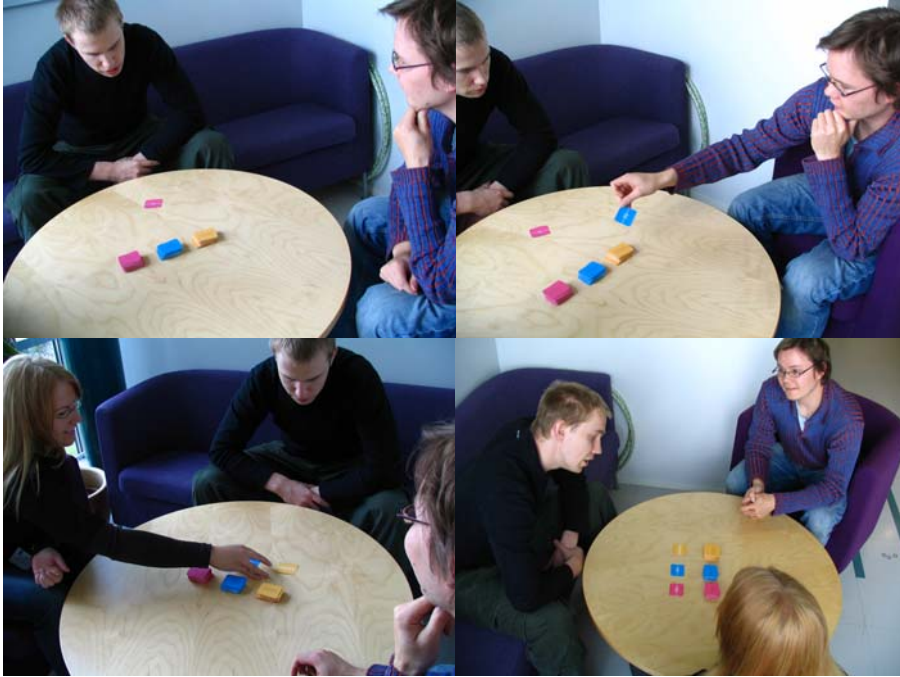


# VNA – Verbs, Nouns and Adjectives (Verbit, Substantiivit ja Adjektiivit)



VNA on nopea ja yksinkertainen ideointimenetelmä yhdelle tai useammalle henkilölle, missä helposti lähestyttäviä pelejä ideoidaan vuoropohjaisesti kolmen sattumanvaraisen sanan yhdistelmän perusteella.

## “Casual games” sanasto

Käytettävällä sanastolla on merkitystä peli-ideoinnille. GameSpace projektin kokemusten perusteella on helpompaa ideoida helposti lähestyttäviä pelejä (casual games), jos inspiroivat sanat ovat tavoitteen mukaisia. Projektin aikana tuotettiin tekniikalle oma sanasto, joka auttaisi helposti lähestyttävien pelien suunnittelussa. Erilaisia yksinkertaisia ja tuttuja pelejä ja leikkejä analysoimalla kerättiin yhteensä 240 sanaa: 80 verbiä, 80 substantiivia ja 80 adjektiivia, jotka inspiroivat tuottamaan ideoita uudentlaisista helposti lähestyttävistä peleistä.

VERB / ACTION	NOUN / ENTITY	ADJECTIVE / PROPERTY
ROTATE	BOGEY	GLIMMERING
ROTATE	BOGEY	GLIMMERING
VERB / ACTION	NOUN / ENTITY	ADJECTIVE / PROPERTY

## Miksi kortteja?

Korttipeleistä tuttu vuoropohjainen malli on hyväksi ideoinnille. Kaikki saavat äänensä kuuluviin ja kunkin ajatukset otetaan huomioon. Korttien sanoihin tukeutumalla voi myös tuottaa helpommin kummallisen kuuloisia ideoita ilman sosiaalisia rajoituksia.

## Helppo aloittaa ja käyttää

Ideointiryhmän ihannekoko on kahdesta viiteen henkeä, mutta kortteja voidaan käyttää myös yksin. Kortit asetetaan ylösalaisin pöydälle niin, että verbit, substantiivit ja adjektiivit ovat omissa pakoissaan. Kierroksen aloittava pelaaja nostaa verbin ja kääntää sen pöydälle kaikkien nähtäväksi. Tämän jälkeen hän alkaa kuvata peli-ideaa verbiä hyväksikäyttäen. Kuvailussa on hyvä kertoa muutakin kuin, mitä verbistä tulee mieleen, mutta jättää vielä ideaan aukkoja seuraavien kuvailtavaksi. Toimintaa on myös hyvä pitää suhteellisen nopeana. Seuraava pelaaja jatkaa nostamalla substantiivin. Edellisen pelaajan tavoin hän kuvailee miten substantiivi liittyy peli-ideaan, jatkaen ensimmäisen pelaajan kuvausta. Kolmas pelaaja nostaa adjektiivin ja toimii edellisten pelaajien tavoin. Kun kolme erilaista korttia on nostettu, peli-idea on valmis ja siitä voidaan keskustella yhteisesti.

Käyttäjien tulisi olla luovia yhdistäessään korttien sanoja peli-ideaan. Ideoinnille ei ole hyväksi, mikäli korttia kuvaillessa valitaan ilmiselvin vaihtoehto. Tällä tavoin korttien sanat toimivat myös aivojumppana, käyttäjän joutuessa miettimään sanojen suhdetta peli-ideaan.

Sääntöjä voi myös muunnella, jos yllä kuvattu tapa alkaa tuntua tylsältä. Esimerkiksi ensiksi voikin nostaa substantiivin, tai kaksi verbiä.

## Tee oma VNA!

Vaikka pelissä on ”vain” 240 korttia, niin erilaisia kombinaatioita voidaan tuottaa yli 500,000 kappaletta! Voidaan todeta että teoriassa on mahdollista luoda loppumaton määrä erilaisia peli-ideoita, koska menetelmää voidaan käyttää erilaisten ihmisten kanssa erilaisissa tilanteissa.

Käyttäjät voivat myös luoda oman sanaston VNA kortteihin. Analysoimalla pelejä niistä voidaan erottaa verbejä, substantiiveja ja adjektiiveja. Jos käyttäjät haluavat että VNA tuottaa tietyn genren suuntaisia pelejä, tulisi kyseisin genren pelejä ensin analysoida jotta sanasto vastaa haluttua lopputulosta. GameSpace -projektin tuottama valmis sanasetti soveltuu helposti lähestyttävien pelien ideointiin.

## Eli mitä pitikään tehdä?

1. **Sekoita** verbit, substantiivit ja adjektiivit omiin pakkoihinsa ja aseta pakat vierekkäin pöydälle sanapuoli alaspäin.
2. Ensimmäinen pelaaja nostaa **verbin** ja kuvailee peli-idean kortissa olevaan sanaan perustuen.
3. Seuraava pelaaja nostaa **substantiivin** ja kuvailee peli-ideaa jatkaen ensimmäisen pelaajan kuvausta.
4. Viimeinen pelaaja nostaa **adjektiivin** ja liittää tämän peli-ideaan. Tämän jälkeen peli-ideasta voidaan keskustella vapaasti.
5. **Kirjaa idea muistiin**, vaikka se ei sillä hetkellä tuntuisikaan sen arvoiselta.
6. **Uusi kierros** voidaan aloittaa ja ideoinnin aloittaja vaihtuu.

## Vinkkejä

- **Älä tyydy ilmiselvään vaihtoehtoon** sanan ja peli-idean suhdetta miettiessäsi. Esimerkiksi jos saat sanan ”hyppiä” niin ilmiselvä vaihtoehto olisi sanaa ”tässä pelissä hypitään”. Parempi vaihtoehto olisi miettiä esimerkiksi

sitä, mihin kaikkeen hyppiminen liittyy (esimerkiksi urheiluun, trampoliineihin, lätäkön välttämiseen jne). Kekseliäämpi vaihtoehto olisi siis ”tässä pelissä liikutaan trampoliinien avulla”. Tällä tavoin käyttäjä antaa tarkemman ja mielenkiintoisemman kuvauksen pelimaailmasta.

- **Muista jättää asioita avoimeksi** ja välttä rönsyilyä puheenvuorossasi. Kun kaikki kolme korttia on käsitelty, voitte keskustella yhdessä peli-ideasta sitä vielä täydentäen.



Tätä tekniikkaa on kehitetty ja tutkittu Tampereen yliopiston GameSpace –projektissa (<http://gamelab.uta.fi/GameSpace>)