vuoden jälkeen ja maailmaan leviää pimeys, jonka vuoksi Amaterasu herätetään, mutta voittaakseen lohikäärmeen, joutuu Amaterasu ensin keräämään voimiaan. [28.] [29.] Kuvassa 10 on Ōkami-pelisarjan Amaterasu-hahmo suden muodossa.



Kuva 10: Ōkami-pelisarjan Amaterasu. [30.]

### 3.3 Inari ja Kitsune

Inari on japanin suosituin kami. Kolmannes Japanin pyhäköistä on omistettu Inarille, koska Inari edustaa useita eri asioita Japanissa. Inaria kuvataan monikasvoisena ja monimutkaisena jumaluutena, tarkkaa kuvausta Inarin ulkonäöstä ei ole ja välillä Inaria kuvataan naiseksi tai mieheksi. [31.] Esimerkiksi Inaria on kuvattu parrakkaana miehenä, joka ratsastaa valkoisella ketulla tai naisena pitkällä kiiltävillä hiuksilla, joka kantaa riisilyhteitä. Inarin pyhäköissä ovat ominaisia piirteitä punaiset rakennukset, pitkät rivit torii-portteja ja päärynän muotoinen symboli, jossa on liekkimäisiä symboleita. [32.] Kuvassa 11 on Inari auttamassa seppä Munechikaa. Inarin takana on kitsune-kettuhenkiä.



Kuva 11: Inari ja kitsune-kettuhenet. [33.]

Kitsune tarkoittaa kettua. Shintolaisuudessa ylliluonnollisten kettujen kerrotaan toimivan Inarin sanansaattajina ja suojelijoina. Shintolaisuudessa ja japanilaisessa kansanperinteessä kettuja pidetään pyhinä, erityisesti valkoisien kettujen uskotaan olevan Inarin sanansaattajia ja palvelevan vartijoina pahoja henkiä vastaan. [34.] Inari ja Kitsune symboloivat muun muassa maataloutta, hyvää satoa, riisiä, teetä, sakea, hedelmällisyyttä, teollisuutta, rahaa, vaurautta, älykkyyttä, mutta myös oveluutta. [31.] [35.]

Kioto kaupungissa 233 metriä korkean Inari-vuoren juurella sijaitsee Inarin tärkein pääpyhäkkö Fushimi Inari Taisha, johon kaikki muut pyhäköt ovat sidoksissa. Fushimi Inari Taisha on myös yksi tunnetuimmista ja ikonisimmista nähtävyyksistä Kiotossa ja koko Japanissa. Fushimi Inari Taishassa järjestetään perinteisiä festivaaleja ja rituaaleja ympäri vuoden, joista osa juhlistaa Kiotoon roolia vanhana Japanin pääkaupunkina. Tärkeäksi kulttuurikohteeksi nimetyssä Fushimi Inari Taishassa on viisi pyhäkköä, jotka ovat nimetty Inarin suurimpien hyveiden mukaisesti. Fushimi Inari Taishan alueelta löytyy runsaasti Kitsunelle omistettuja patsaita, joita voidaan nähdä ympäri Japania. Fushimi Inari Taishan kaupoista voidaan ostaa myös erilaisia kettuteemaisia ruokia ja matkamuita. [36.] [37.] Kuvassa 12 on Kitsune-patsas Inuyamassa.



Kuva 12: Kitsune-patsas.

Erikoisuutena Fushimi Inari Taishasta löytyy myös Senbon Torii, joka tarkoittaa ”tuhansia torii-portteja” se on 10,000 torii-portista luotu pitkä tunneli, joka vie Inari-vuoren huipulle, jonne matka kestää kävellen noin puolitoista tuntia. Torii-portit ovat perinteisiä japanilaisia portteja ja yksi shintolaisuuden symboleista. Torii-portit yleensä sijaitsevat shintolaispyhäkköjen sisäänkäynneillä, mutta sen lisäksi niitä voidaan löytää sijoitettuna maisemaan esimerkiksi veden päälle. Portti symboloi siirtymistä pyhälle alueelle. Väriykseltään torii-portit ovat yleensä punaisia. [38.] Kuvassa 13 on torii-portteja Inuyamassa.



Kuva 13: Torii-portteja.

Kitsunea esittävät maskit ovat yleinen näky erilaisissa matsuri-festivaaleilla ja on myös paljon käytetty asuste mediassa ja videopeleissä. Maskeilla on ollut japanissa ja sen kulttuurissa useita käyttötarkoituksia. Samurai-soturit käyttivät erilaisia kasvomaskeja, maskeja käytetään myös japanilaisessa Noh-teatterissa, joka on yksi maailman vanhimmista säilyneistä teatterimuodoista. Noh-teatterissa on suuressa roolissa erilaiset maskit, jotka auttavat tarinan kerronnassa. [39.] Kuvassa 14 on perinteinen kitsune-maski ja kuvassa 15 on Tekken-pelisarjan hahmo nimeltä Kunimitsu, joka käyttää kitsune-maskia.



Kuva 14: Perinteinen kitsune-maski. [40.]



Kuva 15: Kunimitsu-niminen hahmo Tekken-pelisarjasta. [41.]

Kansantarujen mukaan kitsune syntyy tavallisena kettuna. Kitsune saa maagisen ulkonäkönsä ja voimansa kasvaessaan ajan myötä. Kitsune kasvattaa sadan vuoden välein uuden häntän, häntiä voi olla enintään 9 kappaletta. Vanhetessaan kitsunen turkin väri vaihtuu punaisesta kullaksi ja lopulta valkoiseksi. Kitsunen kyvyt ovat todella monipuoliset, tämä pystyy esimerkiksi 100-vuotta täytettyään muuttamaan muotoaan ihmiseksi, puuksi tai jopa kuuksi taivaalle. Kitsunen muita kykyjä ovat illuusiot, eli harhat ne voivat luoda ympäröivästä maailmasta esimerkiksi hopeaa ja kultaa, joka muuttuu aamulla takaisin ruohoksi. Kitsunella on myös psyykkisiä voimia, kitsune voi muun muassa ottaa ihmisruumiin haltuunsa nöyryyttäöksensä tätä, jos tämä on tehnyt jotain väärää, mistä kitsune ei pitänyt. Jotkut kitsunet osaavat lentää, hallita säätä, ennustaa tai syöstä tulta. [42.]

Pokemon-pelisarjan Vulpix- ja Ninetales-hahmot ovat saaneet inspiraationsa kitsunesta. Pokemon-peleissä on laite nimeltä Pokedex, jossa kuvataan Ninetales-hahmoa hyvin samankaltaisesti kitsunen kanssa, peleissä Ninetales-hahmolla sanotaan olevan jokaisessa sen yhdeksästä häntässä olevan täynnä yliluonnollista voimaa ja Ninetalesin sanotaan voivan elää tuhat vuotta. Vulpix-hahmolla on 6 häntää ja se kasvattaa lisää häntiä kehittyessään Ninetales-hahmoksi, jolla on 9 häntää aivan kuten kitsunella. Vulpix ja Ninetales-hahmojen kyvyt ovat samankaltaisia Kitsunen kanssa. Vulpix ja Ninetales ovat molemmat tuli-tyyppin Pokemon-hahmoja ja omaavat myös psyykkisiä kykyjä. [43.] Kuvassa 16 on Pokemon-hahmot Vulpix ja Ninetales.



Kuva 16: Pokemon-hahmot Vulpix ja sen kehittyneempi muoto Ninetales. [44.]

#### 4 Yōkai

Japanin kansanperinteessä esiintyvillä yliluonnollisilla olennoilla ja ilmiöillä on monia nimityksiä ja alaryhmiä, kuten kummitukset, muodonmuuttajat ja demonit, mutta yleisesti niitä kaikkia voidaan kutsua nimellä yōkai. Yōkaista on olemassa myös tulkinta, jossa yōkaita pidetään palvomatta jääneinä kameina. Erilaisia yōkai-hahmoja on lukemattomia ja vaikka yōkaita pidetään enimmäkseen pahoina, on myös hyviä ja vaarattomia yōkai-hahmoja. [45.]

Yōkait luotiin alun perin syiksi ilmiöille, joita oli vaikeaa tai mahdotonta selittää. Esimerkiksi jos kuultiin, jokin tunnistamaton ääni tai nähtiin outoja olentoja, voitiin syyksi kertoa yōkai. Alkuun yōkai-hahmoilla ei ollut olemassa ulkonäköä, mutta myöhemmin kun yōkai-hahmoja alettiin kuvaamaan kirjallisuudessa ja taiteessa, kuten esimerkiksi vuoden 1776 kirjassa nimeltä Gazu hyakki yagyō, joka on Toriyama Sekien-nimisen taiteilijan luoma yōkai-tietosanakirja, alkoi sitten yōkai-hahmoille muodostumaan hiljalleen ulkonäkö. [45.] [46.]

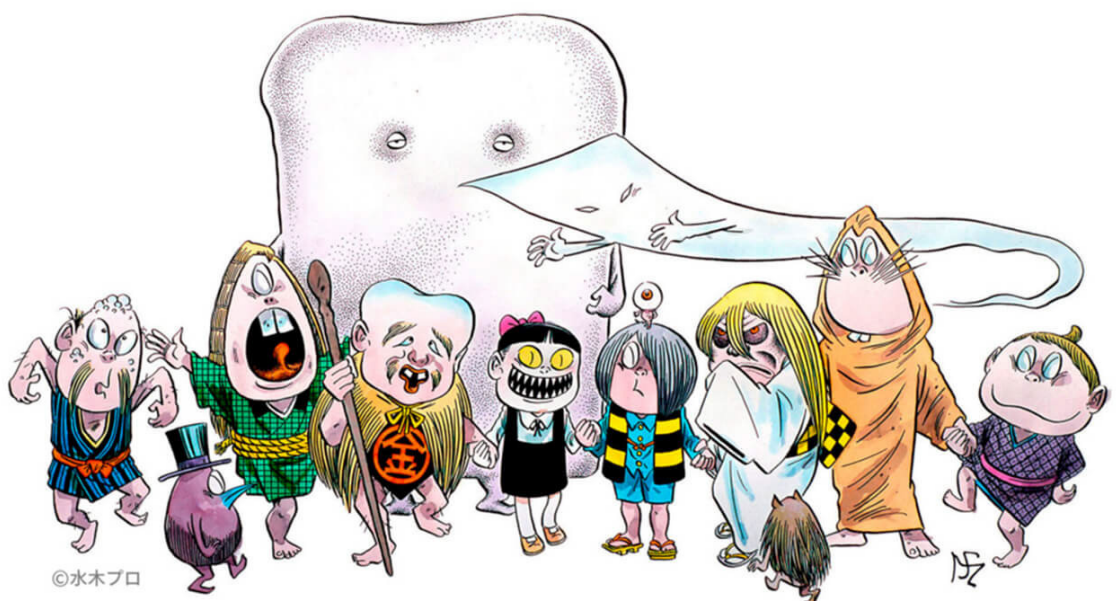
Yōkaiden juuret viihteessä ulottuvat jopa Edo-kaudelle (1603–1868). Taiteen ja kirjallisuuden lisäksi yōkaita alkoi esiintymään myös lautapeleissä. Esimerkiksi noin vuonna 1860 yōkaista luotiin korttipeli Obake karuta, jossa Pokemon-pelien tapaan kerätään hirviöitä itselleen. Pelin idea on yksinkertainen, siinä on kuva- ja tekstikortteja yōkai-hahmoista. Kun tekstikortti on luettu ääneen, nopein pelaaja, joka ottaa oikean kortin pöydälle levitetyistä kuvakorteista, saa pitää ottamansa kortin. Pelin voittaa se, jolla on pelin loputtua eniten kerättyjä yōkai-kortteja. Nykyään karutasta on olemassa paljon eri versioita eri teemoilla. [46.]

Tapa kuinka yōkaita kuvataan taiteessa, on muuttunut paljon vuosien aikana. Yōkaista kerrottiin alun perin pelottavina, joten yōkait myös kuvattiin useimmiten taiteessa pelottavina. Edo-kaudella taas, koska yōkaita alettiin hyödyntämään viihteessä, yōkaita alettiin kuvaamaan vähemmän pelottavina ja usein myös humoristisina. Nykyään yleisin tapa kuvata yōkai-hahmoja mediassa on kuvata yōkait hauskannäköisinä ja kaikenikäisille sopivina hahmoina. Esimerkkinä Pokemon-hahmot. Yōkai-hahmoja hyödynnetään nykyään myös mainoksissa, kampanjoissa ja maskotteina. [46.] Kuvassa 17 on Kappa-niminen yōkai-hahmo kyltissä, jossa kehoitetaan olemaan roskaamatta joella.



Kuva 17: Kappa-hahmo kyltissä, jossa kehoitetaan olemaan roskaamatta. [47.]

Myöhempi esimerkki siitä, kuinka yökaita alettiin käyttämään modernimmassa viihteessä, on kun vuonna 1968 julkaistiin hyvin menestynyt animaatiosarja mangataiteilija Mizuki Shigerun luomasta sarjakuvasta nimeltä GeGeGe no Kitarō, jonka hahmot perustuvat kansanperinteisiin ja yökaihin. Sarja jatkuu vielä tänäkin päivänä. GeGeGe no Kitarō esitteli yökai-hahmoja nuorille katsojille ja auttoi tekemään yökaista suosittuja populaarikulttuurissa. Myös tyylillä, kuinka GeGeGe no Kitarōssa esiteltiin yökai-hahmoja, on ollut vaikutusta siihen, kuinka yökai-hahmoja kuvataan viihteessä ja muualla mediassa. Sarjasta on myös julkaistu videopelejä useille alustoille. [45.] Kuvassa 18 on GeGeGe no Kitarō ja siinä olevia yökai-hahmoja.



Kuva 18: GeGeGe no Kitarō ja yökait. [48.]

Videopelejä, joista löytyy yökai-hahmoja tai on otettu inspiraatiota yökai-hahmoista, on paljon, muun muassa tunnetuimpia esimerkkejä ovat pelisarjat The Legend of the Zelda, Super Mario ja erityisesti Pokemon-pelisarjassa on paljon yökaihin perustuvia hahmoja. Yksi esimerkki viimeisimmistä todella suosituista pelisarjoista, jonka pääteemana on yökai, erityisesti Japanissa ja myös maailmalla on ollut vuonna 2013 julkaistu Yo-Kai Watch, jossa Pokemon-pelien tapaan kerätään hahmoja. Yo-Kai Watchissa ystäväystytään erilaisten yökai-hahmojen kanssa, taistellaan muita yökai-hahmoja vastaan ja ratkaistaan pulmia. Yo-Kai Watchista on tehty vuosien aikana useita pelejä, animaatio-sarjoja ja oheistuotteita. [49.] Kuvassa 19 on Yo-Kai Watch -pelin hahmoja.



Kuva 19: Yo-Kai Watch. [49.]

Hyvin viimeaikainen esimerkki siitä, kuinka yökai-hahmoa voidaan käyttää markkinoinnissa on, kun yökai-hahmoa nimeltä Amabie alettiin käyttää koronaviruksen vastaisissa kampanjoissa Japanin terveys-, työ- ja hyvinvointiministeriöiden toimesta vuonna 2020. Tämän seurauksena Amabie nousi internetissä hetkellisesti suureen suosioon, kun mangataiteilijat ja muut käyttäjät alkoivat tekemään ja jakamaan Amabiasta lukemattomia piirroksia sosiaalisessa mediassa. Amabie on merenneidon kaltainen olento, jolla on kolme jalkaa, linnunnokka ja pitkät hiukset. Kansantarujen mukaan Amabiella on parantavia voimia ja kyky ennustaa tulevaa. [50.] [51.] Kuvassa 20 on piirros Amabiasta vuodelta 1846.



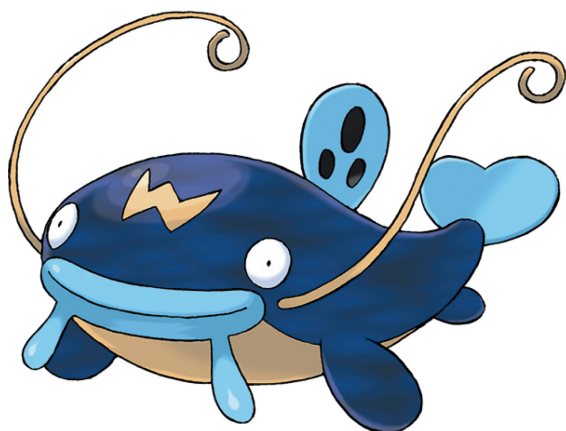
Kuva 20: Amabie. [52.]

Maanjäritykset yhdistetään usein kalaan nimeltä Ōnamazu tai Namazu, joka on maan alla elävä jättiläsmäinen monni, jonka kerrotaan aiheuttavan maanjärityksiä, kun se pääsee vapaaksi sitä vahtivan ukkosen ja soturijumala Takemikazuchin otteesta. Namazu ja Takemikazuchi olivat suosittuja maalauksissa ja piirroksissa, sillä varsinkin Edo-kaudella (1603–1868) näiden kuvia käytettiin talismaaneina kodeissa toivoen, että tulevat maanjäritykset olisivat lievempiä. Namazun kuva löytyy nykyäänkin JMA:n eli Japanin ilmatieteen laitoksen digitaalisissa varoituslaitteissa ja suosituista maanjärityksistä varoittavasta sovelluksen kuvakkeena. [53.] Kuvassa 21 on Takemikazuchi-jumala, joka pitää Namazua paikallaan suuren kiven avulla.



Kuva 21: Takemikazuchi ja Namazu. [54.]

Namazu löytyy useista videopeleistä, kuten Final Fantasy, The Legend of Zelda ja Pokemon. Pokemon-sarjan Whiscash-hahmo on hyvä esimerkki Namazusta inspiraationsa saaneesta hahmosta. Whiscash, jonka nimi on Japaniksi Namazun on saanut inspiraationsa Namazusta, nimen ja ulkonäön lisäksi Whiscash kuvataan peleissä samankaltaisesti kuin Namazu. Whiscash on suurikokoinen monni, väritykseltään Whiscashin yläosa on tummansininen ja alaosa on keltainen ja sillä kaksi pitkää keltaista viiksikarvaa. Whiscashin erityistaitona on aiheuttaa itse maanjäristyksiä, mutta myös kyky ennustaa oikeita maanjäristyksiä. [55.] Kuvassa 22 on Pokemon-hahmo Whiscash.



Kuva 22: Pokemon-sarjan Whiscash. [55.]

Kappa on yksi tunnetuimmista yōkai-hahmoista, se on vihreä kilpikonnamainen olento, jossa on myös ihmismäisiä piirteitä. Kappa asuu vedessä ja sen suosikkiruokaa on kurkku. Kappa muistuttaa suuresti Suomessakin tunnettua Näkkiä. Kappan pään yläosa on kulhomainen, jossa on vettä, mutta se heikkenee tai kuolee, jos vettä läikkyy yli. Kappaa voidaan käyttää varoituksena veteen menemiselle, sillä kansantaruisissa näiden on kerrottu hukuttaneen ihmisiä, joten Kappan kuvia voidaan nähdä vesistöjen lähellä varoituskylteissä. Varoituskylttien lisäksi Kappaa voidaan käyttää myös erilaisissa mainoskylteissä ja kampanjoissa, esimerkiksi Kappaa on käytetty luonnonsuojeluun liittyvissä kampanjoissa. Kappa ja siihen perustuvia pelihahmoja löytyy useista videopeleistä, mutta on myös nähty muualla mediassa, kuten esimerkiksi Harry Potter - tai Muumit-sarjoissa. [47.] [56.] Kuvassa 23 on piirros Kappa-hahmosta ja Kuvassa 24 on Nintendon Animal Crossing -pelisarjan Kapp'n-niminen Kappa-hahmo, jonka roolina on Animal Crossing -peleissä kuljettaa pelaajaa esimerkiksi taksikuskina tai veneenkuljettajana.



Kuva 23: Kappa. [57.]



Kuva 24: Animal Crossing -pelisarjan Kapp'n-niminen hahmo. [58.]

## 5 Yōkai-tyypit

Erilaisia yōkai-olentoja on hyvin paljon, mutta yōkaista löytyy alaryhmiä, joihin yōkai-olentoja voidaan jakaa, suurempia ja tärkeimpiä yōkai-ryhmiä ovat muun muassa: Obake – muodonmuuttajat, Oni – demonit, Yurei – kummitukset ja Tsukumogami – esineet. Muita tärkeitä, mutta pienempiä yōkai-ryhmiä ovat esimerkiksi Tengu lintuihmiset, jotka yleensä kuvataan vuorilla asustavana erakkoina ja Ijin, jotka ovat maailman ulkopuolelta tulleita ihmisiä. [45.] [59.]

Mainittujen yōkai-ryhmien on lisäksi muunkin tyyppisiä yōkai-hahmoja, mutta kaikille ei ole selvää yōkai-ryhmää olemassa tai hahmosta voi olla olemassa erilaisia muunnoksia, jolloin sama hahmo voi lukeutua useampaankin ryhmään. Löytyy myös yōkai-hahmoja, joille ei kerrota selvää yōkai-tyyppiä, mihin nämä kuuluvat. Tällainen on esimerkiksi yōkai-hahmo nimeltä Kirin, jota kuvataan japanilaiseksi yksisarviseksi ja jota pidetään pyhänä, yhtenä mahtavimmista ja voimakkaimmista yōkai-hahmoista. Kiriniä pidetään myös hyvänä yōkai-hahmona, sillä se ei koskaan vahingoita muita olentoja. [60.]

## 5.1 Obake – muodonmuuttajat

Obaket ovat ryhmä yōkai-olentoja, joilla on kyky muuttaa muotoaan. Obake voi olla alun perin eläin, kuten supikoira, mäyrä, kissa tai kettu, joilla on kyky muuttaa muotoaan esimerkiksi ihmiseksi. Obake tarkoittaa muuttumista yhdestä muodosta toiseksi, mutta tällä tarkoitetaan vain eläviä olentoja; esineille, jotka muuttavat muotoaan on oma nimityksensä Tsukumogami. [61.]

Aiemmin kerrottu ylliluonnollinen kettu eli kitsune on hyvä esimerkki Obake-yōkai-hahmosta ja tästä inspiraationsa saaneet pelihahmot Vulpix ja Ninetails Pokemon-sarjasta ovat hyviä esimerkkejä Obakeen perustuvista pelihahmoista. Kuvassa 25 on kitsune, joka on muuttunut ihmiseksi, mutta kitsunen varjo kuitenkin pysyy ketun varjona.



Kuva 25: Kitsune muuttuneena ihmiseksi. [62.]

## 5.2 Oni – demonit

Onit ovat ryhmä demonimaisia yōkai-olentoja. Oni tarkoittaa pahaa tai demonia. Onit ovat yleensä pahoja, voimakkaita, peikkomaisia suuria yōkai-olentoja, jotka ovat väritykseltään yleisimmin punaisia tai sinisiä. Oneilla voi olla kaksi tai kolme silmää, suussa on suuret terävät hampaat ja päässä on sarvet. Onit kuvataan yleensä pelottavan näköisinä, pukeutuneena eläimen taljaan ja aseena on tyypillisesti rautainen nuija. Onien kerrotaan asustavan yleensä syvällä metsissä luolissa, joihin ihmiset eivät yleensä mene elleivät eksy sinne. [63.] [64.]

Street Fighter -tappelupelisarjan hahmolla nimeltä Akuma on kyky muuttua Oni-demoniksi. Tämä on saanut inspiraationsa shintolaisuudessa esiintyvistä tarinoista, joissa kerrotaan, että kun erityisen paha ihminen kuolee tai jos ihmisestä tulee täysin paha, tämä voi muuttua Oni-demoniksi. Akuman nimi tarkoittaa paholaista, mutta voi tarkoittaa myös toista yōkai-olentoa Akumaa, joka on pahantahtoinen tulenhenki. [65.] [66.] Kuvassa 26 on Street Fighter -pelisarjan Akuma, joka on muuttunut Oni-demoniksi.



Kuva 26: Street Fighter -sarjan Akuma Oni-demoniksi muuttuneena. [66.]

### 5.3 Yurei – kummitukset

Yureit ovat ryhmä yōkai-olentoja, jotka ovat kummituksia tai henkiä. Alun perin Yureilla tarkoitettiin kuolleiden sieluja. Sieluja ei pidetty pahoina, eikä näiden kerrota näyttäneen tai kironneen ihmisiä. Myöhemmin Yurein merkitys muuttui, kun ruumis ja sielu alettiin yhdistämään toisiinsa. Kummitustarinoista tuli suosittuja ja alettiin uskomaan pahaan tarkoitaviin, kaunaa kantaviin ja kostaviin kummituksiin ja henkiin. Nykyisellään Yurei tarkoittaa kummituksia ja henkiä ja yleensä liittyy tiettyyn henkeen, joka kummittelee, jossain tietyssä paikassa. [67.]

Yuki-onna on tunnetuimpia Yurei-hahmoja, josta on paljon tarinoita, mutta enimmäkseen tästä on Pohjois-Japanista kylmemmiltä alueilta. Yuki-onna on kummitus tai lumenhenki, jonka nimi tarkoittaa luminaista. Yuki-onnasta on useita eri versioita ja kuinka tästä kerrotaan, vaihtelee eri prefektuurien välillä. Ulkonäön kerrotaan kuitenkin vaihtelevan vain vähän: useimmiten Yuki-onna kuvataan kauniina naisena, jonka ihonväri on lumenvalkoinen ja pukeutuneena valkoiseen kimoonon. Yuki-onnan kerrotaan ilmestyvän kylmien lumimyrskyjen aikaan ja jäädyttävän tämän kohtaavat jääkylmällä hengityksellään. [68.] Kuvassa 27 on Yuki-onna.



Kuva 27: Yuki-onna. [69.]

Pelihahmoista löytyy esimerkkejä kuten Nioh -toimintaroolipelissä Yuki-onna, joka on yksi pelin vihollispomoista ja Pokemon-sarjassa on hahmo nimeltä Frosslass, joka on saanut inspiraationsa Yuki-onnasta. Frosslass on tyypiltään jää- ja haamutyypin Pokemon-hahmo, jonka ulkomuoto on kuin valkoinen kimono, jossa on punainen nauha, joka muistuttaa Obi-vyötä, joita käytetään kimonoasujen kanssa. Pokemon-peleissä Frosslassia kuvataan hyvin Yuki-onnaa muistuttavasti, sillä Frosslassin sanotaan syntyneen, kun nainen eksyi lumisille vuorille ja naisen kuoleman jälkeen uudelleen syntyi Frosslassina. Frosslassin erikoiskyky on jääkylmä hengitys ja tämän suosikkiruokaa ovat jäädytetyt sielut. [70.] Kuvassa 28 on Pokemon-hahmo Frosslass.



Kuva 28: Pokemon-hahmo Frosslass. [70.]

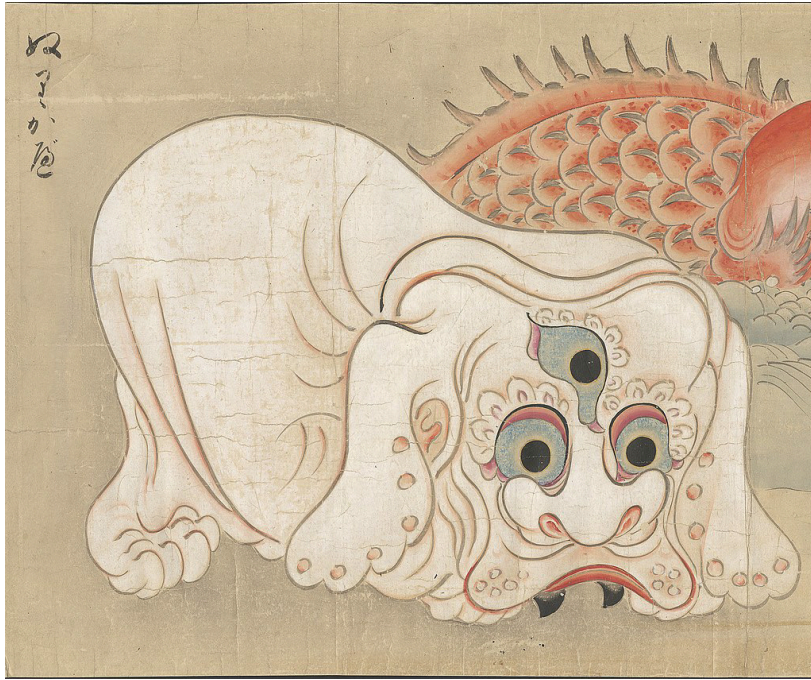
#### 5.4 Tsukumogami – esineet

Tsukumogamit ovat ryhmä yōkai-olentoja, jotka ovat esineitä. Tsukumogami tarkoittaa yōkaita, jotka ovat eläviä esineitä, kuten esimerkiksi kävelevä sateenvarjo Kasa-Obake tai paperilyhty Chōchin-Obake. Tsukumogamit ovat yleensä vanhoja ja hylättyjä esineitä, jotka ovat heränneet kummittelemaan täytettyään 100 vuotta. Tsukumogamit ovat yleisimmin erilaisia tavallisia kotitalousesineitä. [45.] Kuvassa 29 on puupiirros vuodelta 1860, jossa on kokoelma erilaisia Tsukumogami yōkai-hahmoja.



Kuva 29: Tsukumogameista puupiirros vuodelta 1860. [71.]

Tunnettu esimerkki tsukumogami-yōkaista on Nurikabe, joka on näkymätön seinä tai muuri. Nurikaben mielipuuhaa on matkailijoiden kiusaaminen tukkien tien näiden edestä, jolloin nämä joutuvat kiertämään kaukaa aiheuttaen näiden eksymisen tai myöhästymisen. Kuvaus Nurikabesta on muuttunut vuosien aikana, sillä alun perin Nurikabe on vain ollut näkymätön, Edo-kaudella Nurikabea on kuvattu piirroksessa kolmisilmäisenä olentona ja myöhemmin Mizuki Shigerun luomassa GeGeGe no Kitarō-sarjassa Nurikabe kuvattiin yksinkertaisemmin seinänä, jolla on silmät, kädet ja jalat. GeGeGe no Kitarōn tavasta, kuinka Nurikabe esiteltiin tuli nykyinen tapa, jolla Nurikabe nykyään kuvataan. [72.]. Kuvassa 30 on piirros Nurikabesta Edo-kaudelta, piirroksen on arvioitu olevan 1700-luvulta ja olevan peräisin teoksesta nimeltä Bakemono no e, joka on kokoelma piirroksia yōkai-olentoista.



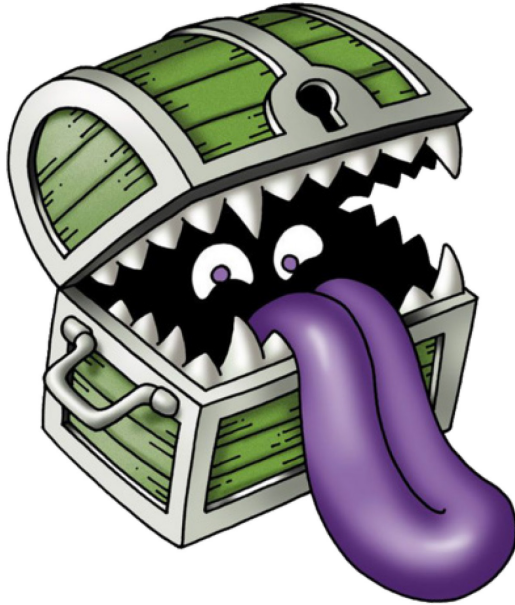
Kuva 30: Piirros Nurikabe-yōkaista. [73.]

Super Mario -pelisarjassa on hahmo nimeltä Whomp, joka on saanut inspiraationsa Nurikabesta. Whomp löytyy Super Mario 64:sta vuodelta 1996 ja sen jälkeen julkaistuista Super Mario -peleistä. Whomp on suurikokoinen kävelevä kiviseinä, jolla on vihaiset kasvot ja joka kaatuu pelaajan ohjaaman Marion päälle, jos pelaaja menee liian lähelle Whomp-hahmoa. Whomp-hahmon selässä on halkeamia, jonka päällä on laastarit merkitsemässä heikkoa kohtaa, johon Marion on iskettävä voittaakseen Whompin. [74.] Kuvassa 31 on Whomp-hahmo Super Mario-pelisarjasta.



Kuva 31: Super Mario -pelisarjan Whomp-hahmo. [74.]

Toinen esimerkki siitä, kuinka Tsukumogamien ideaa voidaan hyödyntää videopeleissä, on esimerkiksi, kuinka japanilaisessa Dragon Quest -pelisarjassa on useita hirviöitä, jotka ovat naamioituneet erilaisiksi aarrearkuiksi tai laatikoiksi. Vastaavia hirviöitä on useissa muissakin eri pelisarjoissa ja näiden rooli on videopeleissä usein yllättää pelaaja, kun pelaaja yrittää aukaista laatikon saadakseen jonkin aarteen, mutta saakin kimppuunsa laatikoksi naamioituneen hirviön. Kuvassa 32 on Dragon Quest -pelisarjan Mimic-hahmo.



Kuva 32: Mimic-hahmo Dragon Quest -pelisarjasta. [75.]

## 6 Hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelu on mielenkiintoinen prosessi ja se on suurempi kokonaisuus, johon sisältyy useita työvaiheita ja paljon asioita, joita tulee ottaa huomioon hahmoja tehdessä. Hahmot ovat tärkeitä tarinankerronnan työkaluja, sillä hahmoilla voi esimerkiksi olla omanlaisensa tavoitteet ja motiivit, jotka eivät välttämättä käy yhteen muiden hahmojen kanssa, jolloin tulee konflikteja. Hyvin suunnitellut hahmot ovat erottuvia, mieleenpainuvia, mielenkiintoisia ja visuaalisesti hyvin luotuja. Mielenkiintoisen hahmosuunnitteluun tärkeiksi osiksi lukeutuvat myös lisäksi hyvä selkeästi erottuva siluetti, oikeaoppinen väripaletti ja hyvän maun mukainen liioittelu. [76.]

Opinnäytetyössä käsiteltäviin hahmosuunnittelun prosesseihin kuuluvia asioita ovat ensimmäisenä hahmon ideointi, brief eli hahmokuvausten kirjoittaminen ja inspiraation lähteiden hakeminen ja kerääminen mood boardiin eli kuvakollaasiin. Hahmon ideoinnin jälkeen käsitellään thumbnaila eli nopeita luonnoksia hahmosta, joilla saadaan nopeasti ideat piirrettyä ja kokeiltua erilaiset ideat, jonka jälkeen sitten valitaan paras thumbnail-piirros, josta lopuksi piirretään lopullinen piirros.

Piirtäessä otetaan huomiota muotoiluun ja hahmon luomaan siluettiin, sillä muodoilla voidaan myös viestiä asioita, kuten erottaa videopeleissä hyvät ja pahat hahmot toisistaan. Eri muotoiset hahmot myös auttavat tekemään hahmoista tunnistettavampia saman pelisarjan sisällä. Liioittelu on olennainen osa hahmosuunnittelua, mutta siinäkin on hyvä olla tarkkana, jotta hahmosta ei tule liian liioitellun näköinen, esimerkiksi meksikolaiset hahmot eivät kaikki tarvitse päälleen poncho-päällysviittaa ja sombrero-hattua, jotta nämä näyttäisivät meksikolaiselta.

Piirros viimeistellään värittämällä ja silloinkin tulee valita oikeanlaiset värit ja väripaletti, jotka toimivat hahmolle, mutta värien on toimittava myös yhteen taustan ja muiden hahmojen kanssa videopeleissä, moninpeleissä esimerkiksi useamman pelaajan on tunnistettava oma hahmo muiden hahmojen joukosta, ja väreillä voidaan kertoa, ketkä ovat samaa puolta pelaajan kanssa tai vihollisia. Vääränlaisella värityksellä voidaan pilata muuten hyvä hahmosuunnittelu, sillä silloin huomio kiinnittyy huonosti valittuihin väreihin. Jälkikäsitelyssä hahmon väritystä voidaan kuitenkin korjata vielä väriarvoja säätämällä esimerkiksi tummemmaksi tai värikkäämmäksi.

## 6.1 Hahmokuvaus – Brief

Brief eli, hahmokuvaus tai hahmoseloste on kuvaus hahmon keskeisistä ja tärkeimmistä ominaisuuksista, joihin sisältyviä asioita ovat esimerkiksi yksityiskohdat hahmon luonteesta, taustoista ja ulkonäöstä. Hahmokuvausten tarkoituksena on antaa lukijalle käsitystä, millainen hahmo on kokonaisuudessaan.

Hyvään hahmokuvaukseen kuuluvia asioita ovat ainakin kertomus hahmon ulkonäöstä, hahmon mielenkiinnon kohteet ja myös asiat, joita hahmo inhoaa, jokin yksityiskohta tai asia, mikä kiinnostaa ensihuomion hahmosta. Hahmokuvausta luodessa laatu on määrää tärkeämpää, sillä huomiota herättävimmät ja omaperäisimmät yksityiskohdat jäävät paremmin lukijan mieleen. [77.] Kuvassa 33 on Pokemon: Let's Go, Pikachu! -pelin Pokedex-laitteen kuvaus Pikachu-hahmosta. Hahmon kuvaus voi myös olla lyhyt, mutta ytimekäs.



Kuva 33: Pikachu-hahmon Pokedex-kuvaus.

## 6.2 Kuvakollaasi – Mood board

Mood board eli kuvakollaasi on kuva kokoelma, johon lisätään useita kuvia samaan paikkaan helpoaa tarkastelua varten. Kuvien tarkoituksena on pyrkiä esimerkiksi hakemaan inspiraatiota, kun suunnitellaan hahmon persoonallisuutta tai vaatekappausta. Artisteille mood board on oleellinen osa suunnittelun työvaiheessa, sillä valmiiden kuvien, inspiraation lähteiden etsiminen on nopeampaa kuin alusta asti itse suunnittelu. Hahmosuunnittelussa yleisiä mood boardin sisältöön kuuluvia teemoja ovat hahmon ulkonäkö, minkälaisia vaatteita hahmolla on päällään, mitä hahmo tekee ja mitä mielenkiinnonkohteita tällä on sekä, missä hahmo asuu tai minkälaiseen maailmaan hahmo kuuluu. [78.]

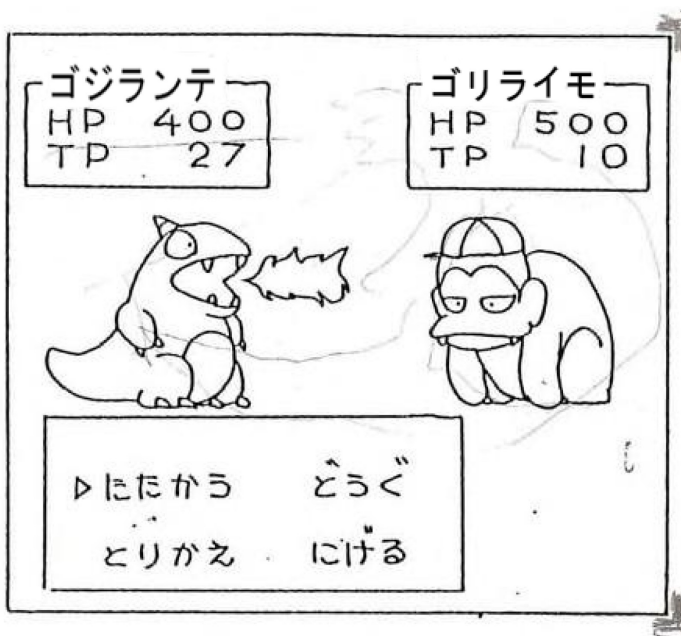
Mood boardien luomiseen löytyy ilmaisia työkaluja kuten Pinterest, PureRef tai mikä vain kuvankäsittelyyn soveltuva ohjelma, kuten esimerkiksi GIMP tai Photoshop. Mood board on hyvä työkalu esimerkiksi myös siihen, että se auttaa muistamaan myöhemmin, mistä, hahmo on saanut alun perin inspiraationsa sekä mood boardin jakaminen muille tiimin jäsenille esimerkiksi pelinkehityksessä voi auttaa muita ymmärtämään hahmoa paremmin. Kuvassa 34 on esimerkki mood board hahmon ulkonäöstä, tämän vaatekappausta ja käyttämästä aseesta.



Kuva 34: Mood board.

### 6.3 Nopeat luonnokset - Thumbnailit

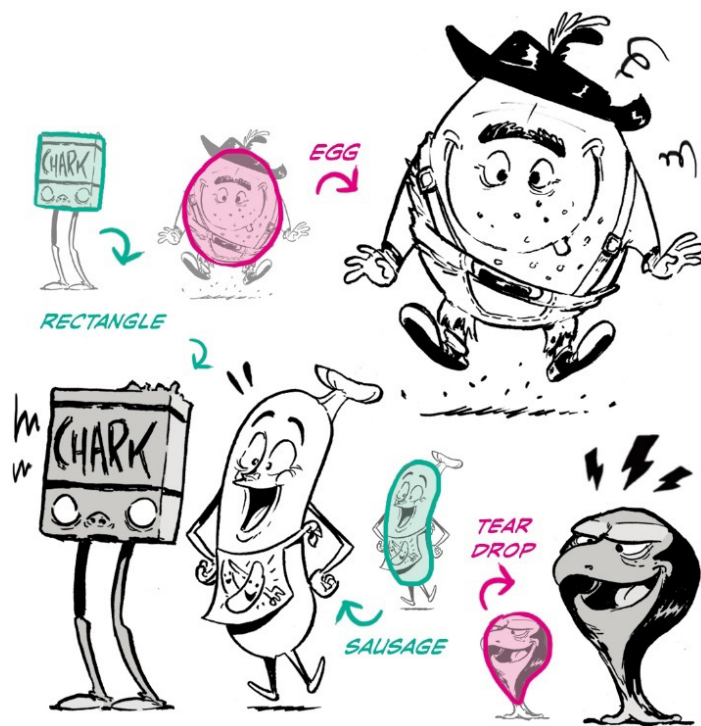
Thumbnailit eli pikkukuvat tai pienkuvat ovat työvaihe ennen oikean luonnoksen tekemistä. Yksinkertaisesti selitettynä thumbnailit ovat luonnos ennen luonnosta. Thumbnailit ovat pieniä piirroksia yleensä noin peukalonpään kokoisia, joiden tarkoituksena on auttaa hahmottamaan ideoita nopeasti paperille tai näytölle ilman suurempaa ajankäyttöä. Thumbnailien piirtäminen auttaa valmistautumaan oikean luonnoksen piirtämiseen siten, ettei tarvitse luonnosteluvaiheessa tehdä suurempia muutoksia, jolloin työ etenee nopeammin ja sujuvammin. Thumbnailia piirrettäessä piirrosjäljen siisteyteen ei kiinnitetä suuremmin huomiota. [79.] Kuvassa 35 on yksi ensimmäisistä luonnoksista Pokemon-pelisarjasta.



Kuva 35: Yksi ensimmäisistä Pokemon-peleihin liittyvistä luonnoksista. [80.]

#### 6.4 Hahmon muotoilu

Muotoilu on tärkeä osa hahmosuunnittelussa, muotoilu on tärkeää myös siinä mielessä, että hahmoista voidaan saada toisistaan helposti erotettavia ja tunnistettavia jo pelkästään muodon perusteella. Kontrasteja muotojen käytössä voidaan hyödyntää esimerkiksi siten, että pyöreät muodot voivat esimerkiksi viestiä vaarattomuutta ja terävät muodot taas voivat vaikuttaa vaarallisilta. Hahmosuunnittelussa voidaan myös kokeilla eri mittasuhteita hahmoissa esimerkiksi hahmoa, jolla on ylipitkät jalat, korostetaan sitä, että tämä hahmo voi olla nopea juoksemaan. [81.] Kuvassa 36 on esimerkki, kuinka yksinkertaisia muotoja voidaan hyödyntää hahmosuunnittelussa.



Kuva 36: Yksinkertaiset muodot hahmosuunnittelussa. [81.]

Liioittelu on yksi työvälineistä hahmosuunnittelussa ja liioittelua käyttämällä voidaankin korostaa haluttuja piirteitä hahmosta, kuten esimerkiksi vahvoja hahmoja voidaan tehdä liioitellun lihaksikkaiksi, jolloin katsojan on paljon selvempää erottaa vahvat hahmot heikoista. Muita käyttötarkeituksia voi olla esimerkiksi kasvopiirteitä luodessa hahmoille, kuten suuret nenät, silmät tai korvat. Liioittelua ja stereotyyppejä voidaan myös käyttää hahmojen vaatetuksen suunnittelussa apuna, sillä stereotyyppien käytöllä voidaan helposti liittää hahmo esimerkiksi johonkin kansallisuuteen, kulttuuriin tai työhön. Esimerkiksi ammatiltaan putkimiehellä olevalla Super Mario -hahmolla on yllään punainen paita, hattu, valkoiset käsineet ja sininen haalari, joka näyttää stereotyyppiseltä työmiehen tai putkimiehen asulta. [76.] Kuvassa 37 on Super Mario -hahmo.



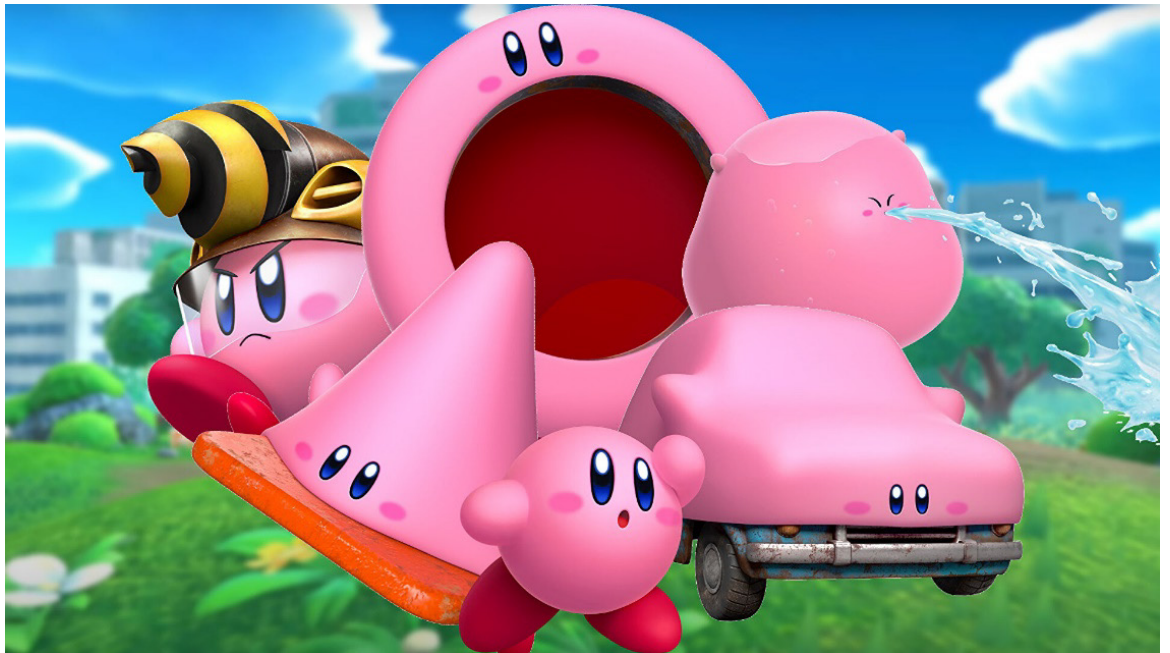
Kuva 37: Super Mario. [82.]

Siluetti jää jäljelle, kun hahmosta poistetaan värit, yksityiskohdat ja hahmon muoto täytetään täysin mustalla, jolloin ainoastaan tämän muoto näkyy. Hahmo, jonka tunnistaa jo pelkästään siluettinsa perusteella on yksi merkki hyvästä hahmosuunnittelusta. Hahmoja voidaan suunnitella myös alun perin siluetti mielessä, eli piirtäen mustia hahmoja valkoista taustaa vasten, jolloin ensin luodaan muoto ja sisältö yksityiskohtineen luodaan hahmolle jälkepäin. [83.] Kuvassa 38 on useiden hyvin tunnettujen pelihahmojen siluetteja.



Kuva 38: Siluetteja useista tunnetuimmista pelihahmoista. [84.]

Nintendon pelisarjassa Kirby on toinen hyvä esimerkki hahmosta, joka on tunnettu muodonmuutoksen kyvystään. Kirby ei liity yökaihin, mutta on hyvä esimerkki, siitä miten muodonmuutoksilla voidaan luoda mielenkiintoisia hahmoja ja pelejä. Pelisarjan päähahmo Kirby on ulkomuodoltaan vaaleanpunainen pallo, joka voi syödä vihollisen ja ottaa tämän erikoiskyvyt käyttöönsä. Myöhemmissä peleissä voi syödä myös esineitä ottaakseen näiden ulkomuodon ja käyttötarkoituksen. Uusimmassa vuonna 2022 julkaistussa Kirby and the Forgotten Land -pelissä Kirby voi syödä erilaisia esineitä, kuten esimerkiksi auton, jolloin Kirby muuttuu autoksi, jota voi sitten ajaa, mutta myös erikoisempia esineitä kuten liikennekolmion, hehkulampun tai limsa-automaatin. Pelissä muodonmuutoksia käytetään muun muassa siihen, että pulmia ratkaistaan tai tiettyihin paikkoihin pääsee vain muuttamalla tiettyyn muotoon. Kuvassa 39 on Kirby ja tämän muodonmuutoksia.



Kuva 39: Kirby ja Kirbyn muodonmuutoksia. [85.]

## 6.5 Värät hahmosuunnittelussa

Värät ovat hyvin tärkeä ja merkittävä osa hahmosuunnittelua, sillä vääränlaiset värät voivat rikkoa muuten hyvin suunnitellun hahmon ja oikein valitut värät taas voivat tehdä hyvin suunnitellusta hahmosta vielä paremman. Hyvään hahmon värytykseen kuuluu esimerkiksi hahmon hyvä erottuminen taustasta, hyvin yhteentoimiva väripaletti ja pelistä riippuen on tärkeää myös pystyä erottamaan selkeästi pelaajan ohjaaman hahmo vihollisista ja varsinkin moninpeleissä useamman pelaajan on kyettävä näkemään omat hahmonsensa selkeästi. [86.]

Väreillä on eri kulttuureissa omat merkityksensä ja hahmoja suunnitellessa värejä voidaan valita esimerkiksi hahmon persoonallisuuden mukaan. Päävärit, kuten punainen, kuvastavat yleisesti voimakkaita tunteita rakkautta ja vihaa, sininen taas kuvaa rauhallisuutta, kylmyyttä ja vastuullisuutta ja musta väri, jota käytetään paljon etenkin pahojen hahmojen väreissä taas kuvastaa mysteeriä, pahaan tai surua. [87.]

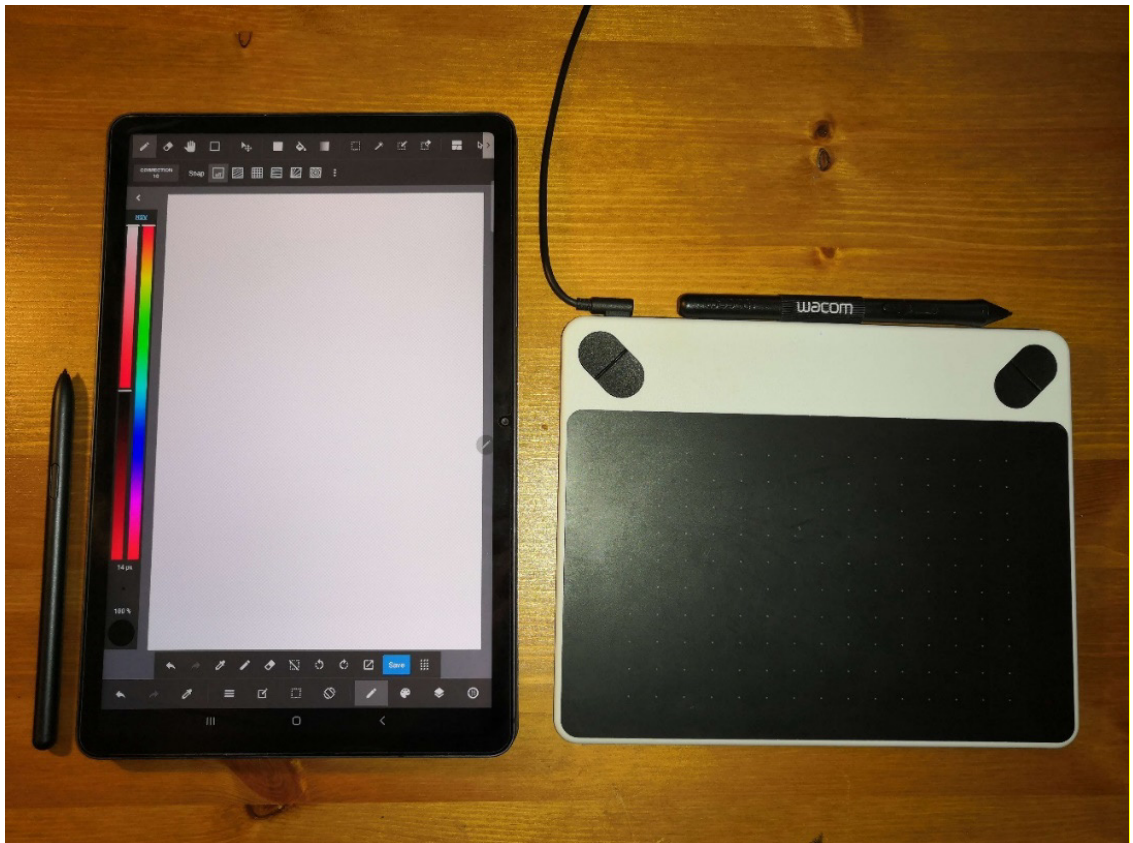
Vuonna 2022 julkaistu Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge -videopeli on hyvä esimerkki värien käytöstä siinä, kuinka moninpelattavassa videopelissä kilpikonnien värät auttavat erottamaan pelaajan ohjaaman kilpikonnin muista kilpikonnista, mutta sen lisäksi värät kuvastavat hyvin myös eri kilpikonnien persoonallisuuksia, sillä punainen eli Raphael on kilpikonnista äkkikipikaisin, sininen eli Leonardo on kilpikonnista rauhallisin ja vastuuntuntoisin, oranssi eli Michelangelo on iloisin ja huolettomin ja viimeisenä violetti eli Donatello, joka on älykkäin kilpikonna. Kuvassa 40 on Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge -pelistä kuvankaappaus.



Kuva 40: Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge -pelin kuvakaappaus. [88.]

## 7 Yökai-hahmon piirtäminen

Piirrän oman version valitsemastani yökai-hahmosta käyttäen Samsung Galaxy Tab S7 -tablettiani, jonka mukana tullut kynä soveltuu piirtämiseen hyvin ja tietokoneella piirtäessäni käytän apuna Wacom -merkkistä Intuos Draw -piirtopöytää. Piirtämistä varten olen asentanut piirtämiseen tarkoitetun sovelluksen nimeltä MediBang Paint, joka on ilmainen ja josta löytyy myös ilmainen tietokoneversio. Valitsin MediBang-sovelluksen, koska olen käyttänyt sitä jo ennestään ja pidän sen yksinkertaisuudesta ja myös mahdollisuudesta tallentaa suoraan pilveen, joten samaa piirrosta voi jatkaa helposti tabletilla ja tietokoneella. Tietokoneella käytän myöhemmin kuvan jälkikäsittelyyn ilmaista ohjelmaa nimeltä GIMP, joka on monipuolinen ja hyvä vaihtoehtoinen kuvankäsittelyohjelma maksulliselle Photoshop-ohjelmalle. Kuvassa 41 on työvälineet, joita käytän piirtämiseen eli tabletti ja sen mukana tullut kynä ja tietokoneella piirtäessä käytössäni on Wacom-merkinen piirtopöytä.



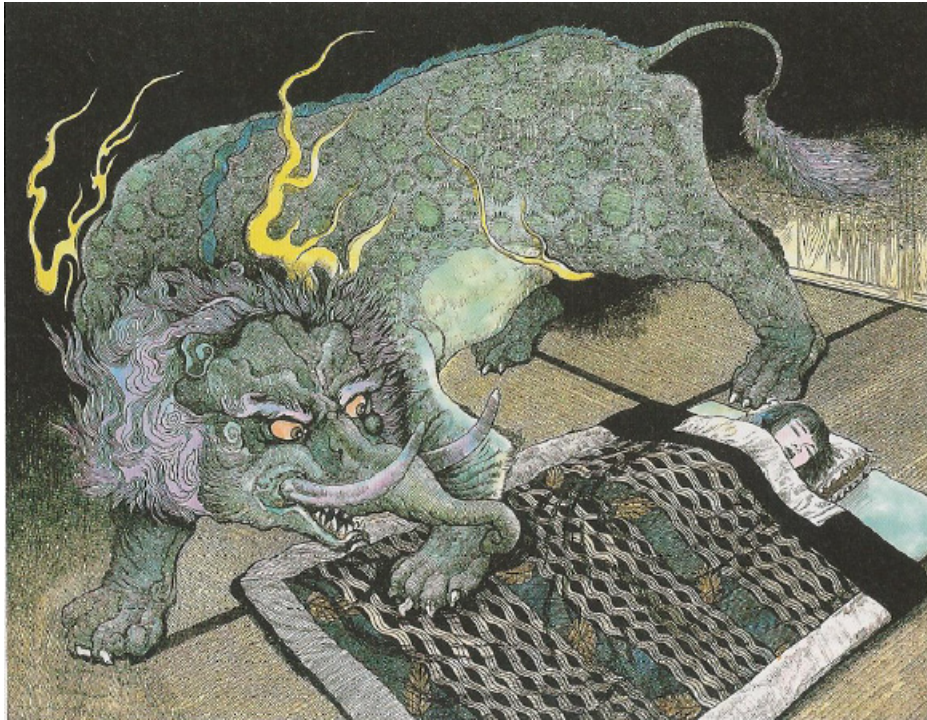
Kuva 41: Työvälineet.

Valitsemani yökai-hahmo on Baku-niminen unensyöjä. Baku on alun perin kiinalaisesta kansanperinnöstä samankaltaisesta olennosta nimeltä Mo. Japanissa Baku alkoi esiintymään 1400-luvulla. Alkuperäinen kuvitus Bakusta on monipuolinen, sillä Bakulla kerrotaan olevan muun muassa sarvikuonon silmät, norsun pää, kärsä ja syöksyhampaat, tiikerin tassut ja kynnet, härän häntä ja karhun ruumis, koska Bakun kerrotaan koostuvan ylimääräisistä osista, kun jumalat loivat kaikki eläimet. Nykyään Baku kuvataan paljon yksinkertaisemman näköisenä tapiiria muistuttavana olentona, tapiirin nimi on myös Japaniksi Baku. [89.]

Tarinoissa Bakun kerrotaan syövän pahoja unia ja Bakun voi kutsua herättyään pahasta unesta toistamalla ”Baku, tule syömään uneni” kolme kertaa, jolloin Bakun kerrotaan ilmaantuvan huoneeseen, mutta jos Bakulle jää nälkä pahojen unien syömisen jälkeen se voi vielä viedä ihmisen toiveet ja unelmat, jolloin ihminen jää elämään tyhjää elämää. [90.] Kuvassa 42 on tapiiri, jota nykyiset Baku-hahmot paljolti muistuttavat ja Kuvassa 43 on Shigeru Mizukin piirros Bakusta.



Kuva 42: Tapiiri. [91.]



Kuva 43: Baku. [90.]

Valitsin yōkai-hahmo Bakun, koska Baku on mielenkiintoinen hahmo, jolla on hyvin monipuolinen ulkonäkö ja idea, sillä Bakun alkuperäiseen kuvaukseen liittyy useampi erilainen eläin tai sitten enemmän nykyisen kuvauksen tapiirin-näköinen eläin, eli valinnanvapautta riittää Baku-hahmon ulkonäköä luodessa. Videopelien Baku-hahmoissa pelisarjojen välillä on myös eroavaisuuksia, kun vertaa tunnetuimpien pelisarjojen kuten Animal Crossing, Digimon, Pokemon ja Yo-kai Watchin Baku-hahmoja. Yhteistä näiden pelisarjojen Baku-hahmoissa on se, että ulkoisesti nämä kaikki muistuttavat yleensä tapiiria, mutta ulkonäössä ja värityksissä on suuriakin eroja. Useimmat Bakuun perustuvista hahmoista syövät unia, mutteivat kaikki, unet liittyvät silti, jollain tapaa näiden hahmojen kuvauksiin esimerkiksi Animal Crossing -pelisarjan Luna, joka nukuttaa pelaajan ja voi lähettää tämän unessa vierailemaan muiden pelaajien luomia Animal Crossing -maailmoja.

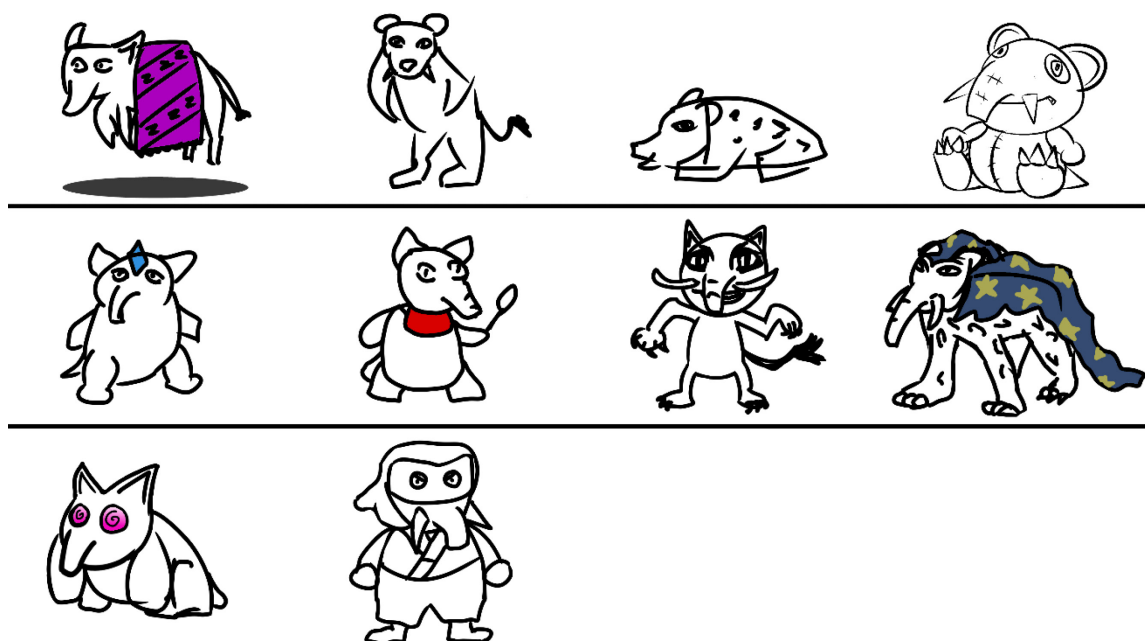
Tunnettuja esimerkkejä Bakuun perustuvista pelihahmoista löytyy pelisarjoista, kuten Pokemon ja Digimon. Pokemon-sarjan Drowzee-hahmo muistuttaa ulkoisesti hyvin paljon nykykuvauksen mukaista Baku, eli ulkoisesti on tapiirin näköinen. Drowzeella on väsyneen näköiset silmät, pieni kärsä, keltainen yläosa ja ruskea alaosa ja tämä kävelee kahdella jalalla. Drowzeen erikoiskykynä on nukuttaa ihmisiä sekä muita pokemoneja ja se pystyy tunnistamaan erilaisia unia, joista Drowzee valikoi mieluisat unet syötäväkseen. Drowzeen suosikkiunia kerrotaan olevan hauskat unet, mutta pahoista unista Drowzeen kerrotaan tulevan sairaaksi. Drowzeen sanotaan mieluummin syövän lasten unia kuin aikuisten. [92.] Kuvassa 44 on Pokemon-hahmo Drowzee.



Kuva 44: Pokemon-hahmo Drowzee. [92.]

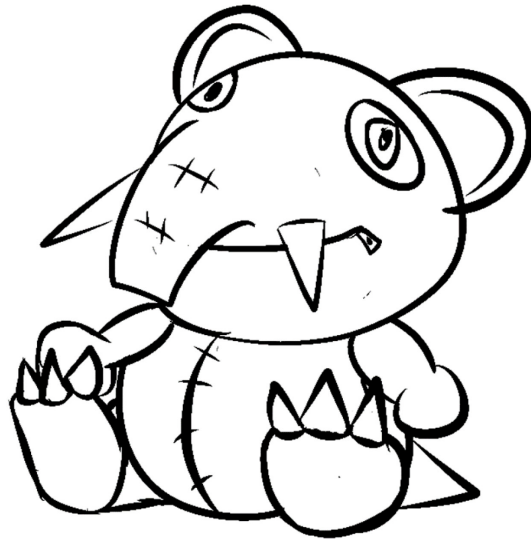
## 7.1 Luonnokset

Omaa versiota suunnitellessani Baku-hahmosta, aloin ensimmäisenä kirjaamaan ylös, mitä kaikkia eläimiä voin sekoittaa yhteen, millainen luonne hahmolla voisi olla ja sen mukaan valitsin sitten piirrettäviä asentoja, jonka jälkeen aloin piirtämään hahmosta useita erilaisia thumbnailleja eli nopeita luonnoksia, joiden piirtämiseen ei mennyt kauaa aina yhteen. Luonnosteluvaiheessa piirrosjäljen siisteyteen ei kiinnitetä paljon huomiota, tärkeämpää on saada hahmon ulkoasua ja asentoa hahmotettua näiden avulla nopeasti. Kuvassa 45 on hahmon ensimmäisiä luonnoksia.



Kuva 45: Ensimmäiset luonnokset.

Useista piirtämistäni nopeista luonnoksista sitten valitsin omasta mielestäni parhaimmat ja toimivimmat, joista lopulta sitten valitsin yhden omasta mielestäni parhaimman vaihtoehdon seuraavaan työvaiheeseen, jossa piirrän tästä lopullisen piirroksen. Valittuani parhaimman luonnoksen aloin miettimään tarkemmin, mikä on hahmon alkuperä, tarina, kyvyt ja luonne. Kuvassa 46 on valitsemani luonnos hahmosta.

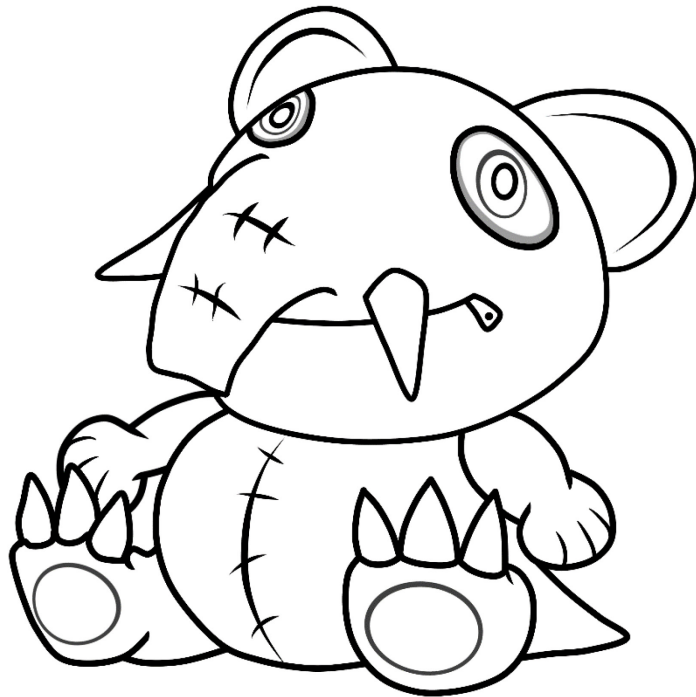


Kuva 46: Valitsemani hahmon luonnos.

Minun valitsemani versio Bakusta hyödyntää oppeja Tsukumogami-yōkaista, eli yōkai-hahmot, jotka ovat eläviä esineitä. Suunnittelemani Baku on siis vanha pehmolelu, joka elää pimeän tultua ja syö unia ravinnokseen, mutta on myös eräänlainen suojelija poistaen pahoja unia ihmisiltä, joista tämä pitää, eli on harmiton ja jopa hyödyllinen yōkai-hahmo. Valitsin asennoksi istuvan ja ystävällisen näköisen Baku-hahmon, jolle väritystä en vielä tässä vaiheessa ole päättänyt, mutta haluan kuitenkin Baku-hahmolle, hohtavat värikkäät silmät ja eräänlaisen hohtavan auran hahmon ympärille kuvaamaan tämän ylliluonnollisia voimia.

## 7.2 Piirtäminen

Piirtämisen työvaiheessa, kun alan tekemään oikeaa ja lopullista piirrosta hahmosta, pyrkimyksenä on tehdä mahdollisimman siistiä ja viimeistelyä piirrosjälkeä aiempaa luonnosta apuna käyttäen. Aivan aluksi luon uuden tason MediBang-piirustusohjelmassa, jotta saan tekemäni luonnoksen näkyviin taustalle ja lopuksi piilotettua sen, kun en enää sitä tarvitse. Lopullisen piirroksen piirrän uudelle luomalleni tasolle. Hahmoa piirtäessäni käytin paljon erivahvuisia kynän asetuksia ja viivatyökalua, jolla saa helposti siistit ääriviivat luotua hahmolle, hahmoa piirtäessäni käytin paljon pehmeitä muotoja, koska kyseessä on pehmeä ja vaaraton hahmo, joten pyöreät muodot toimivat hahmossa paremmin. Kuvassa 47 on piirtämistyövaiheen lopullinen piirros hahmosta.



Kuva 47: Piirretty hahmo.

### 7.3 Väritys

Värittämisen työvaiheessa loin taas uuden tason MediBang-piirustusohjelmassa, jolle väritän ja värittämisen tason siirsin piirroksen tason alapuolelle, jolloin ääriviivat tulevat värityksen päälle näkyviin. Värittäessäni kokeilin erilaisia väriyhdistelmiä kokeillakseni, mitkä värit toimivat parhaiten yhteen ja mikä väriyhdistelmä olisi kiinnostavimman näköinen. Aluksi käytin vain täyttötökalua, jolla piirroksen alueet saadaan nopeasti väritettyä valitsemalla värillä. Sitten lisäsin vielä yksityiskohtia hahmon keskiosaan, koska hahmo selvästi tarvitsi vielä lisää yksityiskohtia toimiakseen paremmin, päädyin testaamaan erilaisia kuvioita kuten, kolmioita ja palloja. Väriyhdistelmien valitsemiseen meni yllättävän kauan aikaa ja värejä tuli kokeiltua paljon. Kuvassa 48 on erilaisia väritettyjä versioita hahmosta väriyhdistelmillä ja yksityiskohdilla, jotka mielestäni toimivat hyvin yhteen.



Kuva 48: Väritettyjä hahmoja.

#### 7.4 Varjostus ja jälkikäsitteily

Valitsemani hahmon väritys oli violetti, ruskeat silmät ja vaalean oranssit yksityiskohdat eli pallot hahmon keskiosassa ja jaloissa. Kun hahmoon on lisätty sopivat värit, niin sen jälkeen sitten voidaan käsin jatkaa väritystä käyttäen kynää ja säätäen asetuksia sopivaksi, esimerkiksi kynän läpinäkyvyyttä on hyvä säätää värittäessä, jolloin piirrettäessä lisätään vain vähän väriä kerrallaan piirrokseen. Värittäessäni hahmoa otin huomioon valon suunnan, eli kuvittelin hahmon ylävasemmalle valon, jonka mukaan sitten hahmossa olevat varjostukset muodostuivat hahmon oikealle puolelle. Lopuksi loin hahmolle auran hahmon ympärille kuvaamaan tämän yliluonnollisia voimia.

Värittämisen valmistuttua siirsin värittämäni hahmon kuvan tietokoneelle GIMP-kuvankäsittelyohjelmaan, jossa säädin vielä väriarvoja hieman, jotta värit toimisivat paremmin, vertasin myös kuvaa useammalla laitteella, sillä värit näkyvät laitteesta ja näytöstä riippuen eri tavalla. Kuvassa 49 on viimeistelty ja lopullinen versio hahmosta.



Kuva 49: Valmis hahmo.

## 8 Pohdinta

Pitkään muusta maailmasta eristyksissä olleella Japanilla on rikas ja uniikki kiinnostava kulttuuri, joka on länsimaisesta kulttuurista paljonkin poikkeavaa. Japanin kansanuskonolla shintolaisuudella on pitkät perinteet ja uskomukset. Shintolaisuus muun muassa vaikuttaa nykyäänkin japanilaiseen kulttuuriin, elämäntyyliin, mediaan ja jopa videopeleihin ja näihin sisältyviin pelihahmoihin. Shintolaisuuteen ja buddhalaisuuteen liittyvien pyhäköiden kaltaisia rakennuksia voidaan nähdä peleissä aivan kuten myös uskonnonharjoittajia, kuten pyhäkköneitoja esimerkiksi Pocky & Rocky-pelisarjan päähenkilö Pocky, joka taistelee yōkai-hahmoja vastaan. Shintolaisuuteen liittyvät rituaaleja, käytäntöjä ja tapahtumia, kuten esimerkiksi erilaisia matsuri-festivaaleja, jotka voivat liittyä esimerkiksi vuoden aikaan, jumaliin, historiallisiin henkilöihin tai tapahtumiin.

Shintolaisuuteen liittyvien kamien opiskelu oli mielenkiintoista ja oli minulle aivan uutta tietoa. Kamit olivat monimutkainen käsite ymmärtää ja siitä kertominen opinnäytetyössä oli hyvin vaikeaa, mutta lopulta hyvinkin palkitsevaa, sillä erilaisia kami-hahmoja on paljon, lukemattomia, koska kameja löytyy kaikkialta ympäriltä, kuten luonnosta kivistä, puista ja vuorista. Käytin paljon aikaa tutkien erilaisia hahmoja ja näiden tarinoita. Kamit liittyvät useisiin videopeleihin ja videopelien hahmoihin, kuten esimerkiksi Okami-pelisarjan Amaterasu-hahmoon, joka perustuu aurin-gonjumala Amaterasuun.

Yōkai-olento ovat olleet suosittuja viihteessä jo kauan sitten ja niiden suosio ja käyttö viihteessä on vain lisääntynyt ajan myötä, mutta tyyli, kuinka yōkai-olentoja on kuvattu esimerkiksi ennen Edo-kautta ja sen jälkeen on muuttunut kovasti, sillä yōkai-olentoja kuvattiin ensin pelottavina ja nykyään jopa hauskoina. Yōkai-olentojen tutkiminen ja siitä kertominen oli paras osa opinnäytetyötä tehdessä. Yōkai-hahmoja on hyvin paljon erilaisia ja monipuolisesti, mutta yōkai-olentoja voidaan kuitenkin jakaa tunnistettaviin ryhmiin, kuten demoneihin, kummituksiin ja esineisiin. Opinnäytetyössä oli mielenkiintoista tutkia suurempaa kokonaisuutta, kuinka kamit liittyvät shintolaisuuteen ja kuinka yōkai-olento liittyvät kameihin.

Opinnäytetyön aikana käytin paljon esimerkkejä Pokemon-sarjasta, sillä se on opinnäytetyön aiheen kannalta todella hyvä lähde, koska Pokemon-sarjasta löytyy paljon hahmoja, mutta myös siksi, että Pokemon on itselleni tärkeä. Pokemon-sarja on sisällöltään hyvin rikas, koska Pokemon-sarja on kasvanut todella paljon jo 26 vuoden ikään tultuaan. Nykyisellään esimerkiksi Pokemon-sarjassa on olemassa yli 900 erilaista hahmoa, joista ainakin yli 100:n kerrotaan saaneen inspiraationsa erilaisista yōkai- ja kansantarujen hahmoista. Mielenkiintoista oli oppia, että myös Japanin

ulkopuolelta kansantarujen hahmoista on otettu inspiraatiota joihinkin hahmoihin, kuten esimerkiksi Pokemon-hahmo Lapras on saanut inspiraationsa skotlantilaisesta Loch Nessin hirviöstä.

Piirtäessäni omaa versiotani Baku-unensyöjä-yökai-hahmosta koin, että suoraan näytölle piirtäminen on paljon sujuvampaa ja luontevampaa minulle, kuin se, että käyttäisin piirtopöytää. Käytin myös piirtopöytää hieman, kun aloittelin piirtämään, mutta siirryin enimmäkseen käyttämään tablettiani piirtämiseen, koska omasta mielestäni on paljon tarkempaa, kun piirtää suoraan näytölle kynän kanssa, mutta piirtopöytää käyttäessäni taas jouduin korjailemaan jatkuvasti piirtojätkäni. MediBang-piirustusohjelma toimi moitteettomasti sekä tabletilla ja tietokoneella. MediBang oli myös helppo ohjelma käyttää ja aion sitä jatkossakin käyttää piirtämiseen. GIMP-kuvankäsittelyohjelma oli ennestään hyvin tuttu itselleni käyttää ja siinä väriarvojen säädöt tapahtuivat hyvinkin nopeasti ja helposti.

Suunnitteluvaiheessa en halunnut luoda hahmosta pelottavan näköistä, vaan hyödynsin opinnäytetyön aikana opittuja asioita eri pelisarjojen hahmojen hahmosuunnitteluista eli opittuja yksityiskohtia näiden taustatarinoista ja ulkoasusta. Myös sillä, kuinka yökai-hahmoja on nykyään tapana kuvata mediassa, vaikutti oman hahmon ulkonäön suunnitteluun. Suurimpina inspiraation lähteinä omalle versiolleni Baku-yökai-hahmolle olivat erityisesti erilaiset Pokemon-hahmot ja näiden mielenkiintoiset kuvitukset. Piirtämisen prosessi sujui melko vaivattomasti ja olin tyytyväinen piirtämäni hahmon lopputulokseen.

## 9 Yhteenveto

Japanilla on mielenkiintoinen historia sekä omanlaisensa ja monipuolinen kulttuuri. Japanin kansuskonto shintoisuudella on pitkät perinteet ja sillä on yhä suuri merkitys Japanissa, koska shintolaisuudessa olevien uskomuksien ja arvojen nähdään olevan vahvasti sidoksissa japanilaiseen kulttuuriin ja elintavoihin. Shintolaisuus on hyvin näkyvässä, sillä erilaisia pyhäkköjä, patsaita ja symboleita voidaan nähdä kaikkialla, kuten torii-portteja ja kitsune-patsaita.

Shintolaisuudessa uskotaan kamien eli jumalien olevan kaikkialla ympärillä. Voidaan myös pitää paikkoja ja eläimiä pyhinä esimerkiksi tulivuori Fujia pidetään shintolaisuudessa tärkeänä paikkana ja on myös suosittu vaelluskohde. Eläimiä, kuten kettuja ja peuroja, voidaan pitää jumalien viestinviejinä.

Yökaita eli taruolentoja on paljon ja useita erityyppisiä, on myös yökai-hahmoja, jotka ovat tulleet Japanin ulkopuolelta, kuten Baku-unensyöjä ja Kirin japanilainen yksisarvinen. Yökaiden kuvaamisen kehittyminen mediassa ja taiteessa on muuttunut ja monipuolistunut vuosien aikana, sillä yökaita ei nähdä enää pelkästään pelottavina kummitustarinoina, vaan ennestään pelottavista ja vaarallisena kuvatuista hahmoista voidaan tehdä nykyään, jopa hauskoja ja vaarattomia.

Yökaita voidaan nähdä videopeleissä monella tavalla: löytyy pelisarjoja, joiden teemana ovat pääasiassa shintolaisuus, kansanperinne ja yökai-taruolennot. Videopeleissä, kuten Okami, ohjataan auringon jumalatar Amaterasua ja Pocky & Rocky -pelissä voidaan ohjata hahmoja, kuten, shintopyhäkköneito Mikoa tai yliluonnollista supikoiraa Tanukia. Myös muilla tavoin voidaan nähdä, kuinka yökait näkyvät videopeleissä, joiden teemana ei ole shintolaisuus, kansanperinne tai yökait on, että hahmoilla voi olla asusteita, kuten kitsune-kettua muistuttava maski tai hahmon inspiraationa on käytetty yökai-hahmoa, jolloin näissä on yhteisiä ominaisuuksia, kuten Pokemon hahmoissa Vulpix ja Ninetales ja myös useissa muissa Pokemon-sarjan hahmoissa.

Hyvin suunniteltu hahmo on isompi kokonaisuus, joka koostuu hyvästä ideasta ja sen toteutuksesta. Hahmoa suunnitellessa on useita työvaiheita ja yksityiskohtia, joita tulee ottaa huomioon, kuten hyvä idea, muotoilu, asento, siluetti ja hyvä väritys. Värityksen valinta on yllättävän tärkeä osa hyvää hahmosuunnittelua, sillä hahmon esimerkiksi tulee olla hyvin erottuva ja värityksen valinnassa voidaan hyödyntää hahmojen persoonallisuuksia, eli valita persoonallisuuteen sopivia värejä.

Japanissa on rikas omanlaisensa kulttuuri, josta on paljon opittavaa jo pelkästään kulttuurin ja uskonnon osalta, mutta myös rikkaan peliteollisuutensa ja videopelien ja näistä löytyvistä hahmoista, sillä monet hahmot ovat saaneet inspiraatiota tai perustuvat shintolaisuuteen ja yōkaihin. Yōkai-taruolentoja oli mielenkiintoista tutkia ja niistä voidaan ottaa myös oppia hahmosuunnittelussa omiin hahmoihin, koska tapa, kuinka Japanissa kaikesta voidaan luoda hahmoja, jopa esi-neistä on hyvin luovaa ja inspiroivaa.

## Lähteet

- 1 Cartwright, M. Shinto. [Internet]. 2017 [viitattu 1.5.2022]. Saatavilla: <https://www.world-history.org/Shinto/>
- 2 Hirai, N. Shinto. [Internet]. 2022 [viitattu 2.5.2022]. Saatavilla: <https://www.britanica.com/topic/Shinto>
- 3 Laamanen, A. Suomalainen muinaisusko. [Internet]. 2014 [viitattu 3.5.2022]. Saatavilla: <https://peda.net/p/Ari.Laamanen/e7lum/4sm>
- 4 Mellin, J. How to (safely) enjoy Japan's famed deer park. [Internet]. 2019 [viitattu 5.5.2022]. Saatavilla: <https://edition.cnn.com/travel/article/nara-park-deer-japan/index.html>
- 5 jetsun. Zoshicho, Nara, Nara Prefecture. [Internet]. 2007 [viitattu 5.5.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoshicho,\\_Nara,\\_Nara\\_Prefecture\\_630-8211,\\_Japan\\_-\\_panoramio.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoshicho,_Nara,_Nara_Prefecture_630-8211,_Japan_-_panoramio.jpg)
- 6 Caryl, S. Mount Fuji. [Internet]. 2011 [viitattu 1.5.2022]. Saatavilla: <https://www.national-geographic.org/media/mount-fuji/>
- 7 Sayama. Mount Fuji. [Internet]. n.d [viitattu 2.5.2022]. Saatavilla: <https://pixabay.com/fi/photos/japani-fuji-vuori-sayama--j%C3%A4rvi-1706942/>
- 8 BBC. Ethics in Shinto. [Internet]. 2009 [viitattu 3.6.2022]. Saatavilla: <https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/shintoethics/ethics.shtml>
- 9 BBC. Purity in Shinto. [Internet]. 2007 [viitattu 4.6.2022]. Saatavilla: <https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/purity.shtml>
- 10 Cartwright, M. Kojiki. [Internet]. 2017 [viitattu 20.6.2022]. Saatavilla: <https://www.world-history.org/Kojiki/>
- 11 Cartwright, M. Nihon Shoki. [Internet]. 2017 [viitattu 22.6.2022]. Saatavilla: [https://www.worldhistory.org/Nihon\\_Shoki/](https://www.worldhistory.org/Nihon_Shoki/)

- 12 Britannica. State Shintō. [Internet]. n.d [viitattu 23.6.2022]. Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/State-Shinto>
- 13 japan-guide. Shinto. [Internet]. n.d [viitattu 9.5.2022]. Saatavilla: <https://www.japan-guide.com/e/e2056.html>
- 14 BBC. Kami. [Internet]. 2009 [viitattu 1.7.2022]. Saatavilla: [https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami\\_1.shtml](https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml)
- 15 Jinja Honcho. What is SHINTO?. [Internet]. n.d [viitattu 1.7.2022]. Saatavilla: <https://www.jinjahoncho.or.jp/en/shinto/index2.html>
- 16 Prof. Geller. Shinigami. [Internet]. 2016 [viitattu 4.7.2022]. Saatavilla: <https://mythology.net/japanese/japanese-gods/shinigami/>
- 17 Madhouse. Death Note Ryuk. [Internet]. 2007 [viitattu 4.7.2022]. Saatavilla: <https://www.imdb.com/title/tt0924023/mediaviewer/rm1024729088>
- 18 Cartwright, M. Seven Lucky Gods. [Internet]. 2013 [viitattu 7.7.2022]. Saatavilla: <https://www.worldhistory.org/Shichifukujin/>
- 19 Seiyaku. Shichifukujin the Seven Gods of Japan. [Internet]. n.d [viitattu 7.7.2022]. Saatavilla: <https://www.seiyaku.com/reference/seven/shichifukujin.html>
- 20 Gill, N.S. Japanese Gods and Goddesses. [Internet]. 2018 [viitattu 9.7.2022]. Saatavilla: <https://www.learnreligions.com/japanese-gods-and-goddesses-117170>
- 21 Matsumoto, N. Amaterasu. [Internet]. 2019 [viitattu 7.7.2022]. Saatavilla: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g00748/amaterasu-the-japanese-sun-goddess.html>
- 22 Asano, J. The Wedded Rocks: Meoto Iwa. [Internet]. 2022 [viitattu 8.7.2022]. Saatavilla: <https://allabout-japan.com/en/article/3078/>
- 23 Marubatsu. Meoto Iwa. [Internet]. 2006 [viitattu 8.7.2022]. Saatavilla: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Meotoiwa.jpg>
- 24 Cartwright, M. Amaterasu. [Internet]. 2012 [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: <https://www.worldhistory.org/Amaterasu/>

- 25 Costa, A. What is The True Meaning of Japan's Flag?. [Internet]. n.d [viitattu 18.6.2022]. Saatavilla: <https://japanhorizon.com/japan-flag-meaning/>
- 26 Shunsai, T. Amaterasu cave. [Internet]. 1887 [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amaterasu\\_cave.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amaterasu_cave.JPG)
- 27 Ōkami Wiki – fandom. Ōkami. [Internet]. n.d [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: <https://okami.fandom.com/wiki/%C5%8Ckami>
- 28 Stalberg, A. Explaining Okami's Shinto Roots. [Internet]. 2021 [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: <https://gamerant.com/okami-shinto-roots-backstory-religion-explained/>
- 29 Roemer, D. Review: Okami HD. [Internet]. 2017 [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: <https://www.destructoid.com/reviews/review-okami-hd/>
- 30 Capcom. Amaterasu. [Internet]. n.d [viitattu 11.7.2022]. Saatavilla: <https://images-fe.ssl-images-amazon.com/images/I/91I5WQoj3yL.jpg>
- 31 Wright, G. Inari. [Internet]. 2021 [viitattu 30.7.2022]. Saatavilla: <https://mythopedia.com/topics/inari>
- 32 Britannica. Inari. [Internet]. n.d [viitattu 30.7.2022]. Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/Inari>
- 33 Gekkō, O. Blacksmith and Divine Fox. [Internet]. 1887 [viitattu 30.7.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blacksmith\\_Munechika\\_heliped\\_by\\_a\\_fox\\_spirit\\_forging\\_the\\_blade\\_Ko-Gitsune\\_Maru\\_by\\_Ogata\\_Gekk%C5%8D.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blacksmith_Munechika_heliped_by_a_fox_spirit_forging_the_blade_Ko-Gitsune_Maru_by_Ogata_Gekk%C5%8D.jpg)
- 34 Vachon, M. Everything to Know About the Inari Fox - Japan's Cutest Sacred Animal. [Internet]. 2020 [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: <https://www.tsunagujapan.com/inari-fox-japan/>
- 35 McElhinney, D. 6 Things to Know About the Inari Fox in Japanese Folklore. [Internet]. 2022 [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: <https://japanobjects.com/features/kitsune>
- 36 Inari. Fushimi Inari Taisha. [Internet]. n.d [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: <http://inari.jp/en/>

- 37 Discover Kyoto. Fushimi Inari Taisha. [Internet]. n.d [viitattu 1.8.2022]. Saatavilla: <https://www.discoverkyoto.com/places-go/fushimi-inari-taisha/>
- 38 Miho, S. What is Torii Gate? Meaning, Types and Facts. [Internet]. n.d [viitattu 16.6.2022]. Saatavilla: <https://blog.japanwondertravel.com/what-is-torii-gate-25135>
- 39 History Of Masks. Noh Mask - Types of Noh Masks and Noh. [Internet]. n.d [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: <http://www.historyofmasks.net/famous-masks/noh-mask/>
- 40 History Of Masks. Kitsune fox mask. [Internet]. n.d [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: <http://www.historyofmasks.net/images/historyofmasks/kitsune-fox-mask.jpg>
- 41 Tekken Wiki - Fandom. Kunimitsu II. [Internet]. n.d [viitattu 31.7.2022]. Saatavilla: [https://tekken.fandom.com/wiki/Kunimitsu\\_II?file=Kunimitsu+II+-+T7+Render+-+Masked.jpg](https://tekken.fandom.com/wiki/Kunimitsu_II?file=Kunimitsu+II+-+T7+Render+-+Masked.jpg)
- 42 Mythology. Kitsune. [Internet]. 2017 [viitattu 2.8.2022]. Saatavilla: <https://mythology.net/japanese/japanese-creatures/kitsune/>
- 43 Bulbapedia. Ninetales (Pokémon). [Internet]. n.d [viitattu 2.8.2022]. Saatavilla: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Ninetales\\_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Ninetales_(Pok%C3%A9mon))
- 44 Pelaaja. Vulpix & Ninetales. [Internet]. n.d [viitattu 2.8.2022]. Saatavilla: [https://pe-laaja.fi/sites/default/files/styles/inline\\_insert/public/kuvat\\_galleria/vulpix\\_ninetales.png?itok=Yb-U7hag](https://pe-laaja.fi/sites/default/files/styles/inline_insert/public/kuvat_galleria/vulpix_ninetales.png?itok=Yb-U7hag)
- 45 Foster, M. Yōkai: Fantastic Creatures of Japanese Folklore. [Internet]. n.d [viitattu 4.8.2022]. Saatavilla: <https://aboutjapan.japansociety.org/yokai-fantastic-creatures-of-japanese-folklore>
- 46 Kagawa, M. "Yōkai": Illuminating the History of Japan's Imaginary Beasts. [Internet]. 2022 [viitattu 4.8.2022]. Saatavilla: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/b02504/>
- 47 Lombardi, L. Kappa: Japan's Aquatic, Cucumber-Loving, Booty-Obsessed Yokai. [Internet]. 2015 [viitattu 8.8.2022]. Saatavilla: <https://www.tofugu.com/japan/kappa/>
- 48 Moo, W. GeGeGe No Kitaro: A Timeless Yokai Story. [Internet]. 2021 [viitattu 25.11.2022]. Saatavilla: <https://yattatachi.com/gegege-no-kitaro-timeless-yokai-story>

- 49 Yo-kai Watch Wiki - fandom. Yo-kai Watch. [Internet]. n.d [viitattu 6.8.2022]. Saatavilla: [https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Yo-kai\\_Watch\\_\(video\\_game\)](https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Yo-kai_Watch_(video_game))
- 50 Saunders, R. Amabie: The Japanese monster going viral. [Internet]. 2020 [viitattu 6.8.2022]. Saatavilla: <https://www.bbc.com/travel/article/20200422-amabie-the-japanese-monster-going-viral>
- 51 Yamamoto, S. Amabie: the ancient beast helping Japan ward off the coronavirus. [Internet]. 2020 [viitattu 6.8.2022]. Saatavilla: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/1117/>
- 52 Amabie. [Internet]. 1846 [viitattu 6.8.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Higo\\_Amabie.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Higo_Amabie.jpg)
- 53 Cartwright, M. Namazu. [Internet]. 2017 [viitattu 7.8.2022]. Saatavilla: <https://www.worldhistory.org/Namazu/>
- 54 Wikimedia Commons. Takemikazuchi and Namazu. [Internet]. 1855 [viitattu 7.8.2022]. Saatavilla: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Takemikazuchi-pins-Namazu-with-Kaname-ishi-spirit-stone-1855.png>
- 55 Bulbapedia. Whiscash (Pokémon). [Internet]. n.d [viitattu 8.8.2022]. Saatavilla: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Whiscash\\_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Whiscash_(Pok%C3%A9mon))
- 56 Kagawa, M. “Kappa”: The Terror of Japan’s Rivers. [Internet]. 2022 [viitattu 8.8.2022]. Saatavilla: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/b02505/>
- 57 Hokusai, K. Hokusai Kappa. [Internet]. n.d [viitattu 8.8.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hokusai\\_kappa.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hokusai_kappa.jpg)
- 58 Nookipedia. Kapp'n. [Internet]. n.d [viitattu 8.8.2022]. Saatavilla: <https://nookipedia.com/wiki/Kapp%27n>
- 59 Wada, T & Juhany, A. What is a Yokai? 15 Mysterious Japanese Demons. [Internet]. n.d [viitattu 10.8.2022]. Saatavilla: <https://japanobjects.com/features/yokai>
- 60 Japanese Mythology & Folklore – WordPress. Kirin – The Japanese Unicorn. [Internet]. 2014 [viitattu 10.8.2022]. Saatavilla: <https://japanesemythology.wordpress.com/2014/11/21/the-unicorn-of-japan/>

- 61 Davisson, Z. Secrets of the Yokai – Types of Yokai. [Internet]. 2010 [viitattu 10.8.2022]. Saatavilla: <https://hyakumonogatari.com/2010/11/03/secrets-of-the-yokai/>
- 62 Utagawa, K. Kuniyoshi Kuzunoha. [Internet]. n.d [viitattu 10.8.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kuniyoshi\\_Kuzunoha.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kuniyoshi_Kuzunoha.jpg)
- 63 Cartwright, M. Ghosts in Ancient Japan. [Internet]. 2017 [viitattu 13.8.2022]. Saatavilla: <https://www.worldhistory.org/article/1059/ghosts-in-ancient-japan/>
- 64 Mythical Creatures. Oni. [Internet]. n.d [viitattu 13.8.2022]. Saatavilla: <https://www.mythical-creatures.com/oni/>
- 65 Myths and Folklore Wiki – fandom. Oni. [Internet]. n.d [viitattu 13.8.2022]. Saatavilla: <https://mythus.fandom.com/wiki/Oni>
- 66 Street Fighter Wiki - fandom. Oni. [Internet]. n.d [viitattu 13.8.2022]. Saatavilla: <https://streetfighter.fandom.com/wiki/Oni>
- 67 Koyama, S. Fear and Reverence: Japanese Views of Souls, Spirits, and Ghosts. [Internet]. 2022 [viitattu 17.8.2022]. Saatavilla: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g02176/>
- 68 Davisson, Z. Yuki Onna – The Snow Woman. [Internet]. 2013 [viitattu 17.8.2022]. Saatavilla: <https://hyakumonogatari.com/2013/12/18/yuki-onna-the-snow-woman/>
- 69 Wikimedia Commons. Painting of a Yuki-onna. [Internet]. n.d [viitattu 17.8.2022]. Saatavilla: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Yuki-onna#/media/File:Yuki-onna.jpg>
- 70 Bulbapedia. Frosslass (Pokémon). [Internet]. n.d [viitattu 17.8.2022]. Saatavilla: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Frosslass\\_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Frosslass_(Pok%C3%A9mon))
- 71 Utagawa, S. Tsukukogami Bakemono Print Shigekiyo. [Internet]. 1860 [viitattu 23.8.2022]. Saatavilla: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tsukukogami-Bakemono-Print-Shigekiyo.jpg>
- 72 Kincaid, A. Nurikabe–The Ghostly Wall Yokai. [Internet]. n.d [viitattu 25.8.2022]. Saatavilla: <https://www.japanpowered.com/folklore-and-urban-legends/nurikabe-the-ghostly-wall-yokai>

- 73 Wikimedia Commons. Nurikabe. [Internet]. n.d [viitattu 26.8.2022]. Saatavilla: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Torin\\_Nukaribe.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Torin_Nukaribe.jpg)
- 74 Super Mario Wiki. Whomp. [Internet]. n.d [viitattu 26.8.2022]. Saatavilla: <https://www.mariowiki.com/Whomp>
- 75 Dragon Quest Wiki - fandom. Mimic. [Internet]. n.d [viitattu 30.8.2022]. Saatavilla: [https://dragonquest.fandom.com/wiki/Mimic?file=DQVIII\\_-\\_Mimic.png](https://dragonquest.fandom.com/wiki/Mimic?file=DQVIII_-_Mimic.png)
- 76 Deguzman, K. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. [Internet]. 2021 [viitattu 10.9.2022]. Saatavilla: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
- 77 Masterclass. How to Write Vivid Character Descriptions. [Internet]. 2021 [viitattu 11.9.2022]. Saatavilla: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-vivid-character-descriptions>
- 78 Landis, H. How to Create a Character Mood Board: A Guide and Template. [Internet]. 2021 [viitattu 12.9.2022]. Saatavilla: <https://www.skillshare.com/blog/en/how-to-create-a-character-mood-board-a-guide-and-template/>
- 79 Nieves, M. Digital Painting 101: Thumbnail Drawing for Beginners. [Internet]. 2015 [viitattu 15.9.2022]. Saatavilla: <https://design.tutsplus.com/articles/digital-painting-101-thumbnail-drawing-for-beginners--cms-23900>
- 80 Bulbapedia. Capsule Monsters Godzillante Gorillaimo. [Internet]. n.d [viitattu 15.9.2022]. Saatavilla: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Capsule\\_Monsters\\_Godzillante\\_Gorillaimo.jpg](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Capsule_Monsters_Godzillante_Gorillaimo.jpg)
- 81 Clipstudio. Designing characters with 7 basic shapes. [Internet]. n.d [viitattu 17.9.2022]. Saatavilla: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160863>
- 82 Mario – Fandom. Super Mario. [Internet]. n.d [viitattu 21.9.2022]. Saatavilla: [https://mario.fandom.com/wiki/Mario?file=Mario%2527s\\_Hair.png](https://mario.fandom.com/wiki/Mario?file=Mario%2527s_Hair.png)
- 83 Corriero, M. The use of Silhouettes in Concept Design. [Internet]. 2011 [viitattu 22.9.2022]. Saatavilla: <https://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

- 84 anatomy4sculptors. Game character silhouette. [Internet]. 2022 [viitattu 23.9.2022]. Saatavilla: [https://assets.anatomy4sculptors.com/2022/01/good-character-design-distinct-game-character-silhouette\\_1024x1024.jpg](https://assets.anatomy4sculptors.com/2022/01/good-character-design-distinct-game-character-silhouette_1024x1024.jpg)
- 85 Orry, T. Kirby and the Forgotten Land review – Almost a complete mouthful. [Internet]. 2022 [viitattu 28.9.2022]. Saatavilla: <https://www.vg247.com/kirby-and-the-forgotten-land-review-switch>
- 86 Stewart, D. Color in Video Games: How to Choose a Palette. [Internet]. 2017 [viitattu 7.10.2022]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette>
- 87 Naghdi, A. How character color palette can make or break a character design (best tips with ex-amples). [Internet]. n.d [viitattu 10.10.2022]. Saatavilla: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>
- 88 Tribute Games. TMNT Shredder's Revenge. [Internet]. 2022 [viitattu 12.10.2022]. Saatavilla: [https://gmedia.playstation.com/is/image/SIEPDC/TMNT-shredders-revenge-screenshot-07-en-27jan22?\\$2400px\\$](https://gmedia.playstation.com/is/image/SIEPDC/TMNT-shredders-revenge-screenshot-07-en-27jan22?$2400px$)
- 89 Reese, M R. Baku: The Legendary Dream Eating Monster of Japanese Mythology. [Internet]. 2022 [viitattu 25.10.2022]. Saatavilla: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-asia/baku-legend-dream-eater-002383>
- 90 Davisson, Z. Baku – The Dream Eater. [Internet]. 2012 [viitattu 26.10.2022]. Saatavilla: <https://hyakumonogatari.com/2012/10/20/baku-the-dream-eater/>
- 91 Caulfield, A. Malayan tapir. [Internet]. 2009 [viitattu 26.10.2022]. Saatavilla: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tapirus\\_indicus\\_portrait\\_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tapirus_indicus_portrait_2.jpg)
- 92 Bulbapedia. Drowzee (Pokémon). [Internet]. n.d [viitattu 30.10.2022]. Saatavilla: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Drowzee\\_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Drowzee_(Pok%C3%A9mon))