

VAASAN YLIOPISTO

Humanistinen tiedekunta

Viestintätieteiden laitos

Essi Arola

“No mulle tulee siitä semmonen pirtee olo”

Animaatiosarjojen vaikutukset 8-vuotiaisiin lapsiin

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma

Vaasa 2008

SISÄLLYS	
TAULUKOT	2
TIIVISTELMÄ	3
1 JOHDANTO	5
1.1 Tutkimuksen tavoite	6
1.2 Tutkimusaineisto	6
1.2.1 Tutkimuskohteena olevat animaatio-ohjelmat	7
1.2.2 Tutkimuskohteena 8-vuotiaat lapset	9
1.3 Tutkimusmenetelmä	9
1.3.1 Teemahaastattelu	11
1.3.2 Kyselylomake	12
1.3.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	13
1.4 Aikaisempi tutkimus	15
2 TELEVISION VAIKUTUKSET LAPSIIN	18
2.1 Lapsi televisionkatsojana	18
2.2 Televisio-ohjelmien sisällön soveltuvuus lapselle	21
2.3 Televisionkatseluun liittyvät pelot	24
2.4 Väkivaltaohjelmien vaikutukset lapsiin	27
2.5 Mediasisältöjen todellisuus	31
2.6 Median vaikutukset lasten leikkeihin	32
3 ANIMAATIO	34
3.1 Lapset ja animaatio-ohjelmat	34
3.2 Länsimainen animaatio ja japanilainen anime	36
4 HAASTATELTUJEN LASTEN, VANHEMPIEN JA OPETTAJIEN SUHTAUTUMINEN ANIMAATIOSARJOIHIN	39

4.1 Tutkimuksen toteutus	39
4.2 Televisionkatselua koskevat säännöt tutkimukseen osallistuneissa perheissä	40
4.3 Tutkimuskohteena olevia animaationsarjoja koskevat mielipiteet	46
4.4 Animaationsarjojen todellisuus	52
<b>5 ANIMAATIONSARJOJEN KATSELUN VAIKUTUKSET LAPSIIN</b>	<b>55</b>
5.1 Vaikutukset lasten leikkeihin	55
5.2 Vaikutusten ilmeneminen pelkona	59
5.3 Fyysiset ja muut vaikutukset	63
5.4 Animaationsarjojen myönteiset vaikutukset	64
5.5 Ei havaittavaa vaikutusta	66
5.6 Yhteenveto	66
<b>6 LOPPUPÄÄTELMÄT</b>	<b>69</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>73</b>
<b>LIITTEET</b>	
Liite 1. Lasten teemahaastattelun runko	76
Liite 2. Opettajille toimitettu kyselylomake	77
Liite 3. Vanhemmille toimitettu kyselylomake	80
<b>TAULUKOT</b>	
Taulukko 1. Kuvaohjelmien ikärajasäädökset	23
Taulukko 2. Perheissä olevat säännöt koskien lasten televisionkatselua	43
Taulukko 3. Animaationsarjojen tuttuus vanhemmille ja lapsille	47
Taulukko 4. Vanhempien ja lasten kuvailuja animaationsarjoista	50
Taulukko 5. Hyvän piirretyn kriteerit vanhempien ja opettajien mielestä	54
Taulukko 6. Animaationsarjat ja lasten pelot vanhempien, opettajien ja lasten mukaan	65
Taulukko 7. Animaationsarjojen vaikutusten luokat ja vastaajamäärät	71

---

**VAASAN YLIOPISTO****Humanistinen tiedekunta**

<b>Laitos:</b>	Viestintätieteiden laitos
<b>Tekijä:</b>	Essi Arola
<b>Pro gradu -tutkielma:</b>	”No mulle tulee siitä semmonen pirtee olo” Animaatiosarjojen vaikutukset 8-vuotiaisiin lapsiin
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri
<b>Oppiaine:</b>	Viestintätieteet
<b>Valmistusvuosi:</b>	2008
<b>Työn ohjaaja:</b>	Anita Nuopponen

---

**TIIVISTELMÄ:**

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, kuinka animaatiosarjat vaikuttavat 8-vuotiaisiin lapsiin. Tavoitteeseen haettiin vastausta haastattelemalla lapsia sekä toimittamalla kyselylomake heidän vanhemmilleen ja opettajilleen. Haastatteluihin valittiin viisi tyttöä ja viisi poikaa. Vanhempia tutkimukseen osallistui 19 ja opettajia kolme. Ennen haastatteluja lapsille järjestettiin katselutilaisuus, jossa lapsille näytettiin yksi jakso kustakin tutkimukseen valitusta animaatiosarjasta: Transformers, Pokémon ja Winx Club.

Tutkimusaineiston analysoinnissa käytettiin apuna aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Analyysissa aineisto pelkistettiin ja vaikutuksia koskevat vastaukset luokiteltiin sisällön mukaan. Lasten vastauksista kävi ilmi, että animaatiosarjojen vaikutukset näkyivät selvimmin heidän leikeissään. Poikien leikeissä mallit otetaan suoraan sarjoista, kun taas tytöt ottavat leikkeihinsä sarjoista hahmot, mutta leikin kulku keksitään itse. Aineistossa oli vastauksia, joiden perusteella animaatiosarjat voivat aiheuttaa lapsille myös pelkoa ja fyysisiä vaikutuksia. Tällaisia olivat painajaiset, levottomuus sekä päänsärky. Lasten mukaan animaatiosarjojen katselusta tulee heille hyvä olo. Vanhemmat tai opettajat eivät sen sijaan maininneet yhtään myönteistä vaikutusta. Lisäksi osa vanhemmista oli sitä mieltä, että animaatiosarjat eivät vaikuta lapseen mitenkään.

Kysyttäessä perheen sisäisiä sääntöjä koskien lasten televisionkatselua sekä tutkimuskohteena olleita animaatiosarjoja selvisi, että sääntöjä asetettiin perheissä ajankäytön, ajankohdan, ohjelman laadun ja ikärajasuositusten mukaan. Tutkimuskohteena olleita animaatiosarjoja koskevia sääntöjä oli ainoastaan yhdessä perheessä, jossa lapsi ei saa katsoa kyseisiä sarjoja ollenkaan. Kävi myös ilmi, että vaikka suurin osa aikuisista uskoo lasten ymmärtävän animaatiosarjat fiktioksi, niin myös poikkeuksia löytyy. Faktan ja fiktion erottamisen vaikeutta kuvasti tutkimuksessani yksi poika, jonka mukaan animaatiosarjojen tapahtumat voisivat olla myös todellisia. Vertailemalla tutkimustuloksia aikaisempiin tutkimuksiin voidaan todeta, että animaatiosarjojen vaikutukset ovat samankaltaisia kuin muidenkin televisio-ohjelmien, mutta eivät yleensä kuitenkaan yhtä voimakkaita.

---

**AVAINSANAT:** animaatiosarjat, 8-vuotias lapsi, median vaikutukset, televisio, anime



## 1 JOHDANTO

Animaatio on osa jokapäiväistä elämää. Animaatiossa on kyse joko filmille tai digitaaliseen muotoon tallennetusta sarjasta itsenäisiä kuvia, joita nopeasti toistamalla saadaan aikaan liikkuvaa kuvaa (Patmore 2003: 6). Animaatiota voi nähdä niin televisiossa, verkkosivuilla kuin mainoksissakin. Animaatio on myös suosituin ohjelmatyyppi lasten keskuudessa. Suositun animaatiosta tekee se, että lasten on helppo ymmärtää ja seurata sitä. Myös turvallisuuden tunne on tärkeä, sillä lapset osaavat animaation kuvituksen takia helpommin ymmärtää ohjelman fiktioksi.

Lapsille suunnattujen animaatioelokuvien ja -sarjojen tempo on nykyään nopea ja ohjelmat sisältävät paljon kirkkaita värejä sekä nopeasti vaihtuvia kuvia. Martsolan ja Mäkelän (2004) tekemän tutkimuksen mukaan lasten vanhempien ja opettajien mielestä animaatio-ohjelmat, etenkin japanilaista alkuperää olevat, aiheuttavat lapsissa levottomuutta. Ohjelmat eivät kuitenkaan välttämättä vaikuta kaikkiin lapsiin samalla tavalla. Toinen voi saada niistä esimerkiksi vaikutteita leikkeihinsä, kun toiseen ohjelmat eivät vaikuta mitenkään. Usein vastaavanlaiset tutkimukset tehdään pelkästään aikuisten näkökulmasta. Lapset saattavat kuitenkin usein kokea televisiosta tulevan kuvamateriaalin eri lailla. Omassa tutkimuksessani kiinnitänkin huomioita myös lasten omiin kokemuksiin, kun tutkin animaatiosarjojen vaikutuksia lapsiin.

Median vaikutuksista puhuttaessa painotetaan vaikutuksen yksisuuntaisuutta ja lasta pidetään passiivisena vastaanottajana. Kuitenkin tutkimusten mukaan lapset säätelevät omaa televisionkatseluaan tarkasti ja ovat televisionkatsojina aktiivisia sekä osaavia toimijoita. Koska lapset ovat vasta lapsia, on aikuinen heille tärkeä apu ongelmanratkaisutilanteissa. Vanhempien vastuulla onkin päättää, koska lapsi voi itse ottaa vastuuta omasta televisionkatselustaan. Median vaikutuksia lapsiin on tärkeä tutkia, koska ympäristö ja mediat kehittyvät koko ajan entisestään. (Valkonen, Pennonen & Lahikainen 2005: 57).

### 1.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen tavoitteena on saada selville, kuinka animaatiotarjonta vaikuttavat 8-vuotiaisiin lapsiin. Tätä ongelmaa pyrin selvittämään sen avulla, mitä lapset itse kertovat, ja kuinka heidän vanhempansa sekä opettajansa näkevät mahdolliset vaikutukset lapsissa.

Tutkin näitä eri ryhmiä, koska uskon lapsilla, opettajilla ja vanhemmillä olevan erilaisia näkemyksiä animaatiotarjontan vaikutuksista. Lasten ymmärrys asioista ja ilmiöistä rakentuu eri lailla kuin aikuisten. Siksi aikuisten on joskus vaikea kuvitella miksi tietyt asiat esimerkiksi pelottavat lasta, ja minkä takia. Lapset saattavat kokea pelottavana sellaisiakin asioita, joita vanhemmat eivät osaa ennakoita tai edes ajatella. (Valkonen ym. 2005: 61, 63.) Televisiokokemuksia tutkittaessa on Valkosen ym. (emt. 63) mielestä syytä kiinnittää huomiota myös mediasisältöön, katsojan kykyyn tulkita ohjelmaa sekä televisionkatselun sosiaaliseen ympäristöön.

Aikaisempien tutkimusten mukaan televisio-ohjelmilla on vaikutuksia lapsiin. Näkyvin vaikutus on nähty olevan lasten leikkeihin (ks. esim. Martsola ym. 2004; Valkonen ym. 2005; Rönneberg 1990). Televisio-ohjelmat voivat vaikuttaa myös lasten keskinäisiin puheisiin, sekä esimerkiksi aiheuttaa erilaisia pelkoja ja unihäiriöitä (ks. esim. Suoninen 1993.) Tutkimuksessani lähdin liikkeelle nimenomaan näistä vaikutuksista, mutta pyrin myös selvittämään onko muunlaisia vaikutuksia havaittavissa. Omassa tutkimuksessani keskityn animaatiotarjontaan, enkä aikaisempien tutkimusten tavoin yleistäen televisio-ohjelmiin. Kiinnitän huomiota myös mahdollisiin sukupuolten välisiin eroihin lasten vastauksissa.

### 1.2 Tutkimusaineisto

Tutkimuskohteena ovat 8-vuotiaat lapset, heidän vanhempansa sekä Isolahden ala-asteen ensimmäisen ja toisen luokan opettajat. Valitsin tutkimuskohteeksi nimenomaan 8-vuotiaat

lapset, koska he kuuluvat myös valitsemiini animaatiotarjojen kohderyhmään. Tutkimukseeni valitsin kymmenen lasta, viisi tyttöä ja viisi poikaa, joille tein teemahaastattelun. Vanhemmille ja opettajille puolestaan tein kyselylomakkeet. Valitsin lasten katsottavaksi animaatiotarjat: Transformersin, Pokémonin ja Winx Clubin, keskusteltuani Mtv 3:n lastenohjelmista vastaavan henkilön kanssa. Hänen mukaansa valitut animaatiotarjat ovat suosituimpia, ja se toimikin tutkimuksessa valinnan kriteerinä. (Kivinen 2007.) Sarjat edustavat muutenkin hyvin tämän hetken piirrettyjä, ollen vauhdikkaita, sisältäen kirkkaita värejä ja äänitehosteita.

### 1.2.1 Tutkimuskohteena olevat animaatiotarjat

**Pokémonit**<sup>1</sup> eli taskuhirviöt ovat alun perin tunnettuja Nintendon tietokonepeleistä. Nykyään Pokémon on kuitenkin myös paljon muuta. On olemassa esimerkiksi televisioarja, keräilykortteja sekä leluja. Pokémonin on sanottu jopa aiheuttavan eräänlaista moraalista paniikkia. (Creeber 2001: 104.) Moraalipaniikki käsitettä käytetään kuvaamaan sitä, kun yhteiskunta silloin tällöin joutuu paniikkiin suhteessa ihmisryhmiin tai tapahtumiin, eli niiden on koettu uhkaavan vallitsevia arvoja sekä etuja (vrt. Werner 1996: 121). Esimerkiksi tällaista huolta on aiheuttanut lasten pelaaminen, koska lapset samaistuvat hahmoihin ja matkivat hahmoja. Myös keräilykorteissa käytetty mainoslause: "Gotta catch'em all!" on saanut kritisointia osakseen, koska lapset tuntevat empaattisuutta hahmoja kohtaan, ja haluavat kerätä kaikki kortit. (Creeber 2001: 104.)

Moraalista paniikkia aiheutti myös eräs Pokémonin jakso "Electronic Hero Porygon". Jaksoa katsoneista lapsista 600 lasta joutui sairaalaan, koska sarjassa esitetty kirkas, sykkivä, valkoinen valo, aiheutti lapsille pahoinvointia. Kyseinen jakso on nykyään kielletty. Muitakin jaksvoja on joutunut kiellettyjen listalle USA:ssa, esimerkiksi niissä näkyvän japanilai-

---

<sup>1</sup> [www.pokemon.com](http://www.pokemon.com)



suuden sekä sarjoissa esiintyvän mahdollisen seksuaalisuuden ja väkivaltaisuuden takia. (Creeber 2001: 104.)

**Winx Clubin**<sup>2</sup> on luonut italialainen Iginio Straff. Winx Club piirrossarjaa julkaistaan televisiosarjana sekä sarjakuvina. Winxissä on kuusi keijutyttöä: Bloom, Flora, Stella, Musa, Tecna ja Layla. Keijut asuvat Magixissa ja käyvät keijukoulua. Koulunkäynti ei kuitenkaan ole aivan tavallista, vaan välillä keijut joutuvat taisteluun Trix-noitajengiä ja muita pahiksia vastaan. Päähenkilönä sarjassa on keijujengin johtaja Bloom, joka sarjan aikana kohtaa itsesäälin tunteita, ja kätkeytyykin monesti kuoreensa. Sarjassa seurataan Bloomin menneisyyttä, josta vähitellen paljastuu omituisia asioita niin hänelle itselleen kuin katsojillekin. (Wikipedia 2007.)

**Transformersit**<sup>3</sup> ovat kookkaita robotteja, jotka muuttavat muotoaan. Lelumainoksesta syntyneet Transformersit on nähty sarjakuvana, piirroselokuvana sekä lukuisina televisiosarjoina (Sulopuisto 2007). Sarjassa keskenään taistelee hyvät ja pahat robotit, jotka tarpeen tullen muuttavat muotoaan autoiksi (Hasbro 2008). Vuonna 2007 valmistui myös kokopitkä elokuva (Sulopuisto 2007). Televisiosarjana ohjelmaa on tuotettu jo useita tuotantokausia. Tutkimuksessani lapsille näytettiin sarja Transformers: Cybertron –sarjasta. Siinä hyvät hahmot, Autobotit, ja pahat hahmot, Decepticonit, taistelevat keskenään Cyberplaneetan avaimista.

---

<sup>2</sup> [www.winxclub.com](http://www.winxclub.com)

<sup>3</sup> [www.hasbro.com/transformers](http://www.hasbro.com/transformers)

### 1.2.2 Tutkimuskohteena 8-vuotiaat lapset

Kehityopsykologisesti kouluikäiset lapset ovat mielenkiintoinen tutkimuskohde. Kouluikäiset vaikuttavat jo henkisesti melko kypsiltä, mutta kuitenkin heidän ajattelunsa on hyvin erilaista kuin aikuisten. Erityisen ominaista kouluikäisille on päättelykyvyn kehitys. Ajattelu muuttuu joustavammaksi, eikä ole enää niin sidoksissa kuhunkin tilanteeseen. Kouluikäiset lapset myös välittävät mielellään kokemiaan elämyksiä ja kokemuksia, ja nähtyyn tai kuultuun kertomukseen liitetään mieluusti omia persoonallisia ajatuksia. (Rydin 1984: 84.)

Turunen (1996: 72) jakaa kouluikäiset ryhmiin, joista ensimmäinen kattaa ikävuodet seitsemästä yhdeksään ja puoleen vuoteen. Tälle ikäryhmälle on Turusen mukaan tyypillistä se, että lapsi ei vielä erota itseään kovin terävästi kohtaamastaan, vaan siitä syystä samaistuu vielä kauan kaikkeen kohtaamaansa. Tämän vuoksi lapsi jäljittelyn kautta pystyy eläytymään ympäristöönsä. Lapsella on tarve toistaa kaikkea kuulemaansa ja jäljitellä sitä. Tämä merkitsee eläytymiskykyä, jossa kyse on Turusen sanoin ilmaistuna "sisäisesti kuultujen ajatusten jäljittelystä". Moraalin lapsi puolestaan oppii suoraan ympäristön elämäntavasta. Luontevimmin lapsi oppii moraalin hänen ympäristössään elävien aikuisten asenteista, malleista sekä tarinoista joihin hän voi eläytyä. Tämän ikäryhmän lapsille leikki on vielä suuri osa elämää. Leikki antaa lapselle mahdollisuuden käsitellä sen avulla tunnepaineita, joita hänellä on omassa sisäisessä maailmassaan. Leikki antaa myös mahdollisuuden purkaa myönteistä innostusta, samaistumista, arvostuksia sekä kunnioitusta ympäristönsä ilmiöitä kohtaan. (Emt. 74–79.)

### 1.3 Tutkimusmenetelmä

Lapsia haastatellessa käytin teemahaastattelua. Ennen haastattelua järjestin katselutilaisuuden, jossa näytin lapsille tutkimukseen valituista animaationsarjoista yhden jakson. Katselutilanteen jälkeen haastattelin 10 lasta ennalta suunnitellun teemarungon mukaisesti.

Ennen haastatteluja tein lasten vanhemmille kyselylomakkeen, joka toimi samalla saatekirjeenä tutkimuksestani, sekä lupa-anomuksena saada haastatella mahdollisesti heidän lastaan. Päädyin kymmeneen lapseen, koska tutkimuksessani analysoin vastauksia hyvin perusteellisesti, ja tutkimuksen laajuuden huomioon ottaen on määrä rajattava suhteellisen pieneksi.

Vanhemmille tekemässäni kyselyssä tiedustelin muun muassa perheen sisäisiä sääntöjä heidän lastensa televisionkatselua koskien, sekä tutkimukseeni valittujen animaatiotarjojen tuttuutta. Pyrin myös selvittämään mitä mieltä vanhemmat näistä kyseisistä animaatiotarjoista ovat, ja vaikuttavatko ne heidän mielestään jotenkin heidän lapsiinsa. Vanhempia valitsin tutkimukseeni yhden koululuokan verran, ja näin heitä tuli yhteensä 19, eli kyseisen toisen luokan vanhemmat. Myös tutkimukseen osallistuneille Isolahden ala-asteen ensimmäisen ja toisen luokan opettajille tein kyselylomakkeen. Opettajia valitsin kolme kappaletta, eli kaikki Isolahden 1. ja 2. luokan opettajat. Näistä kaksi oli opettajana toisella luokalla, ja yksi ensimmäisellä ja toisella luokalla. Opettajat ovat lasten kanssa tekemisissä suhteellisen paljon aikaa päivästä, joten uskon animaatiotarjojen vaikutusten näkyvän myös koulussa, mikäli niitä on havaittavissa.

Itse tutkimus eteni niin, että ensin anoin koulun rehtorilta tutkimusluvan. Tämän jälkeen sain häneltä erään luokanopettajan puhelinnumeron tarkempaa järjestelyä varten. Sen jälkeen toimitin kyselylomakkeet niin vanhemmille kuin opettajillekin. Ne saatuani takaisin järjestin lapsille sarjojen katselutilaisuuden, jonka jälkeen ryhdyin haastatteluihin. Sekä haastattelujen että kyselylomakkeiden analysoinnissa käytin apuna aineistolähtöistä sisälönanalyysia.

### 1.3.1 Teemahaastattelu

Haastattelin lapsia teemahaastattelulla, koska se on haastattelumenetelmänä joustava, ja haastateltaessa on mahdollista esimerkiksi toistaa kysymys tai tarkentaa kysymystä väärinkäsitysten välttämiseksi. Haastateltaessa on myös mahdollista käydä keskustelua haastateltavan kanssa, ja tarkentaa ilmauksien sanamuotoja. Kysymykset voidaan kysyä tärkeäksi katsotussa järjestyksessä. (Tuomi & Sarajärvi 2003: 75; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997: 194.) Haastattelun etuna on myös se, että haastattelutilanteessa tutkija voi tehdä samalla havaintoja haastateltavasta, eli kiinnittää huomiota myös siihen, miten joku asia sanotaan. Tämä onkin tärkeää, sillä joskus eleet ja ilmeet kertovat jopa enemmän kuin sanat. Kuitenkin tutkija voi itse päättää raportointivaiheessa tarvitseeko näitä havaintoja kirjoittaa, jos ei itse koe tarpeelliseksi tutkimuksen kannalta. (Tuomi ym. 2003: 76.) Kiinnitin haastatteluissa huomiota mahdollisiin eleisiin ja ilmeisiin, mutta en kokenut niiden raportointia tärkeäksi tutkimuksen kannalta.

Tärkeintä haastattelua tehtäessä on saada mahdollisimman paljon tietoa tutkittavasta asiasta. Tuomen ja Sarajärven (2003: 75) mukaan olisi perusteltua myös antaa haastateltaville kysymykset etukäteen, jotta he voivat valmistautua vastaamaan. Omassa tutkimuksessani en kuitenkaan menettele näin, koska kysymykseni eivät ole erityisen arkaluontoisia tai muuten vaadi syvällistä etukäteistä pohdintaa. Tuomen ja Sarajärven (emt.) mukaan on myös eettisesti perusteltua kertoa etukäteen haastateltaville, mistä tutkimuksessa on kyse. Noin viikko ennen haastattelupäivää menin koululle tervehtimään lapsia, ja kertomaan tutkimuksestani sekä sen kulusta. Halusin mennä koululle tutustumaan lapsiin myös sen takia, jotten olisi heille aivan vieras haastattelupäivänä. Lapset saattavat kuitenkin jännittää haastattelutilannetta aivan ventovieraan henkilön kanssa, ja sen takia onkin tärkeää luoda heihin kontaktia jo etukäteen, jotta he voisivat haastattelutilanteessa olla mahdollisimman rennosti.

Teemahaastattelussa haastattelutilanne etenee "tiettyjen keskeisten etukäteen valittujen teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa" (Tuomi ym. 2003: 77). Kuitenkin tutkija päättää itse esitetäänkö esimerkiksi kaikki kysymykset samalla lailla, samassa järjestyksessä tai samoilla sanamuodoilla kaikille haastateltaville (emt.; Hirsjärvi ym. 1997: 194). Koska minulla oli tutkimuskohteena lapset, ja olen haastatellut lapsia aikaisemmin, tiesin aiemman kokemuksen pohjalta, että jokainen haastattelutilanne on yksilöllinen. Tärkeintä haastattelutilanteessa oli saada lapsi luottamaan minuun, ja kertomaan rohkeasti mielipiteensä. Teemahaastattelussa on tärkeää, että haastattelun avulla pyritään saamaan merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen kannalta, eli vastauksia tutkimuskysymyksiin (Tuomi ym. 2003: 77). Itse pyrin muodostamaan mahdollisimman tarkkoja kysymyksiä tutkimuksen teoriapohjaan nojaten juuri niin, että sain niistä vastauksen tutkimusongelmaan. Kuitenkin muotoilin kysymykset niin, että ne soveltuivat lapsen haastatteluun. Haastattelun runko on liitteessä 1. Pääsääntöisesti pyrin käymään jokaisen lapsille esitetyn sarjan lapsen kanssa läpi. Haastattelu eteni tietyn teemarungon mukaan, mutta kysymysten muotoilu sekä esittämisjärjestys vaihtelivat, koska välillä lapset esimerkiksi innostuivat kertomaan jo toisesta sarjasta. Haastattelut toteutin yksilöhaastatteluna, eli kahden kesken kunkin lapsen kanssa.

### 1.3.2 Kyselylomake

Tein kyselyn lasten vanhemmille sekä Isolahden ala-asteen ensimmäisen ja toisen luokan opettajille, jotta saisin selville kuinka he näkevät animaationsarjojen vaikuttavan lapsiin. Kyselyn tein kaikille yhden toisen luokan oppilaiden vanhemmille, vaikka haastatteluun valitsinkin vain 10 lasta.

Kyselytutkimuksen etuna voidaan pitää sitä, että sen avulla voidaan kerätä laajakin aineisto, johon haastattelumenetelmällä menisi paljon kauemmin, tai joka ei olisi välttämättä edes mahdollinen. Kyselylomakkeella voidaan tavoittaa suurikin joukko ihmisiä ja tiedustella montaa asiaa. (Hirsjärvi ym. 1997: 184.) Kysymyksiä laadittaessa tulee kiinnittää huomiota

siihen, että kysymykset ovat suoria ja yksinkertaisia. Muutenkin kysymyksistä tulisi tehdä mahdollisimman tarkkoja, jotta tulkinnanvaraisuus pienenesi. (Emt. 186, 191.) Näihin seikoihin kiinnitin huomiota myös omassa tutkimuksessani. Olen käyttänyt aikaisemmassa tutkimuksessa myös kyselyä, ja sen perusteella tiesin, että kysymysten laatimisella on hyvin tärkeä rooli tutkimuksen kannalta.

Niin vanhemmille kuin opettajillekin tein suurimmaksi osaksi avoimen kyselyn. Avoimessa kyselyssä esitetään kysymys ja sen jälkeen annetaan vastaajan vastata oman mielensä mukaan (Hirsjärvi ym. 1997: 188). Kuitenkin joihinkin kysymyksiin oli mahdollisuus vastata myös rastittamalla oikea vaihtoehto. Kyselylomakkeet ovat tutkimuksen lopussa liitteissä 2 ja 3. Niin opettajilta kuin vanhemmiltaakin kysyin kysymyksiä tutkimukseen valituista animaationsarjoista. Tarkoituksena oli selvittää ovatko opettajat ja vanhemmat huomanneet näiden ohjelmien vaikuttavan lapsiin. Sovin koulun kanssa siitä, että pystyin toimittamaan myös vanhempien kyselylomakkeet koululle, jolloin lapset toimittivat ne perille. Kyselylomakkeeseen laitoin päivämäärän, johon mennessä se tulee palauttaa kouluun.

### 1.3.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Haastattelun ja kyselyn avulla saadun aineiston analysoin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Sisällönanalyysissä on kyse hankitun aineiston tiivistämisestä siten, että tutkittava ilmiö voidaan kuvata lyhyesti ja yleistävästi tai siitä, että tutkittavien asioiden keskinäiset suhteet saadaan hyvin näkyviin. Olennaista on, että aineistosta erotetaan samankaltaisuudet ja eroavaisuudet. Aineistoa kuvaavien luokkien täytyy olla tarkkoja ja toisiaan kumoavia, sekä yksiselitteisiä. (Latvala & Vanha-Nuutinen 2001: 23.) Aineistolähtöinen sisällönanalyysi, sopi mielestäni tutkimukseeni parhaiten, koska siinä suuressa roolissa on nimenomaan aineisto.

Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä tutkijan päämääränä on ymmärtää tutkittavia heidän näkökulmastaan kaikissa analyysin vaiheissa (Tuomi & ym. 2003: 115). Aineistolähtöinen

sisällönanalyysi etenee kolmivaiheisesti. Ensimmäisessä vaiheessa aineisto pelkistetään, eli siinä karsitaan aineistosta pois kaikki tutkimukselle epäoleellinen. Pelkistäminen voi tapahtua joko tiivistämällä, tai jakamalla aineistoa osiin. Aineiston pelkistämistä ohjaa tutkimuksen tehtävä, ja sen mukaan aineistosta esimerkiksi litteroidaan vain tutkimukselle olennaiset asiat. (Emt. 109–110.) Omassa tutkimuksessani pelkistin ensin kaiken aineiston, niin haastattelut kuin kyselylomakkeetkin. Keskityin vaikutusten lisäksi myös animaatiotarjoja koskeviin sääntöihin, mielipiteisiin sekä siihen ymmärtävätkö lapset piirrettyjen olevan fiktiota.

Toisessa vaiheessa aineisto ryhmitellään. Tämä tarkoittaa sitä, että aineistossa etsitään pelkistämisen jälkeen sekä erilaisuuksia että yhtäläisyyksiä. (Latvala ym. 2001: 28; Tuomi ym. 2003: 112.) Luokitteluyksikkönä voi toimia joko "ilmiön ominaisuus, piirre tai käsitys". Luokittelu toimii myös aineiston tiivistäjänä, koska aineistosta yhdistetään asioita yleisempiin käsitteisiin. Tutkimuksessani nimesin luokat aineistosta ilmenevien vaikutusten mukaan, ja kokosin kunkin luokan alle sekä lapsien, vanhempien että opettajien näkemykset.

Kolmannessa vaiheessa aineisto abstrahoidaan, eli yhdistetään saman sisällön omaavia luokkia edelleen yläluokiksi (Latvala ym. 2001: 29). Abstrahointivaiheessa tarkoituksena on edetä "alkuperäisinformaation käyttämistä kielellisistä ilmauksista teorettisiin käsitteisiin ja johtopäätöksiin". Tässä vaiheessa siis empiirinen aineisto yhdistetään teorettisiin käsitteisiin. Tämän tuloksena empiirisestä aineistosta voidaan tuloksissa esitellä joko "malli, käsitejärjestelmä, käsitteet tai aineistoa kuvaavat teemat". Tuloksissa tulee kuvata myös luokitteluvaiheessa niiden pohjalta muodostuneet käsitteet tai kategoriat sekä myös niiden sisällöt. (Tuomi ym. 2003: 114–115.) Tutkimuksessani muodostin luokat aineiston sisällön mukaan. Abstrahointivaiheessa käsitteelin luokkien sisältöjä teorian tuella, ja pyrin yhdistämään analyysissa saadut tulokset teoriapohjaan.

#### 1.4 Aikaisempi tutkimus

Lapsia ja televisiota on tutkittu paljon, ja ylipäätään television vaikutuksia on tutkittu vuosikymmeniä. Nykyään televisio on monissa perheissä arkipäivää, ja television rinnalle on syntynyt uusia medioita, kuten videoita, tietokonepelejä sekä Internet. (Kytömäki 1999: 10.) Esimerkiksi Helsingin ja Tampereen yliopistojen yhteisen tutkimuksen mukaan televisionkatselulla on selvä yhteys 5–6-vuotiaiden lasten unihäiriöihin. Unihäiriöitä aiheuttavat etenkin aikuisten ohjelmat, esimerkiksi elokuvat, sarja-ohjelmat ja ajankohtaisohjelmat. Myös television passiivinen katselu aiheuttaa unihäiriöitä. Tutkimukseen osallistuneissa perheissä televisio oli auki keskimäärin 4,2 tuntia päivässä, ja lapset katsoivat sitä noin 1,4 tuntia päivässä. Lisäksi lapset olivat tahattomasti altistuneita televisiosta tulevalle materiaalille melkein puolitoista tuntia päivässä. Tutkimustulosten mukaan aktiivinen televisionkatselu on selvästi yhteydessä unihäiriöihin, kuten esimerkiksi lyhyempään yöuneen ja nukahamisvaikeuksiin. Tutkimuksesta kävi myös ilmi, että mitä enemmän aikuisten ohjelmia lapset seurasivat, sitä enemmän heillä oli unihäiriöitä. Lastenohjelmilla ei kuitenkaan näyttänyt tutkimuksen mukaan olevan vaikutuksia uneen. Tämä suomalainen tutkimus on herättänyt kiinnostusta myös muualla maailmassa, koska passiivisesta televisionkatselusta aiheutuvia vaikutuksia ei ole juurikaan aikaisemmin tutkittu. (Lähtenmäki 2006.)

Nykyajan digitelevision myötä television ohjelmatarjonta kasvaa koko ajan. Sen myötä myös mediatarjonnan määrä kasvaa entisestään, ja lapsen kehityksen kannalta myös ei-toivottu tarjonta on helpommin lapsen käsillä. Tällaisia ei-toivottuja sisältöjä ovat esimerkiksi väkivalta, pelottavat uutiset, porno sekä aggressiivinen kaupallisuus. Mediatarjonnan kasvu aiheuttaa monia uhkia, jotka osaltaan haittaavat lapsen tervettä kasvua sekä kehitystä. Tämän takia lapsi tarvitsee koko ajan voimakasta rajanvetoa sekä erityistä suojelua. (Kuuskoski 2003.)

Tämän vuosituhannen puolella on kiinnitetty erityisesti huomiota mediasisältöjen laatuun ja informaatioon, puhuttaessa lasten suhteesta mediaan. Syynä tähän on television koko ajan



kasvava ohjelmatarjonta. Tapahtumia ja ilmiöitä kuvataan ohjelmissa todenmukaisesti, eikä sitä pidetä lapsille sopivana. Huolta aiheuttaa myös lastenohjelmien nykyinen laatu, erityisesti nopea tempo ja väkivaltaisuus. Näiden epäilläänkin häiritsevän lapsen tasapainoista kasvua. (Valkonen ym. 2005: 58). Valkosen ym. (2005: 86) tekemän tutkimuksen mukaan lasten televisiosta oppimiseen vaikuttaa se, mihin lapsi televisiota katsellessaan kiinnittää huomionsa. Heidän lapsille tekemiensä haastattelujen pohjalta kävi ilmi, että lapset myönsivät oppivansa televisiosta jotain, mutta oppimiskokemuksesta kertominen koettiin vaikeaksi. Mediaopit eivät kuitenkaan aina tarkoita pelkästään sitä, että televisiosta opitaan uusia tietoja ja taitoja, vaan opit siirtyvät lasten arkiseen vuorovaikutukseen uudenkaltaisina toiminta- tai suhtautumistapoina. Yksi tällainen konkreettinen esimerkki on lasten leikit, joissa on selvästi näkyvissä vaikutteita televisiosta tutuista sisällöistä. Lasten leikkiessä nämä sisällöt muokataan kuhunkin leikkiin sopiviksi. Leikkiin osallistuminen voi esimerkiksi edellyttää, että lapsi tietää kyseiset televisio-ohjelmat, tai että hänellä on ohjelmiin liittyviä leluja. Mediasisältöjen tuntemus voi siis toimia joko hyväksymisen tai hylkäämisen perusteena lasten keskinäisessä toiminnassa. (Mustonen 2001: 79.)

Media toimii sosiaalistajana, joka auttaa lapsia hahmottamaan paikkaansa maailmassa sekä maailmankuvan muodostamisessa. Suurimmin media vaikuttaa niihin, joiden sosiaaliset kontaktit ovat vähäisiä tai joilla elämäkokemus on vähäistä. Elämäkokemuksesta riippuu se, kuinka ihminen säätelee omaa toimintaansa ja kuinka televisiosta välittyvät sisällöt koetaan. Televisioväkivallalla on esimerkiksi arvioitu olevan suurin vaikutus niihin ihmisiin, jotka muutenkin elävät väkivaltaan suopeasti suhtautuvassa ympäristössä. (Valkonen ym. 2005: 89.)

Edellä esitetyt tutkimukset kuvastavat sitä, että televisiolla on vaikutuksia lapsiin. Vaikutukset voivat näkyä esimerkiksi lasten leikeissä tai unihäiriöinä. Nämä tutkimukset antavat suuntaa myös omalle tutkimukselleni. Tutkimuksessani tulen aineistonkeruu vaiheessa kiinnittämään huomiota näihin aikaisempiin tutkimuksiin, ja käyttämään niistä saatuja tuloksia esimerkiksi kysymyksiä laatiessani. Kuitenkin tutkimuksessani suuressa osassa on

aineisto, ja on myös mahdollista, että esiin nousee muitakin vaikutuksia kuin edellisissä tutkimuksissa. Oma tutkimukseni eroaa kuitenkin edellä mainituista siinä, että tutkin nimenomaan animaatiotarjojen vaikutuksia lapsiin.

## 2 TELEVISION VAIKUTUKSET LAPSIIN

Lapsia ja televisiota tutkittaessa on tärkeää kiinnittää huomiota siihen, miksi lapset ylipäättään televisiota katsovat. Aikuiset toivoisivat lasten katsovan televisiota siksi, että televisio-ohjelmat tarjoaisivat lapsille tietoa sekä moraalisia opetuksia. Televisio toimiikin lapselle tietolähteenä. Lapsi saa esimerkiksi sitä kautta mahdollisuuden maailmasta ja sen ilmiöistä. Lapset etsivät sekä omaksuvat tietoa katsomistaan ohjelmista, kuten he omaksuvat tietoa muustakin ympäristöstään. (Suoninen 1993: 21.) Televisio-ohjelmat tarjoavat lapsille myös puheenaiheita heidän ystäväpiirissään. Suositut televisio-ohjelmat ovat usein tunnettuja monien lasten kesken, ja vaikka lasten perhetaustat tai muut virikkeet ovatkin hyvin erilaisia, tarjoavat televisio-ohjelmat yhteistä puhuttavaa. (Emt. 53.)

Tässä luvussa käsittelen ensin yleisesti lapsen roolia televisionkatsojana. Käyn läpi myös ikärajasuosituksia ja ohjelmien sisällön soveltuvuutta lapselle. Esittelen luvussa myös television yleisimpiä vaikutuksia lapsiin. Näitä ovat pelot, väkivaltaohjelmien vaikutukset sekä median vaikutukset leikkeihin. Kerron myös mediasisältöjen todellisuudesta.

### 2.1 Lapsi televisionkatsojana

Lapset ovat televisionkatsojina aktiivisia. Heidän kiinnostuksensa vaikuttaa siihen, mitä he televisiosta haluavat seurata. Jos televisiosta tuleva kuvamateriaali ei heitä miellytä, siirtyvät he muiden aktiviteettien pariin. (Werner 1996: 26.) Valkonen ym. (2005: 67) korostavat, että on väärin ajatella lapsen tuijottavan televisiota kuin hypnotisoituna, kykenemättä itse millään lailla tietoisesti vaikuttamaan seurauksiin, tai tekemään tietoisia päätöksiä.

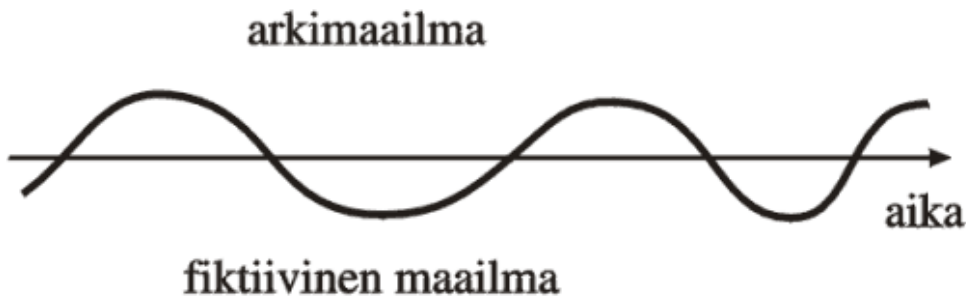
Werner (1996: 26–28) on sitä mieltä, että katsomiskokemuksessa olennaista on se mitä katsotaan, kuinka tarkkaavaisesti ohjelmaa seurataan, ja kuinka syventyneitä ohjelmaan katselutilanteessa ollaan. Lasten aktiivisuutta voidaan tutkia ennen televisionkatselun aloittamista, sekä katselun aikana ja sen jälkeen. Wernerin mukaan suuntautumista voidaan puoles-

taan selvittää sillä perusteella, minkä ohjelman lapsen valitsevat, kuinka keskittyneesti he siihen syventyvät ja mihin he ohjelmaa käyttävät. Nämä eri aktiivisuuden muodot ilmenevät katseluprosessin eri vaiheissa. Esimerkiksi ennen televisionkatselua lapsi valitsee itselleen mieluisan ohjelman. Katselun jälkeen valikointi ilmenee siitä, mitä lapsi katsomisen jälkeen muistaa kyseisestä ohjelmasta. Ja puolestaan syventymisaste on havaittavissa ennen katselun aloittamista niistä odotuksista ja ennakkoinneista, joita lapsi tulevasta katselukokemuksesta tekee. Katselun aikana syventyminen ilmenee siinä, kuinka lapsi pyrkii ymmärtämään näkemäänsä sekä eläytymään kerrontaan, ja katselun jälkeen siinä, kuinka hän työstää saatuja vaikutelmia ja tunnelmia. Lapsi voi käyttää ohjelmaa eri tavoin katselemisen jälkeen: hän voi jäljitellä televisiohahmoja, leikkiä nähtyä ystäviensä kanssa tai muutoin työstää ohjelman sisältöä niiden vaikutelmien mukaan, joita hänelle katselusta välittyi. (Werner 1996: 26–28.)

Televisio-ohjelmaan voi eläytyä myös niin voimakkaasti, että katsoja tuntee suoraa yhteyttä ruudussa oleviin tapahtumiin. Tilanteissa voi eläytyä esimerkiksi televisiohahmon rooliin, kokien hahmon toiminnan ja tunteet ominaan, niin voimakkaasti, että unohtaa oman itsensä. Katsoja voi toisaalta tuntea vahvaa yhteenkuuluvuutta hahmon kanssa, menettämättä omaa identiteettiään, tämä ilmenee esimerkiksi tuntemuksena mieltää itsensä hahmon keskustelukumppaniksi. Eläytymisellä on siis suuri merkitys siinä, kuinka mikäkin ohjelma katsojiin vaikuttaa. (Werner 1996: 28.) Jotta katselukokemus olisi mieluisa, tulee ohjelman tarjota mahdollisuus samaistua johonkin hahmoon. Etenkin pienille lapsille on tärkeää, että ohjelmasta löytyy tarpeeksi hänen itsensä kaltainen henkilöahmo, koska he ovat kehitykseltään vielä siinä vaiheessa, etteivät kunnolla pysty asettumaan toisen ihmisen asemaan. (Emt. 28.)

Kytömäen (1999: 29) mukaan samaistuminen eli identifikaatio on erittäin laaja ja monimerkityksinen ilmiö. Arkikielessä samaistuminen viittaa hänen mukaansa yleensä tilanteeseen, jossa katsoja tuntee erityisen läheiseksi televisio-ohjelmassa olevan hahmon. Esimerkiksi televisio-ohjelman suosiota voidaan selittää niin, että se sisältää samaistumismahdol-

lisuuksia erilaisille ihmisille. Kuitenkin samaistumisesta voidaan puhua myös silloin, kun tarkoitetaan ympäristöä, tunnelmaa, tilannetta, ongelmia sekä sosiaalista suhdetta. Eli johonkin televisio-ohjelmaan voi ikään kuin mennä helpommin mukaan, kun siinä olevat hahmot, ympäristö ja esimerkiksi aiheet ovat tunnistettavissa katsojan omassa elämässä. (Kytömäki 1999: 30.) Kytömäki havainnollistaa eläytymistä ja etäännyttämistä aaltomallin avulla (Kuvio 1).



**Kuvio 1.** Aaltomalli eläytymisen ja etäännyttämisen kuvaajana (Kytömäki 1999: 38).

Aaltomalli kuvastaa Kytömäen (1999: 37–38) mukaan elokuvan katselutilanteessa tarinaan eläytymistä ja puolestaan etäännyttämistä. Eli katsomistilanteessa eläydytään fiktiivisiin hahmoihin ja heidän kohtaloihinsa, sekä ohjelman tarjoamiin kuviteltuihin tapahtumiin. Kuitenkin katselutilanteessa palataan, eli etäännyttään, fiktiivisestä maailmasta reaali maailmaan, joko omasta tahdosta tai tahtomatta. Turvallisuutta tällaisessa katselutilanteessa lisää se, että jos ohjelma käy liian jännittäväksi, voidaan itse vaikuttaa etäännyttämiseen. Itse tilanteeseen voidaan vaikuttaa esimerkiksi sytyttämällä valot, tai vaikka alkamalla ajatella jotain muuta. Tahattomasti tapahtuva etäännyttäminen on kyseessä silloin, kun katselutilanteen keskeyttää jokin ulkopuolelta tuleva häiriötekijä, kuten esimerkiksi soiva puhelin. Toisaalta myös ohjelman sisäiset piirteet saattavat aiheuttaa tahattoman etäännyttämisen, tällaisesta esimerkkinä voisi olla vaikka epäluonteva dialogi tai epäuskottavat tapahtumat. (Emt.)

Von Feilitzen (1989: 173) erottaa samaistumisesta kaksi muotoa, samanlaisuuteen perustuvan samaistumisen sekä toivesamaistumisen. Samankaltaisuuteen perustuvalla samaistumisella hän tarkoittaa sitä, että katsoja samaistuu itsensä kaltaisiin televisiohahmoihin ja toivesamaistumisella puolestaan sitä, että katsoja samaistuu hahmoon, jonka kaltainen toivoisi olevansa. Usein näiden välillä ei kuitenkaan ole selkeää eroa, vaan samaistumiskokemuksessa on kyse molempien yhdistelmästä. (Emt.) Samaistuminen ja eläytyminen ovat tärkeä osa television katselua. Niillä on yhteys myös siihen, kuinka televisio-ohjelmat vaikuttavat. Jos samaistumista tai eläytymistä ei katsomiskokemuksessa tapahdu, eivät ohjelmat todennäköisesti myöskään aiheuta vaikutuksia katsojaan.

## 2.2 Televisio-ohjelmien sisällön soveltuvuus lapselle

Digitelevision myötä television ohjelmatarjonta on kasvanut runsaasti, ja esimerkiksi elokuvakanavilla aikuisille tarkoitettuja elokuvia esitetään päivälläkin. Ensisijainen vastuu lasten televisionkatselun kontrolloinnista on vanhemmillä. Kuitenkaan vanhemmillä ei ole mitään valtaa siihen, mitä televisiosta näytetään. Vanhempien päätösvalta rajoittuu oikeastaan vain siihen, mitä lapset saavat kotona televisiosta katsoa. (Martsola ym. 2004: 6, 7.) Vanhempien tueksi on eri toimijatahoilla omat määritellyt tehtävänsä. Esimerkiksi valtion elokuvatarkastamo vastaa elokuvien ikärajamerkinnöistä ja televisiokanavat puolestaan vastaavat kanavallaan esitettävien ohjelmien lähetysajoista sekä sisällöstä. Elokuvateatterit puolestaan ovat vastuussa ikärajamerkintöjen noudattamisesta, ja koulujen vastuualueeseen kuuluu mediakasvatus. (Emt. 6.)

Valtion elokuvatarkastamon tehtäviin kuuluu tarkistaa ennakkoon kaikki Suomessa näytettävät alle 18-vuotiaille esitettävät kuvaohjelmat. Heidän tulee myös päättää minkä ikäisille ohjelma on sopiva. Ensisijaisena tehtävänä on suojella lapsia ohjelmilta, jotka saattavat olla haitallisia heidän kehityksensä kannalta. (Martsola ym. 2004: 7.) Lapsille haitallisena aineistona pidetään ohjelmaa, joka ”väkivaltaisuutensa tai seksuaalisen sisältönsä vuoksi tai

kauhua herättämällä taikka muulla näihin rinnastettavalla tavalla on omiaan vaikuttamaan haitallisesti lasten kehitykseen” (Valtion elokuvatarkastamo 2007). Elokuva voidaan joko sallia kaikenikäisille, tai kieltää eri-ikäisiltä. Elokuvat voidaan kieltää alle 7-, 11-, 13-, 15- ja alle 18-vuotiailta. Jokaisessa ikärajpäätöksessä on taustalla sananvapauden liittyvät tekijät sekä lastensuojelullinen näkökulma. Elokuvia tarkastettaessa pyritään huolehtimaan siitä, että lasten sananvapautta ei rajoiteta. Ikärajoja päätettäessä otetaan huomioon paitsi ohjelman tarina, niin myös teeman käsittely, yleistunnelma ja sen keveys tai ahdistavuus. Teemalla tarkoitetaan jotain vaikeaa aihetta, kuten esimerkiksi inestiiä. Tämä saattaa olla monille katsojille hyvin ahdistava teema, vaikka se esiintyisikin ohjelmassa vain viittauksina. Ikärajamerkintöihin vaikuttaa myös elokuvan genre. Esimerkiksi seikkailuelokuvan ikärajaennuste on erilainen kuin toimintaelokuvan. Kuitenkaan tämä ei aina tarkoita sitä, että toimintaelokuva olisi haitallisempi kuin seikkailuelokuva. (Emt.) Taulukkoon 1. olen koonnut Valtion elokuvatarkastamon mukaiset ikärajamerkintöihin vaikuttavat tekijät.

Televisiossa esitettävien elokuvien ja ohjelmien ikärajoituksista sekä ohjelman esittämisajankohdasta vastaavat televisioyhtiöt. Kyse on yhtiöiden itsesäätelystä, joka perustuu televisio- ja radiotoiminnasta annettuun lakiin. Lain mukaan lapsen kehitykseen haitallisesti vaikuttavat ohjelmat tulee esittää sellaisena ajankohtana, jolloin lapset eivät yleensä televisiota katso. Ohjelmien haitallisuudesta tulee myös tiedottaa ennen ohjelman alkua. Esittämisajankohdan valvonnasta vastaa viestintävirasto. (Viestintävirasto 2004b.) Valvonta tapahtuu kuitenkin aina jälkikäteen, koska televisiosta tulevia ohjelmia ei voida ennakkotarkastaa sananvapautta koskevien periaatteiden vuoksi (Martsola ym. 2006: 97). Taulukkoon 1 olen koonnut Martsolan ym. (2006: 89–91) tekemien kuvien pohjalta valtion elokuvatarkastamon listaamat ikärajasuositukset ja tietyille ikärajalle sallitut sisällöt (Valtion elokuvatarkastamo 2007). Martsolan ym. (2004: 34) tekemän tutkimuksen mukaan vanhemmat kaipaavat ikärajasuosituksia enemmän tietoa ohjelmien haitallisuudesta. Usein vanhemmat ajattelivat myös, että tarkastettujen elokuvien ikärajpäätökset ovatkin vain suosituksia. Vanhemmat olivat myös sitä mieltä, että ohjelmien ikärajoja tulisi nostaa. (Emt.)

**Taulukko 1.** Kuvaohjelmien ikärajasäädökset (Martsola ym. 2006: 89, Valtion elokuva-tarkastamo 2007).

<b>Merkintä:</b>	<b>Väkivalta:</b>	<b>Seksi:</b>	<b>Kauhu:</b>	<b>Ohjelmia:</b>
3, sallittu kaikille	pikkupotkuja, läimäyksiä, ilmaan ammuskelua	alastomuus, romantiikka, hyvin viitteelliset seksiin liittyvät kohtaukset	hyvin lievät pelottavat kauhuelementit, vähäiset äänitehosteet.	Muumi-videot, monet vanhat Disney-animaatiot
K7	lievät väkivalta-kohtaukset, joissa tarinalla ja henkilöllä on ratkaiseva osa	lievät seksi-viittaukset, kuten suutelu, halailu ja pyöriminen peiton alla	lievät, lyhyet kauhu-elementit, kuten hirviöhahmot ja kohtalaiset äänitehosteet	uudet Disney-animaatiot, monet Digimonit, Liikkuva linna, Ihmeperheet
K11	väkivalta, jota ei ole esitetty kovin realistisesti tai yksityiskohtaisesti	viitteelliset seksikohtaukset, pehmeä erotiikka tarinan kannalta perustellussa yhteydessä	lyhyehköt melko lievät kauhuelementit, ääni- ja valotehosteinen	Harry Potter, Hämähäkkimies, seikkailuelokuvat, spektakkelit, katastrofielokuva
K13	melko realistinen väkivalta	melko selväpiirteiset yksityiskohtiltaan peitetyt seksikuvaukset	kauhukuvaukset, joissa jännitys ja pelko rakennetaan tarinan ja hahmojen varaan	ns. anime-elokuvat
K15	yksityiskohtainen realistinen, ei erityisen pitkitetty tai verinen väkivalta, seksiin liittyvä lievä väkivalta, joka perustuu asiayhteyteen	melko avoimet seksikohtaukset ja pehmeä pornografia	ahdistavaa kauhua (psykologisesti vaikuttavaa)	The Ring, James Bond, Paha maa, valtavirran toimintaelokuvat, joissa on runsaasti väkivaltaa
K18	erittäin yksityiskohtainen, liioiteltu ja sadistinen väkivalta, verinen ja realistinen väkivalta	aikuisten seksiohjelmat, kova pornografia – aito, peittelemätön sukupuoliakti	Sallitaan todella järkyttävät, intensiiviset kauhuelokuvat	Manaaja, Saw



Vuonna 2004 asiaan kiinnitettiin enemmän huomiota, ja televisiokanavat tarkensivat esitettävien ohjelmien ikärajasuosituksia. Viestintäviraston tekemän selvityksen mukaan Yleisradion televisiokanavat, Nelonen, Subtv ja MTV3 allekirjoittivat sopimuksen. Sopimuksen mukaan televisiosta ei näytetä ”K18-ohjelmia ennen kello 23, K15-ohjelmia ennen kello 21 ja K11-ohjelmia arkisin ennen kello 17:ää”. (Viestintävirasto 2004a.) Ohjelman alussa on myös välittömästi kerrottava, mikäli ohjelma on K18 tai K15. Ikärajasuositus tulee näkyä mainoksessa, ohjelmatiedoissa sekä ohjelmien välisissä kuulutuksissa. (Emt.; Martsola ym. 2006: 97–98.)

Vuonna 2008 astui voimaan jälleen uudistettu sopimus, jonka mukaan valtakunnalliset televisioyhtiöt sitoutuivat noudattamaan K13 merkintää. Päätöksen taustalla oli Viestintäviraston vuonna 2007 tekemä selvitys ikärajamerkintöjen ja aikarajoitusten toimivuudesta. Televisioyhtiöt ovat myös verkkoviestinnän ja yhteisen mainosspotin kautta sopineet pannottavansa K-merkinnöistä tiedottamiseen (Viestintävirasto 2008). Taulukkoon 1 olen koonnut myös K13 merkintää koskevat ohjelmien sisällölliset rajoitukset.

### 2.3 Televisionkatseluun liittyvät pelot

Jännittävät televisio-ohjelmat ovat lasten mielestä kiinnostavia, ja he pitävät niistä. Kuitenkin, mikäli jännitystä on liikaa, ja ohjelma muuttuu pelottavaksi, ei siitä enää pidetä. Jännittävää katsomiskokemusta tavoitellessaan lapset tuntevat halua katsoa myös ohjelmaa, jonka tietävät pelottavaksi. Tällöin jännityksen tuoma kiva tunne saattaa muuttua pelottavaksi, koska ohjelmassa saattaa olla teemoja, jotka lapsi kokee turhan jännittäväksi. Esittelin luvussa 2.1 Kytömäen luoman aaltomallin, jonka mukaan katsoja ikään kuin häilyy reaali maailman ja fiktiivisen maailman välillä (Kytömäki 1999: 38). Kytömäen mallin on havainnut hyväksi myös Suoninen (2004: 182), joka pitää sitä erinomaisena erityisesti käsitteellistämään pelon ja jännityksen hienoista eroa. Pienillä lapsilla ei ole vielä täysin kykyä erottaa mediatodellisuutta reaalityodellisuudesta. Tällöin lapsi saattaa uppoutua mukaan tari-

naan, unohtaen tai tietämättään että kyseessä on fiktiivinen ohjelma. Uppoutuessaan hänen saattaa olla vaikeuksia etäännyttää itsensä ohjelmasta ja palata reaali maailmaan. Tällöin jännittävästä ohjelmasta tulee pelottava. (Emt. 182.)

Pienimmillä lapsilla nämä pelot liittyvät usein televisiohahmojen ulkonäköön. Esimerkiksi Rölli on tällainen hahmo, jota monet ensi kertaa nähtyään pelkäävät, mutta myöhemmin kuitenkin kiintyvät hahmoon. Vanhemmilla lapsillakin pelot liittyvät hahmon ulkonäköön, mutta silloin pelottavana saatetaan kokea esimerkiksi ohjelmassa esiintynyt ihminen, joka on pukeutunut vaikkapa karhuksi. Hahmon ulkonäön lisäksi pelkoa aiheuttaa realistiseksi koettu väkivalta. (Suoninen 1993: 37.) Todenmukaisuus ja todentuntuisuus ovat kaksi eri asiaa. Suonisen (emt.) mukaan esimerkiksi televisiouutisten väkivaltaiset osuudet eivät vaikuta lapseen, kun sen sijaan fiktiivistä ohjelmaa seurattaessa lasten huomio kiinnittyy väkivaltakohtauksen aikana myös voimakkaisiin äänitehosteisiin ja musiikkiin. Suonisen tekemän tutkimuksen mukaan tytöt pelkäsivät enemmän väkivaltaa, kuin pojat. Pojilla tämä saattaa johtua myös siitä, että he yrittävät jäljitellä vanhempien lasten esimerkkiä ja sinnikkäästi katsoa ohjelman loppuun. Tytöt puolestaan kertoivat muun muassa väkivallan aiheuttavan heille painajaisia, ja lähtivät katselutilanteesta helpommin pois. (Emt. 38.)

Pelko onkin Martsolan ym. (2006: 76) mukaan yksi useimmin ilmenevistä lasten mediakokemuksista. Lapselle tunnetilana on pelko, silloin kun aikuiset kokevat ohjelman esimerkiksi jännittäväksi tai ahdistavaksi (emt.). Lapset eivät useinkaan kerro vanhemmille tai muillekaan aikuisille kokemistaan mediapeloista, ja tästä johtuen niiden havaitseminen voi olla vaikeaa. (Emt. 141.) Valkonen ym. (2005: 71) ovat tutkineet lasten televisionkatse-  
lua nimenomaan lapsen näkökulmasta, sillä aikuisten käsitykset aiheesta voivat poiketa paljonkin lasten kokemuksista. Lapsille tärkeää katsomiskokemuksessa on myönteisten ja kielteisten tunteiden vuorottelu. Pelot eivät liity ainoastaan hahmojen ulkonäköön, vaan pelottavia kohtauksia saattaa olla myös lastenohjelmissa. (Emt. 74.)

Lapsi voi kohdata pelottavia asioita televisiosta myös passiivisesti. Tällä Valkonen ym. (2005: 75) tarkoittavat sitä, että lapsi näkee sattumalta televisiosta jotain pelottavaa tai hämmentävää, joka aiheuttaa heille pelon tunnetta, etenkin koska he eivät pystyneet varautumaan siihen etukäteen. Tällaisiin tilanteisiin lapsi joutuu, kun hän on esimerkiksi samassa huoneessa, jossa aikuinen katsoo aikuisten ohjelmia, tai silloin kun televisio on päällä, vaikka sitä kukaan katsoisikaan. Aikuisille suunnatut ohjelmat sisältävät usein paljon väkivaltaa, joko todellista tai fiktiivistä. Paljon väkivaltaa sisältäviä ohjelmia ovat esimerkiksi uutiset. Myös lapset törmäävät usein tällaisiin kohtauksiin. Heille sen näkeminen ei kuitenkaan ole sama asia kuin aikuisille, koska he eivät vielä voi täysin jäsentää näkemäänsä. Tällaisista pelottavista väkivaltakohtauksista on Valkosen ym. tekemän tutkimuksen mukaan jäänyt lasten mieliin joko muistifragmentteja tai visuaalisia mielikuvia. Lapselle tilanne on hämmentävä, sillä hän ei tiedä mitä nähdystä tulisi ajatella, eikä hän usein pysty itse työstämään tällaisia mielikuvia. (Emt.) Ohjelmissa esiintyvät pelottavat hahmot sekä ohjelmien pelottavat tapahtumat saattavat jäädä lasten mieliin, ja pelottaa heitä myös itse katsomistilanteen jälkeen. Tämä johtuu siitä, että lapsella ei välttämättä ole kykyä käsitellä television aiheuttamia kielteisiä tunteita niin, että saisi pelon poistettua. (Emt. 81.)

Lapsen identiteetin ja taitojen sekä tietoisuuden ja todellisuuskäsityksen kehityksessä ovat tärkeitä niin lapsen omat kokemukset, henkilökohtainen kommunikaatio kuin mediasta saadut vaikutteetkin (Werner 1996: 23). Televisio vaikuttaa lasten keskinäisiin suhteisiin, vaikka pienet lapset katsovatkin yleensä televisiota kotonaan joko yksin tai vanhempiansa kanssa. Lapset käyvät melko paljon keskustelua katsomistaan televisio-ohjelmista. Television sen hetken suosituimmat ohjelmat ovat lähes kaikkien lasten tiedossa, ja silloin niistä on helppo keksiä niin puheenaiheita kuin ideoita leikkeihin. Pienillä lapsilla leikki on mahdollisuus ja luonnollinenkin tapa purkaa saatuja kokemuksia sekä vaikutteita. Lapsen televisiotulkinnassa olennaista on kokemusten käsitteleminen leikin kautta. Televisio-ohjelmista vaikutteita saaneet leikit voivat olla monenlaisia. Pienimmät lapset saattavat esimerkiksi hokea jostain ohjelmasta tuttua sanaa, lausetta tai vaikkapa laulua. Usein televisioleikkeihin liittyy televisio-ohjelmiin liittyviä leluja sekä oheistuotteita. (Emt. 107–109.)

Televisiopelkojen kerrotaan olevan yksi yleisimmistä ilmenevistä vaikutuksista lasten mediakokemuksissa. Pelkoa aiheuttavat esimerkiksi hahmon ulkonäkö ja realistiseksi koettu väkivalta. Televisio saattaa aiheuttaa lapselle pelontunnetta myös passiivisesti. Vaikka lapsi ei aktiivisesti televisiosta katsoisikaan, voi aikuisten katsomat ohjelmat jäädä pelottavina mieleen.

#### 2.4 Väkivaltaohjelmien vaikutukset lapsiin

Katharsisteorian mukaan väkivalta ei aiheuta kielteisiä vaikutuksia vaan päinvastoin teorian mukaan televisioväkivalta vaikuttaa katsojiin myönteisesti (Werner 1996: 114). Katharsisteoria on peräisin Aristoteleelta. Teorian avulla hän selitti fiktiiväväkivallan suosiota. (Hietala 2007: 134; Hodge & Tripp 1986: 102.) Teorian mukaan katsoja saa mahdollisuuden purkaa ja vapautua negatiivisista tuntemuksista, kun hän voi eläytyä televisiossa esitettyyn väkivaltakohtaukseen, tai muihin negatiivisiin tapahtumiin. Tämä tapahtuu samaistumalla ohjelmassa oleviin roolihahmoihin. (Werner 1996: 114–115; Hietala 2007: 134–135.) Wernerin (1996: 115) mukaan teoriaa on kritisoitu paljon, koska sen empiirinen tausta on hyvin heikko. Kuitenkin, vaikei teoriaa olekaan voitu teoreettisesti vahvistaa, voi se silti olla pätevä joissain yksittäisissä tapauksissa. Werner toteaa, että muut teoriat väkivaltaviihteen vaikutuksista käytökseen sisältävät ajatuksen siitä, että väkivalta saattaa vaikuttaa vastaanottajan käytökseen. Tällaisia ovat hänen mukaansa lukuisten yksittäistutkimusten sekä laajojen projektien ansiosta, esimerkiksi katharsisteoriaa paremmin todistettavissa olevat: oppimisteoria, stimulointiteoria sekä tottumisteoria. (Emt.)

Väkivaltaisten televisio-ohjelmien yhteys väkivaltaiseen ja aggressiiviseen käyttäytymiseen on ollut suosittu tutkimuskohde jo pitkän aikaa. Hietalan (2007: 132) mukaan väkivaltaohjelmien vaikutuksista lapsiin ja nuoriin puhutaan mediassa erityisen paljon juuri silloin, kun joku lapsi tai nuori on tehnyt väkivaltarikoksen. Hietala (emt.) toteaa, että yleisimmän ajatusmallin mukaan fiktiivinen aggressiivikäyttäytyminen lisää vastaanottajan aggressiivisuut-

ta, ja mahdollisuus väkivaltaiseen käytökseen tapahtuu mallioppimisen kautta. Lapsi saattaa esimerkiksi oppia televisiosta väkivaltaista käytöstä, samalla lailla kun hän oppii muitakin asioita kokemuksensa sekä ympäristönsä kautta. Oppiminen voi ilmetä monella eri tapaa, tällaisia ovat esimerkiksi "jäljittely- tai mallioppiminen, käyttö- tai soveltamisvaikutusta, asenteellista tai motivaatiovaikutusta". Kun lapsi näkee televisiosta toistuvasti väkivaltaista käyttäytymistä, saattaa hän ruveta ajattelemaan, että väkivallalla voi ratkaista ristiriitatilanteita. Jos lapsi ei saa lähiympäristöstään väkivallan vastaisia näkemyksiä, voi lapsen asenne väkivaltaa kohtaan muuttua myönteisemmäksi. Tällöin voi väkivaltaisuutta näkyä esimerkiksi televisiohahmoa jäljittelemällä tai imitoimalla. (Werner 1996: 115.) Tahkokalliolla (2001: 122) on erilainen näkemys mallioppimisesta, ja hän pitääkin termiä harhaanjohtavana. Varsinkin tilanteissa, joissa lapsi keskittyy ja syventyy esimerkiksi pelaamaan väkivaltaista tietokonepeliä. Tahkokallion mukaan lapsi ei omasta näkökulmastaan tällöin jäljittele hahmon toimintaa, vaan "hän itse on itse väkivalta" (emt.).

Wernerin (1996: 115) mukaan nykyään on olemassa, mallioppimisteorian lisäksi, monenlaisia teorioita, jotka käsittelevät media-aineiston aggressiivisuuden vaikutuksia. Esimerkiksi stimulointi tarkoittaa sitä, että väkivaltaohjelmat kiihottavat vastaanottajaa niin, että tunteet saattavat muuttua aggressiiviseksi toiminnaksi. Werner (emt. 115–116) kertoo stimuloivan vaikutuksen korostavan paitsi väkivaltaisten ohjelmien osuutta aggressiiviseen käytökseen, myös yleisesti television katsomista. Laboratoriokokeiden lisäksi myös normaalissa ympäristössä on havaittu, että kun lapset istuvat television edessä pitkään, voi heidän käyttäytymisensä olla enemmän aggressiivista sekä aktiivisempaa. Vaikutus on kuitenkin vain lyhytaikaista, ja vahvimmillaan itse katsomistilanteessa tai heti sen jälkeen, kunnes vähitellen asteittain lakkaa. Stimuloivan teorian mukaan televisio aiheuttaa vahvimmin aggressiivisuutta ja levottomuutta lapsille, joilla on jo taipumusta aggressiivisuuteen. Lapsiin, joilla ei ole havaittu aggressiivista käytöstä, väkivalta ei vaikuta ollenkaan, tai sen vaikutus on vähäisempää. Werner (emt. 116) esittelee myös tottumisteorian, jonka mukaan katsojat puolestaan immunisoituvat televisiosta tulevalle väkivallalle. Väkivaltaan totutaan, ja siihen

ei käytännössä puututa paljoakaan. Teorian mukaan tullaan siis ikään kuin välinpitämättömämmiksi oikeaa väkivaltaa kohtaan. (Emt.)

Martsolan ym. (2006: 62) tekemän selvityksen mukaan joidenkin lasten kohdalla oli havaittavissa, että väkivaltaviihteen toistuvasta katsomisesta aiheutui tunteiden turtumista. Suomessa 2002 tehdyn selvityksen mukaan henkirikoksia tehneet nuoret ovat joissain tapauksissa ottaneet mallia väkivaltaisesta tietokonepelistä tai elokuvasta (Häkkänen & Hagelstam 2002: 36). Vaikka vaikutukset eivät näkyisikään tällaisina suorina väkivallan tekoina, heijastuvat ne yksilön tunteisiin, asenteisiin sekä käsityksiin. Suurimpaan riskiryhmään kuuluvat sellaiset lapset, joilla muutenkin elämän perusturva sekä psyykinen tasapaino ovat hataria ja vakiintumattomia. (Emt. 64.)

Werner (1996: 118) esittää, että niin kuin muukin televisio-ohjelmien kokeminen on yksilöllistä, myös väkivaltaohjelmien vaikutus katsojaan vaihtelee henkilöittäin. Myös ohjelmasisällöllä on vaikutusta. Vaikutusten voimakkuus lisääntyy, jos ohjelman ympäristö ja ruudussa tapahtuvat tapahtumat muistuttavat vastaanottajan omia käyttäytymistäipumuksia. Myös se vaikuttaa koetaanko väkivalta oikeutettuna vai epäoikeudenmukaisena. Jos sankari esimerkiksi käyttäytyy väkivaltaisesti ja käyttää väkivaltaa puolustaessaan muita tai itseään on vaikutus vahvempi, kuin silloin, kun esimerkiksi ohjelman paha hahmo käyttää väkivaltaa. Tämä johtuu siitä, että yleensä katsoja samaistuu mieluummin hyvään kuin pahaan sankariin. Vaikutus on puolestaan vähäisempää, jos katsojalle näytetään "uhrin" tuska, kuten loukkaantumiset ja kivut. Väkivallasta annetaan silloin realistisempi kuva, kuin jos lapset näkevät sankarin nousevan väkivaltakohtauksen jälkeen ylös maasta täysin vahingoittumattomana. (Emt. 118–119.) Lasten aikaisempi ajattelu vaikuttaa myös. Jos lapsi on ennestään aggressiivisempi ja jäljittelee helpommin aggressiivista käytöstä, ovat he usein myös kiinnostuneita väkivaltaa sisältävistä ohjelmista, ja hakeutuvat niiden seuraan helpommin (Emt. 119; Martsola ym. 2006: 59). Jos lapsella taas ei ole taipumusta aggressiiviseen tai väkivaltaiseen käytökseen, ja hän vastustaa ohjelmia, ei hän myöskään altistu vaikutuksille. Lapselle olisikin tärkeää, että vanhemmat ja muut hänelle tärkeät henkilöt koros-

taisivat väkivaltaisen käyttäytymisen olevan sopimatonta. (Werner 1996: 119.) Tahkokallio (2002: 122) on sitä mieltä, että mitä aikaisemmin lapsi aloittaa väkivaltaviihteen seuraamisen, sitä todennäköisemmin hän käyttää väkivaltaa myös ratkaistessaan ristiriitatilanteita.

Hietala (2007: 136) katsoo oikean väkivaltafiktion olevan yksi vanhimmista tarinakaavoista. Tällä hän tarkoittaa sitä, että ohjelmassa paha uhkaa hyvää väkivallalla. Tämän seurauksena sankari rankaisee pahaa ja tämän mahdollisia joukkoja. Tarinan huippukohtana on välienselvittely, minkä seurauksena hyvä taltuttaa pahan. (Emt.) Hietalan mukaan tällainen oikea väkivaltafiktio toimii yleisölle terapeuttisesti kahdellakin eri tapaa. Toisaalta, koska se luo oikeudenmukaisuutta, eli paha saa ansionsa mukaan ja toisaalta, koska yksilö samaistumalla tarinan viattomien uhrien kärsimyksiin mahdollistaa tarinasta nauttimisen yksilötasolla. Samaistuminen nostaa yksilön aggressiotasoa, kunnes pahis kuolee, ja katsoja saa oman katharsiksensa, eli omat aggressiot laukeavat. (Emt. 138.) Hietala (emt. 138–139) toteaa, että ihmiset tarvitsevat oikeita väkivaltatarinoita kulttuuriseksi terapiaksi ja vähentämään tosielämän väkivaltaa. Hän korostaa kuitenkin, että tulisi kiinnittää huomiota ikäkausiin, ja siihen, millaisia pahiksia tarinoissa esiintyy. Toisaalta vääränlaista väkivaltaa, eli sellaista jossa väkivalta esitetään ilman oikeudenmukaisuusaspektia, esiintyy aivan liikaa, ja siitä on syytä olla huolissaan. (Emt. 139.)

Wernerin (1996: 122) mukaan voidaan lukuisten tutkimusten perusteella sanoa, että mediaväkivalta saattaa aiheuttaa vahingollisia vaikutuksia, kuten esimerkiksi vapauttaa piilossa olevaa aggressiivisuutta. Hänen mukaansa tulisikin suhtautua kriittisesti mediasisältöihin ja siihen mitä lapset katsovat. Werner korostaa kuitenkin, että ei voida jättää huomioimatta sitä seikkaa, että osa mediaväkivaltaa katsovista lapsista on esimerkiksi pelokkaita, aggressiivisia tai levottomia. Esimerkiksi esikouluikäiset pojat, jotka ovat katsoneet paljon mediaväkivaltaa, ovat myöhemmin kehittäneet toimintatavan sekä medioiden käyttötavan, joka lopulta johtaa väkivaltaiseen ja aggressiiviseen käytökseen. (Emt. 122–123.)

Väkivaltaiset ohjelmat voivat vaikuttaa lapseen haitallisesti. Haitallisena vaikutusta pidetään esimerkiksi silloin, jos ohjelman väkivaltaista mallia käytetään ristiriitatilanteiden ratkaisemiseen käytännössä. Väki-valtaohjelmien vaikutukset ovat yksilöllisiä. Herkimmin ohjelmat vaikuttavat lapsiin, jotka ovat luonteeltaankin väkivaltaisuuteen taipuvaisia. Väki-valtaviihde voi olla myös hyvää, ja tarjota esimerkiksi mahdollisuuden katsojan omien aggressioiden purkamiseen, kuten esimerkiksi katharsisteorian mukaan.

## 2.5 Mediasisältöjen todellisuus

Lapsen todellisuuskäsitys syntyy esimerkiksi median välityksellä. Werner (1996: 24) esittelee kolmenlaisia todellisuuskäsityksiä, jotka havainnollistavat lapsen subjektiivista todellisuuskäsitystä. Nämä kolme todellisuutta ovat: objektiivinen sosiaalinen todellisuus, symbolinen sosiaalinen todellisuus sekä subjektiivinen sosiaalinen todellisuus. Objektiivinen sosiaalinen todellisuus tarkoittaa sitä todellisuutta, joka koetaan olevan totta yksilön ulkopuoliossa maailmassa, ja johon yksilön täytyy itsensä sijoittaa. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi koulu, talo sekä puut. Symbolinen todellisuus puolestaan tarkoittaa, että todellisuus koostuu useista symbolisista ilmauksista, kuten esimerkiksi televisio-ohjelmista sekä muista medioista. Tässä yhteydessä on tärkeää, että yksilöllä on kyky erotella ja käsittää symbolisen todellisuuden erilaiset ulottuvuudet. Lajityyppituntemus ja sen ymmärtäminen merkitsee paljon. Vastaanottajan reaktiot sanomaan vaihtelevat sen mukaan missä sanoma esitetään, eli esitetäänkö se esimerkiksi mainoksessa, televisiosarjassa vai uutisissa. Subjektiivinen sosiaalinen todellisuus muodostaa yksilön sosiaalisen toiminnan perustan sekä vastaa objektiivisen että symbolisen todellisuuden merkityksistä. (Emt. 24–25.)

Mediaväkivaltaa tutkittaessa tulisi kiinnittää huomiota myös siihen, kuinka realistisiksi lapset ohjelmat kokevat. Lapset, jotka pitävät ohjelmia todellisuutena saavat vahvimmin vaikutteita väkivaltaisuudesta. Werner (1996: 128) pitää hyvänä sitä, että ohjelma tunnistetaan selkeästi kuvitteelliseksi, koska silloin media- ja reaalitytodellisuus pystytään pitämään erillään. Mustosen (2001: 61) mukaan jo 5-vuotias lapsi erottaa faktan fiktiosta. Piirretyissä



väkivalta saatetaan usein kuvata hauskana ongelmanratkaisutilanteena, joka ei aiheuta pysyvää harmia tai vammoja. Kuitenkin sellaisen katselu voi ylläpitää väkivaltakäyttäytymistä hyväksyviä asenteita. (Emt.) Vaikka lapset tunnistavatkin piirretyt epätodellisiksi, voivat he silti ottaa niistä väkivaltaisia malleja esimerkiksi omiin leikkeihinsä. Kuitenkin tällöin lapset usein tiedostavat, että kyseessä on vain leikki, eikä piirrosfilmien näin tulisi vaikuttaa lasten väkivaltaiseen käyttäytymiseen oikeassa elämässä. (Werner 1996: 129.)

## 2.6 Median vaikutukset lasten leikkeihin

Mediasta saadut vaikutukset leikkeihin voivat olla joko "laajoja, vähäisiä, myönteisiä tai kielteisiä". Esimerkiksi lasten taisteluleikeissä ei aina ole tavoitteena toisen vahingoittaminen, vaan enemmänkin yhdessä olo ja yhteisten kokemusten saaminen. Television taistelukohtaukset ovat lasten arjessa mukana eri lailla, riippuen monista eri asioista. Toiselle ne antavat mahdollisuuden kuvitella itsensä vahvaksi sekä kyvykkääksi sankariksi, ja toinen taas saa ideat yhteisiin leikkeihin. Mediasta oppimista voidaan pitää joko myönteisenä tai kielteisenä. Tähän vaikuttaa se, mitä opitaan, ja kuinka opittua tietoa käytetään hyväksi. (Valkonen ym. 2005: 88–89.)

Pitkän aikavälin tutkimuksissa medialla on suurempi vaikutus poikien kuin tyttöjen leikkeihin. Tyttöjen televisioleikit sen sijaan tulevat harvoin suoraan mediasta. Tytöt saavat leikkeihinsä malleja myös arkipäivän naispuolisista rooleista. Julkisuudessa on puhuttu paljon poikien väkivaltaisista leikeistä, jotka ovat saaneet vaikutteita mediasta. (Werner 1996: 130–131). Rönberg (1990: 241–251) toteaa, että pojat ovat kuitenkin leikkineet samanlaisia leikkejä jo kauan aikaa. Hänen mukaansa tulisi huomioida myös, että lapset eivät todellisuudessa usko olevansa kuten esimerkiksi Batman tai He-man, vaan leikki tarjoaa heille siihen mahdollisuuden. Leikin luonteeseen kuuluu, että normaalisti rauhallinenkin lapsi saa käyttäytyä aggressiivisesti tarvittaessa. Lapset haluavatkin usein tehdä eron leikin ja todellisuuden välille, eivätkä todellisuudessa halua käyttäytyä aggressiivisesti. (Emt.)

Martsolan ym. (2006: 60–61) mukaan lapsi ei välttämättä kopioi käyttäytymismalleja suoraan mediasta, vaikkakin he voivat ottaa mallia ihailemastaan elokuvasta tai vaikkapa televisio-ohjelmasta. Heidän mukaansa media voi tuottaa sellaisia malleja, jotka lapsi vähitellen kokee normaaleiksi ja hyväksyttäväksi. Esimerkkinä he käyttävät suosittuja extreme-ohjelmia, jotka saattavat olla erityisen haitallisia jäljittelyn kannalta. (Emt.) Useiden tutkimusten mukaan media vaikuttaa lasten leikkeihin. Vaikutukset voivat olla joko myönteisiä tai kielteisiä. Leikit tarjoavat myös mahdollisuuden kokeilla erilaisia rooleja. Median mahdollisia vaikutuksia lasten leikkeihin tulen tiedustelemaan myös tutkimukseeni osallistuvilta lapsilta, heidän vanhemmiltaan sekä opettajiltaan.

### 3 ANIMAATIO

Animaatioelokuva tarkoittaa ruutu ruudulta luotua elävää kuvaa, jossa saadaan liikkumaan halutulla tavalla esimerkiksi piirroshahmo, valokuva, nukke tai vaikka jokin esine. Animaatioelokuvien yksi suuri tehtävä on tarjota lapsille huvia. (Gartz 1978: 7, 10) Animaatio on yksi näkyvimmistä muodoista elokuvatuotannon alalla. Animaatio on myös läsnä jokapäiväisessä elämässämme yhä enenevässä määrin. Animaation suosio on kasvanut koko ajan, ja se on myös koko ajan kehittyvä genre. Animaatiosta tekee ainutlaatuisen juuri sen jatkuva kehitys, niin esteettisesti kuin teknologisestikin. (Wells 2003: 214.)

Martsola ym. (2006: 20) toteavat, että usein ajatellaan kaikkien lapsille markkinoitujen mediainformaatioiden olevan lapsille sopivia, vaikka näin ei kuitenkaan ole. Esimerkiksi on myös olemassa piirrettyjä, jotka ovat suunnattu ainoastaan aikuiselle, ja ne saattavat sisältää hyvinkin paljon vaikkapa väkivaltaa. Wells (2003: 216) käyttää esimerkkinä aikuisten animaatiofilmeistä animea, eli japanilasta alkuperää olevaa elokuvaa, joka on usein suunnattu enemmänkin aikuisille. Kuitenkin animesarjoja on nykyään myös lapsille. (Emt. 228.) Suomessa tällaisia lapsille suunnattuja animesarjoja ovat esimerkiksi Pokémon, Digimon ja Dragonball. Suonisen (1993: 27) mukaan lapset ovat oppineet omaksumaan piirretyt lastenohjelmiksi, ja pitävätkin niitä lähes synonyymeinä, eli he mieltävät kaikki animaatio-ohjelmat lastenohjelmiksi. Martsola ym. (2006: 20) ovat huomioineet, että lapsille esitetään sopimatonta materiaalia "lastenfilmi-otsakkeen" alla. Tällä he tarkoittavat sitä, että ohjelmasta ei löydy juurikaan juonta, vaan painopiste on räiskinnässä ja väkivallassa. (Emt.)

#### 3.1 Lapset ja animaatio-ohjelmat

Animaatio-ohjelmat ovat lasten keskuudessa suosituin ohjelmagenre (Schyller & Rydin 1989: 165). Rönningin (1990: 78) mielestä piirrosten tulee olla värikkäitä, koska juuri värien avulla etenkin lasten on helpompi hahmottaa muotoja ja esineitä. Rönning (emt. 78)

painottaa myös, että ohjelmatyyppin suosiota lisää myös se, että se lähetetään sarjana. Sarjaa katsoessa lapset oppivat paremmin tuntemaan hahmot ja heidän toimintansa, eikä heiltä vaadita keskittymistä tutustua uusiin hahmoihin. Ohjelmien hahmoilla olisi myös hyvä olla tunnistettavissa olevia ominaisuuksia ja muuttumaton vakio-olemus. Martsola ym. (2006: 40) huomauttaa, että etenkin juuri lapsille suunnatuista animaatio-ohjelmista on selvästi huomattavissa vuosikymmenten aikana tapahtuneet muutokset. Heidän mukaansa silmiinpistävä on erityisesti tehosteiden käyttö, elämyshakuisuus ja erityishoukuttimet, jotka ovat aikuisten keksimiä (Emt).

Animaatiosarjoissa, joiden kuvamaailma sekä lajille ominaiset konventiot ovat selkeitä, on lapsen helppo nopeasti oppia erottamaan esimerkiksi hyvät ja pahat hahmot. (Rönnerberg 1990: 78–79.) Monissa lapsille tarkoitetuissa animaatiosarjoissa onkin aina joka jaksossa sama paha hahmo, kun taas aikuisten animaatiosarjoissa pahoja hahmoja saattaa olla useitakin. Lapsille on myös tärkeää, että hahmoilla on tyypillisiä toimintoja, eleitä sekä vakio-temppuja. Näitä he kaipaavat asettuessaan suosikkisarjansa ääreen. (Emt. 79.) Animaatio-ohjelmat ovat lasten mielestä suosittuja myös siksi, että niitä on helppo seurata ja ymmärtää. Myös turvallisuuden tunne on katselutilanteessa läsnä, koska animaatio-ohjelmien kuvituksen takia ohjelma on helppo käsittää fiktioksi. (Schyller ym. 1989: 166.)

Animaatio-ohjelmissä kuten muissakin lastenohjelmissä vauhti on lisääntynyt. Esimerkiksi japanilaisalkuperää olevien animaatiosarjojen on kerrottu aiheuttavan lapsissa levottomuutta. (Martsola ym. 2004: 15.) Martsola ym. (emt.) näyttivät tutkimuksessaan 1.-3. luokan oppilaille osan Digimon-jaksosta. Digimon on nimenomaan japanilaista alkuperää oleva animaatiosarja, joka muistuttaa paljon omassa tutkimuksessani tutkimusaineistona käytettyä Pokémonia. Martsolan ym. (2004) tutkimuksen mukaan Digimonin katselu aiheutti ennen katselutilannetta sekä sen jälkeen levottomuutta lapsissa. Myös katselutilanteessa joitain levottomuuden merkkejä oli havaittavissa, kuten esimerkiksi jalkojen heiluttelua. Etenkin pojat olivat riehakkaita ja esittelivät erilaisia Digimon-asentoja. Martsolan ym. (2003) tekemän tutkimuksen mukaan myös monien opettajien mukaan oppilaista oli tullut

muutamien vuosien kuluessa levottomampia. Tähän he arvelivat olevan syynä nimenomaan väkivaltaa sisältävät lastenohjelmat, kuten Digimon ja Pokémon. (Martsola ym. 2004: 15, 24.) Opettajat olivat sitä mieltä, että näitä sarjoja lapset saisivat katsoa ainoastaan vanhempiensa seurassa, koska niissä on paljon keinotekoisia asioita, joka perustuu väkivaltaan. Heidän mukaansa näissä animaatiisarjoissa on mukaansatempaava tarina, johon lasten on helppo samaistua. Valtion elokuvatarkastamo on asettanut Pokémon ja Digimon ohjelmille ikärajaksi K7 tai K3, mikä tarkoittaa siis kaikille sallittua. (Emt. 24.)

Suonisen (1993: 28–29) mukaan lapset tunnistavat animaatiofilmit fiktioksi. Tämä mahdollistaa lapselle hallitun katsomiskokemuksen. Lapsi pystyy turvallisesti eläytymään tarinaan ja sen henkilöhahmoihin, tietäen että tarinan käydessä esimerkiksi liian jännittäväksi, voi hän palata reaaliin maailmaan. (Emt.) Rönnerbergin (1990: 68) on sitä mieltä, että juuri piirrettyjen ansiosta lapsi saa testata erilaisia vastakkaisia tunteita ja menettelytapoja. Näistä esimerkkeinä Rönnerberg käyttää ilmiöpareja, kuten ”olla vaarassa – tulla autetuksi, olla itseks ja aggressiivinen – olla muita ajatteleva ja auttavainen tai kärsiä passiivisesti – iskeä aktiivisesti takaisin (Emt.)

Rydin (1984: 125) määrittelee piirretyt yhdeksi sellaisista ohjelmamuodoista, joihin sisältyy sekä käsitettävyyden että houkuttelevuuden vaatimus. Piirretyt ovat muodoltaan vapaita, ja yksinkertainen kehyskertomus helpottaa ohjelman seuraamista. Piirretyistä houkuttelevia tekevät tunteita herättävät tehokeinot, huumori sekä dramatiikka. Psykologisesta näkökulmasta piirretyt viehättävät lapsia, koska heillä ei ole vielä kehittynyt logiikan vaatimusta, kuten aikuisilla. Lapsi pystyy myös samaistumaan hyvinkin erilaisiin hahmoihin, juonikkaasta roistosta kilttiin tai heikkoon hahmoon. (Rydin 1984: 125–126.)

### 3.2 Länsimainen animaatio ja japanilainen anime

Japanilaisille anime tarkoittaa kaikkia animaatiofilmejä. Amerikkalaiset ovat kuitenkin antaneet käsitteelle uuden merkityksen, jonka mukaan anime tarkoittaa japanilaista alkuperää

olevaa animaatiota. (Levi 1996: 1.) Japanissa ilmestyy reilu parikymmentä uutta animesarjaa vuosittain eri kohderyhmille. Päivisin televisiosta tulee lapsille suunnattua animea ja myöhemmin illalla puolenyön aikaan alkaa aikuisille suunnatut animesarjat. Lapsille suunnatut sarjat sisältävät seikkailua, robotteja ja taikurityttöjä, kun puolestaan aikuisille suunnatuissa voi olla mitä vain draamasta ronskiin parodiaan. (Lehtinen 2003.) Animea on pidetty enemmänkin aikuisten ohjelmatyyppinä, mutta nykyään lapsille tarkoitettuja animesarjoja on nähty televisiossa myös länsimaissa. (Wells 2003: 228.) Tällaisia lasten keskuudessa suosittuja sarjoja Suomessa ovat esimerkiksi Pokémon, Digimon ja Dragonball. Juuri etenkin Pokémon on tehnyt animea tunnetuksi, ja animetyyli näkyikin siinä hyvin. Hahmoilla on esimerkiksi teräviä neniä ja suuria silmiä. (Lehtinen 2003). Martsola ym. (2006: 40) ovat sitä mieltä, että juuri Pokémon, Digimon sekä muut aasialaista alkuperää olevat ohjelmat tuovat meille länsimaalaisille vierasta kuvaa. Usein aasialaisissa lastenanimaatioissa lähtökohta on surullinen. Päähenkilö on esimerkiksi hylätty lapsi, jonka vanhemmat ovat kuolleet. Ohjelma saattaa pitää sisällään vanhempien etsimistä sekä siihen liitoksissa olevaa väkivaltaa. Suomessa tällainen on vierasta, ja kulttuurimerkitys on erilainen kuin Japanissa. Niin Japanissa kuin Koreassakin lapsille näytetään materiaalia, jotka saattavat sisältää jopa lasten kuolemia, tai hyvin väkivaltaisia kuolemia. Tällaiset kuolemaan liittyvät asiat kuvataan siten, kuin ne olisivat normaali osa lapsen jokapäiväistä elämää. (Emt.)

Anime on kuitenkin yksi animaation genre, ja animaatiota voidaan käyttää, kuten on myös käytettykin esimerkiksi opetukseen, propagandaan tai viihteeksi. Animaation tekeminen on kuitenkin kallista. Esimerkiksi Japanissa 1990-luvun lopulla jaksojen pituus lyheni noin viiteentoista minuuttiin, talousvaikeuksien vuoksi. (Lehtinen 2003.)

Walt Disneytä (syntyi 1901–kuoli 1966) voidaan pitää amerikkalaisen animaation perustajana (Levi 1996: 19). Usein Walt Disney Picturesin piirrettyjä käytetään melkein synonyymina animaatio-käsitteen kanssa, koska se teki läpimurtonsa amerikkalaisten piirrettyjen parissa niin kutsuttuna piirrettyjen kulta-aikana vuosina 1928–1942. (Wells 2003: 217,

220.) Walt Disney Pictures suosi animaatioelokuvissaan tietynlaista kieltä, ja otti niihin mallia tavallisesta elokuvasta. Heidän tyyliinsä oli hallitsevampi, kuin muiden animaation parissa syntyneiden keksintöjen ja tyyliuuntien. Walt Disney Picturesiä pidetäänkin perinteisen animaation alkuna. Kokeellinen animaatio puolestaan edustaa animaation ”avant-gardea”. Eli se kehittää ja kokeilee erilaisia tyylejä ja tekniikoita animaation teossa, ja usein tämän tyylliset animaatiot ovatkin ulkoasultaan hyvin abstrakteja. (Emt. 220.)

Gartz (1978: 8) ei vähättele Walt Disney Picturesin ja amerikkalaisen animaation ylivoimaa animaatioiden saralla ja pitää yhtiötä suunnannäyttäjänä animaatioiden maailmassa. Syynä tähän hän pitää yleensäkin amerikkalaisen elokuvan laskelmoitua järjestelmää ja levityskoneistoja ympäri maailman. Gartz (emt.) toteaa myös, että amerikkalaisessa animaatioissa on ollut myös muita vaikuttajia, etenkin jos katsotaan esimerkiksi tuotantolukuja. Hänen mukaansa Walt Disney on ollut paitsi yksi amerikkalaisen ajattelutavan muokkaajista, niin hän on vaikuttanut myös koko maailmaan.

Animea on nähty kuitenkin myös Walt Disney Picturesin elokuvissa. Esimerkiksi suosittu elokuva *Leijonakuningas* aiheutti ilmestyessään vuonna 1994 ristiriitaisia mielipiteitä, ja sitä syytettiin suorastaan plagioinnista. *Leijonakuningaan* Simba-leijonan elämä nimittäin muistutti kovasti Osamu Tezukan luomaa sarjaa *Jungle Taitei*, jonka englanninkielinen nimi on *Kimba the white lion*. Sarja esitettiin myös Yhdysvalloissa. Joidenkin teorioiden mukaan Disney puhuikin *Leijonakuningaan* valmistumisen aikaan avoimesti tekevänsä kunnianosoitusta Tezukalle, kuitenkin lopuksi Walt Disney Pictures kiisti kaiken. (Lehtinen 2003.) Lehtinen (2003) on sitä mieltä, että anime vaikuttaa myös länsimaiseen animaatioon. Disney on esimerkiksi levittänyt Miyazakin elokuvia, kuitenkin siinä epäonnistuen. Lehtisen (2003) mukaan syynä tähän on ”disneylainen” ajattelu, jolla hän tarkoittaa sitä, ettei anime-elokuvan käsitteleminen sovikaan siihen malliin, jollaisen Walt Disney Pictures on itse luonut.

#### 4 HAASTATELTUJEN LASTEN, VANHEMPIEN JA OPETTAJIEN SUHTAUTUMINEN ANIMAATIOSARJOIHIN

Tarkastelen tässä luvussa tarkemmin vanhempien, opettajien ja lasten suhtautumista tutkimuskohteena oleviin animaatiosarjoihin. Käsittelen myös perheiden sisäisiä sääntöjä lasten televisionkatselua koskien, sekä kyseisiä animaatiosarjoja koskevia sääntöjä. Lopuksi tarkastelen, mitä mieltä vanhemmat, opettajat ja lapset ovat siitä, ymmärtävätkö lapset piirretyt fiktioksi.

##### 4.1 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus toteutettiin Vaasan Isolahden ala-asteella tammikuussa 2008. Saatuani tutkimusluvan koulun rehtorilta, hän antoi minulle erään 2. luokan opettajan puhelinnumeron, joka suostui luokkansa kanssa tutkimukseen. Hänen kanssaan sovin sopivan päivän katselutilanteen järjestämiseen, sekä haastatteluille. Tämän jälkeen toimitin sekä vanhempien että opettajien kyselylomakkeet koululle. Vanhemmille tarkoitettu kyselylomake lähetettiin lasten mukana kotiin. Kävin itse tervehtimässä lapsia, ja jakamassa heille lomakkeet sekä kertomassa tutkimuksestani. Lapsilta kysyttiin jo alustavasti, ketkä haluaisivat mahdollisesti myös haastatteluihin. Vapaaehtoisia poikia oli viisi kappaletta ja tyttöjä hieman enemmän, joten tyttöjen kesken vielä arvottiin haastatteluun osallistuvat. Vastausaikaa vanhemmilla ja opettajilla oli muutama päivä. Katselutilanne ja haastattelut toteutettiin samana päivänä, ja samalla sain myös takaisin kyselylomakkeet. Katselutilanteeseen sai osallistua kaikki luvan saaneet lapset, vaikka haastatteluihin lapsia valittiinkin vain 10. Ainoastaan yksi lapsi ei saanut kotoaan lupaa osallistua katselutilanteeseen, ja näin ollen yhteensä 18 lasta katsoi ohjelmat. Lapset olivat innoissaan ohjelmien katsomisesta, ja siihen kului aikaa hieman reilu tunti.

Katselutilanteen jälkeen aloin haastattelemaan lapsia. Haastattelutilanne järjestettiin pienenkössä huoneessa kahden kesken lapsen kanssa. Nauhoitin myös haastattelut tarkempaa



analysointia varten. Haastattelut etenivät odotettua sujuvammin. Yhden lapsen ollessa kanssani huoneessa, odotti seuraava vuoroaan viereisessä huoneessa lukien kirjaa. Turhaa aikaa ei siis kulunut, ja haastatteluihin meni aikaa noin 20 minuuttia lasta kohden. Haastattelut voitiin aloittaa heti, sillä olin kertonut lapsille jo aikaisemmin mistä on kyse. Lapsista kukaan ei pahemmin ujoitellut, vaan kaikki vastailivat reippaasti ja runsassanaisesti. He myös pysyivät asiassa, eivätkä jutut lähteneet rönsyilemään.

Haastattelujen jälkeen litteroin haastattelut ja siihen kului aikaa muutama päivä. Luin kyselylomakkeet sekä litteroidun materiaalin useaan kertaan läpi, kunnes minulle alkoi muodostua käsitys siitä, mitkä asiat niissä ovat tärkeitä ja huomioitavia. Lajittelin vanhempien kyselylomakkeet poikien ja tyttöjen vanhempien mukaan varmuuden vuoksi, mikäli siihen tulisi tarvetta. Numeroin kyselylomakkeet ja laitoin niihin merkinnän K ja numeron. Opettajien kyselylomakkeet numeroin myös, ja niiden tunnukseksi laitoin kirjaimen O ja numeron. Niin ikään lasten haastattelut numeroin, ja ne näkyvät esimerkeissä tunnuksella tyttö/poika ja numero. Tämän jälkeen aloitin itse analyysin. Ensin pelkistin aineistosta tutkimukseni kannalta oleellisia asioita ja ryhmittelin niitä eri luokkiin. Vanhempien, opettajien sekä lasten kokemusten mukaan vaikutukset voidaan jakaa viiteen luokkaan, jotka ovat: vaikutukset näkyvät lasten leikeissä, vaikutukset ilmenevät pelkona, fyysiset vaikutukset, myönteiset vaikutukset ja ei havaittavaa vaikutusta.

#### 4.2 Televisionkatselua koskevat säännöt tutkimukseen osallistuneissa perheissä

Televisionkatselu on nykypäivänä perheissä arkipäivää. Niinpä myös televisionkatselua koskevia sääntöjä on olemassa paljon. Lähes kaikissa perheissä onkin tiettyjä sääntöjä rajoittamassa lasten televisionkatselua. Säännöt eivät kuitenkaan ole kaikissa perheissä samanlaisia, vaan niiden tiukkuus ja luonne vaihtelevat perheen mukaan. Tutkimukseeni osallistuneissa 19 perheessä sääntöjä oli lähes kaikilla. Ainoastaan kolmessa perheessä ei kerrottu olevan minkäänlaisia sääntöjä rajoittamassa katselua. Myös Suoninen (1993: 67) on tutkinut millaisia perheen sisäisiä sääntöjä heillä on koskien televisionkatselua. Tutkimuk-

sen mukaan lapsille sallittuja olivat yleensä sellaiset ohjelmat, jotka eivät olleet erikseen lapsilta kiellettyjä. Kiellettyjä puolestaan olivat sisällöltään sopimattomat ohjelmat tai ohjelmat joiden lähetysajankohta on liian myöhäinen. (Emt.) Lainkin mukaan televisiosta tulevat lapsille sopimattomat ohjelmat tulisi esittää sellaisiin aikoihin, kun lapsien ei todennäköisesti oleteta katsovan televisiota. Ohjelman haitallisuudesta on myös kerrottava jo ennen kyseisen ohjelman alkamista. (Valkonen ym. 2005: 61.)

**Taulukko 2.** Perheissä olevat säännöt koskien lasten televisionkatselua.

Säännöt	Vastaaajien lukumäärä
Ajankohta	4
Katselun määrä rajoitettu	2
Ohjelman laatu	2
Ikärajamerkintöjä seurataan	3
Ei sääntöjä	3
Muut	4

Tutkimuskohteenani olleissa perheissä televisionkatselua rajoitettiin monin tavoin. Yleisimmät säännöt voidaan jakaa kuuteen luokkaan: ajankohdan, katselun määrän, ohjelman laadun sekä ikärajamerkintöjen mukaan (ks. taulukko 2). Näiden neljän lisäksi kaksi muuta luokkaa ovat: ei sääntöjä sekä muut, johon olen sisällyttänyt säännöt, jotka mainittiin vain kerran. Yleisin sääntö oli, että televisiota ei saa katsoa kello 21 jälkeen, kuten vanhempien kommentteista esimerkeissä 1 ja 2 käy ilmi:

- (1) ”Klo 21 jälkeen ei enää katsella TV:tä.” K19
- (2) ”Ei saa katsoa klo 21 jälkeen.” K17

Toiseksi yleisin sääntö oli, että televisionkatselussa noudatetaan ikärajasuosituksia. Ikärajamerkinnät auttavat myös vanhempia heidän kasvatustyössään, eikä vanhempien välttämättä tarvitse itse tarkistaa lapsille näytettävää ohjelmaa (Martsola ym. 2004: 8). Ikärajan

noudattamista koskevia sääntöjä oli kolmessa perheessä. Kuten esimerkistä 3 käy ilmi:

- (3) ”Lastenohjelmia voi katsoa vapaasti arki-iltaisina ja viikonloppuaamuina. Ohjelmien ikärajoista pidetään kiinni.” K5

Martsola ym. (2004: 8) muistuttavat kuitenkin, että ikärajapäätökset tehdään yleistäen, eikä niissä oteta huomioon sitä, että toiset lapset saattavat olla herkempiä kuin toiset. Jos vanhempi lainaa lapselleen esimerkiksi videovuokraamosta filmin, joka ei ole sallittu hänen lapselleen, on vanhempi itse vastuussa (emt.). Tutkimukseeni osallistuneista perheistä kahdessa ohjelman katsomisen edellytyksenä oli se, että vanhempi on katsonut ohjelman ensin itse. Tämä käy ilmi esimerkeistä 4 ja 5:

- (4) ”Saa katsoa vanhempien ”tarkastamia”, eli ei omin luvin.” K11  
 (5) ”Toki katson mitä saa katsoa ja mikä ei sovellu.” K1

Vaikka jokin ohjelma onkin sallittu tietyn ikäiselle, voi ikäryhmän sisällä olla lapsia, joiden kehitystaso saattavat vaihdella suurestikin (Martsola ym. 2006: 129). Martsolan ym. (emt. 130) mukaan hyvä keino suojella lasta haitalliselta mediasisällöltä on nimenomaan katsoa se ensin itse. Tutkimukseeni osallistuneissa perheissä lapsen televisionkatseluun käyttämä aika vaihteli nolosta kolmeen tuntiin päivässä. Yleisimmin televisiota katsottiin tunnista kahteen päivässä. Poikkeuksena ovat kaksi perhettä, joissa televisiota katsottiin kolme tuntia päivässä, sekä toista ääripäätä edustava perhe, jossa televisiota katsottiin nolosta puoleentoista tuntia päivässä. Esimerkistä 6 käy ilmi, että myös television katseluun käytettävää aikaa rajoitettiin. Tällaisia sääntöjä oli kahdessa perheessä.

- (6) ”Yli 2 h sääntö, ei katsota kauempaa.” K16

Suonisen tavoin myös Kytömäki on tutkinut lasten televisionkatselua koskevia rajoituksia perheissä. Hänen tekemänsä tutkimuksen mukaan vanhemmat eivät korostaneet omaa rooliaan televisionkatselua koskevien rajoitusten valvomisessa. Tämän hän uskoo johtuvan siitä, että vanhemmat eivät tunne, että heidän perheessään olisi mitään ongelmia tämän asian suhteen. He esimerkiksi näkevät lasten ohjelmasuosikit tietyn ikäkauden ominaispiirteenä, joka kehittyy ja muuttuu lapsen kasvaessa. (Kytömäki 1999: 118.) Myös omassa tutkimuksessani kävi ilmi, että kaikissa perheissä ei ole olemassa sääntöjä lasten televisionkatselua koskien. Kahdessa kyselylomakkeessa syy ei käy selville, toisin kuin esimerkissä 7:

(7) ”Ei ole, koska meillä katsotaan niin vähän tv:tä.” K9

Lasten vanhempien, ja yleensäkin aikuisten asettamien rajoitusten lisäksi, lasten mediankäyttöä pyritään rajoittamaan myös ohjelmatoiminnalla. On olemassa myös lasten oikeuksia ja suojelua koskeva "perustuslaki, lasten oikeuksien yleissopimus sekä televisio- ja radiotoiminnasta säädetty laki". Nämä ulkopuolelta tulevat säädökset käsittävät yleensä ainoastaan mediasisällön, kun taas esimerkiksi televisionkatseluun käytettävä aika perheissä jää vanhempien vastuulle. (Valkonen ym. 2005: 59.) Yleisimmät säännöt tutkimuskohteenani olleissa perheissä liittyivät ajankohtaan, katselun määrään, ohjelman laatuun sekä ikärajamerkintöihin. Kuitenkin myös muunlaisia sääntöjä kerrottiin olevan. Säännöt olivat esimerkiksi sellaisia, ettei televisionkatselu saa häiritä läksyjen tekoa tai muuta päivärytmiä. Myös ohjelmasisällöllä on merkitystä. Eräässä kyselylomakkeessa mainittiin, että televisiosta saa katsoa ainoastaan lastenohjelmia. Nämä on taulukossa 2 luokiteltu ryhmään ”Muut”.

Televisio on monissa perheissä päällä aina, ikään kuin taustalla. Suonisen (1993: 45) mukaan televisio usein perheissä ikään kuin vain jää päälle, eikä suinkaan ole harkittu ratkaisua. Television auki ollessa voi hyvin touhuta muutakin, kuten leikkiä lasten kanssa, syödä, teh-

dä käsitöitä ja niin edelleen. Televisionkatselu vaatii siis vähemmän keskittymistä, kuin vaikkapa lukeminen. (Emt.) Tutkimukseeni osallistuneissa perheissä yhdeksässä perheessä televisio on yleensä aina päällä, kun taas kymmenessä ei. Vaikkei lapsi konkreettisesti television edessä istuisikaan, on hän kuitenkin alttiina televisiosta tulevalle äänelle ja kuvalle. Valkosen ym. (2005: 65) mielestä passiivinen televisiokatselu voi olla jopa haitallisempaa kuin aktiivinen katselu. Tätä he perustelevat sillä, että tuolloin lapsi ei pysty itse säätämään mitä hän katsoo ja mitä ei. Tietämys passiivisesta televisionkatselusta on kuitenkin vielä suhteellisen vähäistä, eikä sitä usein kartoiteta television ajankäyttötutkimuksissa. (Emt.) Tutkimukseeni osallistuneet lapset myös kertoivat, että ovat kohdanneet televisiosta pelottavaa aineistoa. Tätä käsitellen tarkemmin luvussa 5.2.

Tiedustelin vanhemmille tekemissäni kyselylomakkeissa myös mahdollisia sääntöjä koskien tutkimusaineistona olevia animaatio-sarjoja. Suurimmassa osassa perheitä ei näille ohjelmille ollut asetettu erityisiä sääntöjä. Kuitenkin parissa lomakkeessa vanhemmat kertoivat kehottavansa lasta kääntämään toiselle kanavalle kyseisen animaatio-sarjan ajaksi. Tämä käy ilmi esimerkeistä 8 ja 9. Yhdessä perheessä puolestaan näiden sarjojen katselu oli kielletty kokonaan, kuten esimerkissä 10.

- (8) ”Jos TV 2 esittää lastenohjelmaa, silloin haluaisin lapsen katsovan niitä.”  
K6
- (9) ”Kannustetaan kääntämään mieluummin TV 2:lle Transformerin ajaksi. Ei pakoteta.” K5
- (10) ”On päätetty, että Pokemonia ja Transformersia ei katsota. Ovat pelottavia.”  
K11

Esimerkeissä 8 ja 9 on siis kyse kehottamisesta. Kuitenkin lapsen on sallittua katsoa kyseisiä sarjoja. Muissa 16 perheessä ohjelmien katselulle ei ollut asetettu erityisiä sääntöjä tai kehoituksia, vaan ohjelmien katselu oli sallittua. Tutkimusaineistona olevat animaatio-sarjat olivat suurimmalle osalle vanhemmista ja lapsista tuttuja.

**Taulukko 3.** Animaatiosarjojen tuttuus vanhemmille ja lapsille.

<b>Vanhemmat</b>	<b>Transformers</b>		<b>Pokémon</b>		<b>Winx Club</b>	
tuttu	11		18		13	
ei tuttu	8		1		6	
	<i>pojat</i>	<i>tytöt</i>	<i>pojat</i>	<i>tytöt</i>	<i>pojat</i>	<i>tytöt</i>
<b>Lapset</b>	<b>Transformers</b>		<b>Pokémon</b>		<b>Winx Club</b>	
tuttu	11	4	11	7	11	8
ei tuttu	-	4	-	1	-	-

Kuten taulukosta 3 voi nähdä, niin Pokémon on vanhemmille sarjoista tutuin. Toiseksi tunnetuin heidän keskuudessaan on Winx Club ja kolmanneksi Transformers. Lapsille sarjat olivat tutumpia kuin vanhemmille. Pojista jokaiselle kaikki sarjat olivat tuttuja. Winx Club oli kaikille tytöille tuttu ja Pokémonia ei tiennyt ainoastaan yksi tyttö. Transformers sen sijaan oli puolelle tytöistä tuttu ja puolelle ei.

Valkonen ym. (2005: 61–62) korostavat, että vaikka perheissä onkin televisionkatselua koskevia rajoituksia, ja vaikka ohjelmasisältöä pidetäänkin lapselle sopivana, ei niillä voida vaikuttaa siihen kuinka lapset itse ohjelmat kokevat. Asiat, jotka lasta ohjelmassa saattavat pelottaa tai hämmäntää, eivät ole useinkaan ennakoitavissa. Julkinen kontrolli ei myöskään voi taata, etteikö lapsille sopivien ohjelmien jälkeen tai ennen esitetä materiaalia, joka ei sovi lapsille, esimerkiksi vaikkapa uutisia. (Emt.) Kuvamedian aiheuttamiin kokemuksiin vaikuttavat myös katselutilanteet, kuten ajankohta sekä mahdollinen seura. Seurasta puhutaankin nykyään paljon. Ei ole samantekevää katsooko lapsi häntä pelottavaa ohjelmaa yksin vai vanhempiensa kanssa. Kun vanhemmat ovat läsnä, voidaan pelottava asia ohjelmassa purkaa puhumalla. Tällöin vanhemmat pitävät huolta siitä, että lapsen turvallisuuden tunne palautetaan. (Emt. 63.)

Viestintävirastossa olleen esityksen pohjalta Martsola ym. (2006: 100) esittelevät teoksessaan tutkimustuloksia, jonka mukaan yli puolet kyselyyn vastanneista perheistä oli huolis-

saan televisio-ohjelmista, ja kertoivat, että televisio-ohjelmat ovat vaikuttaneet haitallisesti heidän lapsiinsa. Televisio-ohjelmat olivat aiheuttaneet lapsille esimerkiksi unihäiriöitä, levottomuutta, väkivaltaista käytöstä, kielenkäytön matkimista ja pahaa mieltä. Osa vanhemmista oli maininnut tällaisiksi haitallisiksi ohjelmiksi Digimonin, sekä tässäkin tutkimuksessa kohteena olevan Pokémonin. (Emt.)

#### 4.3 Tutkimuskohteena olevia animaatiisarjoja koskevat mielipiteet

Tässä luvussa esittelen ensin tutkimuskohteena olleiden lasten, vanhempien ja opettajien mielipiteitä yleisesti tutkimusaineistona olleista animaatiisarjoista. Sen jälkeen käsittelen kutakin sarjaa koskevia mielipiteitä erikseen. Lopuksi olen koonnut seikkoja, jotka vanhempien ja opettajien mielestä tekevät piirretystä hyvän. Tiedustellessani vanhempien ajatuksia kyseisistä animaatiisarjoista, suurin osa vanhemmista ilmoitti, ettei pidä kyseisistä sarjoista. Perusteluiksi kerrottiin erilaisia syitä, kuten esimerkeistä 11, 12 ja 13 käy ilmi.

- (11) “Mielestäni ne ovat keinotekoisia, epämiellyttäviä, ärsyttäviä... meluisia.” K4
- (12) “En pidä ollenkaan. Liian rajuja, pelottavia, vaikeita ymmärtää.” K6
- (13) “En pidä lainkaan. Liikaa actionia, ei mitään opettavaa sanomaa.” K3

Kaiken kaikkiaan 19 vanhemmasta yhdeksän ilmoitti suoraan, ettei pidä kyseisistä sarjoista. Puolestaan kolme vanhemmista oli sitä mieltä, että sarjat ovat ihan katsottavia. He eivät kuitenkaan perustelleet vastaustaan sen kummemmin. Olen koonnut kaikki vanhempien sekä lasten yksittäiset mielipiteet sarjoista taulukkoon 4. Kaikille vanhemmille sarjat eivät olleet tuttuja, kuten esimerkeissä 14 ja 15.

- (14) “En ole katsonut, joten ei ole mielipidettä.” K13
- (15) “En tunne kuin Pokémon sarjan. Itse en pidä koko sarjasta, niissä olevista hahmoista enkä tarinoista (liikaa väkivaltaa).” K14

Eräs vanhempi on sitä mieltä, että kyseiset sarjat ruokkivat mielikuvitusta. Kyselylomakkeesta ei kuitenkaan käy ilmi, pitääkö vanhempi tätä huonona vai hyvänä asiana. Ainoastaan yksi vanhempi ei ollut vastannut kysymykseen mitään.

**Taulukko 4.** Vanhempien ja lasten kuvailuja animaatio-sarjoista.

<b>Sarja</b>	<b>Vanhemmat</b>	<b>Tytöt</b>	<b>Pojat</b>
<b>Transformers</b>	väkivaltainen, jatkuva uhoa	Roboteista ei tykätä, taistelee liikaa, sekava	poikien oma, hahmot kivoja, siistejä autoja, kivoja taisteluja, liikaa sotaa
<b>Pokémon</b>	ei hyvä tarina eikä hahmot	hahmot kivoja, tapetaan ja taistellaan liikaa, kivoja taisteluja	hahmot kivoja, hauska
<b>Winx Club</b>	hahmot liian laihoja, kuvat välähtelee	tyttöjen ohjelma, kiva, hyvä ohjelma, hyvällä tavalla jännittävä, säilyy mielenkiinto	ihan kiva, ei paha, pupu kiva, onhan siinä poikiakin
<b>Yllä olevista sarjoista yleensä</b>	keinotekoisia, epämiellyttäviä, ärsyttäviä, meluisia, liian rajuja, pelottavia, vaikeita ymmärtää, ei mitään hyötyä, ei kehittäviä, liikaa actionia, yllättävän paljon räiskintää, liian väkivaltaisia, ok	-	-



Animaatiosarjoista Transformers jakoi eniten mielipiteitä. Vanhempien vastauksissa kahdessa lomakkeessa Transformers mainittiin erikseen, ja se sai osakseen negatiivista palautetta. Esimerkissä 16 vanhempi hyväksyy sarjan 8-vuotiaalle, muttei sitä pienemmälle. Puolestaan esimerkiksi 17 näkee sen, että erityisesti Transformersia ei pidetä sopivana.

- (16) “Tätä pienemmille lapsille eivät sovi ainakaan Transformers-piirretyt.” K1
- (17) “Varsinkin Transformerit väkivaltaisia, jatkuvaa uhoa. En pidä kehittävänä.” K5

Tutkimukseen osallistuneista lapsista kuusi ilmoitti, ettei pidä Transformersista. Näistä kuudesta viisi oli tyttöä ja yksi poika. Kaikki tytöt kertoivat sarjan olevan sekava ja liian nopeatempoinen, kuten esimerkeissä 18, 19 ja 20 käy ilmi:

- (18) “Se vähä sillee, et oli tosi sekava, kun ne koko ajan kaatu, ni sit ei nähny mis on mikäki osa, et se oli hankala kattoo.” Tyttö5
- (19) ”Ku ne ihmiset liikkuu nii nopeesti, ja niistä muuttuu kaikkee nii ei pysy vähä niinku oikee perässä kuka on kuka, missä se menee ja mikä se on.” Tyttö2
- (20) “No se on semmonen, että siinä tapahtuu niin äkkiä, ettei pysy perässä kunnolla, ku ne muuttuu nii äkkiä erilaiseks, ja sitte ku ollaan äkkiä toisessa ulottuvuudessa ja sitte yhtäkki toisessa ja ku mä en oo sitä nii paljoo kattonu, mutta oommä sen nähny.” Tyttö1

Sarjassa esiintyvä taistelu ja sotiminen saivat lasten keskuudessa myös erilaisen vastaanoton. Toiset olivat sitä mieltä, että sarja on hyvä juuri taistelukohtausten vuoksi. Tätä ilmentävät esimerkit 21 ja 22. Toisaalta osa oli sitä mieltä, että juuri taistelukohtaukset ja sotiminen on ikävää, kuten esimerkeissä 23 ja 24.

- (21) “Transformers on kivin, ku siinä soditaan nii paljo tai jotai sellasta.” Poika3
- (22) “No se on kivaa, ku siinä ne niinku taistelee niinku.” Poika2
- (23) “En tykänny, ku siinä Transformerssis sodittii nii paljon.” Poika1
- (24) “No, ku ne on semmosia robotteja ja taistelee ihan hirveesti, ja sit ei aina oikee tajuu et mitä ne tekee.” Tyttö4

Pojat pitivät Transformersista myös sen hahmojen sekä muun sisällön vuoksi. Tätä ilmentävät esimerkit 25 ja 26.

- (26) “No ne on aika kiinnostavii ne hahmot, ja sitte ne niinku yrittää pelastaa kaikkii planeettoja, se on siinä hyvä.” Poika5
- (27) “Robotit on nii hienoja, ku niist tulee nii siistei autoja.” Poika4

Suosikikseen tutkimusaineistona olevista sarjoista Transformersin mainitsee kaksi poikaa. Kaksi poikaa puolestaan on sitä mieltä, että Transformers on toiseksi kivoin ja ainoastaan yksi poika ei pidä siitä. Tytöillä Transformers tuli suosikkilistalla kolmantena, eli viimeisenä. Vanhemmille **Pokémon** oli tunnetuin sarjoista. Uskon tämän johtuvan siitä, että Pokémonilla on paljon oheistuotteita kaupoissa, kuten esimerkiksi leluja, keräilykortteja ja lehtiä. Pokémonia ei kuitenkaan vanhempien kyselylomakkeissa mainita erikseen, paitsi yhdessä (ks. esimerkki 15). Lapsista kaikki pitivät Pokémon-sarjasta. He pitivät muun muassa siinä esiintyvistä taisteluista, mutta erityisesti lapset kertoivat pitävänsä sarjan hahmoista. Tämä käy ilmi esimerkeistä 27, 28 ja 29.

- (27) “No, ku ne Pokémonit on... Ne on niinku hauskoja tai niinku ne on nii hauskoja.” Poika3
- (28) “No niinku ne semmosta no no ne niinku semmosesti taistelee niinku.” Poika2

- (29) “Mun mielestä se on kivaa, ku siinä on semmosia eläimiä, ja sit ku ne ei kuitenkaa oo mitää tavallisia.” Tyttö1

Suosikikseen Pokémonin mainitsi yksi tyttö ja kolme poikaa. Kaksi poikaa ja neljä tyttöä ovat sitä mieltä, että Pokémon on toiseksi kivoin. Winx Club puolestaan on ulkoasultaan enemmänkin tytöille suunnattu. Myös päähenkilöt ovat tyttöjä. Tutkimukseen osallistuneista tytöistä neljä ilmoittikin sen olevan kaikista kivoin. Ainoastaan yksi tyttö nimesi Winx Clubin toiselle sijalle. Pojista yksi ei pitänyt sarjasta, mutta muiden mielestä sarja oli ihan katsottava, ja mukavan siitä teki erityisesti sarjassa esiintynyt pupu. Tätä ilmentävät esimerkit 30 ja 31. Puolestaan poika, joka ei pitänyt sarjasta, ei osannut perustella mielipidettään.

- (30) “No kyllä seki ihan kiva oli. Siinä kiva, nii oli siitä se pupu.” Poika3
- (31) “Se oli ihan kiva kuitenkin. Oli kivaa, ku se pupu nii pelkäs.” poika4
- (32) “No siin on kaikkee semmosta jännittävää... Ei tiiä mitä siin tapahtuu, et ei oo heti selvää. Se on vaa hyvä ohjelma.” Tyttö2
- (33) “Kaikki on kivaa, joskus se on vähä jännittävä ja joskus se on tosi kiva.” Tyttö5

Esimerkeistä 32 ja 33 puolestaan käy ilmi, että tytöt pitävät ohjelman tarjoamasta jännityksestä. Jännittävä ohjelma onkin lasten mielestä hyvä, mutta jos ohjelma muuttuu liian jännittäväksi, ei siitä enää pidetä. Jännityksen ja pelon ero on hyvin pieni. (Suoninen 1993: 37.)

Tiedustelin lasten vanhemmilta sekä opettajilta myös sitä, millainen on heidän mukaansa hyvä piirretty. Eniten vanhemmat korostivat sitä, että olisi hyvä, jos piirretyssä on opettavainen tarina. Myös kaikki kolme opettajaa olivat sitä mieltä, että opettavaisuus on hyvä asia. Ainoastaan yksi vanhempi oli sitä mieltä, että ei ole myöskään hyvä, jos tarina on liian

opettavainen. Olen koonnut taulukkoon 5 yhdeksän useimmin mainittua ominaisuutta, jotka vanhempien ja opettajien mielestä tekevät piirretystä hyvän.

Kuten taulukosta 5 käy ilmi, niin toiseksi eniten vanhemmat ja opettajat korostivat sitä, että piirrettyjen ei tulisi sisältää väkivaltaa. Kolmanneksi eniten vanhempien ja opettajien vastauksista kävi ilmi se, että hyvä piirretty on rauhallinen. Seuraavaksi eniten vanhemmat korostivat hyviä värejä. Kuvailuissa korostettiin myös hyvää tarinaa, tarinan hyvää loppua, selkeää tarinaa, jännitystä ilman sotaa ja sitä, että animaatio on hyvin piirretty.

**Taulukko 5.** Hyvän piirretyn kriteerit vanhempien ja opettajien mielestä.

<b>Hyvän piirretyn ominaisuudet:</b>	<b>Vanhempien mielestä:</b>	<b>Opettajien mielestä:</b>	<b>Yht.:</b>
opettavainen	5	3	8
ei sisällä väkivaltaa	3	2	5
rauhallinen	4	-	4
hyvät värit	3	-	3
hyvä tarina	2	-	2
loppuu hyvin	2	-	2
selkeä tarina	2	-	2
jännitystä ilman sotaa	2	-	2
hyvin piirretty	2	-	2

Vaikka Suonisen (1993: 67) tekemän tutkimuksen mukaan vanhemmat ilmoittivat rajoittavansa lapsensa väkivaltaisten ohjelmien katsomista, ei omassa tutkimuksessani mikään perhe ilmoittanut yhtään sääntöä, joka olisi koskenut väkivaltaisista ohjelmista. Kuitenkin osa heistä on sitä mieltä, että hyvä piirretty ei sisällä väkivaltaa. Väkivallan määrittely onkin vaikeaa. Väkivalta määritellään usein jokaisessa perheessä hieman eri lailla. Esimerkiksi Suonisen (emt.) tutkimuksen mukaan osa perheistä piti joitain piirrettyjä väkivaltaisina, kun taas toisille väkivalta tarkoittaa aikuisten ohjelmissa olevaa väkivaltaa. Kyselylomakkeista ei kuitenkaan käy ilmi, mikä tutkimuskohteena olleiden vanhempien mielestä on väkivaltaa.

#### 4.4 Animaatiosarjojen todellisuus

Tiedustelin tutkimukseen osallistuneilta vanhemmilta ja opettajilta myös, uskovatko he lapsensa ymmärtävän piirrettyjen olevan fiktiota. Vanhemmista 18 ja opettajista yksi oli sitä mieltä, että lapsi ymmärtää piirrettyjen olevan fiktiota. Eräs vanhempi ja yksi opettaja olivat puolestaan sitä mieltä, ettei lapsi vielä tunnista piirrettyjä fiktioksi. Yksi opettajista oli sitä mieltä, että ymmärrys riippuu lapsen iästä, sekä siitä, onko hänelle kerrottu piirrettyjen olevan fiktiota, kuten esimerkissä 34.

- (34) ”Riippuu lasten iästä ja siitä, selittääkö aikuinen lapselle katsomaansa.”  
O21

Vanhemmista kaksi uskoivat lapsensa ymmärtävän piirretyt fiktioksi, koska he ovat keskustelleet aiheesta lapsen kanssa. Tämä käy ilmi esimerkistä 35. Esimerkki 36 puolestaan ilmentävää sitä, että kaksi vanhempaa uskoo lapsen tunnistavan fiktioksi nimenomaan piirretyt, koska ne ovat piirrettyjä.

- (35) ”Olemme keskustelleet paljon siitä.” K3  
(36) ”Ovat piirrettyjä. Esim. Salatut elämät -sarja tms. koen olevan lapselle haitallisempia, koska vaikeampi erottaa todellisuutta sarjan tapahtumista.”  
K5

Lapsen kannalta oleellisin osa-alue mediakielitaidossa on oppia erottamaan fakta ja fiktio toisistaan media-aineistoissa. Yleensä jo kolme- tai neljä -vuotiaat lapset ymmärtävät piirretyt fiktioksi, koska niiden esitystapa eroaa lapsen ympärillä olevasta todellisuudesta. (Suoninen 2004: 169, 171.) Kuitenkin televisiossa esitetään sarjoja, joissa näyttelijät näyttävät oikeilta ja ovat loogisessa yhteydessä lapsen todellisuuteen (emt. 173). Tällaisena pidän esimerkiksi vanhemman esimerkissä 36 esiin tuomaa Salatut elämät -sarjaa. Suoni-

nen (emt.) toteaakin, että suuri osa media-aineistosta koostuu juuri tällaisista aineistoista. Tällöin faktan ja fiktion erottamiseen on ehtona se, että lapsi tietää onko ohjelma faktaa vai fiktiota. Vasta sitten, kun lapsen abstrakti ajattelukyky on kehittynyt sellaiselle tasolle, että hän tiedostaa mielikuvituksen, pystyy hän ymmärtämään kuvitteellista media-aineistoa. Mielikuvituksella Suoninen tarkoittaa tässä ymmärrystä siitä, että ihmiset ovat kykeneviä keksimään kuvitteellisia tapahtumia ja asioita. (Emt.) Eräs vanhemmista uskookin lapsensa erottavan piirretyt fiktioksi, koska pitää lastaan älykkäänä, kuten esimerkistä 37 käy ilmi.

- (37) ”Hän on melko älykäs lapsi ja uskon, että hän osaa erottaa toden ja fiktion.” K11

Ehkä vanhempi esimerkissä 38 juuri uskoo lapsensa ajattelun kehittyneen abstraktille tasolle, jolla lapsi ymmärtää mielikuvituksen olemassa olon. Vanhemmat perustelivat vastauksiaan myös sillä, että lapsi kertoo piirrettyjen luonteesta pienemmälle sisarelleen, kuten esimerkissä 38.

- (38) ”Koska lapsi pienelle siskolle kertoo piirrettyjen olevan keksittyjä, ollaan siitä yhdessä puhuttu.” K1

Eräs vanhemmista ei ole aivan varma ymmärtääkö lapsi piirrettyjen olevan fiktiota. Hänen mukaansa lapsi tavallaan järjellisesti ymmärtää tämän, mutta ei välttämättä tunteella. Tämä ilmenee esimerkistä 39. Esimerkissä 40 vanhempi on sitä mieltä, ettei lapsi ihan täydellisesti ymmärrä piirrettyä fiktioksi. Myös opettajan esimerkki 41 ilmentää sitä, että lapsen kyky erottaa todellisuutta ja tarua on vielä rajallinen.

- (39) ” Ymmärtää järjellä, mutta tunteella ymmärtäminen ei ole varmaa.” K6

- (40) ” Hän puhuu niistä niin ”elävästi”, toisaalta ymmärtää, mutta haluaa hetken ”elää piirrettyjä”.” K7
- (41) ”Ei välttämättä erota vielä muutenkaan todellisuuden ja tarun eroa.” O22

Haastatellessani lapsia kävin heidän kanssaan läpi jokaisen sarjan, ja tiedustelin voisiko heidän mielestään sellaista tapahtua oikeasti. Ainoastaan yksi poika oli Transformers-sarjan kohdalla kahden vaiheilla, voisiko sarjan tapahtumia tapahtua oikeasti, tämä ilmenee esimerkeistä 42 ja 43. Muut lapset kertoivat sarjojen olevan keksittyjä, eikä sellaista voisi oikeasti tapahtua.

- (42) ”No vois semmosta kyllä tapahtua, mutta se on kyllä aika harvinaista jos semmoinen tapahtus...vois ehkä tapahtua, mut ei se oo mikää pakollinen” Poika5
- (43) ”Ihan hyvältä siinä tuntuu seki niinku että hyvältä tuntuu, että sitä ei oikeesti tapahdu, satu niinku.” Poika5

Vaikka lapsi esimerkissä 42 onkin sitä mieltä, että ohjelman tapahtumat voisivat olla totta, kertoo hän kuitenkin myöhemmin, että juuri siksi ohjelmasta tulee hyvä olo, kun se ei ole totta. Mielestäni esimerkit 42 ja 43 ilmentävät kuitenkin sitä, että lapsien todellisuuskäsitys ei kuitenkaan välttämättä ole vielä aivan selkeä. Toisaalta piirretyt ymmärretään fiktioksi, mutta toisaalta taas välillä voi tuntua, että näin voisikin tapahtua. Ei siis mikään ihme, että esimerkiksi juuri perhesarjat, kuten Salatut elämät aiheuttavat lapsessa hämmennystä. Vanhemmista 18 siis olettaa lasten ymmärtävän animaationsarjojen olevan fiktiota. Ainoastaan yksi oli sitä mieltä, että lapsi ei täysin ymmärrä faktan ja fiktion eroa. Tätä vanhempi perusteli sillä, että lapsi puhuu piirretyistä niin elävästi. Lapsista puolestaan 9 oli sitä mieltä, että piirretyt ovat fiktiota. Vain yksi poika oli sitä mieltä, että piirretty voisi olla totta. Suurin osa vanhemmista, opettajista ja lapsista oli sitä mieltä, että lapset ymmärtävät piirretyt fiktioksi. Samaa mieltä ovat esimerkiksi Suoninen (1993: 28–29) ja Schyller ym. (1989: 166).

## 5 ANIMAATIOSARJOJEN KATSELUN VAIKUTUKSET LAPSIIN

Tutkimusaineiston pohjalta animaatio-sarjojen vaikutukset voidaan jakaa viiteen luokkaan: vaikutukset lasten leikkeihin, vaikutusten ilmeneminen pelkona, fyysiset vaikutukset, myönteiset vaikutukset sekä viimeiseen luokkaan olen koonnut vastaukset, joiden mukaan animaatio-sarjoilla ei ole havaittavaa vaikutusta. Tässä luvussa kerron tarkemmin kustakin luokasta sekä havainnollistan niitä aineistosta poimituin esimerkein. Yhteenveto luvussa olen koonnut taulukkoon luokat ja niihin liittyvät vastaajamäärät.

### 5.1 Vaikutukset lasten leikkeihin

Tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista ja opettajista suurin osa oli sitä mieltä, että animaatio-sarjojen vaikutukset näkyvät selkeimmin lasten leikeissä. Tätä mieltä oli vanhemmista viisi ja opettajista yksi. Puolestaan lapsista lähes kaikki kertoivat leikkineensä ainakin yhtä sarjoista. Ainoastaan yksi lapsi kielsi leikkineensä sarjoista mitään. Erään vanhemman mukaan animaatio-sarjat vaikuttavat lapsen leikkeihin niin, että leikit ovat rajumpia, kuten esimerkissä 44. Animaatio-sarjojen kerrottiin myös tuovan leikkeihin vauhtia ja ääniä, kuten esimerkissä 45. Yksi opettajista on samaa mieltä vanhempien kanssa, ja hän on havainnut sarjojen näkyvän etenkin poikien keskuudessa taisteluleikkeinä. Tämä ilmenee esimerkistä 46.

(44) ” Leikit on rajumpia. Lapsi leikkii nähtyjä piirrettyjä matkien.” K6

(45) ” Action ja äänet tulevat leikkeihin.” K3

(46) ” Pojilla ulkona taisteluleikkejä. ” O22



Taisteluleikit ovatkin etenkin pojilla yleisiä leikin aiheita. Yleensä taisteluleikkien ajatellaan olevan negatiivisia. Kuitenkin esimerkiksi Valkonen ym. (2005: 88–89) eivät pidä taisteluleikkejä pelkästään negatiivisina, vaan heidän mukaansa lapsi voi saada niistä voimaantumisen tunnetta, mikäli taistelutaitoja harjoitellaan kuvitteellisten hahmojen seurassa. Jos taistelutekniikoita puolestaan käytetään reaali maailmassa erimielisyyksien ratkaisuisissa, on median vaikutus lapsen toimintaan negatiivinen. (Emt. 88–89.) Kukaan tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista tai opettajista ei kuitenkaan maininnut animaatiosarjojen taistelukohtausten ja niiden jäljittelyn leikeissä vaikuttavan lapsen käyttäytymiseen leikin ulkopuolella. Myös Kalliala (1999: 286) on sitä mieltä, että taisteluleikit kuuluvat poikien leikin luonteeseen. Ennen television tuloa, roolimalleja haettiin esimerkiksi sarjakuvista ja kirjoitetuista tarinoista. Nykyään mallit otetaan television sarjoista. (Emt.) Kolme vanhemmista kertoi animaatiosarjojen vaikuttavan lastensa leikkeihin, mutta kyselylomakkeista ei käy ilmi kuinka vaikutukset konkreettisesti näkyvät leikeissä. Vanhemmista kahdeksan ja opettajista kaksi puolestaan kertoi, etteivät ole havainneet animaatiosarjojen vaikuttavan lasten leikkeihin millään tavalla.

Vanhempien vastauksista ei voi suoraan päätellä pitävätkö he animaatiosarjojen vaikutuksia leikkeihin hyvänä vai huonona asiana. Ajattelen kuitenkin, että juuri esimerkit 44, 45 ja 46 voisivat olla sellaisia piirteitä, joita vanhemmat eivät perinteisesti toivoisi leikkeihin. Toisaalta kuitenkin kuten yllä Valkonen ym. (2005: 88–89) toteavat esimerkiksi taisteluleikkien antavat lapselle myös positiivista voimakasta tunnetta.

Lähes kaikki tutkimuskohteena olleista lapsista kertoivat leikkivänsä animaatiosarjoja. Ainoastaan yksi lapsi ei kertonut leikkivänsä mitään kyseisistä sarjoista. Pojilla leikkien aiheita on antanut eniten Pokémon-sarja, jota pojista neljä kertoi leikkineensä. Leikkiä pojat kertoivat leikkivänsä kavereidensa kanssa. Esimerkeistä 47 ja 48 käy ilmi, kuinka pojat kertoivat yleensä leikkivänsä kyseistä leikkiä.

- (47) ”Oon leikkiny sitä kaverin kaa. No niinku, että se on niinku joku semmonen vaikka Pokémon tai kouluttaja ja mä oon joku Pokémon. Et niinku siin ohjelmas.” Poika5
- (48) ”Kavereitten kaa oon leikkiny. No niinku, että ollaan valittu ketä on siitä Pokémonista ketä Pokémon niinku on. Et kuka on kukaki. Niinku siinäki ohjelmaski.” Poika2

Lapset eivät suoraan kertoneet leikkivänsä taisteluleikkejä, mutta kuten yllä olevista esimerkeistä 47 ja 48 käy ilmi, lapset ovat leikeissään Pokémoneja. Itse sarjassa Pokémonit ovat eri ominaisuuksin varustettuja hahmoja, joilla on erilaisia kykyjä, joilla pärjätä taisteluissa. Esimerkiksi katselutilanteessa näyttämässäni jaksossa Pokémoneilla oli turnaus. Siinä kaksi ihmishahmoa kutsui esiin omat Pokémoninsa, joita he sitten komennoillaan ohjasivat taistelussa. Oletan lasten kommentteihin perustuen, että leikkeihin kuuluu siis olennaisena osana taistelu. Lehtipuu (2006: 49) on sitä mieltä, että median tarjoamat hahmot antavat lapselle mahdollisuuden kokeilla erilaisia rooleja, identiteettejä sekä mielikuvitusmatkoja. Hänen mukaansa hahmot eivät ole selkeästi huonoja tai pahoja, vaan ne voivat tarjota lapselle myös hyvää. (Emt.) Samaa mieltä hänen kanssaan ovat Valkonen ym. (2005: 88–89). Heidän mukaansa leikki antaa mahdollisuuden toimia kuvitellussa maailmassa, ja se antaa myös lapsen käytökselle erilaisia mahdollisuuksia kuin tavallinen arki. (Emt.) Taisteluleikkejä esimerkiksi on leikitty kautta aikain, ja erityisesti poikien keskuudessa (Rönnberg 1990: 241). Werner (1996: 130–131) on sitä mieltä, että poikien medialeikit ovat helpommin tunnistettavissa kuin tyttöjen, juuri sen vuoksi, että pojat ottavat mallit usein suoraan televisio-ohjelmista. Samoilla linjoilla Wernerin kanssa on Kalliala (1999: 286), jonka mukaan televisio nimenomaan tarjoaa valmiita tarinoita ja roolimalleja lasten leikkeihin. Siitäkin huolimatta leikki on kuitenkin otettava omaksi, ja se on ikään kuin käännettävä leikin kielelle (emt.). Tämä on havaittavissa myös omassa tutkimuksessani. Pojat kertoivat jäljittelevänsä leikeissään suoraan animaatio-sarjoja, kun puolestaan tytöillä leikki koostui hieman eri lailla.

Tytöillä suosituin leikin kohde on Winx Club, jota kertoi leikkineensä kolme tyttöä. Yksi tyttö puolestaan kertoi leikkineensä Pokémonia ja yksi ei ollut leikkinyt mitään sarjoista. Kuten Werner (1996: 130–131) edellä totesi, niin tytöt eivät ota leikkeihinsä malleja yleensä yhtä suoraan televisio-ohjelmista kuin pojat. Tutkimukseeni osallistuneilla tytöillä leikissä on kyse enemmänkin siitä, että esimerkiksi nimet otetaan sarjasta, mutta leikki on itse keksittyä. Tämä ilmenee esimerkeissä 49 ja 50.

- (49) ”No taistellaan ja käydään leikisti kaupungilla, ja ollaan niitä. Mä oon Stella ja sisko on Floora. Ja emmä tiä enempää.” Tyttö3
- (50) ”No leikin mun yhen kaverin kaa. Me leikittiin vähä eri lailla me leikittiin k kaikkii kivoja kohtia, me vaa keksittiin meille nimet siitä Winxistä.” Tyttö2

Werner (1996: 130–131) onkin sitä mieltä, että tyttöjen leikeissä televisiosta tuttujen naisihanteiden pukeutuminen, puheet ja sanonnat sekoittuvat heidän omiin leikkeihinsä. Esimerkeistä 51 ja 52 käy ilmi, että tytöt leikkivät sarjoja myös joko nukeilla tai sarjaan liittyvällä lelulla.

- (51) ”No mä oon leikkiny Pokémonia, ku kerran paappa osti mulle semmosen lelun niin sillä mä leikin.” Tyttö5
- (52) ”Mun isosiskon kaa leikin Winxiä. Me aina leikitään sillee, et jos meil on esimerkiks joku nuket niin sit me annetaa niille niiden nimet ja leikitää, et ne on ne.” Tyttö1

Monilla televisio-ohjelmilla onkin oheistuotteita, kuten esimerkiksi leluja ja lehtiä. Esimerkissä 51 tyttö kertoi leikkineensä Pokémonia saamallaan Pokémon-lelulla. Suoninen (1993: 60) kertooakin televisiolelujen olevan joillekin lapsille hyvin tärkeitä. Ne eivät kuitenkaan ole välttämättömiä, vaan televisioleikkejä leikitään myös ilman kaupallisia leluja (emt.).

Muut tutkimukseeni osallistuneista televisioleikkejä leikkivistä lapsista eivät maininneet sarjoihin liittyviä leluja lainkaan. Eli ne eivät ainakaan tähän tutkimukseen osallistuneiden lasten mielestä olleet olennaisia leikin onnistumisen kannalta. Myös eräs vanhemmista kertoi hänen lapsensa keräävän Pokémon-kortteja ja vaihtelevan niitä kavereidensa kanssa. Vanhempi oli kirjoittanut kyseisen vastauksen kohtaan, jossa tiedustelin animaatiotarjojen vaikutusta leikkeihin, joten olen luokitellut vastauksen tähän ryhmään.

## 5.2 Vaikutusten ilmeneminen pelkona

Vanhemmista kolme ja opettajista kaksi ovat sitä mieltä, että tutkimusaineistona olevat animaatiotarjat tai jokin sarjoista pelottaa lapsia. Vanhempien mukaan pelko ilmenee esimerkiksi niin, että lapsi ei uskalla katsoa sarjaa, kuten esimerkissä 53. Esimerkistä 54 puolestaan käy ilmi, että pelko ilmenee painajaisunina. Pelkoa voi vanhempien mukaan aiheuttaa myös se, että lapsi ei täysin erota faktan ja fiktion eroa, kuten ilmenee esimerkistä 55.

- (53) ”Joskus, kun on katsottu sarjoja lapseni ei ole uskaltanut katsoa, kun ohjelma on ollut pelottava.” K11
- (54) ”Toisinaan näkee pahoja unia.” K6
- (55) ”Kyllä uskon, että pelottaa. En usko, että lapsi ymmärtää vielä täysin faktan ja fiktion eroa.” K7

Esimerkissä 54 vanhempi kertoo sarjojen vaikuttavat lapsen uneen. Painajaisunia käsitellään tarkemmin luvussa 5.3, kun tarkastellaan animaatiotarjojen fyysisiä vaikutuksia. Esimerkissä 55 vanhempi puolestaan kertoo pelkoon vaikuttavan sen, että lapsi ei ymmärrä täysin faktan ja fiktion eroa. Faktan ja fiktion eron ymmärtämistä käsiteltiin luvussa 4.4. Kuten siellä todettiin, niin lapsilla ei vielä ole välttämättä täysin kykyä ymmärtää esimerkiksi piirrettyä fiktioksi. Tai vaikka lapsi ymmärtäisikin ohjelman piirretyksi, voi siinä olevat tapahtumat kuitenkin pelottaa häntä. Eräs vanhemmista ja yksi lapsista oli sitä mieltä,

että animaatiosarja saattaa olla jännittävä, muttei kuitenkaan pelottava, kuten esimerkeissä 56 ja 57.

(56) ”Transformers on jännittävä välillä, mutta pelkoa ei ole havaittavissa.” K1

(57) ”Ei oo pelottavia. Siinä on jännittäviä mutta ei pelottavia” Tyttö1

Suoninen (2004: 184) toteaa, että lapset pystyvän yleensä hallitsemaan melko hyvin piirretyissä ohjelmissa esiintyvää jännitystä, koska siitä heidän on tarpeen tullen mahdollisuus etäännyttää itsensä. Kuitenkin piirretyissäkin jännitys saattaa käydä melkein ylivoimaiseksi, mikäli lapsi on katsoessaan hyvin eläytynyt tarinaan. Myös vahva vuorovaikutteinen suhde lapsen ja hahmon välillä vaikuttaa jännityksen lisääntymiseen. Piirretyissä, nimenomaan sarjoissa, jännityksen hallintaa auttaa se, että lapsi tuntee yleensä sarjan metatarinan hyvin. Sarja saattaa sisältää esimerkiksi pelottavan juonen, mutta kuitenkin lapsi tietää, että tuttu sankari on taas ensi jaksossa taistelemassa pahaa vastaan, vaikka aina välillä joutuukin erilaisiin vaaroihin. (Emt. 184–185.)

Vaikka suurin osa vanhemmista olikin sitä mieltä, että animaatiosarjat eivät pelota heidän lapsiaan, niin kuitenkin puolet lapsista kertoi jonkin sarjoista pelottavan ajoittain. Tytöistä kolme oli sitä mieltä, että Transformers-sarja on pelottava. Pelkoa heidän mukaansa aiheuttaa ampuminen ja kuolema, kuten esimerkeissä 58 ja 59. Yhden tytön mielestä Transformers saattaa sisältää pelottavia kohtia, mutta hän ei osannut tarkemmin kertoa mitä. Yksi tytöistä puolestaan oli sitä mieltä, että Winx Club on hieman pelottava. Hänkään ei osannut perustella tai kuvailla pelon aiheuttajaa tarkemmin. Pojista ainoastaan yksi kertoi Pokémonin pelottavan joskus, mutta myöskään hän ei osannut tarkemmin kertoa miksi.

(58) ”Transformers on pelottavaa ku siinä kuolee aina joskus ja on joku hautajaiset nii ei oo kivaa. Ei oikee kiva olo tuu, ku siinä kuolee.” Tyttö2

(59) ”Ku siinä Transformers kun jos niistä joku ampuu sitä toista ja se kuolee.” Tyttö3

Kuolema onkin yksi yleisimmistä lapsia pelottavista aiheista. Kuolema käsitteenä ei ole vielä monille kouluikäisille tuttu. Esimerkiksi lasten sellaiset tunnetut piirroselokuvat, kuten Bambi tai Leijonakuningas saattavat käsitellä aihetta, mutta eivät Valkosen ym. mielestä kuitenkaan lapsen mielen kannalta hyvällä tavalla. Tätä he perustelevat sillä, että katsottaan kyseisiä elokuvia lapsi saattaa pelätä omien vanhempiansa kuolemaa. (Valkonen ym. 2005: 57.) Olen koonnut taulukkoon 6 vanhempien, opettajien ja lasten mielipiteitä siitä, pelottavatko animaatiisarjat lapsia.

**Taulukko 6.** Animaatiisarjat ja lasten pelot vanhempien, opettajien ja lasten mukaan.

	<b>Pelottaa</b>	<b>Ei pelota</b>
<b>Vanhempien mielestä</b>	3	16
<b>Opettajien mielestä</b>	2	1
<b>Lasten mielestä</b>	5	5

Kuten taulukosta 6 nähdään, niin vanhemmat ovat enimmäkseen sitä mieltä, että tutkimuskohteena olevat animaatiisarjat eivät pelota lasta. Kuitenkin lapsista puolet kertoo ainakin jonkun sarjoista pelottavan häntä. Lehtipuu (2006: 110) on sitä mieltä, että vanhempien saattaa olla vaikeaa havaita lapsen mahdollista pelkoa, sillä lapsi ei aina puhu peloistaan. Pelko ei myöskään aina ole selkeästi nähtävissä lapsen ilmeistä tai eleistä. Lapsi voi vaikkapa olla kertomatta peloistaan vanhemmalle, mikäli pelkää tämän esimerkiksi sen jälkeen sammuttavan television. Näin hän oppii salaamaan todellisen tunteensa. Eli vaikka häntä pelottaisikin ohjelman sisältö, saattaa suurempaa pelkoa juuri sillä hetkellä aiheuttaa television mahdollinen sammuttaminen. (Emt.)

Lapsia haastatellessani kysyin heiltä myös, ovatko he yleensäkin televisiota katsellessaan törmänneet pelottaviin asioihin. Lapsista kahdeksan kertoi kohdanneensa tällaisia asioita television päällä ollessa. Pelkoa ovat aiheuttaneet esimerkiksi aikuisten seuraamat ohjelmat, kuten esimerkeissä 60, 61 ja 62.

- (60) ”Salkkareista, ku se tippu sieltä parvekkeelta alas se Aaro, semmone aikusten ohjelma nii se on jääny mulle mieleen. Pelottaa vähä sillee, et se vois itellekki tapahtua tai sillee.” Tyttö5
- (61) ”Aikuisten ohjelmat on pelottanu, ku niissä on siis ammuttu ja tommosta. ” Tyttö3
- (62) ”Vieläki mulla on mielessä pelottava juttu, vaik se tapahtu jo edellisvuonna, katoin Pirates of the caribbean niin siitä tuli semmonen jännä kohta nii sitte pystyin kattoo vähä aikaa siä, ja sit äiti tuli sanoo et sammuta se tv.” Poika5

Lapsille saattaa jäädä mieleen ohjelmasta esimerkiksi jokin tietty kohta, joka on pelottanut häntä tietyllä hetkellä. Tällaista voi tapahtua, mikäli lapsi katsoo heille sopimatonta ohjelmaa. Tällaisiin ohjelmiin ja kohtauksiin he saattavat törmätä myös seuratessaan televisiosta passiivisesti. (Valkonen ym. 2005: 74–75.) Passiivisella televisionkatselulla Valkonen ym. (emt. 75) tarkoittavat sitä, että lapsi on läsnä samassa huoneessa, missä televisio on auki ilman, että kukaan sitä katsoo, tai että joku vanhempi katselee televisiota. Lapselle pelottavan kokemuksesta tekee myös se, että hänellä ei ole mahdollisuutta varautua ennalta pelottavaan kohtaukseen. (Emt.) Aikuisille suunnatuissa ohjelmissa jännitystä lisätään erilaisilla ääni- ja kuvatehosteilla, mikä usein paitsi lisää pelkokokemuksen intensiivisyyttä, niin lisää myös ohjelman mielenkiintoa. Lasten on helpompi hahmottaa sisällön ja todellisuuden suhde, kun ohjelma sijoittuu mielikuvitusmaailmaan. Ohjelman pyrkiessä realistiseen kuvaukseen, on todellisuuden hahmottaminen lapselle vaikeampaa, ja siksi ohjelma saattaa tuottaa esimerkiksi ahdistusta. (Suoninen 2004: 77.)

Muut haastattelemani lapset, jotka kertoivat törmänneensä pelottaviin kohtauksiin tai ohjelmiin, eivät osanneet kertoa mitään tarkempaa kohtaa. Ainoastaan, että ovat kohdanneet pelottavaa materiaalia. Haastattelemillani lapsilla on erilaisia keinoja toimia pelottavan asian kohdatessaan. Lapsista neljä kertoi sammuttavansa television, mikäli sieltä tulee heitä pelottavaa ohjelmaa. Yksi puolestaan kertoi vaihtavansa kanavaa. Osa kertoi myös laittavansa silmät kiinni, menevän sohvan taa, peiton alle tai kääntyvänsä toisin päin. Lapset

eivät siis mieluusti katsoneet heitä pelottavaa asiaa, vaan tärkeintä heille oli ainakin hetkel-  
lisesti lopettaa katselu. Lapset, jotka kertoivat animaatiotarjojen pelottavan heitä, kertoivat  
käyttävänsä samoja menetelmiä myös silloin. Eli Kytömäen aaltomallin (ks. 2.1) mukaisesti  
he syventyvät katsomaansa, mutta tarvittaessa osaavat etäännyttää itsensä materiaalista,  
mikäli se muuttuu liian pelottavaksi.

### 5.3 Fyysiset ja muut vaikutukset

Animaatiotarjojen vaikutukset voivat olla myös fyysisiä. Tähän luokkaan olen koonnut  
fyysiset vaikutukset sekä muut vaikutukset, jotka eivät ole liitoksissa muihin. Fyysisinä  
pidän esimerkiksi vaikutuksia, jotka ilmenevät painajaisina, ohjelman jälkeen ohjelmasta  
puhumista sekä lapselle aiheutunutta päänsärkyä. Muihin vaikutuksiin olen puolestani las-  
kenut erään vanhemman kommentin, jossa hän kertoi animaatiotarja Winx Clubin näkyvän  
lapsen piirustuksissa. Tutkimuskohteenani olleista vanhemmista yksi mainitsi kyseisten  
animaatiotarjojen aiheuttavan lapselleen pahoja unia, kuten esimerkissä 63. Eräs vanhempi  
myös kertoi lasten puheiden olevan ohjelmien katsomisen jälkeen vielä sarjassa. Tämä il-  
menee esimerkissä 64. Eräs opettaja puolestaan kertoi vaikutusten näkyvän koulussa tun-  
nilla keskittymisen puutteena, tätä ilmentää esimerkki 65. Lapsista yksi kertoi Transfor-  
mers-sarjan tuottaneen hänelle päänsärkyä. Tämä ilmenee esimerkissä 66.

(63) ”Toisinaan näkee pahoja unia.” K6

(64) ”Puheet hetken ohjelman jälkeen vielä ohjelmassa.” K7

(65) ”Tunnilla vaikeus keskittyä koulutehtäviin.” O22

(66) ”No vähä tuli pää kipeeks, ku se oli nii sekava että sit vähä niinku että  
koska se loppuu mä en kestä tätä.” Tyttö4



Esimerkissä 63 vanhempi kertoi lapsensa näkevän pahoja unia, katsottuaan tutkimusaineistona olleita animaatiotarjoja. Painajaisunet saattavatkin johtua lapselle pelkoa aiheuttavien ohjelmien katsomisesta (Valkonen ym. 2005: 80). Painajaisissa mielen ahdistavat sisällöt saavat ikään kuin purkautumistien, ja ne ovat hyödyllisiäkin, koska sitä kautta ahdistus ja pelko vähenevät. Painajaisissa lapsi kykenee erottelemaan subjektiiviset ajatukset ja tunteet objektiivisesta todellisuudesta. Unet antavat siis mahdollisuuden hallita mieltä askarruttavia asioita, jos niiden käsittely ei valveilla ollessa ole onnistunut. (Emt. 83.)

Esimerkissä 65 opettaja kertoo animaatiotarjojen vaikuttavan lapsiin siten, että oppilaat eivät jaksakaan keskittyä koulutehtäviin. Martsola ym. (2006: 54) ovat sitä mieltä, että levotonta käyttäytymistä saattavat aiheuttavaa esimerkiksi juuri painajaiset ja muut pelkotilojen aiheuttamat unihäiriöt. Esimerkiksi ruotsalaisen Mediapanel-tutkimuksen mukaan televisionkatselun määrä vaikuttaa aggressiivisuuteen ja saattaa aiheuttaa myös keskittymisvaikeuksia (Werner 1996: 120). Päänsärky on konkreettinen fyysinen vaikutus. Kuten tyttö esimerkissä 66 kertoi saaneensa päänsärkyä Transformers-sarjaa katsottaessa. Hänen mukaansa ohjelma oli sekava, eikä sitä pystynyt seuraamaan. Päänsärkyä saattoi aiheuttaa siis ohjelman sekavuus. Muita syitä voi olla esimerkiksi ohjelman värit ja äänet. Kuitenkin mielestäni Transformers on ulkoisesti hyvin samanlainen kuin Pokémon ja Winx Clubkin, joten olettaisin, että tässä tapauksessa päänsärkyä aiheutti nimenomaan ohjelman sekavuus tytön mielestä.

#### 5.4 Animaatiotarjojen myönteiset vaikutukset

Kukaan vanhemmista tai opettajista ei kertonut suoraan tutkimusaineistona olevien animaatiotarjojen myönteisistä vaikutuksista lapsiinsa. Kuitenkin vanhemmat kertoivat animaatiotarjojen vaikuttavan lasten leikkeihin, eikä vastauksista voinut suoraan päätellä kokivatko vanhemmat tämän hyväksi vai huonoksi asiaksi. Luvussa 2.5 käsittelemme lasten medialeikkejä, ja kuten siellä tuli ilmi niin esimerkiksi Valkonen ym. (2005: 88–89) pitävät leikeistä oppimista sekä hyvänä että huonona. Heidän mukaansa asiaan vaikuttaa se mitä

opitaan, ja kuinka opittua tietoa käytetään leikeissä hyväksi (emt.). Eli omassa tutkimuksessani vaikutusten näkymistä leikeissä ei selkeästi voida määritellä myönteiseksi tai kielteiseksi, vaan vanhemmat voivat tarkoittaa kumpaa vaan.

Kysyin lapsilta itseltään myös millainen olo heille tulee, kun he katsovat kyseisiä sarjoja. Paria poikkeusta lukuun ottamatta lapset kertoivat, että heille tulee niistä hyvä tai kiva olo, kuten esimerkeissä 67 ja 68. Ainoastaan pari lasta kertoi Transformers-sarjan kohdalla, että heille tulee siinä esitetystä kuolemasta paha olo, kuten pelkoa käsittelevässä luvussa kävi ilmi (ks. 5.2). Ja puolestaan yksi lapsi kertoi saaneensa siitä päänsäryn, kuten luvussa 5.3 kerrottiin.

(67) ”No ihan kiva olo, kun se on hyvä ohjelma.” Tyttö3

(68) ”Että että nii kiva.” Poika3

Vaikka vanhemmat eivät maininneetkaan kyselylomakkeissaan mitään myönteisiä vaikutuksia, niin lasten kommentteista voidaan päätellä, että heidän mielestään animaatiosarjat ovat mukavia ja mieluisaa katsottavaa. Kahdelle lapselle Winx Club ohjelmasta tuli pirteä olo, kuten esimerkissä 69.

(69) ”No mulle tulee siitä semmonen pirtee olo.” Tyttö1

Suoninen (2004: 61) jakaa kolmeen luokkaa mediasisältöihin kuuluvat median käytön syyt. Hänen mukaansa mediasisällöistä voidaan esimerkiksi etsiä tietoa, niiden äärellä halutaan yleisesti viihtyä tai mediasisältöjen halutaan tarjoavan viihdettä (Emt.). Suonisen (emt. 63) mukaan aikuiset haluaisivat, että lapset käyttäisivät medioita nimenomaan tietolähteenä. Myös omassa tutkimuksessani luvussa 4.3 kävi ilmi, että vanhemmat toivoisivat piirrettyjen sisältävän jonkin opetuksen. Lapset kuitenkin selvästi pitävät näistä kyseisistä sarjoista, ja todennäköisesti nimenomaan sen vuoksi, että ne viihdyttävät lasta.

### 5.5 Ei havaittavaa vaikutusta

Kahdeksan vanhemmista ei ollut havainnut animaatiotarjojen vaikuttavan heidän lapsiinsa millään lailla, ja yksi vanhempi ei ollut vastannut kysymykseen mitään. Voi olla, että vanhemmat eivät ole havainneet animaatiotarjojen vaikuttavan, eivätkä ne välttämättä vaikutaan kaikkiin samalla lailla. Voi siis olla, että vanhemmat eivät esimerkiksi tiedä lastensa leikkivän animaatiotarjoja, jos he leikkivät niitä kodin ulkopuolella. Myöskään peloistaan lapset eivät aina kerro tai ne eivät ole selkeästi havaittavissa.

### 5.6 Yhteenveto

Tutkimusaineiston perusteella animaatiotarjojen vaikutukset voidaan jakaa viiteen ryhmään. Ensinnäkin vaikutukset näkyvät lasten **leikeissä**. Tätä mieltä oli vanhemmista viisi ja opettajista yksi (ks. taulukko 7). Myös lapsista yhdeksän kertoi leikkineensä leikkejä, jotka ovat saaneet vaikutteita animaatiotarjoista.

**Taulukko 7.** Animaatiotarjojen vaikutusten luokat ja vastaajamäärät.

<b>Vaikutusluokat:</b>	<b>Vanhemmat</b>	<b>Opettajat</b>	<b>Lapset</b>
Vaikutukset näkyy lasten leikeissä	6	1	9
Vaikutukset ilmenee pelkona	3		5
Fyysiset ja muut vaikutukset	1	1	1
Myönteiset vaikutukset	(6)	-	8
Ei havaittavaa vaikutusta	8		

Tutkimukseen osallistuneiden poikien leikkeihin on eniten vaikuttanut Pokémon-sarja, ja leikkien malli ja roolit otetaan suoraan sarjasta. Kuten lähdekirjallisuudessa mainitaan, niin tämä onkin tyypillistä pojille, kun taas tyttöjen televisioleikit eivät yleensä ole aivan

suoraan ohjelmista, vaan ne saavat erilaisia vaikutteita (ks. esim. Werner: 1996; Kalliala: 1999). Tutkimukseeni osallistuneilla tytöillä leikkeihin on vaikuttanut sarjoista eniten Winx Club. Tytöt ottavat leikkeihinsä esimerkiksi hahmojen nimet, mutta leikin kulku ja sisältö keksitään itse. Tytöt käyttävät leikeissä myös nukkeja, jotka on nimetty ohjelman mukaan. Leikeissä voidaan käyttää myös ohjelmaan liittyviä leluja, kuten eräs tyttö kertoi.

Animaatiosarjojen vaikutukset näkyvät vanhempien ja opettajien mukaan etenkin poikien leikeissä lisääntyneenä vauhtina ja ääninä, sekä taisteluleikkeinä. Leikkien kuvattiin myös olevan rajumpia. Olettaisin vanhempien ja opettajien pitävän näitä ominaisuuksia kielteisinä, koska he eivät esimerkiksi pidä kyseisistä sarjoista. Kuten luvussa 4.3 käy ilmi sarjoja kuvataan myös liian väkivaltaisiksi. Kuitenkaan taisteluleikit eivät ole ainoastaan pahasta, vaan niitä on leikitty kautta aikojen. Taisteluleikkien luonne on saanut uusia vaikutteita television myötä, joka näkyy esimerkiksi enemmän suorien mallien ottamisena (ks. esim. Martsola ym. 2004; Valkonen ym. 2005; Rönnberg 1990). Esimerkiksi katharsisteorian mukaan katsoja saa mahdollisuuden purkaa ja vapautua negatiivisista tunteuksista, voidessaan eläytyä televisiossa esitettyyn väkivaltakohtaukseen, tai muihin negatiivisiin tapahtumiin (ks. 2.4 ). Väkivalta piirretyissä ei siis välttämättä ole pelkästään paha asia. Vaikka katharsisteoriaa onkin kritisoitu paljon, niin esimerkiksi Hietala (2007: 138–139) esittää, että oikeanlainen väkivaltafiktio toimii katsojalle terapeuttisesti. Tätä hän perustelee sillä, että kun paha saa ansionsa mukaan ja yksilö samaistuu tarinan viattomien uhrien kärsimyksiin, voi yksilö nauttia ohjelmasta. Tällöin samaistuminen nostaa katsojan aggressiotasoa, kunnes paha kuolee ja katsoja saa oman katharsiksena, eli katsojan omat aggressiot laukeavat. (Emt.) Tutkimusaineistona olleissa animaatiosarjoissa juonirakenteet menevät juuri näin. Vaikka vanhemmat ja opettajat kuvaavatkin sarjoja muun muassa liian väkivaltaisiksi ja rajuiksi, on niissä kuitenkin aina mukana hyvä ja paha, ja niiden välinen taistelu, jossa hyvä lopulta voittaa.

Toisaalta taisteluleikeissä voi olla kyse myös siitä, että lapset saattavat oppia animaatiosarjoista väkivaltaista käytöstä esimerkiksi mallioppimisen kautta (ks. 2.4). Tällöin lapsi näh-

dessään toistuvasti televisiosta väkivaltaista käytöstä, saattaa ruveta ajattelemaan, että väkivallalla voidaan ratkaista ristiriitatilanteita. Lapsen asenne väkivaltaa kohtaan voi muuttua myönteisemmäksi, ja tällöin väkivaltaisuutta saattaa näkyä esimerkiksi televisiohahmoa jäljittelemällä tai imitoimalla (Werner 1996: 115). Vaikka vanhemmat ja opettajat eivät kyselylomakkeissa kertoneetkaan, käyttäkö lapsi esimerkiksi taisteluleikkejä tai väkivaltaa leikkien ulkopuolella, ajattelen sen kuitenkin olevan mahdollista.

Tutkimuksesta kävi ilmi, että animaatiosarjojen vaikutukset näkyvät myös **pelkona**. Vanhemmista ainoastaan kolme ja opettajista kaksi oli sitä mieltä, että animaatiosarjat pelottavat lasta. Kuitenkin lapsista viisi oli sitä mieltä, että animaatiosarjat tai jokin niistä sisältää ainakin välillä pelottavia kohtia. Pelkoa lapsille aiheuttaa tutkimuksen mukaan kuolema ja sota. Sen sijaan niin lapset kuin vanhemmatkin pitävät jännitystä hyvänä asiana. Kuitenkin lapsilla jännittävän ja pelottavan raja on hyvin pieni, ja hyvin voimakkaasti katselutilanteessa eläytyvät lapset saattavat ikään kuin juuttua fiktiivisen ohjelmaan, ja silloin jännittävä muuttuukin helposti peloksi. Se, että vanhemmista ainoastaan kolme ja lapsista kuitenkin viisi, oli sitä mieltä että sarjat pelottavat lasta, saattaa johtua muun muassa siitä, että lapset eivät mieluusti kerro peloistaan. Vaikka pelko ei aina olekaan suoraan havaittavissa lapsen ilmeistä tai eleistä, tai lapsi ei sitä sanoiksi pue, voisivat vanhemmat kuitenkin enemmän kiinnittää huomiota lapsen pelkoihin. Toisaalta olisi hyvä ainakin tiedostaa, että lapsi saattaa pelätä. Silloin vanhemmatkin ehkä tarkemmin kiinnittäisivät huomiota lapsen mahdollisiin pelkoihin. Vanhemmista yksi oli sitä mieltä, että pelkoa voi aiheuttaa myös se, että lapsi ei vielä ymmärrä faktan ja fiktion eroa. Lapsista ainoastaan yksi oli sitä mieltä, että sarjan tapahtumat voisivat mahdollisesti tapahtua oikeasti. Vaikka hän myöhemmin totesikin, että on hyvä ettei sarjan tapahtumia tapahdu oikeasti, niin mielestäni tämä kuitenkin ilmentää sitä, ettei raja ei ole lapselle aivan selkeä. Tämä aiheuttaa lapsessa hämmennystä, joka saattaa muuttua peloksi.

Erään vanhemman mukaan animaatiosarjojen pelko näkyy lapsessa painajaisunina. Tämän olen luokitellut **fyysiseksi** vaikutukseksi. Eräs lapsi puolestaan kertoi saaneensa sarjan kat-

selusta päänsäryyn. Puolestaan yksi opettaja kertoi, että sarjojen vaikutukset näkyvät niin, etteivät lapset jaksa tunnilla keskittyä koulutehtäviin. Levottomuus saattaakin olla merkki siitä, että lapsi pyrkii sopeutumaan stressitilanteeseen, joita voivat olla esimerkiksi kohdattu väkivalta tai väkivallan uhka (Martsola ym. 2006: 59–60).

Animaatiosarjojen vaikutukset voivat olla myös **myönteisiä**. Vanhemmista tai opettajista kukaan ei ollut maininnut mitään myönteisistä vaikutuksista, mutta sen sijaan lapsista kahdeksan kertoi sarjojen katselusta seuraavan hyvän, kivan tai pirteän olon. Kaksi lapsista oli muiden sarjojen kohdalla samaa mieltä, mutta Transformers-sarjasta he kertoivat, ettei tule niin hyvä olo, koska ohjelmassa on paljon sotaa ja kuolemaa, ja se on myös sekava. Vaikka vanhemmat eivät pidäkään kyseisistä sarjoista, ovat ne lapsille erittäin mieluisia. Kuten taulukosta 7 voi nähdä, niin olen suluilla merkannut myönteisiin vaikutuksiin viiden vanhemman ja yhden opettajan kommentit. Nämä ovat juuri animaatiosarjojen vaikutuksia leikkeihin. Vaikka aiemmin mainitsinkin olettavani näiden olevan kielteisiä vaikutuksia, niin ne voivat kuitenkin olla myös myönteisiä. Sillä voidaan pitää myönteisenä sitä seikkaa, että televisio-ohjelmat tarjoavat virikkeitä leikkeihin (ks. esim. Rönning 1990).

## 6 LOPPUPÄÄTELMÄT

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää kuinka animaatiosarjat kuten aineistona olevat Pokémon, Transformers ja Winx Club vaikuttavat 8-vuotiaisiin lapsiin. Tavoitetta lähestyttiin lasten omien sekä heidän vanhempiensa ja opettajiensa kokemusten kautta. Tutkimusaineistona oli viiden 8-vuotiaan tytön sekä viiden 8-vuotiaan pojan teemahaastattelut, sekä vanhemmille ja opettajille toimitettujen kyselylomakkeiden vastaukset. Tutkimusaineistosta saatujen vastausten perusteella animaatiosarjojen vaikutukset näkyvät selkeimmin lasten leikeissä. Vaikutukset näkyvät hieman eri lailla tyttöjen ja poikien leikeissä. Pojat ottavat leikkien mallit yleensä suoraan sarjasta, kun puolestaan tytöillä esimerkiksi hahmojen nimet tulevat leikkiin, mutta muutoin leikin sisältö keksitään itse. Vaikutukset leikkeihin voivat olla joko myönteisiä tai kielteisiä. Vanhemmille ja opettajille tehdyistä kyselylomakkeista ei kuitenkaan selviä tarkasti kumpana he näitä vaikutuksia pitävät. Tämän ongelman aiheutti kysymysten muotoilu. Kysymysten laadintavaiheessa olisi ollut hyvä tiedostaa tämä seikka, ja tarkentaa kysymystä siten, että olisi käynyt ilmi kumpana vanhemmat leikkien vaikutuksia pitävät.

Animaatiosarjojen vaikutukset voivat ilmetä myös pelkona. Tutkimukseni mukaan lasten vanhemmista ainoastaan kolme oli sitä mieltä, että animaatiosarjat voisivat pelottaa heidän lastaan. Lapsista kuitenkin viisi oli sitä mieltä, että sarjat ovat välillä pelottavia. Mielestäni vanhempien olisi hyvä tiedostaa lasten televisiopelejä, koska silloin he myös ehkä paremmin oppisivat havaitsemaan lapsen mahdollista pelkoa. Vaikutukset voivat olla myös fyysisiä. Tutkimuksessani tällaisia olivat painajaisunet, levoton käyttäytyminen sekä päänsärky.

Kukaan tutkimukseen osallistuneista vanhemmista tai opettajista ei maininnut mitään vaikutuksia, jotka olisi selkeästi ollut luokiteltavissa myönteisiin vaikutuksiin, vaan heidän mielipiteensä sarjoista olivat lähes poikkeuksetta negatiivisia. Sen sijaan lähes kaikki lapset kertoivat sarjojen katselusta tulevan heille kivan tai hyvän olon. Osa vanhemmista puoles-

taan ei ollut havainnut animaatiotarjojen vaikuttavan lapsiin millään lailla. Tämä on toki myös mahdollista, sillä media ei vaikuta kaikkiin samalla lailla. Toisaalta voi myös olla, että vanhemmat eivät vain ole huomanneet esimerkiksi lapsen pelkoa tai vaikkapa vaikutuksia leikkeihin. Lapset eivät välttämättä kerro peloistaan suoraan, tai he voivat leikkiä koulussa tai kavereiden kanssa, eivätkä kotona.

Tutkimuksessa kiinnitettiin huomiota myös lasten animaatiotarjojen todellisuuskäsitykseen. Pääsääntöisesti aikuiset olivat sitä mieltä, että lapset ymmärtävät piirretyt fiktioksi. Tätä puolsi se, että lähes kaikki lapset, jotka olivat sitä mieltä, että ohjelman tapahtumia ei voisi tapahtua oikeasti. Kuitenkin tuloksista käy ilmi, että asia ei ole aivan näin mustavalkoinen, vaan kaikkien lasten ajattelu ei vielä ole kehittynyt niin abstraktille tasolle, että he käsittäsivät yksiselitteisesti piirrettyjen olevan fiktiota (vrt. Suoninen 2004: 173, ks. 4.4). Lisäksi, vaikka lapset ymmärtäisivätkin ohjelman järjellä fiktioksi, voivat sen tapahtumat esimerkiksi pelottaa häntä.

Tutkimusta taustoitettiin tiedustelemalla vanhemmilta perheen sisäisiä sääntöjä koskien lasten televisionkatselua, sekä mahdollisia sääntöjä koskien tutkimuskohteena olevia animaatiotarjoja. Yleisiä sääntöjä oli lähes kaikissa perheissä, mutta animaatiotarjojen katselu kiellettiin ainoastaan yhdessä. Yhdeksässä perheessä television kerrottiin olevan yleensä aina päällä, vaikka kuitenkin lasten kerrottiin katsovan televisiota nollassa kolmeen tuntia päivässä. Tässä olisi mielestäni mielenkiintoinen jatkotutkimuksen aihe. Kuinka paljon televisio yleensä on perheissä päällä, ja katsooko sitä koko ajan joku, vai onko televisio enemmänkin taustalla. Myös sitä olisi hyvä tutkia, valvovatko vanhemmat sitä, etteivät lapset näkisi passiivisesti televisiosta heille haitallista materiaalia. Omassa tutkimuksessani nimittäin lähes kaikki lapset olivat törmänneet televisiota katsellessaan pelottavaan media-aineistoon. Tällaiseksi lapset kuvailivat esimerkiksi aikuisten ohjelmat.

Tutkimuksessani on melko pieni tutkimusaineisto, eikä sen pohjalta voida tehdä yleistettävää johtopäätöksiä. Kuitenkin tutkimustulokseni saavat tukea aikaisemmilta tutkimuksilta



(ks. esim. Lähteenmäki 2006; Martsola ym. 2006; Valkonen ym. 2005.). Omia ja aikaisempien tutkimusten tutkimustuloksia vertaillessa voidaan havaita, että animaatiisarjoilla on lapsen periaatteessa samanlaisia vaikutuksia, kuin muillakin televisio-ohjelmilla. Niin televisio-ohjelmat kuin tutkimani animaatiisarjat vaikuttavat lasten leikkeihin, aiheuttavat pelkoa sekä fyysisiä vaikutuksia ja mahdollisesti ne vaikuttavat myös myönteisesti (ks. luku 5). Kuitenkaan animaatiisarjojen vaikutukset eivät ole välttämättä yhtä voimakkaita, koska lapset helpommin ymmärtävät ne fiktioksi. Enemmän pelkoa saattaa aiheuttaa esimerkiksi realistisen tuntuinen ja näköinen sarja, kuten *Salatut elämät*.

Juuri animaatiisarjojen tutkiminen erottaa oman tutkimukseni aikaisemmista tutkimuksista, joissa tutkimuskohteena ovat pääsääntöisesti olleet yleisesti televisio-ohjelmat. Myös fyysisten vaikutusten ilmeneminen oli mielestäni tärkeä tutkimustulos. Esimerkiksi television aiheuttamasta päänsärystä ei puhuta paljoakaan. Teemahaastattelu oli menetelmänä toimiva, ja sen avulla sain hyviä vastauksia. Kyselylomakkeet puolestaan olisivat voineet olla vieläkin tarkempia, jolloin tulkinnanvaraisuus olisi pienentynyt. Vielä parempi olisi ollut, jos myös vanhemmille ja opettajille olisi tehty teemahaastattelut. Kuitenkin näillä menetelmillä sain vastauksen tutkimusongelmaani.

Vaikka tutkimustulokset eivät ole yleistettäviä, voisi tutkimukseni antaa suuntaviivoja ja jatkotutkimuksen aiheita. Mielestäni animaatiisarjojen vaikutuksia olisi hyvä tutkia lisää. Mielenkiintoista olisi esimerkiksi vertailla piirrettyjä ja muita lastenohjelmia keskenään. Kiinnittää huomiota muun muassa tarinaan, väkivallan määrään, tempoon ja ohjelman jännittävyYTEEN. Nämä olivat seikkoja, joita vanhemmat tutkimuksessani pitivät piirretyissä tärkeänä. Ohjelmien keskinäisen vertailun jälkeen olisi hyvä tutkia niiden molempien vaikutuksia lapsiin, ja selvittää eroaako lastenohjelmien ja animaatiisarjojen vaikutukset keskenään. Myös animaatiisarjojen ja muiden lastenohjelmien fyysisten vaikutusten tutkiminen olisi mielestäni tärkeää. Mitä pidemmän aikavälin tutkimuksia olisi mahdollisuus tehdä, sitä parempi. Usein tutkimuksissa korostetaan huonoja vaikutuksia. Olisikin hyvä tutkia myös myönteisiä vaikutuksia.

## LÄHTEET:

- Creeber, Glen (2001). *The television genre book*. London: British Film Institute.
- Feilitzen, von Cecilia (1989). Identifikation och umgänge med mediepersonerna. Teoksessa: *Barn och unga i medieåldern. Fakta i ord och siffror*, 171–186. Toim. Cecilia von Feilitzen, Leni Filipson, Ingeged Rydin & Ingela Schyller. Kristianstad: Rabén & Sjögren.
- Gartz, Juho (1978). *Animaatioelokuvat*. Vantaa: Suomen elokuvasäätiö, julkaisusarja n:o 6.
- Hasbro (2008). *Transformers*. Lainattu: 18.3.2008: <http://www.hasbro.com/transformers/>
- Hietala, Veijo (2007). *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan*. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Hirsjärvi, Sirkka, Pirkko Remes ja Paula Sajavaara (1997). *Tutki ja kirjoita*. Jyväskylä: Tammi.
- Hodge, Bob & David Tripp (1986). *Children and television*. Oxford: Polity Press.
- Häkkänen, Helinä & Camilla Hagelstam (2002). *Nuoret henkirikosten tekijöinä: viime vuosien kehityspiirteet ja niiden tausta*. Rikostutkimus2002. Lainattu: 20.3.2008: [http://www.poliisi.fi/poliisi/krp/home.nsf/files/Rikostutkimus\\_2002/\\$file/Rikostutkimus\\_2002.pdf](http://www.poliisi.fi/poliisi/krp/home.nsf/files/Rikostutkimus_2002/$file/Rikostutkimus_2002.pdf)
- Kalliala, Marjatta (1999). *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Tampere: Gaudeamus.
- Kivinen, Arto (2007). Puhelinkeskustelu. 11.9.2007.
- Kuuskoski, Eeva (2003). *Mediaympäristön vaikutuksista lasten ja nuorten terveyteen*. Lainattu: 8.1.2008: [www.mll.fi/ajankohtaista/kannanottoarkisto/?x41070=4690](http://www.mll.fi/ajankohtaista/kannanottoarkisto/?x41070=4690)
- Kytömäki, Juha (1999). *Täytyy kattoo, jos saa kattoo*. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino Oy.
- Latvala, Eila & Liisa Vanhanen-Nuutinen (2001). Laadullisen hoitotieteellisen tutkimuksen perusprosessi: sisällönanalyysi. Teoksessa: *Laadulliset tutkimusmenetelmät hoitotieteessä*, 21–44. Toim. Sirpa Janhonen & Merja Nikkonen. Juva: WS Bookwell Oy.

- Lehtinen, Jari (2003). *Anime ja animaatio*. Lainattu: 9.1.2008: <http://koti.phnet.fi/otaku/jorina/animejaanimaatio.html>
- Lehtipuu, Unna (2006). *Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan*. Juva: WSOY.
- Levi, Antonia (1996). *Samurai from outer space. Understanding japanese animation*. Chicago: Carus publishing company.
- Lähteenmäki, Liisa (2006). *Televisionkatselulla yhteys lasten unihäiriöihin*. Lainattu: 8.1.2007: [www.helsinki.fi/tutkimus/tiede uutiset/2006/vk25.shtml](http://www.helsinki.fi/tutkimus/tiede uutiset/2006/vk25.shtml)
- Martsola, Riitta & Minna Mäkelä (2004). *Kuvaohjelmien ikäraajat ja lastensuojelu*. Lainattu: 8.1.2008: [http://www.vet.fi/dokumentit/VET\\_julkaisu1.pdf](http://www.vet.fi/dokumentit/VET_julkaisu1.pdf)
- Martsola, Riitta & Minna Mäkelä-Rönholm (2006). *Lapsilta kielletty. Kuinka sojella lasta mediatraumat*. Helsinki: Kirjapaja Oy.
- Mustonen, Anu (2001). *Mediapsykologia*. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Patmore, Chris (2003). *The complete animation course. The principles, practice and techniques of succesful animation*. London: Thames & Hudson.
- Rönningberg, Margareta (1990). *Siistiä! Ns. Roskakulttuurista*. Helsinki: LIKE Kustannus Oy.
- Rydin, Ingegerd (1984). *TV-ajan lapset. Kuvasta, äänestä ja sanasta lapsen ajattelussa. (Växa med tv. Om bild, ljud och ord i barns tänkande, kääntänyt Juha Kytömäki & Elisabeth Taskinen)*. Helsinki: Ylesradio.
- Schyller, Ingela & Ingegerd Rydin (1989). *Upplevelse och förståelse av humor. Teoksessa: Barn och unga i medieåldern. Fakta i ord och siffror*. Toim.. Cecilia von Feilitzen, Leni Filipson, Ingegerd Rydin & Ingela Schyller. Kristianstad: Rabén & Sjögren.
- Sulopuisto, Olli (2007). *Transformersit*. Lainattu: 8.1.2007: <http://plaza.fi/kaista/elokuvat/arvostelut/transformers>
- Suoninen, Annikka (1993). *Telesio lasten elämässä*. Jyväskylä: Kirjapaino Kari Ky.
- Suoninen, Annikka (2004). *Mediakielitaidon jäljillä. Lapset ja nuoret valikoivina mediankäyttäjinä*. Saarijärvi: Nykykulttuurin tutkimuskeskus.
- Tahkokallio, Keijo (2002). *Kotipesän lämpöä etsimässä: kirja vanhemmuudesta rakkaudesta ja rajoista*. Juva: WS Bookwell Oy.
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2003). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*.

- Jyväskylä: Tammi.
- Turunen, Kari E. (1996). *Elämäнкаari ja kriisit*. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.
- Valkonen, Satu, Marjo Pennonen & Anja Riitta Lahikainen (2005). Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa: *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*, 54–92. Helsinki: Gaudeamus.
- Valtion elokuvatarkastamo (2007). *Ikärajalukituksen perusteet*.  
Lainattu: 19.3.2008: [http://www.vet.fi/elokuvat\\_ikarajaluokitus.php](http://www.vet.fi/elokuvat_ikarajaluokitus.php)
- Viestintävirasto (2004a). *Lapsille haitallisten ohjelmien rajoituskeinoja tehostetaan*.  
Lainattu:20.3.2008:<http://www.ficora.fi/index/viestintavirasto/lehdistotiedotteet/2004/rajoituskeinot.html>
- Viestintävirasto (2004b). *Televisio- ja radiotoiminnasta annetun lain lastensuolunormiston toteutumista koskeva selvitys*. Viestintäviraston julkaisu 3/2004.Lainattu19.3.2008:[http://www.ficora.fi/attachments/suomi\\_R\\_Y/1156442803870/Files/CurrentFile/VV\\_raportti\\_net.pdf](http://www.ficora.fi/attachments/suomi_R_Y/1156442803870/Files/CurrentFile/VV_raportti_net.pdf).
- Viestintävirasto (2008). *Viestintäviraston kannanotto K13-ohjelmien esittämisestä: Alle 13-vuotiaille haitallisia televisio-ohjelmia saa esittää arkisin vasta klo 19 jälkeen*.Lainattu:20.3.2008:[http://www.ficora.fi/index/viestintavirasto/lehdistotiedotteet/2008/P\\_1.html](http://www.ficora.fi/index/viestintavirasto/lehdistotiedotteet/2008/P_1.html)
- Wikipedia (2007). *Winx*. Lainattu: 23.12.2007: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Winx>
- Wells, Paul (2003). Animation: forms and meanings. Teoksessa: *An introduction to film studios. Third Edition* 213–237. Toim. Jill Nelmes. Lontoo ja New York: Routledge.
- Werner, Anita (1996). *Lapset ja televisio*, (kääntänyt Kaisu Rättyä). Tampere:Tamper-Paino.

## Liite 1. Lasten teemahaastattelun runko

**Lasten haastattelurunko:****-Olivatko äsken katsotut ohjelmat sinulle tuttuja?****-Missä olet niitä katsonut?****-Mikä ohjelmista oli kivoin? Miksi?****+lisäkysymykset:***-Mitä ohjelmassa tapahtuu?**-Uskotko, että noin voisi tapahtua oikeasti?**-Mitä voisi tapahtua oikeasti? Mitä ei?**-Keitä ohjelmassa esiintyy?**-Mikä ohjelmassa on hyvää? Huonoa?**-Leikitkö sinä joskus tätä ohjelmaa? Kenen kanssa? Kuinka sitä leikitään?**-Onko ohjelmassa joskus jotain pelottavia kohtia? Millaisia?**-Pelottavatko ne sinua? Mitä sitten teet kun pelottaa?**-No ketä ne voisivat pelottaa?**-Millainen olo sinulle tuli ohjelmasta?**-Millainen lapsi pitäisi eniten tällaisesta ohjelmasta? (sukupuoli, ikä jne.)**-Ketkä eivät pitäisi tällaisesta ohjelmasta? (sukupuoli, ikä jne.) mitä he sitten katsoisivat?**-Voisiko tällaisen katsominen olla haitallista pienille lapsille? minkä ikäisil-**le?***-No mistäs ohjelmasta pidit toisiksi eniten? + lisäkysymykset****-Ja kolmanneksi eniten?+ lisäkysymykset****-Mitä sinä yleensä katsot televisiosta?****-Mistä ohjelmasta tykkäät kaikkein eniten? mikäs siinä on kivaa?****-Mistä et tykkää yhtään? miksi?****-Kenen kanssa sinä yleensä televisiota katsot?****-Onko teillä kotona jotain sääntöjä televisionkatselua koskien? Millaisia?****-Oletko sinä nähnyt televisiosta joskus jotain pelottavaa? Mitä?****-Mitä teet kun pelottaa?****-Jos saisit katsoa televisiosta mitä haluat, niin mitä katsoisit mieluiten?**

Liite 2. Opettajille toimitettu kyselylomake

**Hyvät Isolahden ala-asteen ensimmäisen ja toisen luokan opettajat!**

Teen pro gradu -tutkielmaa Vaasan yliopistoon. Tavoitteenani on tutkia piirrettyjen mahdollisia vaikutuksia 8-vuotiaisiin lapsiin. Tutkielmaa varten näytän koulussa jaksot seuraavista animaatiotarjoista: **Transformers, Pokémon ja Winx-club**. Ohjelmien katsomisen jälkeen haastattelen viittä tyttöä ja viittä poikaa parihaastatteluna. Teidän opettajine lisäksi toimitan kyselylomakkeen myös lasten vanhemmille.

Tutkimusaineisto on täysin luottamuksellinen eikä tutkimustuloksista voi päätellä teidän henkilöllisyyttä. Tutkimuksen kannalta on tärkeää saada raportoitua myös opettajien näkemykset piirrettyjen vaikutuksista lapsiin. Vastauksistanne on suuri apu tutkimustulosten kannalta.

Kiitos jo etukäteen!

**Palautathan kyselyn kouluun viimeistään maanantaina 28.01.2008!**

**Kysely:**

**-Olen nainen \_\_\_/mies \_\_\_**

**-Kauanko olet työskennellyt opettajana? \_\_\_vuotta**

**-Työskentelen opettajana 1.luokalla \_\_\_/2.luokalla \_\_\_**

**-Ovatko yllämainitut piirretyt sinulle tuttuja?**

*Transformers* kyllä \_\_\_/ei \_\_\_

*Pokémon* kyllä \_\_\_/ei \_\_\_

*Winx-club* kyllä \_\_\_/ei \_\_\_

**-Mitä mieltä olet kyseisistä sarjoista?**

*Transformers*

---



---

*Pokémon*

---



---

*Winx-club*

---



---



---

**-Oletko huomannut lasten koulussa puhuvan kyseisistä sarjoista? Kuinka?**

---



---



---

*En ole huomannut \_\_*

**-Oletko huomannut ohjelmien näkyvän lasten leikeissä? Kuinka?**

---



---



---

*En ole huomannut \_\_*

**-Oletko havainnut edellä mainittujen piirrettyjen vaikuttavan jollain muulla tavalla lapsiin? Kuinka?**

---



---



---

*En ole huomannut \_\_*

**-Uskotko jonkun/joidenkin sarjoista pelottavan lapsia?**

*Kyllä \_\_/Ei \_\_*

**Mik-**

**si?**

---

**-Ovatko kaikki sarjoista mielestäsi lapsille sopivia?**

*Transformers kyllä \_\_/ei \_\_*

**Mik-**

**si?**

---

*Pokémon kyllä \_\_/ei \_\_*

**Mik-**

**si?**

---

*Winx-club kyllä \_\_/ei \_\_*

**Mik-**

**si?**

---

**-Mitä mieltä olet tämän päivän piirretyistä?**

---



---



---

**-Mihin suuntaan piirretyt ovat mielestäsi menossa? Miksi?**

---



---



---

**-Oletko huomannut yleensä televisionkatselun vaikuttavan lasten käytökseen? Kuinka?**

---

---

*En ole huomannut*

**-Uskotko lasten ymmärtävän piirrettyjen olevan fiktiota? Kyllä\_\_/ei\_\_ Miksi?**

---

---

**-Millainen on mielestäsi hyvä piirretty?**

---

---

**-Tuliko sinulle jotain muuta mieleen tutkimuskohteena olevista piirretyistä? Mitä?**

---

---

*Ei\_\_*

**-Entä tuliko mieleesi jotain piirretyistä yleensä? Mitä?**

---

---

*Ei\_\_*

**Kiitos vastauksistasi ja vaivannäöstäsi!**

**Ystävällisin terveisin:**

Essi Arola  
opiskelija  
Vaasan yliopisto/Viestintätieteiden laitos  
puhelin: (poistettu)  
Sähköposti. [essi.arola@uwasa.fi](mailto:essi.arola@uwasa.fi)



## Liite 3. Vanhemmille toimitettu kyselylomake

Hyvät vanhemmat!

Teen pro gradu -tutkielmaa Vaasan yliopistoon. Tavoitteenani on tutkia piirrettyjen mahdollisia vaikutuksia 8-vuotiaisiin lapsiin. Tutkielmaa varten näytän koulussa pätkiä seuraavista animaatio-ohjelma- ja sarjoista: **Transformers, Pokémon ja Winx-club**. Ohjelmien katsomisen jälkeen haastattelen viittä tyttöä ja viittä poikaa. Katselutilanne sekä haastattelu nauhoitetaan ja videoidaan tarkempaa analysointia varten. Nauhoitteita käytetään ainoastaan analysointivaiheessa, minkä jälkeen ne tuhotaan.

Toivoisin, että lapsesi voisi olla mukana tutkimuksessa. Tutkimusaineisto on täysin luottamuksellinen eikä tutkimustuloksista voi päätellä lasten henkilöllisyyttä. Olkaa hyvä ja täytäkää oheinen kysely lapsenne television käyttöä koskien. Vastauksista on minulle apua tutkimuksen teossa. Annatte suostumuksenne lapsen osallistumisesta animaatio-ohjelmien katsomiseen sekä haastatteluun vain allekirjoittamalla kyselyn. Voit palauttaa kyselyn ilman allekirjoitusta, jolloin lapsesi ei osallistu ohjelmien katseluun tai haastatteluun, mutta vastauksistasi on silti suuri apu tutkimuksessani. Myös kysely on luottamuksellinen, eikä tutkimustuloksista voi päätellä teidän henkilöllisyyttä.

Animaatio-ohjelmat näytetään kaikille luvan saaneille, vaikka haastatteluun valitaan vain viisi tyttöä ja viisi poikaa. Haastateltavat arvotaan koulussa, jotta tilanne olisi mahdollisimman tasapuolinen kaikille lapsille. Tutkimukseen on saatu lupa koulun rehtori Taito Gromovilta sekä opetusvirastosta.

Kiitos jo etukäteen!

**Näyttö ja haastattelu toteutetaan esikoulussanne viikolla 5.  
Palautathan kyselyn kouluun viimeistään 25.01.2008!**

**-Onko lapsenne?** tyttö\_\_\_/poika\_\_\_

**-Onko perheessänne televisio?** kyllä\_\_\_/ei\_\_\_

**-Kuinka monta tuntia arvioisit lapsen katsovan televisiota päivässä?** \_\_\_tuntia

**-Onko televisio perheessänne yleensä aina auki?** kyllä\_\_\_/ei\_\_\_

**-Mitä piirrettyjä lapsesi seuraa televisiosta?**

---

**-Onko perheessänne sääntöjä, jotka koskevat lapsen televisionkatselua? Millaisia?**

---



---

*-Ei ole\_\_\_*

**-Ovatko seuraavat piirretyt tuttuja lapsellesi?***Transformers* kyllä\_\_\_/ei\_\_\_*Pokémon* kyllä\_\_\_/ei\_\_\_*Winx-club* kyllä\_\_\_ei\_\_\_**-Ovatko seuraavat piirretyt tuttuja sinulle?***Transformers* kyllä\_\_\_/ei\_\_\_*Pokémon* kyllä\_\_\_/ei\_\_\_*Winx-club* kyllä\_\_\_/ei\_\_\_**-Onko perheessänne sääntöjä, jotka koskevat yllä mainittuja piirrettyjä? Millaisia?**

---

---

---

*-Ei ole\_\_\_***-Onko lapsellanne leluja, jotka liittyvät yllä mainittuihin sarjoihin? Millaisia?**

---

---

---

*-Ei ole\_\_\_***-Oletko huomannut jonkin/joidenkin sarjoista vaikuttavan lapsesi jotenkin? Miten?**

---

---

---

*-En ole huomannut\_\_\_***-Oletko huomannut kyseisten piirrettyjen vaikuttavan lapsesi leikkeihin? Miten?**

---

---

---

*-En ole huomannut\_\_\_***-Uskotko jonkun/joidenkin sarjoista pelottavan lastasi? Miten?**

---

---

---

*En usko\_\_\_***-Uskotko lapsesi ymmärtävän piirrettyjen olevan fiktiota? *Kyllä\_\_\_/Ei\_\_\_*****Mik-****si?**

---

---

---

**-Mitä mieltä sinä olet kyseisistä piirretyistä?**

---

---

---

**-Entä piirretyistä yleensä?**

---

---

---

**-Millainen on mielestäsi hyvä piirretty?**

---

---

**-Tuliko sinulle jotain muuta mieleen edellä mainituista piirretyistä?**

---

---

---

**Parhaimmat kiitokset vaivannäöstäsi!**

**Ystävällisin terveisin:**

Essi Arola  
opiskelija  
Vaasan yliopisto/Viestintätieteiden laitos  
puhelin: (poistettu)  
Sähköposti. [essi.arola@uwasa.fi](mailto:essi.arola@uwasa.fi)

