



GRAFFARIKSI

Lapista - roolipeliseikkailu pelialalle

TEKSTI PIA KERÄNEN JA HENRI SUHONEN / KUVITUS JA TAITTO LAURA TORVINEN

Kohtaavatko pelialan realiteetit ja alalle haluavien mielikuvat? Selvitimme, miten pelialalle voi hakeutua Rovaniemellä. Pelit ovat kasvava ala ja näkyvillä viestimissä. Menestystuotteet ja hohdokkaat yritystarinat houkuttelevat alalle monenlaisia hakijoita. Pelien tekoa ei maantieteellinen sijainti rajoita, mutta pelialan ammattimainen toiminta painottuu toistaiseksi Etelä-Suomeen. Pohjois-Suomessa on kyllä toimijoita, mutta tuoretta osaamista tarvitaan. Millaiset näkymät pelialalla ovat nyt ja lähitulevaisuudessa Lapin yliopiston graafisen suunnittelun opiskelijan näkökulmasta? Miten pohjoisten alueiden osaaminen ja peliala voivat kohdata? Myös näihin kysymyksiin pyrimme artikkelissa löytämään vastauksia.

Opiskelijan mahdollisuudet

Pelialan koulutusta on Suomessa toisen asteen koulutuksena, ammattikorkeakouluissa ja yliopistoissa. Rovaniemellä on kiinnostuneita tulevia pelintekijöitä, mutta varsinaista pelialan koulutusohjelmaa ei toistaiseksi ole. Lapin yliopiston, Lapin ammattikorkeakoulun ja Lapin ammattiopiston kesken on tehty kartoitus peleihin liittyvästä opetuksesta ja *pelillisyydestä*. Pelillisyyden hyödyntää pelimäisiä piirteitä myös muissa yhteyksissä kuin itse peleissä, kuten terveyspalveluissa. Tällä hetkellä oppilaitokset tekevät yhteistyötä, jonka tavoitteena on saada saman katon alle pelintekijät ja tekovälineet, koneet ja ohjelmistot. Kysymmekin, mitä yliopistolla on annettavana pelitutkimukseen ja -koulutukseen.

Työntekijöiksi halutaan huipputekijöitä

Tuoreinta tietoa Suomessa koulutettavista pelialalle suuntautuvien opiskelijoiden määristä ja avoimista työpaikoista ei vielä ole tälle vuodelle. Vuonna 2013 avoimia paikkoja oli 400 ja valmistuneita 150, tilastoi pelialan etujärjestö Neogames. Alalle pääsy on tästä huolimatta vaikeaa. Helsingin Sanomien artikkelissa joulukuulta 2014 Supercellin Ilkka Paananen kertoo, että kaikki yritykset kilpailevat huipputekijöistä: ”Jokaiseen tehtävään on yritettävä palkata maailman paras tekijä. Suomen paras ei riitä.” Opiskelijan näkökulmasta yliopiston tarjonta ei siis riitä, vaan tietotaitoa on kasvatettava lisäksi peliharrastajien piirissä omalla ajalla.

Rovaniemen pelialan tilanne

Rovaniemen kolmen oppilaitoksen tilaama ”Pelillisyyden soveltaminen” -hanke saatiin päätökseen vuoden 2015 alussa. Kysyimme hankkeen suunnittelijalta **Heikki Tikkaselta** pelialan tilanteesta Rovaniemellä. ”Päätöksiä pelialan yrityksiä ei tällä hetkellä ole, ja sivutoimisiakin on vähän. Hankkeen tarkoituksena on luoda alueelle pelialalle ja pelillisyyden monialaiseen soveltamiseen valmistavaa koulutusta ja tutkimusta, joiden pohjalta tänne kehittyisi niihin liittyviä toimialoja ja palveluja.” Ruohonjuuritasolla toimintaa Rovaniemellä on. Harrastusvoimin pyöritetään Pelilabraa, joka toimii oppilaitosten suojissa. Pelilabra tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden pelikokeiluihin. Haasteena on kasvattaa pelialaa paikkakunnan uudeksi elinkeinoksi. Pelilabran tavoitteena on madaltaa kynnystä ammattimaiseen toimintaan ja tarjota osuuskunnassa työmahdollisuuksia opiskelijoille. Tulevaisuudessa oppilaitosten tarjoama koulutus tuottaa osaajia ja yrittäjiä elinkeinoelämään.

Alalle pääsy – taito

Pelialalle työllistymisessä on noidankehä: työnantajat haluavat kokeneita tekijöitä, mutta ilman kokemusta ei saa töitä. ”Palkkaajat eivät ole halukkaita otamaan riskiä, että otetaan kokemattomia tekijöitä. Tarjonta ei vain vastaa kysyntää”, kertoo Ministry of Gamesin Art Director **Sami Marsch**. Pelialalle voi kuitenkin päästä myös työharjoittelulla ja täsmäkoulutuksilla. Työharjoittelun aikana pystyy näyttämään kykynsä ja osaamisensa, vaikka ei pääsisi heti haluaansa pestiin. ”Monet ovat päätyneet alalle sivureittejä pitkin”, sanoo Marsch ja lisää: ”Olen itse tullut alalle markkinoinnin puolelta ja siitä olen edennyt grafiikan puolelle.”

”Yrityksissä arvostetaan harrastuneisuutta ja itse hankittua kokemusta”, Marsch kertoo. Monilla alalla työkenttelevillä ei ole tutkintoa, vaan oppi on hankittu itse. Peleistä innostuneen kannattaa miettiä, kuinka valmis on syventymään pelialan moniin ulottuvuuksiin. Ala on laaja ja mielenkiinnonkohteet tulisi rajata. Kaikkea ei onneksi tarvitse oppia kerralla, sillä työssä oppii jatkuvasti uutta.

Alan realiteetit

”Monilla on ennakkokäsityksenä, että alalla graafinen suunnittelija tekee vain kivoja kuvia, suunnittelee hahmoja ja ympäristöjä”, Marsch toteaa. Kun työskentelee yrityksessä, ei voi tehdä vain sitä mikä itseä huvittaa. Työ on suurelta osin asettien, tiedostojen tekemistä itse peliin. Pelialalla ollaan osa tiimiä ja palautetta on osattava kysyä ja vastaanottaa. Työhaastattelussa katsotaan, oletko hyvä tyyppi, joka sopii tiimiin. Työpaikalla vaaditaan lisäksi kielitaitoa. ”Englanti on pakko. Joka ikinen firma taitaa olla englanninkielinen”, kertoo Marsch. Peliyritykset Suomessa toimivatkin perustamisestaan lähtien globaaleilla markkinoilla.

Tulevaisuuden koulutusnäkömiä

Rovaniemellä tulevaisuuden näkymänä on uudistaa pelinteon kenttää kauttaaltaan. Tällöin ei tehtäisi pelkästään viihteellisiä pelejä, vaan tuotteiden ja palvelujen käytettävyys sisältäisi peleistä tuttuja toimintatapoja ja kokemuksia, siis pelillisyyttä. Pelillisyyden soveltaminen -hankkeessa on hahmoteltu oppilaitosten välinen yhteinen toimintamalli, jossa keksimiselle suotuisassa työskentely-ympäristössä eri oppilaitosten opiskelijat muodostavat monialaisia tiimejä. Ryhmissä luodaan ideoiden luonnoksia, konsepteja, joita testataan ja arvioidaan. Ohjaajien ja asiantuntijoiden seuran läpäisseet työt kehitetään julkaistaviksi tuotteiksi. Ryhmän työskentelyä tuetaan markkinoinnin ja yrittäjyyden opinnoilla, jotta tuotteiden kaupallistamisesta saadaan kokemusta.

Pelillisuus/gamification

Pelien dynamiikan ja mekaniikan soveltamista eri ympäristöihin mm. verkkopalveluissa, koulutuksessa ja työelämässä. Tarkoituksena luoda elämyksellisyyttä ja miellyttävyyttä uusiin ympäristöihin.

Vastuu koulutuksen suunnasta

Yhteisessä toimintamallissa graafisen suunnittelun opiskelija voi valita opintonsa osaksi peliprojekteja, peliteknologiakursseja tai 3D-mallinnusta ja -animaatiota. Itselle sopivan ja ehjän opintokokonaisuuden valinta on paljon omalla vastuulla, mutta peliopintojen vastaavat opettajat auttavat siinä. Alustavasti pelilliset opinnot rakentuvat nykyisestä kurssitarjonnasta, mutta jatkossa niitä aiotaan kehittää esimerkiksi pelisuunnittelun opinnoilla ja studiotyöhön keskittyvillä kesäkursseilla. Koska varsinaista pelikoulutusohjelmaa tai -sivuinetta ei ole, vaan aihe kulkee opinnoissa sinne omatoimisesti poimittavana juonteenä, varsinaisten kurssien lisäksi myös peliaiheiset tapahtumat ja kilpailut sekä omaehtoiset projektit kannattaa pyrkiä hyödyntämään opinnoissa.

Serious game

Peli tai todellisen elämän simulaatio, jolla on muu tarkoitus kuin olla viihdettä.

Päivä peliyrityksessä

Peliala on ylikansallista ja painottuu Yhdysvaltoihin, ja työkuulttuuri on paljolti sen mukaista. Suomessa työsuojelulaki säätelee ylitöiden teettämistä. Pääsääntöisesti työpäivät ovat seitsemän ja puolituntisia. Peliyrityksessä päivä alkaa lyhyellä tapaamisella, jossa tiimi käy läpi, mitä on tehty edellisenä päivänä ja mitä tehdään seuraavaksi. Tiimi määrittää projektin tehtävien tärkeysjärjestyksen. Jokaisella tiimin jäsenellä on oma rooli. Pelintekijätiimiin voi esimerkiksi kuulua luova johtaja, designer ja lead artist, joka johtaa concept artisteja, käyttöliittymäsuunnittelija, kaksi 3D-mallintajaa, analyytikko, kolme testaajaa ja neljä tai viisi koodaajaa. Tiimikoostumus vaihtelee yrityksen ja projektin mukaan. Ryhmien kokoonpanoja pyritään vaihtamaan, ettei kukaan uraudu tehtäviinsä. Työ on projektimuotoista ja projektien kesto vaihtelee: mobiilipeilin kehitykseen kuluu lyhimmillään kuukausi ja konsolipeliin tyypillisesti viisi vuotta. Projektityö on vaihtelevaa, joten tyypillistä päivää on vaikea kuvailla. ”Työssä on parasta, että yksikään päivä ei ole samanlainen. Työ on hauskaa. Olen kiitollinen siitä, että voin tehdä tätä. Tässä yhdistyvät työ ja harrastus”, toteaa Marsch ja lisää: ”Teen samaa työpäivän päätyttyäkin”.

Pelisuunnittelutiimi

Designer – suunnittelee pelin toiminnan ja miten peli on viihdettä

Producer – vastaa projektinhallinnasta ja pelin julkaisusta

Artist – suunnittelevat pelin ulkoasun ja äänet

Testers – testaavat pelin toimivuuden ja hauskuuden. Lopulliseen testaukseen osallistuvat usein kaikki tiimin jäsenet.

Programmers – toteuttavat pelin designerin suunnitelman mukaan

Graafisen suunnittelijan rooli

Värimaailma ja muu visuaalisuus ovat huomattava osa pelien vetovoimaa. Toiminnaltaan yksinkertaisenkin pelin saa mielenkiintoisemmaksi, kun sen graafikoihin panostaa. Graafinen suunnittelija, jota alalla nimitetään graffariksi tai artistiksi, on mukana peliprojektissa alusta loppuun asti. Graffareita voi olla useita tai yksi henkilö toimii useassa roolissa. Graffarin työ alkaa jo pelin ideointivaiheessa, kun tiimi yhdessä hahmottelee, millainen peli ollaan tekemässä. Peliprojektissa on eri vaiheita, joissa on jokaisessa omat tehtävänsä. Jos konseptissa ilmenee puutteita, projektissa voidaan joutua palaamaan taaksepäin edelliseen vaiheeseen ja tekemään asiat uudelleen.

Ensimmäinen vaihe on esituotanto. Tällöin graffari suunnittelee visuaalisen ilmeen, luo konseptin hahmoineen ja ympäristöineen. Graffari luo myös luonnokset, joiden pohjalta ohjelmoija tekee ehdotuksen pelin toteutuksesta.

Seuraavaksi on tuotantovaihe. Tällöin artisti viimeistelee, mallintaa ja animoi hahmot ja ympäristöt. Edelleen hän tekee muita pelialustan vaatimia kuva- ja tekstitiedostoja. Artistin vastuulla on samoin suunnitella käyttöliittymän visuaalisuus. Lisäksi animaation tekoon tarvitaan erikoistuneita artisteja. Jälkituotantovaiheessa suunnitellaan mainontaa ja markkinointia pelille sekä mainoskuvat. Monet yritykset ulkoistavat nämä tehtävät. Nykyisin sosiaalinen media on tärkeä osa pelin julkaisua. Hyvä peli leviää peliyhteisössä itsestään. Peliprojekti ei pääty pelin julkaisuun, vaan jatkuu vielä päivityksillä.

Piirustustaito ja portfolio

Sekä Tikkanen että Marsch korostavat, että taiteellinen silmä ja piirustustaito ovat graafisen suunnittelijan perusvaatimuksia pelialalla. Hänen tehtävänsä on saada peli näyttämään kauniilta. Erityisesti on hallittava digimaalaus tai 3D-mallinnus. Marsch heittää lisää vaatimuksia: ”Tekijän on hallittava useita tyyliä, jälki ei saa olla vain yhden tyylin mukainen. Jos graafista puolta miettii, niin piirtäminen, anatomia, sommittelu ja värioppi.”

Työhaastatteluun graafinen suunnittelija valitaan portfolioon perusteella. Kurssityöt eivät yksistään riitä, vaan työnäytteitä on työstettävä lisää omalla ajalla. Portfolioon on sisällettävä laadukkaita töitä, joiden voi olettaa olevan peleissä. Toista on tullut ilmi, että työnhakija on tutustunut alaan. Harrastuneisuuttaan voi osoittaa näyttämällä töitä game jameista tai modiprojekteista. Sekä Tikkanen että Marsch suosittelevat osallistumista ainakin jameihin.

Yliopiston rooli

Alan nopean kehityksen vuoksi akateemisella tutkimuksella on vaikeuksia pysyä pelialan kehityksen perässä. Yliopistossa yleensä korostetaan kokeilemisen ja tutkimuksen vapautta ilman kaupallisen edun tavoittelua. Ammatillisessa koulutuksessa sitä vastoin keskitytään käytäntöjen oppimiseen. Pelialan haasteena taas on urautuminen ja alalle kaivataan tekijöitä, joilla on tuoretta näkemystä pelillisyyden soveltamisesta. Yliopiston tavoitteena on, että oppilaitosten välinen yhteistyö luo uudenlaisia mahdollisuuksia, uranäkymiä ja tutkimusta pelillisyydestä ja peleistä.

Seuraa näitä Facebook-ryhmiä

Pelilabra Rovaniemi <https://www.facebook.com/groups/pelilabra/>

Finconauts <https://www.facebook.com/groups/finconauts/>

IGDA Finland <https://www.facebook.com/groups/igda.finland/>

Serious Gaming Cluster <https://www.facebook.com/groups/681268481913579/>

Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt <https://www.facebook.com/groups/266517516753052/>