

Opetukselliset teemat vuoden 2019 suosituimmissa lastenelokuvissa

Roosa Hyyrynen & Kiia Kettunen

Varhaiskasvatustieteen kandidaatintutkielma
Kevätlukukausi 2021
Kasvatustieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto

TIIVISTELMÄ

Hyyrynen, Roosa & Kettunen, Kiia. 2021. Opetukselliset teemat vuoden 2019 suosituimmista lastenelokuvissa. Varhaiskasvatustieteen kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden laitos. 50 sivua.

Lastenelokuvia on tutkittu melko vähän sekä Suomessa että kansainvälisesti. Ne tutkimukset, joita on tehty ovat keskittyneet tarkastelemaan elokuvia tietyn teeman näkökulmasta ja ovat olleet usein melko huolikeskeisiä. Huolta on herättänyt muun muassa stereotyyppiset ulkonäköihanteet, mutta myös elokuvien positiivisia vaikutuksia lasten käyttäytymiseen on tutkimuksissa havaittu. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella lastenelokuvia yleisellä tasolla, kiinnittäen huomiota niistä löytyviin teemoihin ja opetukseen. Tutkimusta ohjasi ajatus median jokapäiväisestä roolista lasten arjessa, osana lapsuutta ja lastenkulttuuria.

Tutkimus oli luonteeltaan laadullinen. Aineisto koostui yhdeksästä vuoden 2019 suosituimmasta lastenelokuvasta, sisältäen sekä kotimaisia että ulkomaisia elokuvia. Elokuvien ikärajoitukset olivat enintään 7 vuotta, ja ne katsottiin eri suoratoistopalveluista. Lastenelokuvia analysoitiin aineistolähtöisesti käyttäen menetelmänä teemoittelua. Elokuvista kirjattiin ylös kaikki löydetyt teemat, jonka jälkeen ne jaoteltiin tutkimuskysymyksittäin pääteemoihin ja alateemoihin.

Tulosten perusteella aineiston elokuvista tunnistettiin seuraavat kolme pääteemaa: ystävyys, seikkailu ja tunteiden kirjo. Pääteemoista muodostuneita alateemoja olivat: pelko hylätyksi tulemisesta, uusien ystävyysuhteiden luominen, pelastaminen, pelastuminen, hyvä-paha-asetelma sekä positiiviset -ja negatiiviset tunteet. Keskeisimmät opetukset nivoutuivat suurimmaksi osaksi pääteemojen kanssa yhteen. Elokuvien keskeisimmiksi opetuksiksi nimesimme näin ollen: ystävyyyden merkitys, erilaisuuden hyväksyminen, elämän ennalta-arvaamattomuus sekä asioiden pysyvyys ja muuttuminen. Opetuksia tuotiin esiin myös viihteellisesti laulujen ja huumorin keinoin.

Asiasanat: lastenelokuvat, lastenkulttuuri, lapsudentutkimus

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	2
1 JOHDANTO	4
2 LASTENKULTTUURIN KENTTÄ	6
2.1 Lastenkulttuurin määritelmä	6
2.2 Lapsi kulttuurin käyttäjänä	7
3 LASTENELOKUVAT KULTTUURIN MUOTONA	10
3.1 Lastenelokuvat viihdyttävät ja opettavat	10
3.2 Lastenelokuvien aiempi tutkimus	11
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	14
4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset	14
4.2 Tutkimuksen lähestymistapa	14
4.3 Tutkimusaineisto.....	15
4.4 Aineiston analyysi.....	19
4.5 Eettiset ratkaisut.....	21
5 TULOKSET	22
5.1 Elokvien teemat	22
5.1.1 Ystävyyttä eri muodoissa	23
5.1.2 Seikkailu elokuvaa eteenpäin vievänä teemana	26
5.1.3 Tunteiden kirjo.....	29
5.2 Elokvien opetukset	32
6 POHDINTA	38
LÄHTEET	42
LIITTEET	46

1 JOHDANTO

Lastenkulttuuri on iso kokonaisuus, joka sisältää sekä lasten itsensä luomaa kulttuuria, lasten ja aikuisten yhdessä tuottamaa kulttuuria ja lapsille tuotettua kulttuuria sen monissa muodoissa (Mouritsen 2002, 17–18). Kulttuuri viihdyttää ihmisiä, ja lastenkulttuurituotteissa, erityisesti erilaisissa mediatuotteissa, viihteellisyys tulee vahvasti esiin.

Media on nykyään iso osa lastenkulttuuria ja se näkyy lasten arjessa (Suoninen 2014). Media voidaan jakaa uuteen ja vanhaan mediaan. Uuteen mediaan voidaan laskea kuuluvaksi digitaaliset pelit ja ylipäätään digilaitteet, kuten älypuhelimet, tabletit ja tietokoneet. Vanhaa mediaa puolestaan ovat esimerkiksi elokuvat. (Ash 2013, 223.) Vaikka Ashin (2013, 223) tekemän jaottelun mukaan elokuvat kuuluvatkin vanhaan mediaan, ovat elokuvat vieläkin osa lasten elämää ja lastenkulttuuria (Kahila 2015, 17–19; Suoninen 2014). Alle kouluikäiset lapset viettävät nykyään paljon aikaa median, erityisesti elokuvien parissa (Kahila 2015, 18). Elokuvien tapahtumat ja hahmot näkyvät myös lasten leikeissä päiväkodin arjessa, tällaisia leikkejä voidaan kutsua medialeikeiksi (Pennanen 2009).

Elokuvilla on nykyään myös merkittävä rooli kasvattajana. Niiden avulla kerrotaan tarinoita, joilla pyritään tarjoamaan katsojalleen samaistumisen kohteita. Lastenelokuvissa usein seikkailee lapsille samaistuttavia hahmoja, jotka myös opettavat katsojaansa. (Kovanen & työryhmä 2013, 28–29.)

Toisin kuin aiemmissa tutkimuksissa, tässä tutkimuksessa keskitytään tarkastelemaan vuonna 2019 tuotettuja lastenelokuvia yleisellä tasolla. Aineisto koostuu yhdeksästä vuoden 2019 katsotuimmasta lastenelokuvasta, sisältäen sekä kotimaisia että ulkomaisia elokuvia. Tarkoituksena on tarkastella, millaisia teemoja lastenelokuvissa esiintyy. Elokuvia analysoidaan myös suhteessa niiden sisältämiin opetuksiin.

Tutkimuksessa perehdytään tarkemmin siihen, mitä elokuvat haluavat sanoa ja miten elokuvat pyrkivät tuomaan sanomaansa esille. Lastenelokuvien tavoite voi olla mahdollisimman suuri myynti ja suosio. Lapset ovat yhtä lailla markkinoinnin kohde, kuin aikuisetkin. (Partanen & Lahikainen 2008, 60–63.) Tästä syystä on tärkeää tutkia, millaisia elokuvia lapset katsovat, sillä katsotut elokuvat näkyvät lasten arjessa myös varhaiskasvatuksessa. Näin ollen tämä voidaan huomioida varhaiskasvatuksessa toiminnan suunnittelussa ja lasten kanssa käydyissä keskusteluissa.

Tutkimuksessa määritellään ensin mitä kulttuuri, lastenkulttuuri ja lastenelokuvat ovat, ja millaisia tutkimuksia niihin liittyen on tähän mennessä tehty. Tämän jälkeen luodaan katse tämän tutkimuksen aineistoon ja siitä saatuihin tuloksiin. Lopuksi pohditaan, mitä tämän tutkimuksen tulokset kertovat lastenelokuvista tänä päivänä.

2 LASTENKULTTUURIN KENTTÄ

2.1 Lastenkulttuurin määritelmä

Lastenkulttuuria määriteltäessä on hyvä ensin tiedostaa, mitä kulttuurilla tarkoitetaan. Kulttuuria määriteltäessä pitää ottaa huomioon monia siihen vaikuttavia tekijöitä. Kulttuuri määrittyy keskusteluissa ja eri toimintatavoissa, ei vain esimerkiksi kulttuurituotteissa. Se on myös sidonnainen eri ihmisryhmiin ja heidän käytäntöihinsä. (Rissanen & Mustola 2017, 293.) Hämeenaho, Suopajarvi ja Ylipulli (2018) tarkastelevat kulttuuria kulttuurintutkimuksen näkökulmasta. Heidän mukaansa ihmisryhmien kesken vallitsee tietyntylaisia kulttuurisia käsityksiä ja arvoja, jotka myös näkyvät ihmisten arkipäiväisessä elämässä. Kulttuuria on tärkeä tutkia, jotta eri ihmisryhmien toimintatavoista ja ajatusmaailmasta saadaan lisää tietoa. Tämä auttaa eri kulttuurien ja eri ihmisryhmien ymmärtämisessä, mikä puolestaan on iso osa yhteiskunnan rakentamista. (Hämeenaho ym. 2018.) Edellä mainituista syistä myös lastenkulttuuri on tärkeä tutkimuksen kohde.

Lastenkulttuuri on käsitteenä moniulotteinen eikä vielä kovin vanha. Sitä on alettu käyttää vasta toisen maailmansodan jälkeen (Mouritsen 2002, 17–18). Opetus- ja kulttuuriministeriö (2021) määrittää lastenkulttuurin rajaten sen pelkästään lapsille tuotettuun kulttuuriin, sekä kulttuuri- ja taidekasvatukseen. He määrittävät lapsiksi kaikki 0–17-vuotiaat, ja näin ollen myös lastenkulttuuri on kaikkea tämän ikäisille suunnattua kulttuuria. Mouritsen (2002, 16–17) puolestaan määrittelee lastenkulttuuria jakamalla sen kolmeen luokkaan: *aikuisten tuottama kulttuuri lapsille, lasten itsensä tuottama kulttuuri sekä lasten ja aikuisten yhdessä tuottama kulttuuri*.

Aikuisten tuottamaa kulttuuria lapsille ovat esimerkiksi TV-ohjelmat, elokuvat, kuvataide, teatteri, lelut ja pelit. (Mouritsen 2002, 16.) Näistä esimerkeistä mediatuotteet, kuten digitaaliset pelit ja lastenelokuvat ovat nykyään lasten elämässä isossa roolissa (Kahila 2015, 17–19; Suoninen 2014). Digitaaliset pelit luokitellaan uuteen mediaan, kun taas elokuvat vanhaan mediaan (Ash 2013, 223).

Lastenelokuvien ja -pelien sanotaan edustavan lastenkulttuurin tekstuaalista nautintoa niiden esteettisyyden vuoksi. Tällä tarkoitetaan lastenelokuvien ja -pelien viehätysvoimaa, joka ikään kuin vangitsee katsojan ja pelaajan tarkastelemaan animaatioita ja grafiikoita entistä tarkemmin. (Partanen & Lahikainen 2008, 74.)

Toinen muoto lastenkulttuurille on lasten ja aikuisten yhdessä tuottama kulttuuri (Mouritsen 2002, 16). Tällä tarkoitetaan esimerkiksi lasten ja aikuisten yhdessä tekemiä kulttuurisia projekteja, kuten näytelmiä tai yhteispiirustuksia. Tämän luokan tarkoituksena on saattaa yhteen kaksi muuta Mouritsenin (2002, 16–17) mainitsemaa lastenkulttuurin muotoa: aikuisten tuottama kulttuuri lapsille ja lasten itsensä tuottama kulttuuri. (Mouritsen 2002, 16.)

Lapset tuottavat kulttuuria myös keskenään, eikä siihen tarvita aina aikuisten ohjausta. Tällainen lasten oma kulttuuri on myös tärkeä kulttuurin muoto ja vaikuttaa lapsen kasvuun ja kehitykseen. Tästä esimerkkinä ovat lasten leikit, joissa luodaan jopa kokonaisia omia maailmoja. (Rissanen & Mustola 2017.) Mouritsen (2002, 16–17) nimittää lasten tuottamaa kulttuuria suoraan leikkikulttuuriksi. Leikkiä erillisenä lastenkulttuurin muotona on myös kritisoitu, koska lasten leikin katsotaan saavan vaikutteita myös aikuisten maailmasta ja aikuisilta (Woodyer 2013). Toisaalta, vaikka lapset yhdistelevätkin aikuisilta oppimia asioita ja toimintatapoja omissa leikeissään, luovat he myös esimerkiksi omia sääntöjä erinäisissä peleissä ja leikeissä. Tätä kautta syntyy myös lasten keskinäistä kulttuuria. (Woodyer 2013, 63.)

2.2 Lapsi kulttuurin käyttäjänä

Lapsia ja lapsuutta voidaan tutkia monesta eri näkökulmasta. Lapsuudentutkimus on tutkimuksen ala, joka keskittyy lasten elämän ja toiminnan tarkastelemaan. Lapsuudentutkimus on monitieteinen tutkimuksen ala, joka on syntynyt 1980-luvulla. (Alanen 2009.) Sekä lapsuudentutkimuksessa että lastenkulttuurissa lapset nähdään osallistujina ja toimijoina omissa sosiaalisissa ja kulttuurisissa maailmoissaan. Lapsuudentutkimuksessa lapsia tarkastellaan aktiivisina

lapsuuden rakentajina. (Alanen 2009, 22.) Lapsuudentutkimuksen mukaan lapsuus tapahtuu monenlaisissa ympäristöissä. Se onkin kohdistanut tutkimustaan lasten toimintapaikkoihin kuten päiväkotiin, kouluun tai mediaan. (Alanen 2009, 22–23.) Media on lapsuuden instituutioista uusin, mutta se on nykyään hyvin monen lapsen arkipäiväisessä elämässä aktiivisesti läsnä (Pennanen 2009, 182).

Lapset elävät monimuotoisissa kulttuurisissa maailmoissa ja omaksuvat niistä elementtejä myös toimintaansa (Mouritsen 2002, 14). Toisaalta lapsia ei pidä nähdä pelkästään kulttuurin omaksujan tai sisäistäjän roolissa. Lapset kehittävät aktiivisesti omaksumiaan kulttuurisia piirteitä, ja soveltavat niitä omaan toimintaansa. (Karjalainen & Puroila 2017, 25.) Kyse on kulttuurikompetenssista, joka alkaa kehittymään jo varhaislapsuudessa, ja kehittyy pitkin elämää. Kulttuurikompetenssilla tarkoitetaan kykyä omaksua, kehittää ja muokata kulttuuria. (c.)

Nykyään lastenkulttuuria kohdennetaan lapsille markkinoinnin näkökulmasta yhä enemmän, ja lastenkulttuuri nähdään myös tuotteistettuna. Lapset nähdään kulttuurituotteiden käyttäjänä ja kohdeyleisönä markkinointimielessä samoin, kuin aikuiset. (Partanen & Lahikainen 2008, 60–63.) Esimerkiksi lasten elokuvia ja tv-ohjelmia luodaan osittain myös tuottavuuden näkökulmasta tehokkaasti. Lasten mielenkiinnon kohteita ja sen hetkisiä trendejä mietitään tuottaessa uusia elokuvia tai vaikkapa leluja. Tuotannon tausta-ajatuksena on mahdollisimman suuri myynti. (Partanen & Lahikainen 2008, 60.)

Media toimii pohjana lasten leikeille, (Mouritsen 2002, 20; Pennanen 2009, 182) ja erityisesti lasten tv-ohjelmat sekä elokuvat näkyvät arjessa myös perheen sisäisissä keskusteluissa (Suoninen 2014, 53–55). Vanhemmat käyvät lastensa kanssa keskusteluita esimerkiksi elokuvien sisällöistä. Toisin sanoen media on osa lasten ja heidän vanhempiansa välistä vuorovaikutusta. (Suoninen 2014, 53–55.)

Elokuvan teemojen ja kulttuurin omaksuminen riippuu lapsen kehitystasosta ja iästä. Elokuvan tulkintaan vaikuttaa myös lapsen kulttuuritausta ja kasvuympäristö. (Jurvanen 2016.) Lapset käsittelevät esimerkiksi elokuvien tapahtumia leikeissään (Kovanen 2013, 24–25; Pennanen 2009). Leikki on lapselle luontainen tapa toimia ja se on myös lapsen kehityksen kannalta erityisen tärkeää

(Koivula & Laakso 2017,123). Jo leikki-ikäinen lapsi peilaa elokuvien tapahtumia omiin leikkeihinsä. Esiopetusiässä, tai viimeistään kouluikään mennessä lapsi alkaa hiljalleen hahmottaa elokuvista nousevia pelkoja, ja oppii lopulta elokuvien fiktiivisyyden. (Kovanen & työryhmä 2013, 24–25.)

Nykyään tiedostetaan jo paremmin lapsen aktiivinen rooli elokuvan katsojana. Ennen lasta pidettiin helppona kohteena, jolle voitiin esimerkiksi tv-ohjelmien tai elokuvien avulla välittää mitä viestejä vain, esimerkiksi propagandaa. (Jurvanen 2016.) Sitten on alettu ymmärtää median merkitys lasten elämässä monimuotoisemmin, muun muassa oppimisympäristönä. Mediakasvatuksessa elokuvia ja muita mediatuotteita tarkastellaan oppimisen välineinä ja -ympäristöinä. Peruskoulussa mediakasvatus on ollut jo pidemmän aikaa osana opetusta. (Nyyssölä 2008, 19.) Nykyään myös varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen ohjaukseen asiakirjoihin on merkitty yhdeksi osa-alueeksi monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen. Tämän osa-alueen tarkoituksena on opettaa lapsia tulkitsemaan muun muassa audiovisuaalisia tekstejä, esimerkiksi elokuvien viestejä. (Opetushallitus 2018, 26 & Opetushallitus 2014, 18.)

Median voidaan nähdä ottaneen ikään kuin kilpailijan roolin perinteisten kasvatustieteiden, kuten koulun ja päiväkodin rinnalla. Toisaalta median rooli kasvatusympäristönä herättää joissakin kasvattajissa huolta. (Pennanen 2009, 183–184.) Nykyään jo noin 3–4-vuotiaat lapset käyttävät mediaa ilman aikuista, yleensä sisarusten kanssa (Kotilainen 2011). Mediakulttuuri eri muodoissaan vaikuttaa lapsiin eri tavoin, ja tämä herättää huolta aikuisissa (Merilampi 2014, 100).

3 LASTENELOKUVAT KULTTUURIN MUOTONA

3.1 Lastenelokuvat viihdyttävät ja opettavat

Elokuvat ovat osa audiovisuaalista mediakulttuuria. Samoin kuin muuta media-kulttuuria, myös elokuvia jaetaan erilaisiin genreihin eli lajityyppeihin (Herkman 2002, 85). Herkmanin (2002, 85) mukaan genren avulla voidaan jäsentää kulttuurituotteille tyypillistä kerrontaa. Lastenelokuva voidaan ajatella yhtenä elokuvan genreistä (Herkman 2002), mikä rajaa yleisesti kaikista elokuvista tiettytyypiset, aikuisille suunnatut, elokuvat pois. Lastenelokuva ei kuitenkaan ole yhtä vanha kuin elokuva yleisesti, vaan sen katsotaan syntyneen 1930-luvulla Hollywoodissa (Kovanen & työryhmä 2013, 28). Elokuvia on siis 1930-luvulta alkaen tehty kohdennetusti lapsille. Tämän lisäksi on olemassa myös elokuvia, joissa lapsi on päähenkilönä, mutta elokuvaa ei luokitella lastenelokuvaksi (Wojik-Andrews 2000).

Tässä tutkimuksessa analysoidaan lastenelokuvia yhtenä genrenä (Herkman 2002), eikä erikseen jaotella niitä esimerkiksi fantasiaan, kauhuun tai muihin alalajeihin. Toisaalta lastenelokuviissa voidaan myös yhdistellä erilaisia lajityyppejä kuten musikaalia, toimintaa ja seikkailua. Usein lastenelokuvat ovat animaatioita, minkä vuoksi ne määritellään ennemmin kohderyhmän, alle 12-vuotiaiden lasten, mukaan. (Kovanen & työryhmä 2013, 28–29.) Animaatio tarkoittaa tekniikkaa, jossa tietokoneella piirrettyjä hahmoja animoidaan eli tehdään liikkuvaksi. (Kovanen & työryhmä 2013, 135.) Nykyään lastenelokuviissa käytetään myös kategoriaa ”perhe-elokuva”. Kattegoria on luotu tehostamaan lastenelokuvien markkinointia, ja tavoittamaan mahdollisimman laaja kohderyhmä. Perhe-elokuva-luokituksella pyritään saamaan koko perhe katsomaan elokuvaa. (Kovanen & työryhmä 2013, 32.)

Media, kuten elokuvat, representoi lapsille kulttuuria heidän näkökulmastaan (Herkman 2002, 219). Representaatiolla tarkoitetaan, kontekstista riippuen, jonkin asian kuvaamista, havainnollistamista tai esimerkiksi edustamista (Knuuttila & Lehtinen 2010, 10; Herkman 2002, 219). Länsimaisille lastenelokuville on tyypillistä samaistuttavat hahmot, ja tarina, joka vie mukanaan. Perinteisesti lastenelokuvat sisältävät myös opetuksia, mutta aina niitä ei ole. (Kovanen & työryhmä 2013, 28–29.) Sekä lastenelokuvien että ylipäätään elokuvien kautta halutaan kertoa katsojalle jotain maailmasta kertomuksen keinoin (Wojik-Andrews 2000; Herkman 2002). Esimerkiksi elokuvissa lapsille kerrotaan tarinoita heidän näkökulmastaan (Kovanen & työryhmä 2013, 29). Lastenelokuvat ovat aikuisten käsikirjoittamia ja näin ollen myös niiden sisällölliset teemat ja mahdolliset opetukselliset tai viihteelliset arvot mietitään aikuisten toimesta.

Kautta aikain lastenelokuvien tarkoituksena on ollut kasvattaa lapsia. Nykyään lastenelokuvien tekijät saattavat tarkoituksella sisällyttää elokuvaan opetuksia myös lasten vanhemmille (Kovanen & työryhmä 2013, 30). Erityisesti pohjoismaiset lastenelokuvat ovat saaneet kritiikkiä niiden liiallisesta pedagogiikasta. On katsottu, että elokuvien elämyksellisyys ja tunteisiin vetoava tyyli on kärsinyt pedagogisen otteen takia. (Kovanen & työryhmä 2013, 29.) Opetuksellisuutta ja viihteellisyyttä ei tule kuitenkaan nähdä toisiaan poissulkevinä tekijöinä. Viime vuosina opetuksen kentällä on ryhdytty hyödyntämään *edutainment*-ajatusta (*education+entertainment*), jossa tietoisesti yhdistellään opettavia ja viihteellisiä elementtejä. (Anikina & Yakimenko 2015, 476.) Tämän ajatuksen pohjalta myös elokuvat voidaan nähdä sopivina välineinä opetuksessa.

3.2 Lastenelokuvien aiempi tutkimus

Lastenelokuvia on aiemmin tutkittu monista eri näkökulmista, mutta usein tarkastelun kohteena on ollut yksittäinen teema. Kahila (2015) on paneutunut tutkimuksessaan lastenelokuvissa esiintyviin perhesuhteisiin. Perhesuhteet ja niiden näyttäytyminen nykyajan lastenelokuvissa ovat ajankohtaisia, sillä muuttuvassa

yhteiskunnassa lasten perheet eivät noudata perinteistä ydinperheen muotoa, vaan perheitä on hyvin erilaisia. Erilaiset perheet ja niiden esiintyminen nykyajan lastenelokuvissa ilmentävät osaltaan lapsille kulttuuria ja lasten tämänhetkistä arkea. Tämä luo katsojille samaistumisen kohteita, mutta myös opettaa lapsia erilaisista perhemuodoista. (Kahila 2015.) Elokuviissa perheeksi tulkitaan yhteisöjä, jotka asuvat yhdessä, mutta eivät kuitenkaan ole sukua toisilleen.

Lastenelokuvista on löydetty myös teemoja, joilla on todettu olevan negatiivisia vaikutuksia lapsiin. Harrigerin ym. tutkimuksessa (2018) on tutkittu animaatioelokuvia vuosien 2004–2016 välillä. Tutkimuksessa tutkittiin animaatiohahmojen luomia ulkonäköihanteita ja niiden vaikutusta lapsiin. Tämä osoittaa sen, että tällaiset kulttuuriset viestit (Harriger ym. 2018, 78) ulkonäköön liittyen ovat olleet pitkään läsnä myös lastenelokuvissa. Samalla kun lapset omaksuvat elokuvista tietynlaista kulttuuria ja oppeja, myös jo pienet lapset ottavat mallia hahmoista jopa ulkonäköllisesti ja sen on tutkittu vaikuttavan erityisesti siihen millaisen kehonkuvan lapset muodostavat. Hahmojen ulkonäkö vaikuttaa myös siihen, minkälaisia ulkonäköihanteisiin liittyviä uskomuksia lapsille muodostuu. (Harriger ym. 2018.)

Vaikka lastenelokuvien tarkoituksena ei ole luoda ulkonäköpaineita, tai muitakaan negatiivisia vaikutuksia lapsiin, on nämä vaikutukset kuitenkin syytä tiedostaa. Oleellista onkin miettiä, millä tavalla näitä teemoja ja muita mediassa esiintyviä sisältöjä käsitellään yhdessä lasten kanssa (Rissanen & Mustola 2017, 314). Pelkkä tiedostaminen ei riitä, vaan on tärkeää esimerkiksi päiväkodissa sanoittaa ja käsitellä teemoja yhdessä lasten kanssa, joka mahdollisesti vähentää myös vääristyneiden käsitysten muodostumisen. Keskustelu mediasta, tässä tapauksessa elokuvista, voi kuitenkin kääntyä helposti huolikeskeiseksi erilaisten negatiivissävytteisten tutkimustuloksien johdosta. Sekä tieteellisessä että yleisessä keskustelussa keskitytään nykyään helposti esimerkiksi median negatiivisiin vaikutuksiin ja lasten passivoitumiseen. (Mustola & Rissanen 2017.)

Lastenelokuvia on tutkittu myös positiivisten vaikutusten näkökulmasta (Leeuw & Laan 2017). Näitä vaikutuksia on tutkittu muun muassa suhteessa lasten käyttäytymiseen. Leeuwin ja Laanin (2017) tutkimuksessa huomattiin,

kuinka lapsi tietyn Disney-elokuvan katsomisen myötä motivoitui auttamaan ystäväänsä. Vaikutuksen kerrottiin kuitenkin olevan lyhytkestoinen, eikä merkittävää eroa lapsen käyttäytymisen muuttumiseen pitkällä aikavälillä elokuvan katsomisen myötä havaittu (Leeuw & Laan 2017). Tämän tutkimuksen kannalta on kuitenkin oleellista tietää elokuvilla olevan positiivisia vaikutuksia katsojaan, vaikkakin vain lyhyen aikaa.

Elokuvien tavoin myös lasten TV-ohjelmien vaikutuksia lapsiin on tutkittu. Hamlenin ja Imbesin (2019) tutkimuksessa keskityttiin lasten televisio-ohjelmissa esiintyviin roolimalleihin. Tarkkailun ja mallintamisen kerrotaan olevan avainasemassa lapsen oppimisen ja kehityksen kannalta. Oli kyseessä sitten oikeasta elämästä tai mediasta poimitut roolimallit, lapset tarkkailevat ympärillään esiintyviä esikuvia ja jäljittelevät niiden käyttäytymistä. (Bandura 1986, Hamlenin ja Imbesin 2019 mukaan.) Hamlen ja Imbesi (2019) viittaavat tutkimuksessaan Zielinskaan ja Chambersiin (1995), joiden mukaan on näyttöä siitä, että roolimallina toimivien televisiohahmojen avulla voidaan tuoda esiin enemmän prososiaalista eli myönteisiä seurauksia tuottavaa ja vähemmän päinvastaista, antisosiaalista käyttäytymistä esikouluikäisten lasten keskuudessa.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen päätavoite on saada kuva siitä, millaisia opetuksellisia teemoja vuoden 2019 suosituimmat lasten elokuvat ilmentävät. Tutkimuksessa keskitytään lastenelokuvaan ja siihen millaisia teemoja niistä on tunnistettavissa. Tarkoituksena on myös saada selkeämpi kuva siitä, mitä ja miten elokuvat opettavat sekä minkälaisia ratkaisumalleja elokuvat mahdollisesti tarjoavat eri tilanteisiin. Mielenkiintoista on myös luoda katsausta siihen, kuinka suoraan ja selkeästi opetukset elokuvissa esitetään katsojalle.

Tutkimuskysymykset:

1. Millaisia teemoja elokuvista on tunnistettavissa?
2. Mitä ja miten elokuvat opettavat?

4.2 Tutkimuksen lähestymistapa

Tutkimus on luonteeltaan laadullinen. Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään kysymykseen, *miten* tai *millainen* eli pyritään kuvailemaan tutkittavaa ilmiötä tai asiaa. Tarkoituksena on pureutua syvällisesti tutkimuksen kohteeseen ja pyrkiä ymmärtämään sitä eri analyysimenetelmiä hyödyntäen. (Tuomi & Sarajarvi 2018.) Tutkimuksessa perehdytään tiettyyn ilmiöön lapsuuden ja erityisesti lastenkulttuurin kentällä, joka tässä tapauksessa on lastenelokuvat. Tutkimuksen tarkoituksena on tutustua tarkemmin ilmiöön sekä saada laajempi ja syvempi käsitys elokuvista niiden opetuksellisuuden näkökulmasta tarkasteltuna.

Tutkimusta voi nimittää tieteenfilosofialtaan hermeneuttiseksi. Hermeneuttinen tutkimusstrategia pyrkii ymmärtämään ja saamaan kuvaa tutkittavasta ilmiöstä tulkitsemalla sitä (Routio 2005). Tutkimuksen voi sijoittaa myös kulttuurintutkimuksen kentälle. Kulttuurintutkimuksessa on päämääränä selvittää ihmisten toimintatapoja ja niihin vaikuttavia tekijöitä. Kulttuurintutkimuksessa pyritään ymmärtämään taustatekijöitä ihmisten tietynlaiselle toiminnalle.

(Hämeenaho ym. 2018, 7–8.) Tämä tutkimus kohdistettiin lapsiin ja heidän arkielämäänsä ja siihen millaisia opetuksia ja toimintamalleja lapsille tarjotaan elokuvissa. Elokuvat, lastenkulttuurin muotona, nähdään tässä tutkimuksessa lasten elämään vaikuttavana tekijänä.

4.3 Tutkimusaineisto

Tämän tutkimuksen aineistona toimi valmis aineisto, lastenelokuvat. Tutkimukseen valittiin vuoden 2019 Suomen kymmenen katsotuinta lastenelokuvaa, Elokuvaluutisten (2019) ja Suomen elokuvaseäitiön (2019) listauksien mukaan. Näitä listauksia käytettiin, koska haluttiin saada aineistoksi elokuvia, joita mahdollisimman moni varhaiskasvatusikäinenkin lapsi oli nähnyt. Toisaalta tilastot eivät kertoneet, minkä ikäiset lapset todellisuudessa ovat nähneet elokuvia, oletus tehtiin ikärajoitusten perusteella. Analyysin tekoa varten elokuvat etsittiin käyttäen eri suoratoistopalveluita. Suoratoistopalveluja, joista elokuvat löytyivät, olivat Netflix, Viaplay ja Disney+. Mukana listauksessa oli sekä kotimaiset, että ulkomaiset elokuvat katsojamäärien mukaan listattuna. Tähän päädyttiin, koska haluttiin saada mahdollisimman monipuolinen aineisto, eikä haluttu rajata elokuvien analyysia esimerkiksi vain kotimaisiin elokuviin.

Ikärajoitusten perusteella päädyttiin valitsemaan lopulliseen tarkasteluun elokuvat, joiden ikäraja oli enintään 7 vuotta. Tämä ikäraja istuu kohderyhmämme, varhaiskasvatusikäisten piiriin. Näin ollen listauksen katsotuin, perhe- ja lastenelokuvaksi kategorisoituokuva, *Leijonakuningas*, rajautui pois aineistosta. *Leijonakuninkaan* uusimmassa versiossa ikäraja on 9 vuotta, mikä oli tämän tutkimuksen kannalta liian korkea. Vaikka elokuvateattereihin voi mennä aikuisen seurassa ikärajoitusta kolme vuotta nuorempi lapsi (Kovanen 2013 & työryhmä, 32), tutkimuksen elokuvien ikärajaksi asetettiin 7 vuotta. Aineiston elokuvat ovat oletetusti sellaisia, joita moni 6-vuotias lapsi on nähnyt. Elokuviin oli merkitty ikärajoituksia, jotka olivat 6+, 7+ tai S eli sopii kaikille.

Vallitseva Korona-pandemia on pakottanut vuosina 2020–2021 ihmisiä pysymään kotona ja elokuvateattereita on pidetty osin suljettuina tai niiden yleisömääriä on rajoitettu. Tästä syystä tutkimuksen kannalta oli asianmukaisempaa katsoa vuoden 2019 tilastoa tuoreimpana. Vuoden 2020 aikana elokuvateattereihin ilmestyneitä elokuvia ei myös olisi välttämättä löytynyt suoratoistopalveluista, joista tähän tutkimukseen poimitut elokuvat löytyivät. Lopulliseen aineistoon päätyivät elokuvat: *Angry Birds 2-elokuva*, *Corgi-Kuningattaren koiranpentu*, *Frozen 2*, *Lego 2-elokuva*, *Lemmikkien salainen elämä 2*, *Näin koulutat lohikäärmeesi 3*, *Risto Räppääjä ja Pullistelija*, *Räyhä Ralf valloittaa internetin* sekä *Toy Story 4*.

Listauksessa oli myös yksi vuoden 2018 lopussa ilmestynyt elokuva, joka on *Räyhä-Ralf valloittaa internetin*. Elokuvan katsojaluvut kuitenkin ylettyivät vuoden 2019 tilastoihin, jonka vuoksi kyseinen elokuva valittiin mukaan aineistoon. Kaikki muut elokuvat olivat ilmestyneet vuonna 2019. Alla lyhyet juonikuvaukset analyysiin päätyneistä elokuvista. Tekijätiedot, elokuvien kestot ja ikärajoitukset olemme esitelleet tarkemmin liitteessä 1.

Angry Birds 2-elokuva / The Angry Birds Movie 2 (Rovio 2019)

Angry Birds 2-elokuva on suomalaisyhdysvaltalainen elokuva. Se on jatko-osa vuonna 2016 julkaistulle Angry Birds-elokuvalle, joka perustuu Rovion Angry Birds-videopelisarjaan. Elokuvasa linnut lyöttäytyvät yhteen vihollistensa vihreiden possujen kanssa huomattessaan omaavan yhteisen vihollisen vierailta saarelta. Mysteeriseltä saarelta ammutaan suuria jääpalloja sekä lintujen että possujen saarille. Yhdessä possut ja linnut muodostavat tiimin, joka lähtee etsimään vastauksia jääpallojen alkuperästä ja syytä niiden ampumiseen.

Corgi - Kuningattaren koiranpentu / the Queen's Corgi (nWave)

Corgi-Kuningattaren koiranpentu on belgialainen tietokoneanimoitu komedia-elokuva. Elokuvaa kertoo Englannin Buckinghamin palatsin koirista. Uusi koiranpentu syrjäyttää muut koirat huomiolla, mikä saa vahvoja kateuden tunteita aikaan muissa palatsin koirissa. Koiranpentu Rex huijataan poistumaan palatsista ja päättyy lopulta koiratarhaan, jossa Rex saa sekä uusia ystäviä että vihollisia. Rexin tavoitteena on päästä takaisin palatsiin ja saada hänet pettänyt koira vastaamaan teoistaan.

Frozen 2 (Disney 2019)

Frozen 2 on Disneyn animaatioelokuva, joka on jatkoa vuonna 2013 julkaistulle Frozen - Huurteinen seikkailu -elokuvalle. Elokuvasa kuningatar Elsa lähtee yhdessä Annan, lumiukko-Olafin, Kristoffin ja poro-Svenin kanssa vaaroja täynnä olevalle seikkailulle selvittääkseen taikavoimiensa alkuperän ja pelastaakseen vaarassa olevan kuningaskuntansa.

Lego 2-elokuva / Lego movie 2 - The second part (Warner Bros. Pictures 2019)

Elokuvaa on jatko-osa vuonna 2014 ilmestyneeseen Lego-elokuvaan. Elokuvasa seikkailee legohahmot Emmet ja Lucy ystäviensä kanssa. Toisessa osassa ystä-

vykset lähtevät pelastamaan Lego-maailmaa. Seikkailun ohessa yksi päähahmoista, Emmet, kamppailee itsetuntonsa kanssa. Seikkailussa legohahmot kokevat monenlaisia käännteitä ja tunteita.

Lemmikkien salainen elämä 2 / The Secret Life of Pets 2 (Illumination 2019)

Lemmikkien salainen elämä 2 on yhdysvaltalainen komediaelokuva, joka on jatkoa vuonna 2016 julkaistulle Lemmikkien salainen elämä -elokuvalle. Elokuvasssa päähenkilön Max-koiran elämä muuttuu, kun hänen omistajansa menee naimisiin ja saa lapsen. Elokuvasssa seurataan kolmen eri lemmikin seikkailua, joista yksi sijoittuu maatilalle, ja kaksi muuta kaupunkiin. Max yrittää voittaa pelkonsa yhdessä maatilalla tapaamansa Rooster-nimisen koiran kanssa. Kaupungissa Gidget yrittää pelastaa Maxin pallon kissoja kuhisevasta asunnosta, ja Snowball auttaa sirkustiikerin vapauttamisessa.

Näin koulutat lohikäärmeesi 3 / How to train your dragon: The Hidden World (DreamWorks 2019)

Näin koulutat lohikäärmeesi 3 on elokuvasarjan kolmas ja viimeinen osa. Berk alkaa olla ahdas paikka asua, kun sen jakaa sekä ihmiset, että lohikäärmeen metsästäjiltä pelastetut lohikäärmeet. Hikotus päättää yhdessä lohikäärmeensä Hampaattoman kanssa lähteä etsimään myyttistä lohikäärmeiden piilotettua maailmaa, jossa lohikäärmeet saisivat elää rauhassa. Operaatiota ja etenkin Hampaattoman päätä sekoittaa kuitenkin yllättäen ilmestyvä valkoinen naaraspuolinen lohikäärme, jota kutsutaan elokuvassa nimellä Light Fury.

Risto Räppääjä ja Pullistelija (Nordisk Film 2019)

Risto Räppääjä ja Pullistelija perustuu Sinikka ja Tiina Nopolan Risto Räppääjä ja Pullistelija-kirjaan. Elokuvasssa Risto Räppääjä lähtee kesälomamatkalle tähtinsä, Rauha Räppääjän, ystävänsä Nelli Nuudelipään ja Lennartin kanssa. Matkalla he päätyvät keskelle isäpoika voimailukisoja, jossa he tutustuvat yhteen isäpoika-pariin; Sylvester ja Bill Pöntiseen. Rauha ja Nelli kiinnostuvat Pöntisistä,

mikä saa aikaan mustasukkaisuuden tunteita Ristossa ja Lennartissa. Risto ja Lennart päättävät aloittaa treenaamisen ja osallistua kilpailuun myös, jotta saisivat Rauhan ja Nellin huomion takaisin.

Räyhä Ralf valloittaa internetin / Ralph Breaks the Internet (Disney 2018)

Räyhä Ralfin (2012) jatko-osa *Räyhä Ralf valloittaa internetin* on vuoden 2018 Disneyn animaatioelokuva. Elokuvassa Nellin pelin Sugar Rushin ohjauspyörä menee rikki, jonka seurauksena Ralf ja Nelli lähtevät pelihalliin juuri asennetun Wi-Fi reitittimen kautta etsimään Ebaysta uutta ohjauspyörää Nellin pelikoneeseen. Internetin maailma on kaksikolle vieras ja ihmeellinen, mikä vie Ralfin ja Nellin kummallisiin ja jopa vaarallisiin tilanteisiin internetin syövereissä.

Toy Story 4 (Pixar 2019)

Toy Story 4 on Pixarin suosituksen elokuvasarjan neljäs ja viimeisin osa. Elokuvassa lelut, johtajina Woody-cowboy ja Buzz Lightyear, saavat lelujoukkoonsa uuden ystävän. Bonnie, joka on elokuvan neljännessä osassa lelujen omistaja, rakentaa päiväkotiin tutustumispäivänä itselleen lelun, Kahvelin. Bonnie, perhe ja lelut lähtevät asuntoauton kanssa matkalle, jonka aikana uusin lelu, Kahveli karkaa. Woody, yhdessä toisten lelujen kanssa, lähtee pelastamaan Kahvelia.

4.4 Aineiston analyysi

Analysoimme aineistoamme aineistolähtöisesti. Aineistolähtöisyys sopi tutkimuksemme, koska käytimme menetelmänä teemoittelua. Teemoittelun tarkoituksena on nostaa elokuvissa esiintyviä kokoavia teemoja, ja sitä kautta analysoida sisältöä aineistolähtöisesti. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.) Tarkoituksena ei ollut etsiä teemoja tiettyyn teoriaan pohjaten, vaan katsoa elokuvia ja poimia itse niistä esiintyviä teemoja. Toisaalta analysointia ei ole mahdollista

tehdä koskaan täysin aineistolähtöisesti. Aineistolähtöisyyttä tukee se, että tutkimusaineistosta pyritään nostamaan esille ne teemat, joita elokuvista tunnustetaan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 108.)

Teemoittelun tarkoituksena on löytää aineistosta kokoavia teemoja, joita analyysissa avataan ikään kuin pienemmiksi osiksi (Juhila 2021). Tässä tutkimuksessa teemoiteltiin tekstiä, ei kuvia. Elokuva olisi mahdollistanut myös kuvan teemoittelun. Tekstin teemoitteluun päädyttiin, koska haluttiin keskittyä elokuvan sanomaan ja hahmojen puheisiin tai lauluihin. Koodausyksikkönä oli asiakokonaisuudet eli teemoja ei tunnistettu yksittäisistä sanoista tai virkkeistä. Elokuvan kaltaisesta aineistosta oli helpompi etsiä ensin pääteemoja, joita avattiin tarkemmin pienemmiksi osiksi eli alateemoiksi. Teemojen löydettyä, myös opetukset löytyivät aineistosta. Haasteeksi muodostui teemojen erottaminen aiheista, sillä ne kulkivat limittäin elokuvissa.

Elokuvat katsottiin ensin kertaalleen läpi, jonka jälkeen ne katsottiin uudelleen, samalla muistiinpanoja tehden ensimmäisistä selkeimmin näkyvistä teemoista. Kun tutkijoita oli kaksi, voitiin elokuvien analyysivastuuta jakaa puoliksi, molemmat katsoivat kuitenkin ainakin kerran kaikki aineiston elokuvat. *Lego 2-* ja *Näin koulutat lohikäärmeesi 3* -elokuvat katsottiin myös kerran yhdessä, sillä ne olivat katsottavissa vain tietyssä suoratoistopalvelussa. Elokuvia katsottiin läpi kaiken kaikkiaan useita kertoja. Joka katsomiskerralla keskityttiin yksityiskohtaisemmin tiettyihin kohtauksiin ja poimittiin ylös tutkimuskysymyskohtaisia aineistolainauksia. Elokuvia oli luontevaa katsoa ensin kokonaisuutena läpi, jotta sai muodostettua kokonaiskuvan siitä, mistä ne kertovat. Tämän jälkeen pystyi arvioimaan elokuvien teemoja, ja ovatko ne oleellisessa osassa elokuvan tarinaa. Lopulta pääteemoja onnistuttiin jaottelemaan alateemoihin. Teemojen poimimisen lisäksi huomiota kiinnitettiin elokuvien opetukseen ja viihteellisyteen, mikä antoi vastauksen toiseen tutkimuskysymykseen, eli ”mitä ja miten elokuvat opettavat?”.

4.5 Eettiset ratkaisut

Tutkimuksessa käytettävä aineisto on katsottavissa eri suoratoistopalveluista, minkä vuoksi muun muassa tutkimuslupia tai muita tietoon perustuvia suostumuksia ei tarvinnut pyytää. Elokuvat ovat tekijänoikeuslain (404/1961, 14§) suojaamia, jonka mukaan tieteellisessä tutkimuksessa voi hyödyntää esimerkiksi elokuvia. Niistä tulee kuitenkin kertoa kaikki tarvittava tieto, kuten nimi ja valmistaja (Tekijänoikeuslaki 404/1961, 11§). Elokuvista ei liitetty kuvakaappauksia, mutta joitakin siteerauksia kirjoitettiin auki tuloksiin. Siteerauksiin merkittiin tarkat kohtatiedot, jolloin lukijan on helppo halutessaan tarkistaa elokuvasta kyseinen kohta.

Mitä tulee aineiston säilyvyyteen ja katsottavuuteen, on se suoratoistopalveluiden varassa. Elokuvat säilyvät suoratoistopalveluissa niin kauan, kun palvelut pitävät ne yleisön nähtävillä. Tämä osaltaan vaikutti hieman tutkimuksemme tekemiseen, sillä muutamat elokuvat siirtyivät eräässä suoratoistopalvelussa maksulliseksi. Tämä ei kuitenkaan vaikuttanut analyysin tekemiseen, sillä elokuvia oli ehditty katsoa tarpeeksi monta kertaa. Tämän vuoksi näitä elokuvia ei päädytty poistamaan analyysistä. Tällaisessa tilanteessa kuitenkin tulee miettiä tarkasti, vaikuttaako se tutkimustuloksiin. Jos näin käy, on tarpeellista miettiä, tulisiko poistetut elokuvat korvata joillain muilla, vai onko saatavilla olevan aineiston koko tarpeeksi suuri tutkimusta varten. Aineistoon oli kuitenkin valittu niin monta elokuvaa, ettei muutaman elokuvan pois jättäminen olisi välttämättä vaikuttanut tutkimustuloksiin.

Aineiston analysointi perustuu tämän tutkimuksen tekijöiden muodostamiin päätelmiin ja huomioihin, joka tuli ottaa huomioon tuloksia kirjoitettaessa. Tutkimuksessa pyrittiin kuitenkin neutraaliin ja objektiiviseen otteeseen. Johtopäätöksiä tehdessä tuli tiedostaa, etteivät ne välttämättä ole yleistettävissä. Toinen tutkija voi katsoessaan löytää samoista elokuvista ihan eri tuloksia. Kun tutkimuksen kohteena on lastenelokuvat, on hyvä huomioida se, että aikuistutkijan tulkinta voi olla hyvin erilaista.

5 TULOKSET

5.1 Elokuvien teemat

Tässä luvussa vastataan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen: Millaisia teemoja elokuvista on tunnistettavissa? Kaiken kaikkiaan elokuvista tunnistettiin paljon teemoja, jotka olemme esitelleet tarkemmin liitteessä 2. Elokuvista löytyi kolme pääteemaa, mitkä yhdistivät kaikkia elokuvia. Pääteemat olivat: ystävyys, seikkailu ja tunteiden kirjo. Seikkailu teemana esiintyi kaikissa muissa aineiston elokuvissa, pois lukien *Risto Räppääjä ja Pullistelija*. Pääteemat jaettiin alateemoihin, joita esitellään taulukossa 1. Alateemat kertovat miten tai millaisena pääteemat ilmenivät elokuvassa. Elokuvista poimitut pääteemat kiinnittyvät osin myös elokuvissa esiintyviin opetuksiin, joita käsittelemme vastatessamme toiseen tutkimuskysymykseemme.

TAULUKKO 1. Elokuvien pääteemat ja niiden alateemat

Pääteema	Alateema(t)
Ystävyys	Pelko hylätyksi tulemisesta Uusien ystävyysuhteiden luominen
Seikkailu	Pelastaminen (auttaminen) Pelastuminen Hyvä-paha -asetelma
Tunteiden kirjo	Positiiviset tunteet Negatiiviset tunteet

Elokuvilla esiintyi myös aiheita, jotka ansaitsevat tulla nostetuksi esiin, vaikka niistä ei muodostettu pääteemoja. Kiusaaminen ja harrastukset olivat keskeisiä kahdessa elokuvassa, mutta eivät kuitenkaan leimanneet koko aineistoa. Näitä esiintyi elokuvissa *Risto Rämpääjä ja Pullistelija* sekä *Corgi-Kuningattaren koiranpentu*. Aiheet olivat tunnistettavissa elokuvissa, mutta eivät kuitenkaan olleet merkittävässä osassa.

5.1.1 Ystävyyttä eri muodoissa

Elokuvilla esiintyi ystävyyttä hyvin usein elokuvan päähahmojen välillä. Monesti elokuvan keskiössä oli ystävistä koostuva ryhmä. Yhdessä ryhmän jäsenet ratkaisivat esimerkiksi jonkinlaisen ongelman tai joutuivat yhdessä vaaraan tai jonkinlaisten tapahtumien keskiöön. Muutamissa elokuvissa oli myös ystävyyspareja tai kaksi eri ystäväryhmää. Esimerkiksi *Risto Rämpääjä ja Pullistelija*-elokuvassa ystävyyttä oli lasten kesken, alussa Riston ja Nellin ja elokuvan lopussa Riston, Nellin sekä Sylvesterin välillä. Aikuisten keskinäistä ystävyyttä ilmennettiin Rauhan ja Lennartin välisenä ystävyytenä, mutta elokuvassa myös Rauha ja Sylvesterin isä, Bill ystävästyivät.

Useampia ystävyys-suhteita nähtiin myös *Angry Birds 2*-elokuvassa, jossa linnut Red, Pommi ja Sakke ovat keskenään hyviä ystäviä. Tämän lisäksi elokuvassa seurataan pikkulintujen eli pirpanoiden välistä ystävyyttä. Tietyissä elokuvissa oli tunnistettavissa isomman yhteisön rooli ja yhteisöllisyys, mikä tulkittiin ystävydeksi koko yhteisön kesken. Tästä esimerkkinä *Lego 2*-elokuva, jossa Palikkalan asukkaat nähdään useammassa kohtauksessa yhdessä, esimerkiksi tilanteessa, jossa he yhdessä menevät piiloon Systersysteemin hyökkääjiä eräänlaiseen suojaan. Suojassa he käyvät yhdessä keskustelua siitä, miten he pelastuisivat. Toisaalta *Lego 2*-elokuvassa päähahmot Emmet ja Lucy ovat läheisiä ystäviä, joka myös korostuu elokuvassa.

Pelko hylätyksi tulemisesta. Elokuvista tunnistettiin alateema pelko hylätyksi tulemisesta, mitä usein koki elokuvan yksi päähahmoista. Muun muassa elokuvissa *Angry Birds 2*, *Lego 2*, *Risto Rämpääjä ja Pullistelija*, *Räyhä Ralf valloittaa*

internetin sekä Toy Story 4 koettiin pelkoa yksin jäämisestä. Pelko hylätyksi tulemisesta saattoi johtua siitä, että päähahmon tietynlainen asema ystävien kesken oli uhattuna. Tällaisesta yksin jäämisen pelosta toimii esimerkkinä *Angry Birds 2*-elokuva: elokuvassa Red on tottunut siihen, että häntä on ihailtu ja pidetty sankarina. Tässä elokuvassa Red ei olekaan ainoa, jolta löytyy ongelman ratkaisemiseksi ideoita. Saken insinöörisisko, Silver, on viisas ja saa lintujen sekä possujen ihailua osakseen. Tämä saa Redin pelkäämään yksin jäämistä, mutta hänen on kuitenkin vaikea myöntää sitä ääneen. Sakke esittääkin Redille kysymyksen:

Esimerkki 1: *Angry Birds 2-elokuva*, kohta 07:07-07:28

Sakke: "Red, mitä sä muka pelkää?"

Red: "Ai pelkään... mitä mä muka pelkäisin.."

Kohtaus, jossa lauluna All by myself (Celine Dion).

Red toteaa: "En mä mitään pelkää."

Vastaavanlaista pelkoa hylätyksi tulemisesta ja jopa ärsyyntymistä on havaittavissa *Risto Räppääjä ja Pullistelija*-elokuvassa. Elokuvassa Riston paras ystävä Nelli tutustuu kesälomamatkalla Sylvester-nimiseen poikaan, joka isänsä kanssa harrastaa painonnostoa ja on urheilullinen. Nelli alkaa viettämään lomalla aikaa enemmän Sylvesterin kanssa ja ihailee Sylvesteriä, koska hän on Nelin mielestä voimakas ja voimailussa "kamalan hyvä". Risto tulee mustasukkaiseksi ja pelkää menettävänsä Nellin, koska Risto ei ole urheilullinen eikä samanlainen kuin Sylvester. Riston lisäksi myös Lennart kokee samoja tunteita. Lennart ja Riston täti, Rauha ovat läheisiä ystäviä. Rauha kiinnostuu Sylvesterin isästä Bill Pöntisestä tämän urheilullisuuden ja voimakkuuden vuoksi. Lennart ei ole urheilullinen vaan kiinnostunut luonnon tutkimisesta. Risto ja Lennart kokevat ulkonäköpaineita, kun huomaavat etteivät he olekaan yhtä lihaksikkaita kuin Sylvester ja Bill.

Toy story 4-elokuvassa Woody on elokuvasarjan aiemmissakin osissa kampaillut mustasukkaisuuden kanssa. Elokuvissa, kuten tässäkin osassa, Woody on

aiemmin ollut lapsen suosituin lelu. Elokuvasa lelut omistava lapsi Bonnie löytää uuden lempilelun, mikä saa Woodyyn tuntemaan mustasukkaisuutta ja jopa pelkoa hylätyksi tulemisesta. Woody kuitenkin lähtee pelastamaan Bonnieen itse rakentamaa lelua, Kahvelia, jotta Bonnie ei menettäisi lempilelunaan.

Lego -elokuvan toisessa osassa päähahmo Emmet saa suoria kommentteja siitä, kuinka hän ei käyttäydy sankareille ominaisella tavalla. Emmet ei muiden hahmojen mielestä ole tarpeeksi "karski" tai miehekäs. Emmet on luonteeltaan empaattinen, eikä hän ole lihaksikas toisin kuin elokuvassa esiintyvä Batman on. Tämän takia Emmet kuvittelee, että hänen täytyy muuttua, jotta hänen ystävänsä Lucy ei hylkäisi tätä.

Elokuvasa *Räyhä Ralf valloittaa internetin*, Ralfin läheinen ystävä Nelli löytää itselleen sekä uuden ystävän, että uuden mieleisen pelin, joka saa Ralfin mustasukkaiseksi. Tunnekuohuissaan Ralf yrittää sabotoida Nellin uutta unelmapeleä viruksen avulla, jotta Nelli palaisi Ralfin kanssa takaisin kotiin.

Uusia ystävyysuhteita. Lähes kaikissa elokuvissa luotiin vanhojen ystävyysuhteiden lisäksi myös uusia ystävyysuhteita. Joissakin elokuvissa ystävyysuhteita luotiin lopulta myös niiden hahmojen välille, jotka aluksi eivät pitäneet toisistaan tai heidän välillensä oli joitakin negatiivisia tunteita. Tästä esimerkkinä *Angry Birds 2*-elokuva. Red-lintu on aluksi vahvasti sitä mieltä, että ystävänsä Saken sisko Silver on ärsyttävä. Elokuvan aikana Red ikään kuin pakotetaan tekemään yhteistyötä Silverin kanssa ja lopulta heistä tuleekin ystävä. Samanlainen ilmiö nähtiin *Risto Räppääjä ja Pullistelija*-elokuvassa. Risto pitää Sylvesteriä aluksi pullistelijana ja jopa ylimielisenä, kun tämä on niin urheilullinen. Elokuvan lopussa Risto huomaakin, että hänellä ja Sylvesterillä on yhteinen mielenkiinnonkohde, runojen ja riimien kirjoittaminen. Lopulta Risto, Nelli ja Sylvester ovat ystäviä keskenään.

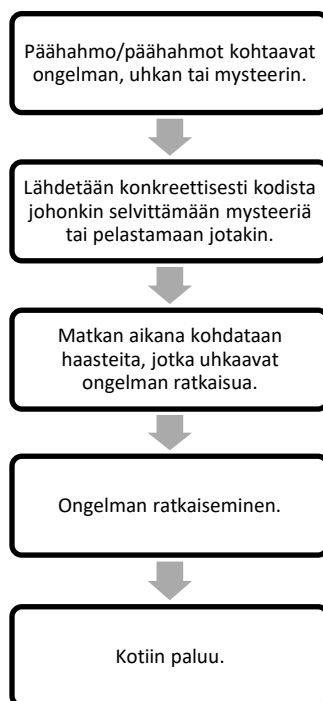
Myös *Toy's Story 4*-elokuvassa luodaan ystävyysuhteita hahmojen välillä, jotka aluksi ovat jopa viholliset toisilleen. Elokuvasa Woody ja ystävätkö kohtaavat vanhassa antiikkikaupassa Gabby Gabby-nimisen nukken, jossa on valmistusvika, mikä saa hänen äänensä kuulostamaan erilaiselta. Gabby Gabby kaappaa Kahvelin, jonka Woody lopulta pelastaa. Käy myös ilmi, ettei Gabby Gabby ole

paha, vaan hän haluaisi, että joku lapsi löytäisi hänet. Tämän jälkeen Woodysta ja Gabby Gabbysta tulee ystävät.

Uusien ystävyysuhteiden luomisessa korostui usein juuri ennakkoluulot, mitkä alkuun estivät ystävyyden alun. Lopulta, kun elokuvan hahmot huomaavat heillä olevan jotakin yhteistä, ennakkoluulot karisevat ja heistä tulee ystäviä.

5.1.2 Seikkailu elokuvaa eteenpäin vievänä teemana

Seikkailu esiintyi elokuvissa toisena keskeisenä teemana. *Risto Räppääjä ja Pullistelija*-elokuva oli ainoa kaikista yhdeksästä elokuvasta, jossa päähahmot eivät varsinaisesti lähde seikkailulle. Muissa kahdeksassa elokuvassa tapahtumat rakentuivat jonkinlaisen seikkailun ympärille. Seikkailun rakenne oli elokuvissa pääpiirteittäin sama, eli on jokin tehtävä tai ongelma, jota lähdetään selvittämään tai ratkaisemaan. Tehtävää tai ongelmaa ratkaistaessa vastaan tulee yleensä monenlaisia haasteita, jotka kuitenkin voitetaan ja lopuksi voidaan palata kotiin (kuvio 1).



KUVIO 1. Seikkailun rakenne vuoden 2019 suosituimmista lastenelokuvissa.

Seikkailua korosti kaikissa kahdeksassa elokuvassa itse matka ja se, että lopuksi palataan kotiin ongelman ratkaistua. Pääsääntöisesti seikkailuissa kohdattiin haasteita, jotka vaaransivat tehtävän suorittamista ja yleensä jopa päähenkilöiden henkeä. Seikkailu-päätteemasta tunnistettiin kaksi alateemaa. Alateemat olivat pelastaminen ja pelastuminen sekä hyvä-paha -asetelma.

Pelastaminen ja pelastautuminen. Useaa seikkailuteemaisista elokuvista yhdisti se, että niissä oli päämääränä pelastaa joku hahmo tai jokin uhattuna oleva asia. Pelastettavana oli esimerkiksi yhteinen asumispaikka tai jopa koko maailma. Joissakin elokuvissa päähahmot ystävineen lähtivät pelastamaan jotakin yhtä hahmoa tai ryhmää. Yksi elokuva keskittyi päähahmon itsensä pelastamiseen. Yleensä pelastamiseen tai pelastautumiseen liittyi myös uusien ystävien löytäminen ja onnellinen loppu. Ominaista oli myös ryhmässä toimiminen ja ylipäätään yhteistyö ja sen voima. Esimerkiksi *Angry Birds 2-elokuvassa* lintu -ja posusaarelaisia uhkaa yhteinen vihollinen, kolmannen saaren asukkaat ja heidän johtajansa. Tämän myötä linnut ja possut yhdistävät voimansa kukistaakseen vihollisensa (esimerkki 2).

Esimerkki 2: *Angry Birds 2-elokuva* kohta: 00:16:15-00:16:19 ja kohta: 00:17:30-00:17:36

Leonard: "Red, me saatiin selville, et on kolmaskin saari ja ne aikoo tuhota meidät kaikki."

Red: "Kolmaskin saari..."

Kohta 00:17:30-00:17:36

Leonard: "Red, tää on jekkuilua isompaa ja nyt pitää unohtaa erot ja tehdä yhteistyötä."

Red: "Niin, että voidaan pelastaa koko maailma tuholta."

Esimerkissä 2 oli kyseessä oman kodin pelastaminen, kun taas elokuvassa *Corgi-Kuningattaren koiranpentu* elokuvan päähahmo yrittää pelastaa itsensä. Päähahmo Rex joutuu löytöeläintarhaan, kun yksi kuningattaren koirista saa huijat-

tua hänet pois palatsista. Elokuvasa Rex yrittää pelastaa itsensä ja päästä takaisin kuningattaren luo palatsiin. Matkan aikana hän kohtaa monia vaaratilanteita. Elokuvan alkupuolella Rex meinaa kuolla, ja myöhemmin hän joutuu koira-tappeluun, jossa iso Tyson-koira uhkaa häntä. Löytöeläintarhasta löytyy kuitenkin uusia ystäviä, jotka auttavat Rexiä pelastautumisessa, ja lopulta Rex pelastuu yhdessä löytökoiraystäviensä kanssa.

Hyvä-paha -asetelma. Kaikki elokuvat, joissa seikkailu oli teemana, oli yleensä myös hyvä-paha -asetelma. Seikkailu rakentui yleensä jonkun pahan päihittämisen ympärille. Teeman myötä oli kuitenkin huomattavissa erilaisia variaatioita. Tietyissä elokuvissa esimerkiksi ensin pahana esitetty hahmo muuttuikin elokuvan myötä lopulta hyväksi. Tästä esimerkkinä *Angry Birds 2-elokuva*, jossa possu- ja lintusaarelaisten vihollinen, Zeta, lopulta muuttuikin hyväksi. Vastaavanlainen ilmiö oli nähtävissä *Toy's Story 4-elokuvassa*, josta jo aiemmin mainittu Gabby Gabby on aluksi Woody'n ja muiden lelujen silmissä paha, mutta lopulta Gabby Gabbysta tulee ystävä.

Lego 2-elokuvassa oli mielenkiintoinen ristiriita hyvä-paha -asetelman suhteen. Viholliset esitetään yleensä synkkinä ja pelottavina hahmoina. Tässä elokuvassa vihollisia kuvattiin normaalista poiketen kirkkaan värisinä ja ihastuttavina hahmoina. Esimerkiksi vihollisten pommit olivat vaaleanpunaisia ja iloisia isosilmäisiä sydämiä. Elokuvan hyvät sen sijaan olivat tummiin pukeutuneita ja luonteeltaan karskeja, kuten elokuvassa sanottiin. Ristiriidan lisäksi elokuvassa on käänne, jota ei osaisi odottaa. Elokuvan lopussa selviää alun perin vihollisten olleen hyviä ja hyvien puolella koko ajan. Elokuvan pahaksi hahmoksi paljastuu alun perin muita auttavana ja hyvänä esitetty hahmo.

Aineistossa oli myös elokuvia, jossa paha hahmo pysyi pahana koko elokuvan ajan, mutta joka lopulta kukistettiin. Esimerkiksi *Näin koulutat lohikäärmeesi 3-elokuvassa*, yksi hahmo pysyi elokuvan alusta loppuun saakka hyvien vihollisena. Toisaalta hyvä-paha -asetelma tuotiin ilmi ystävyiden pettämisenä. Elokuvasa *Corgi-Kuningattaren koiranpentu* Charlie-koira esittää olevansa Rexin ystävä, mutta paljastuukin pahaksi. Hän ei myöskään elokuvan aikana muutu hyväksi, vaan muuttaa lopulta pois palatsista.

5.1.3 Tunteiden kirjo

Elokuvilla käsiteltiin paljon tunteita. Tiedetyt tunteet, kuten rakkaus, tunnistettiin selvästi joissakin elokuvissa jopa yksittäisiksi teemoiksi. Tunteet koottiin kuitenkin yhdeksi pääteemaksi, jotka jaoteltiin alateemoihin, positiivisiin -ja negatiivisiin tunteisiin. Nimityksistä huolimatta negatiivisten tunteiden ajatellaan olevan yhtä lailla sallittuja positiivisten tunteiden ohella.

Joissakin elokuvissa tunteita sanoitettiin, mikä näkyi siten, että hahmot nimesivät tunteitaan suoraan eleiden ja ilmeiden lisäksi. *Frozen 2*-elokuvassa joitakin tunteita tuotiin esiin myös hahmojen laulamana: *Jäi seikkailut taakse, mä niitä kaipaa en. Pelkään, että vaaraan joudun, jos näin seuraan sua tuntemattomaan* (*Frozen 2, Tuntemattomaan*). Elokuvilla jotkin esiin tulleet tunteet esiintyivät vain yhden kerran elokuvassa. Kun taas jotkut tunteet rakentuivat yksittäisen hahmon ympärille, kuten esimerkiksi kateus.

Positiiviset tunteet. Positiivisista tunteista korostui erityisesti kaikenlaiset onnistumisen tunteet, joita ilmennettiin päähahmojen välisenä onnellisuutena. Erityisesti seikkailuteemaisten elokuvien lopussa oltiin erityisen iloisia, kun tehtävä/ongelma saatiin ratkaistua. Esimerkiksi *Angry Birds 2*-elokuva huipentuu sekä lintu-, possu- ja kotkasaarien yhteiseen ilon hetkeen. Kaikille elokuville yhteinen asia oli onnellinen loppu.

Positiivisista tunteista tunnistettiin myös rohkeus monissa erilaisissa tilanteissa. Rohkeutta saattoi olla päähahmon teot pelottavissa tai uhkaavissa tilanteissa, kuten syvän rotkon reunalla tai räjähtämässä olevan vuoren sisällä. Vaikka tilanne olikin uhkaava, päähahmot toimivat silti niin kuin olivat luvanneet tai niin kuin oli elokuvan logiikan mukaan oikein. Toisaalta rohkeutta kuvattiin myös hahmon todellisen luonteen paljastuksella, kun elokuvan hahmo uskaltaa kertoa aidot mielenkiinnonkohteensa. Tästä esimerkkinä Risto Räppääjä ja Pullistelija, jossa Sylvester lopulta tunnustaa, ettei oikeasti pidä voimailusta vaan kirjoittaa runoja vihkoonsa ja oikeasti haluaisi vaan runoilla. Rohkeus ei siis aina tarkoittanut vaaroja kohti menemistä tai vaaroista selviämistä.

Rakkaus oli positiivisista tunteista eniten esillä elokuvissa. Rakkautta oli elokuvissa nähtävissä eri muodoissa, kuten perheenjäsenten -ja ystävien välistä

rakkautta sekä romanttista rakkautta. Kyseessä oli tunne, jota ei välttämättä sanottu aina ääneen. Teot sen sijaan osoittivat rakkautta niin ystäviä, kuin perheenjäseniä kohtaan. Esimerkiksi elokuvassa *Näin koulutat lohikäärmeesi 3* Hikotus päästää lohikäärmeensä (Hampaattoman) jatkamaan elämäänsä ilman häntä, jotta sekä Hampaaton että muut lohikäärmeet saisivat elää turvassa. Tämä teko tulkittiin rakkauden osoitukseksi. Perheenjäsenten -ja ystävien välistä rakkautta oli nähtävissä kaikissa elokuvissa. Romanttista rakkautta ilmeni elokuvissa *Angry Birds 2*, *Corgi-Kuningattaren koiranpentu*, *Frozen 2*, *Lego - elokuva 2* sekä *Näin koulutat lohikäärmeesi 3*. Rakkautta ilmeni tiettyjen hahmojen välillä joko yksittäisissä kohtauksissa tai koko elokuvan aikana kulkevana teemana. Esimerkiksi *Frozen 2*-elokuvassa rakkaus kulkee koko ajan elokuvan mukana Kristoffin sekä Annan välisessä suhteessa. Elokuvan aikana näytetään useaan otteeseen, kun Kristoff suunnittelee Annan kosimista sekä yrittää toteuttaa tätä huonoin ja jopa viihdyttävien tuloksin (esimerkki 3).

Esimerkki 3 *Frozen 2*-elokuva kohta: 00:24:45-00:25:00

Kristoff: " Muistatko ensimmäisen matkamme? Sanoin, että vain kaheli menee naimisiin juuri tapaamansa miehen kanssa."

Kristoff kaivaa kihlasormusta povitaskustaan

Anna: "Siis mitä? Kaheli? Et kai sanonut, että olen kaheli. Pidätkö minua kahelina?"

Kristoff: "En. Pidin. Sinä olit..."

Kristoffin poro Sven kääntyy katsomaan Kristoffia huolestuneena

Kristoff: "...ei-kaheli. Selvästi."

Myös elokuvassa *Näin koulutat lohikäärmeesi 3* rakkaus kulkee teemana miltei koko elokuvan ajan. Elokuvan päähenkilö Hikotus seurustelee viikinkityttö Astridin kanssa. Hikotuksen lohikäärme Hampaaton ihastuu tapaamaansa valkoiseen naaraspuoliseen lohikäärmeeseen, jota kutsutaan nimellä Valkea raivo.

Elokuvan edetessä Hampaaton yrittää useasti tehdä vaikutuksen Valkeaan rai-
voon ja saada tästä itselleen kumppanin. Lopulta Valkea raivo hyväksyy Ham-
paattoman kosinta yritykset, ja lohikäärmeet lähtevät elokuvan lopussa elämään
yhdessä ja perustamaan oman perheen.

Negatiiviset tunteet. Negatiivisista tunteista tunnistettiin muun muassa
kateus, viha, sekä suru ja kaipaus. Elokuviissa *Frozen 2* sekä *Corgi-Kuningattaren
koiranpentu*, tuotiin esiin kuolema, joka ei kuitenkaan ollut lopullista. Nämä kaksi
elokuvaerosivat kuolema -teeman suhteen siinä, että esimerkiksi *Corgi -eloku-
vassa* kuolema tuotiin esiin elokuvan hahmoille, mutta katsoja kuitenkin tiesi to-
tuuden koko ajan. Sen sijaan *Frozen 2-elokuvassa* myös katsoja pidetään jonkin ai-
kaa pimennossa, mikä pistää arvuuttelemaan, onko hahmo tai hahmot oikeasti
kuolleita vai eivät. Elokuvan loppupuolella kuolema kumoutuu, joka tuodaan
käsi kädessä sekä katsojalle että elokuvan hahmoille ilmi. Katsojalle totuus sel-
viää hieman aiemmin, kuin elokuvan hahmoille. Kuolemaa ei elokuvissa muuten
tuotu esille.

Surua ja kaipausta oli nähtävissä muutamassa elokuvassa. *Frozen 2-eloku-
vassa* Kristoff yrittää moneen otteeseen elokuvan aikana kosia Annaa, tässä kui-
tenkaan onnistumatta. Annan auttaessa Elsaa Ahtohallan löytämisessä, jää Kris-
toff yksin Svenin kanssa Pohjanväen leiriin. Elokuvasa tuodaan esimerkiksi
Kristoffin oman laulun kautta kaipausta Annaa kohtaan esiin: *Tältä tuntuu se siis,
kun lähdet pois viereltäin. Ja mä oon se, jonka kohtaloks jää haikailla näin. (Eksynyt oon,
Frozen 2)*. Elokuviissa *Räyhä Ralf valloittaa internetin* sekä *Näin koulutat lohikäär-
meesi 3* suru ja kaipaus liittyvät ystävästä luopumiseen, joka ei kuitenkaan ole
lopullista. Räyhä Ralf luopuu Nellistä Nellin siirtyessä toiseen peliin. Ystävykset
silti näkevät toisiaan jatkossa, tosin harvemmin. Hikotus sen sijaan luopuu lohi-
käärmeestään Hampaattomasta, kun Hampaaton löytää itselleen kumppanin,
jonka kanssa lähtee rakentamaan omaa perhettään. Elokuvan lopussa näytetään
Hikotuksen sekä Hampaattoman jälleennäkeminen, jolloin molemmilla on jo
oma perhe ja jälkeläisiä.

Negatiivisista tunteista kateus esiintyi tiettyjen hahmojen ominaisuutena.
Corgi-Kuningattaren koiranpentu-elokuvassa kateutta tuodaan vahvasti esiin

Charlie-nimisen koirahahmon myötä. Elokuvasa Charlie on erittäin mustasukkainen Rexille hänen saamastaan huomiosta. Charlie onnistuu huijaamaan Rexin pois palatsista ja tönäisemään tämän jokeen, jolloin Rex melkein kuolee. Elokuvasa kyseinen kateellinen hahmo ei muutu hyväksi, mutta elokuvassa kuitenkin käsitellään Charlien kateutta. Elokuvasa lopulta muillekin palatsin koirista selviää Charlien teko ja kateus Rexiä kohtaan. Palatsin koirat paheksuvat Charlien käytöstä ja lopulta hän muuttaa palatsista pois. Kateus ilmeni myös matkimisena ja itsensä muuttamisena. *Risto Rämpääjä ja Pullistelija*-elokuvassa Risto ja Lennart ovat kateellisia Sylvesterille ja hänen isälleen Billille. Pöntiset saavat Rauhan ja Nellin kiinnostumaan heistä, jolloin Risto ja Lennart alkavat kadehtimaan Pöntisiä. Tämän seurauksena Risto ja Lennart alkavat harjoittelemaan ja tavoittelemaan voimailun keinoin Rauhan ja Nellin huomiota itselleen.

Angry Birds 2-elokuvassa nähdään katkeruudesta ja vanhoista selvittämättömistä asioista yltyneitä vihaa yhden hahmon, Zetan ilmentämänä. Zeta on alun perin ollut surullinen, kun hänet on menneisyydessä jätetty. Lopulta tämä on muuttunut vihaksi Lintu- ja Possusaarelaisia kohtaan, jotka elävät onnellisina omilla saarillaan. Toisaalta Zetan vihan tunteet ovat alun perin olleet myös kateuden tunteita onnellisia lintu- ja possusaarelaisia kohtaan.

5.2 Elokuviin opetukset

Toisen tutkimuskysymyksen tarkoituksena oli selvittää, millaisia opetuksia elokuvista on tunnistettavissa ja miten ne on tuotu esille. Elokuvista löydetty opetukset kiinnittyivät vahvasti elokuvista löydettyihin teemoihin, mutta aineistosta löytyi myös yksittäisiä opetuksia. Kaikki löydetty opetukset esitellään liitteessä 3.

Ystävyys-teema, joka tunnistettiin aineiston elokuvista luvussa 5.1 muotoutui myös opetukselliseksi teemaksi. Tällä tarkoitetaan sitä, että päähahmojen ystävyys joutuu koetukselle monissa elokuvissa. Yleisesti ottaen kaikissa elokuvissa aluksi päähahmoilla on vahvojakin ystävyysuhteita toisiinsa. Elokuvan aikana hahmojen välistä ystävyyttä koetellaan erilaisten vastoinkäymisten myötä.

Lopulta hahmot kuitenkin ymmärtävät ja oppivat ystävyysyden olevan tärkeintä, eivätkä pienet riidat tai erimielisyydet voi horjuttaa sitä.

Elokuviissa korostui myös ajatus erilaisuuden rikkaudesta ja sen hyväksymisestä. Monissa elokuvissa päähahmo tai muu keskeinen hahmo oli jollakin tavalla erilainen kuin toiset. Tyypillisemmin jollakin tavalla erilainen hahmo sai jopa suoria kommentteja esimerkiksi ulkonäköönsä liittyen, mikä aiheutti hahmossa epävarmuutta. Lopulta kuitenkin aina ymmärrettiin erilaisuuden rikkaus. *Toy's Story 4*-elokuvassa itsensä erilaiseksi tunteva hahmo saa ympäriltään aluksi toisten lelujen epäilyksiä tämän merkityksellisyydestä. Elokuvan hahmo Kahveli on valmistettu kierrätysmateriaalista, ja on alusta alkaen erityisesti itse sitä mieltä, että kuuluu roskiin. Hän yrittää toistuvasti hypätä roskakoriin. Jo elokuvan alkupuolella Woody yrittää saada Kahvelin ja toiset lelut ymmärtämään, että tämä on tärkeä lelu Bonnielle (esimerkki 4).

Esimerkki 4. *Toy's Story 4* kohta: 00:16:24-00:16:44

Joku leluista: "Öö miksi se tahtoo mennä roskiin?"

Woody: "Koska se on tehty roskista."

Kahveli: "Roska!"

Woody: "No onhan tämä vähän outoa..."

Kahveli: "Roska?"

Woody: "...mutta luottakaa vaan minuun. Tää Kahveli on..."

Kahveli: "Roska?"

Woody: "...kaikkein tärkein lelu Bonnielle just nyt."

Joku leluista: "Tärkein? Lusikka-haarukka?"

Woody: "Niin, tiedän, mutta tää lusikka-haarukka...lelu, on tärkeä Bonnien sopeutumisessa eskariin."

Lego 2-elokuvassa päähahmo Emmet puolestaan saa suoraan kommentteja, ettei hän riitä sellaisena, kuin on eli empaattisena ja kilttinä. Emmet kuulee jatkuvasti kommentteja, ettei hän ole tarpeeksi karski. Lopulta Emmetille kuitenkin selviää, että hän on osittain itse ajatellut olevansa riittämätön, vaikka Lucy (Emmetin paras ystävä) on ajatellut päinvastoin. Elokuvan toinen päähahmo Lucy on kokenut myös epävarmuutta itsestään ja lopulta paljastaakin hänen oikean hiusvärinsä. Elokuvan lopussa Lucy ymmärtää myös olevansa juuri hyvä sellaisena kuin on, eikä hiusväri vaikuta siihen mitenkään.

Yksittäisistä elokuvista, kuten *Risto Räppääjä ja Pullistelija* löydettiin merkittäviä opetuksia, joita ei ollut tunnistettavissa muissa elokuvissa. Esimerkiksi *Risto Räppääjä ja Pullistelija*-elokuvasta oli ystävyyyden ohella tunnistettavissa ajatus harrastuksiin liittyen ja siitä, että mikä tahansa harrastus on hyvä. Elokuvassa esimerkiksi Sylvester myöntää, että on jatkanut voimailua, jotta hänen isänsä olisi tyytyväinen. Hän kertoo suoraan, että häntä oikeasti kiinnostaa runoilu ja riimien kirjoittaminen. Risto, Nelli ja Sylvester toteavatkin, että pitää tehdä sitä, mistä itse pitää, kuuntelematta liikaa toisten mielipiteitä.

Tämän lisäksi *Räyhä Ralf valloittaa internetin* keskittyy vahvasti mediaan ja elokuva voidaan osaltaan nähdä myös mediakasvatuksellisenä. Ralf seikkailee ystävänsä kanssa internetissä. Hän aloittaa tekemään videoita ja jakamaan niitä internetissä, jonka myötä Ralfista tulee internetissä huippusuosittu. Ralf ek-syy kuitenkin vahingossa lukemaan ilkeitä kommentteja itsestään, mikä saa Ralfin surulliseksi. Elokuvassa tuodaan esiin opetus siitä, millaista nettikiusaaminen voi olla ja miten siihen tulisi suhtautua. Ralf ei lopulta lannistu kommentteista, vaan jatkaakin videoiden tekemistä. Tämä osoittaa sen, ettei ilkeistä kommentteista pidä aina välittää esiintyvätne sitten mediassa tai suhteissa toisiin kas-votusten.

Aineistomme elokuvissa esiintyi myös muita yksittäisiä opetuksia tai ikään kuin elämänohjeita, kuten *Corgi-Kuningattaren koiranpentu*-elokuvan eräässä koh-tauksessa, jossa päähahmo Rex ja hänen löytökoiraystävänsä Jack. Rex on ihas-tunut Wanda nimiseen koiraan, mutta Tyson-koira ei tätä hyväksy. Jack ja Rex

käyvät keskustelun, jossa Rex kiteyttää sen, ettei kiusaajia pidä pelätä ja hyväksyä. Rexille ehdotetaan karkumatkaa löytöeläinkodista Wandan kanssa, ettei Tyson tekisi heille mitään (esimerkki 5).

Esimerkki 5 *Corgi-Kuningattaren koiranpentu* kohta 00:53:21–00:53:41

Jack: "Mä oon huolissani, toivotaan, et joku valitsee sut huomenna..."

Rex: "Minä jään, Jack."

Jack: "Ei sun tartte leikkiä mitään sankaria. Sun pitää niellä ylpeytes ja häipyä niin kauas, kun pääset."

Rex: "No en häivy. Tuollaisia kiusaajia ei pidä juosta pakoon."

Joitakin tiedekasvatukseen tai ylipäätään tieteeseen liittyviä pieniä opetuksia tai ääneen pohdintoja tuli esiin myös muutamissa elokuvissa. *Angry Birds 2*-elokuvan alussa pohditaan esimerkiksi veden olomuotoja, kun Possusaaren johtaja Leonard pohtii, mitä jääpallot oikeasti ovat (esimerkki 6). Lintu- ja possusaarilla eletään auringonpaisteessa, minkä vuoksi jääpallot herättävät kummastusta. Leonardin pohdinta jää toisaalta lyhyeen, eikä aiheeseen sen kummemmin hahmojen puheissa palata.

Esimerkki 6 *Angry Birds 2-elokuva* kohta: 00:09:23–00:09:33

[Possusaaren asukkaat ottavat näytteitä isosta jääpallosta, joka on ammuttu saaren rantaan.]

Leonard: "Eli mitä tää tuhopallo on? Jäätynyttä vettä, miten vesi voi muka jäättyä?"

Elämän ennalta-arvaamattomuus sekä asioiden pysyvyys ja pysymättömyys olivat myös eräinä opetuksina. Elokuvassa *Lemmikkien salainen elämä 2* tuodaan hyvin suoraan elämän ennalta-arvaamattomuus yhden päähahmon kommentoimana: "Koskaan ei tiedä, mitä elämä tuo. Ja aina on kaksi vaihtoehtoa:

juosta pakoon tai juosta kohti.” Asioiden muuttuminen ja pysyvyys näkyvät vahvasti esimerkiksi *Frozen 2*-elokuvassa eri kohtauksissa ja lauluissa pitkin elokuvaa. Ensimmäisen kerran asia tuodaan esiin elokuvan alussa eräässä kohtauksessa, kun Olaf-lumiukko makoilee viltillä auringonpaisteessa, ja Anna saapuu paikalle (esimerkki 7).

Esimerkki 7 *Frozen 2* kohta 00:08:25-00:08:50

Anna: ”Nautitko uudesta ikiroudastasi, Olaf?”

Olaf: ”Tämä on unelmaelämää, kunpa tämä kestäisi ikuisesti”

[Oranssi vaahteranlehti putoaa Olafia päin, ja Olaf nappaa lehden käteensä]

Olaf: ”Ja silti muutos pilkkaa meitä kauneudellaan”

Anna: ”Mitä nyt?”

Olaf: ”Anteeksi. Aikuistuminen saa minut runoilemaan. Olet vanhempi ja tiedät siksi kaikesta. Mietitkö koskaan sitä, ettei mikään ole pysyvää?”

Kohtauksen jälkeen alkaa laulu, missä verrataan pysyviä ja muuttuvia asioita toisiinsa. Vuodenajat vaihtuvat ja kaikki vanhenevat, mutta ystävät ja tunteet säilyvät tästä huolimatta. *Joo, jotkin muutu ei, niin kuin kätesi kädessäin. Jotkin vaihdu ei, niin kuin se, ett' oot ystäväin (Frozen 2, Jotkin muutu ei)*. Elokuvan loppupuolella palataan taas opetukseen liittyen asioiden pysyvyyteen ja muuttumiseen, tosin hieman synkemmissä tunnelmissa. Anna ja Olaf-lumiukko ovat luolassa, etsien reittiä ulos, kun Olafin kehosta alkaa irrota lumihiutaleita. Anna ottaa Olafin syliin ja Olaf sanoo Annalle ”Hei Anna, keksin yhden asian mikä pysyy. Rakkaus.”, jonka jälkeen Olafin hahmo haihtuu ilmaan. Tässä tuodaan taas esiin se, mistä edellä mainitussa laulussakin oli kyse, eli vaikka Olaf ei olisi enää Annan luona fyysisesti, rakkaus häntä kohtaan on pysyvää.

Elokvien opetukseen liittyi usein myös viihteellisiä elementtejä. Tämä tarkoittaa sitä, että opetusten yhteyteen oli liitetty esimerkiksi komiikkaa tai musiikkia. Opetuksen ja huumorin yhdistämisestä esimerkkinä mainittakoon *Toy's Story 4:n* Kahveli, joka koomisestikin, aina tilaisuuden tullen oli hyppäämässä

roskakoriin ja humoristisesti toteaa olevansa vain roska. Vaikka perimmäisenä tarkoituksena voidaan ajatella olevan ajatus siitä, että kaikki ovat yhtä tärkeitä. Elokvassa saattoi olla myös kohtaus, jossa päähahmo vakavissaan miettii esimerkiksi yksinjäämistä, mutta seuraavissa kohtauksissa tulee jokin koominen musiikkikohtaus aiheeseen liittyen. Näin tapahtuu jo aiemmin kuvatussa esimerkissä 1 Red-linnulle, elokuvassa *Angry Birds 2*.

Elokvista oli tunnistettavissa viihteellisyyttä myös suoraan aikuisille kohdennettuna. Joihinkin elokuviin oli muun muassa sisällytetty suomalaisia tai yhdysvaltalaisia julkisuudesta tunnettuja hahmoja. Julkisuuden henkilöt olivat esimerkiksi aikuisille suunnatuista elokuvista tuttuja näyttelijöitä, kuten Bruce Willis, joka oli sijoitettu legohahmona *Lego 2*-elokuvaan. Julkisuuden henkilöt tuotiin esiin elokuvissa joko elokuvan hahmojen puheissa, tai hahmona itse. *Lego 2*-elokuvassa oli sijoitettu myös viitteitä aikuisten elokuvista, kuten *Matrix*, *Jurassic World* ja *Paluu tulevaisuuteen*. Viittaukset olivat yleensä joko taustalla vilahtaneita hahmoja näistä elokuvista tai tunnettuja lausahduksia.

6 POHDINTA

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli analysoida elokuvista löytyviä teemoja ja niiden kautta löytää elokuvista opetuksia. Tarkoituksena oli myös analysoida, miten opetukset tuodaan esiin elokuvissa.

Aineistosta löytyneiden teemojen perusteella voidaan todeta, että tämän päivän suosituimmista lastenelokuvissa korostuvat ystävyys, läheiset ihmiset ja seikkailun tuoma jännitys. Tunteiden laaja skaala tuotiin esiin elokuvissa myös, mikä puolestaan kuvaa hyvin elämää ylipäättään ja lasten arkea. On normaalia, että tunteita muodostuu laidasta laitaan eri tilanteissa. Merkittävä huomio oli, että aineiston elokuvissa esiintyi pääasiassa eläinhahmoja, joilla pyrittiin kuitenkin luomaan samaistumisen kohteita lapsille. Usein lastenelokuvat ovat animaatioita, joille on tyypillistä tämän kaltaiset hahmot. Eläin- ja abstraktit hahmot etäännyttävät katsojaa, ollessaan fiktiivisiä hahmoja. Hahmot on luotu ihmisten kaltaisiksi, mikä osaltaan tukee kuitenkin samaistumista. (Kovanen & työryhmä 2013, 28–29.) Tämän lisäksi elokuvissa oli kuitenkin nähtävillä myös ihmishahmoja, esimerkiksi suurin osa elokuvan *Frozen 2* hahmoista oli ihmisiä.

Pääteemoista esimerkiksi ystävyys ja ystävyysrepresentoiminen eli esittäminen osoitti sen, että elokuvissa pyritään esittämään lapsille tärkeitä teemoja heidän näkökulmastaan (Herkman 2002, 219). Ystävyyttä ilmentettiin elokuvissa eri tavoin. Sitä oli isompien yhteisöjen kesken, mutta myös esimerkiksi sisarusten kesken. Elokuville korostettiin myös ystävyyspysyvyyttä. Tämä näkyi siten, että vaikka tulisi riitoja, niistä päästään yli ja ystävyys säilyy. Toisaalta taas elokuvista välittyi viesti ihmisten eroavaisuuksista ja tähän liitettiin opetus, että ihmiset ovat erilaisia, ja se tulisi nähdä rikkautena. Elokuviin oli lähes aina sisällytetty hahmo, joka jollakin tavalla oli epävarma itsestään tai jopa kateellinen. Toisaalta tällaisilla hahmoilla usein oli myös pelko sen hetkisen ystävyysmenettämisestä, mikä osaltaan oli syynä esimerkiksi kateuden tunteisiin.

Sen sijaan, että elokuvista olisi välittynyt suoranaisia ulkonäköihanteita liittyen naisiin tai miehiin (Harriger ym. 2018), vuoden 2019 elokuvissa niitä pikemminkin murrettiin. Elokuvissa tuotiin esiin tietynlaisia ulkonäköihanteita erityisesti miehiin liittyen, mikä liittyi vahvasti ystävyysteemaan. Hahmot, jotka kokivat ulkonäköpaineita, pelkäsivät myös menettävänsä ystävän. Elokuvien lopussa tietyt ulkonäköön liittyvät ihanteet tai stereotyypit kuitenkin murrettiin ja elokuvien yhtenä opetuksena oli todeta erilaisuuden rikkaus. Harrigerin ym. (2018) tutkimuksessa oli tutkittu myös elokuvien ulkonäköihanteilla olleen vaikutusta pientenkin lasten ajatusmaailmaan, näin ollen voisi myös ajatella vuoden 2019 elokuvista välittyneen viestin vaikuttavan lapsiin positiivisesti.

Ystävyyyden lisäksi elokuvissa representoitiin lapsille muitakin teemoja tai yksittäisiä asioita arkielämästä heidän näkökulmastaan ja heidän tasoisesti (Herkman 2002, 219). Yhdessä elokuvassa esitettiin Internetiä lapsille ymmärrettävällä tavalla. Internet tehtiin näkymättömästä näkyväksi maailmaksi, jossa elokuvan hahmot seikkailivat. Merkityksellistä oli se, että elokuvassa tuotiin esiin niin hyvät kuin huonotkin puolet internetistä. Internetin representaation voidaan ajatella olevan sekä suora peili todellisuudesta, mutta se osaltaan myös tuotti todellisuutta (Herkman 2002, 219).

Elokuvista löydettiin seikkailuteemaan liittyen alateema pelastaminen tai pelastautuminen, mihin usein liittyi toisten auttaminen. Tällaisen elokuvassa esitetyn auttamisen ja toisista huolen pitämisen on tutkittu vaikuttavan jollakin tasolla lasten auttamishaluun (Leuw & Laan 2018). Voisikin ajatella, että seikkailun tuoman jännityksen ja mielikuvituksen ohella tausta-ajatuksena on myös välittää lapsille huolenpidon ja auttamisen merkitys. Seikkailunomaisuus oli hyvin yleinen osa elokuvia ja tämä osaltaan tukee ajatusta siitä, että elokuvien perimmäinen merkitys onkin kertoa lapsille tai ylipäätään katsojalleen maailmasta tarinan keinoin (Wojik-Andrews 2000; Herkman 2002), ja tässä tapauksessa seikkailu on ikään kuin yksi keino kertoa tarina.

Suurin osa elokuvista oli osittain tai kokonaan Yhdysvalloissa tehtyjä. Jos Pohjoismaiset elokuvat ovat saaneet kritiikkiä jopa liiallisesta pedagogisesta ot-

teestaan (Kovanen & työryhmä 2013), ei tämän tutkimuksen elokuvistakaan opetuksia puuttunut. On hyvä tarkastella, miten elokuvissa opetuksia tuodaan esille. Tämän tutkimuksen elokuvissa viihteellisyys ja komiikka olivat isossa osassa myös opetusten esiin tuomista. Voidaankin todeta, että elokuvissa oli havaittavissa Anikinan ja Yakimenkon (2015) esittelemiä edutainment-piirteitä eli opetuksellisuuden ja viihteellisyyden yhdistymistä.

Elokuviin oli sijoitettu paljon komiikkaa aikuisiin vedoten. Esimerkiksi *Angry Birds 2*-elokuvaan oli sisällytetty musiikkikohtauksia, joissa oli aikuisten kesken tunnettujen artistien kappaleita taustalla. Kohtaus saattoi sisällöltään olla vakava, mutta sitä kevennettiin yhtäkkiä soivalla ironisellakin kappaleella. Vastaavaa sijoittelua löytyi muun muassa *Lego 2*-elokuvasta, johon oli todennäköisesti puhtaasti viihdemielessä sijoitettu legohahmo, joka esitti Bruce Willisiä. Bruce Willis on tunnettu näyttelijä esimerkiksi *Die Hard*-elokuvista, jotka ovat kohdennettu aikuisille. Tämä tukee ajatusta siitä, että nykyään perhe-elokuviksi kategorisoidut lastenelokuvat, pyritään tekemään myös aikuisia viihdyttäväksi (Kovanen & työryhmä 2013, 32).

Analysoidut elokuvat osoittivat kuitenkin, ettei niitä tehdä puhtaasti markkinointimielessä, vaikka markkinointi onkin suuressa roolissa elokuvien tuottamisprosessissa (Kovanen & työryhmä 2013). Elokuvista pystyy löytämään viihteellisiä piirteitä, mutta komiikan ja yksittäisten vitsien taustalla kuitenkin aina oli myös jokin syvällisempi ajatus tai opetus. Merkittävää oli huomata se, että opetukset halutaan tuoda elokuvissa tietyllä tavalla kevyemmin ilmi lapsille. Ajatus on siinä, että elokuviin sisällytyt opetukset esitetään viihteen keinoin. Toisaalta voidaan miettiä mitä kaikkea lapset itse havaitsevat ja omaksuvat elokuvista. Tämän tutkimuksen elokuvia analysoivat aikuiset ja elokuvia katsottiin monta kertaa, jotta niistä pystyttiin löytämään opetuksia ja syvempiä merkityksiä.

Tutkimustulosten luotettavuuden näkökulmasta analyysi jäi paikoitellen melko pintapuoliseksi, kun elokuvia oli määrällisesti yhdeksän. Elokuvista analysoitiin pelkkää tekstiä, ei kuvia, jonka vuoksi analyysi jäi suppeaksi. Pitää kuitenkin ottaa huomioon kandidaatintutkielman laajuus, mikä asettaa tietynlaiset

rajat myös aineiston ja sen analyysin laajuudelle. Tekijöitä oli kaksi, jolloin elokuvien analysointivastuuta pystyttiin jakamaan tasaisesti. Jos elokuvia olisi ollut vähemmän, olisi niitä ehtinyt analysoimaan teemojen kautta vieläkin syvällisemmin ja yksityiskohtaisemmin. Yleistettävyyden kannalta nyt tutkimuksessa oli kuitenkin vuoden 2019 katsotuimpia elokuvia sen verran paljon, että jopa yleistyksiä pystyisi tekemään.

Tämä tutkimus toi tietynlaisen yleiskatsauksen tämänhetkisten suosittujen lastenelokuvien opetukselliseen sisältöön. Toisaalta tutkimuksen myötä saatiin melko kattava kuva siitä, millaista lastenkulttuuria tällä hetkellä elokuvat edustavat ja tarkemmin, millaisia teemoja ja opetuksellisia elementtejä lasten suosikielokuvat sisältävät. Tämä on tärkeää tietoa varhaiskasvattajan näkökulmasta. Media ylipäättään on merkittävä oppimisympäristö lasten elämässä tällä hetkellä, ja lapset käsittelevät esimerkiksi elokuvien hahmoja ja sisältöjä, jopa pelkojakin medialeikeissään. (Pennanen 2009, 184–192.)

Tämä tutkimus synnytti myös paljon mahdollisuuksia jatkotutkimuksille. Mediaa ja mediakasvatusta tai sen sisältöjä voisi lähteä tutkimaan tarkemmin tähän tutkimukseen valituista elokuvista, joissa media oli vahvasti läsnä, kuten *Räyhä Ralf valloittaa internetin*. Myös elokuvissa esiintyviä vitsejä tai lauluja ja näiden merkityksiä voisi olla mielenkiintoista tutkia tarkemmin. Toisaalta kiinnostavaa olisi saada tutkituista elokuvista myös lasten näkökulmia ja vertailua, millaisia teemoja lapset poimivat elokuvista. Tutkimuksemme keskittyessä aikuisten lapsille tuottamaan kulttuuriin, on oleellista huomioida myös lasten ja aikuisten tulkintojen mahdolliset erot. Tämän lisäksi myös elokuvien vaikutusta lapsiin voisi tutkia tarkemmin. Tässä tutkimuksessa ystävyysteema korostui kaikissa elokuvissa. Mielenkiintoinen jatkotutkimusaihe olisikin ystävyysesiintymisen muodot lasten elokuvissa lasten kanssa yhdessä analysoiden.

LÄHTEET

- Alanen, L. 2009. Johdatus lapsuudentutkimukseen. Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino, 9-30.
- Anikina, O. V. & Yakimenko, E. V. 2015. Edutainment as a modern technology of education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Ash, J. 2013. New media and participatory cultures. Teoksessa M. J. Kehily & S. Bragg. (toim.). *Children and young people's cultural worlds* (2. ed.). Policy Press. The Open University, 221-267.
- Elokuvauutiset 2019 [nettisivusto]. Viitattu 21.12.20
<https://www.elokuvauutiset.fi/site/sf-2011/vuositilastot/9156-suomen-katsotuimmat-elokuvat-vuonna-2019>
- Hamlen, K. R. & Imbesi, K. J. 2020. Role models in the media: A content analysis of preschool television programs in the U.S. *Null*, 14(3), 302-323.
- Harriger, J. A., Serier, K. N., Luedke, M., Robertson, S. & Bojorquez, A. 2018. Appearance-related themes in children's animated movies released between 2004 and 2016: A content analysis. *Body Image*, 26, 78-82.
- Herkman, J. 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Hämeenaho, P., Suopajarvi, T. & Ylipulli, J. 2018. Kulttuurintutkimus osana yhteiskuntaa. Teoksessa P. Hämeenaho, T. Suopajarvi & J. Ylipulli (toim.) *Soveltava kulttuurintutkimus*. Tietolipas 259. Tampere: Juvenes Print - Yliopistopaino, 7-27.
- Juhila, K. 2021. Teemoittelu. Teoksessa J. Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 25.2.2021. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/>
- Jurvanen, S. 2016. Media merkitysten välittäjä: lasten tulkintoja Risto Räppääjä-elokuvien naishahmoista. Pro gradu-tutkielma, Opettajankoulutuslaitos, Jyväskylän yliopisto.
- Kahila, S. 2015. Perhekuva lasten elokuvissa. Pro gradu-tutkielma, Kasvatustieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto.

- Karjalainen, S. & Puroila A-M. 2017. Ilon koodi: dialogisesti ja kulttuurisesti rakentuvat lasten ilon hetket päiväkotiarjessa. *Kasvatus & Aika* 11(3), 23-36.
- Knuuttila, T. & Lehtinen A. P. 2010. Johdanto: Representaatio-tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi. Teoksessa T. Knuuttila & A. P. Lehtinen (toim.) *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. Helsinki: Gaudeamus, 7-34.
- S. Kotilainen 2011 (toim.). *Lasten mediabarometri 2010: 0-8-vuotiaiden lasten median käyttö Suomessa*. Helsinki: Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011.
- Koivula, M. & Laakso M-L. 2017. Lapsen varhainen kehitys kommunikaation, vuorovaikutussuhteiden ja leikin näkökulmasta. Teoksessa M, Koivula, A. Siippainen & P. Eerola-Pennanen (toim.) *Valloittava varhaiskasvatus - Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia*. Tampere: Vastapaino, 108-128.
- Kovanen, M. & työryhmä 2013. *Elokuvakasvatuksen opas. Koulukino*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.
- de Leeuw, R. N. H. & van der Laan, C. A. 2018. Helping behavior in disney animated movies and children's helping behavior in the netherlands. *Null*, 12(2), 159-174.
- Merilampi, R-S. 2014. *Mediakasvatuksen perusteet*. Helsinki: Avain 2014.
- Mouritsen, F. 2002. Child culture-play culture. Teoksessa F. Mouritsen & J. Qvortrup (toim.) *Childhood and children's culture*. University Press of Southern Denmark, 14-41.
- Mustola, M. & Rissanen M-J. 2017. *Mediaympäristö*. Teoksessa M. Koivula, A. Siippainen & P. Eerola-Pennanen (toim.) *Valloittava varhaiskasvatus*. Tampere: Vastapaino, 307-314.
- Nyyssölä, K. 2008. *Mediakulttuuri oppimisympäristönä*. Opetushallitus. Helsinki: Edita Prima.
- Opetushallitus 2014. *Esiopetussuunnitelman perusteet*.
- Opetushallitus 2018. *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet*.

- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021. Lastenkulttuuri. Viitattu 6.1.2021
<https://minedu.fi/lastenkulttuurin-edistaminen>
- Partanen, J. & Lahikainen, A. R. 2008. Lasten markkinat. Teoksessa A. R. Lahikainen, R-L. Punamäki & T. Tamminen. Kulttuuri lapsen kasvattajana. Helsinki: WSOY.
- Pennanen, S. 2009. Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.) Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino, 182-206.
- Rissanen, M-J. & Mustola, M. 2017. Lastenkulttuuri. Teoksessa: M. Koivula, A. Siippainen & P. Eerola-Pennanen (toim.) Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino, 293-306.
- Routio, P. 2005. Hermeneuttinen tulkinta. Tuotetiede. Taideteollisen korkeakoulun virtuaaliyliopisto. Viitattu 25.2.2021.
http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/120_kirjallisuus.html#herm
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV- Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto.. Viitattu 24.1.2021.
<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/sisallys.html>
- Seirala, V. 2012. Eläköön taidekasvatus! Kuntaliiton verkkojulkaisu. Helsinki: Suomen Kuntaliitto. Viitattu 27.3.2021. <https://docplayer.fi/1572483-Viivi-seirala-elakoon-taidekasvatus.html>
- Suomen elokuvasäätiö 2019 [nettisivusto]. Viitattu 21.12.20
<https://www.ses.fi/wp-content/uploads/2020/11/Elokuvavuosi-Facts-Figures-2019.pdf>
- Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013. 0-8-vuotiaiden median käyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 75. Viitattu 22.3.2021
<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013-1.pdf>
- Tekijänoikeuslaki. 404/1961, 11§ ja 14§.

- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi.
Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Wojik-Andrews, I. 2000. Children's films: History, Ideology, Pedagogy, Theory.
New York & London: Taylor & Francis Group.
- Woodyer, T. 2013. Play. Teoksessa S. Bragg & M. Kehily (toim.). Children and young people's cultural worlds, 2nd edition. Bristol: Policy Press. The Open University, 221-267.
- Zielinska, I. E. & Chambers, B. 1995. Using group viewing of television to teach preschool children social skills. *Null*, 21(2), 85-99.

LIITTEET

Liite 1. Elokuvien tekijätiedot

Angry Birds 2

Ohjaaja: Thurop Van Orman

Käsikirjoittaja: Peter Ackerman

Tuottaja: John Cohen

Valmistusmaa: Suomi, Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Columbia Pictures, Rovio Animation

Levittäjä: Sony Pictures

Kesto: 97 minuuttia

Ikäsuositus: 7+

Suoratoistopalvelu: Viaplay

Julkaisuvuosi: 2019

Corgi-Kuningattaren koiranpentu

Ohjaaja: Ben Stassen, Vincent Kesteloot

Kesto: John R. Smith, Rob Sprackling

Tuottaja: Ben Stassen

Valmistusmaa: Belgia

Tuotantoyhtiö: Belga Productions, nWave Pictures

Levittäjä: Belga Films

Kesto: 85 minuuttia

Ikäraja: 7+

Suoratoistopalvelu: Viaplay

Julkaisuvuosi: 2019

Frozen 2

Ohjaaja: Chris Buck, Jennifer Lee

Käsikirjoittaja: Jennifer Lee, Allison Schroeder

Tuottaja: Peter Del Vecho

Valmistusmaa: Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios

Levittäjä: Ei tietoa levittäjästä

Kesto: 104 minuuttia

Ikäsuositus: 7+

Suoratoistopalvelu: Disney+

Julkaisuvuosi: 2019

Lego elokuva 2

Ohjaaja: Mike Mitchell

Käsikirjoittaja: Phil Lord, Christopher Miller

Tuottaja: Dan Lin, Phil Lord, Christopher Miller, Roy Lee, Jinko Gotoh

Valmistusmaa: Yhdysvallat, Tanska, Australia

Tuotantoyhtiö: Warner Animation Group, Lego System A/S, Rideback, Lord Miller Productions, Vertigo Entertainment

Levittäjä: Warner Bros. Pictures

Kesto: 107 minuuttia

Ikäraja: 7+

Suoratoistopalvelu: Viaplay

Julkaisuvuosi: 2019

Lemmikkien salainen elämä 2

Ohjaaja: Chris Renaud, Jonathan del Val

Käsikirjoittaja: Brian Lynch

Tuottaja: Chris Meledandri

Valmistusmaa: Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Universal Pictures, Illumination

Levittäjä: Ei tietoa levittäjästä

Kesto: 86 minuuttia

Ikäsuositus: 7+

Suoratoistopalvelu: Netflix

Julkaisuvuosi: 2019

Näin koulutat lohikäärmeesi 3

Ohjaaja: Dean DeBlois

Käsikirjoittaja: Dean DeBlois

Tuottaja: Bonnie Arnold, Brad Lewis

Valmistusmaa: Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Dreamworks

Levittäjä: Universal Pictures

Kesto: 104 minuuttia

Ikäraja: 7+

Suoratoistopalvelu: Netflix

Julkaisuvuosi: 2019

Risto Rämpääjä ja pullistelija

Ohjaaja: Markus Lehmusruus

Käsikirjoittaja: Sinikka Nopola ja Tiina Nopola

Tuottaja: Rimbo Salomaa, Jukka Helle, Markus Selin

Valmistusmaa: Suomi

Tuotantoyhtiö: Solar Films, Ricky Rapper

Levittäjä: Nordisk Film

Kesto: 84 minuuttia

Ikäsuositus: S (soveltuu kaikenikäisille)

Suoratoistopalvelu: Viaplay

Julkaisuvuosi: 2019

Räyhä Ralf valloittaa internetin

Ohjaaja: Rich Moore, Phil Johnston

Käsikirjoittaja: Phil Johnston, Pamela Ribon

Tuottaja: Clark Spencer

Valmistusmaa: Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios

Levittäjä: Walt Disney Studios Motion Pictures

Kesto: 112 minuuttia

Ikäraja: 7+

Suoratoistopalvelu: Disney+

Julkaisuvuosi: 2018

Toy Story 4

Ohjaaja: Josh Cooley

Käsikirjoittaja: Stephany Folsom

Tuottaja: Jonas Rivera, Mark Nielsen

Valmistusmaa: Yhdysvallat

Tuotantoyhtiö: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios

Levittäjä: Walt Disney Studios Motion Pictures

Kesto: 89 minuuttia

Ikäraja: 7+

Suoratoistopalvelu: Disney+

Julkaisuvuosi: 2019

Liite 2. Kaikki elokuvista löydetyt teemat

Teema	Elokuva(t)
Ystävyys	Kaikki elokuvat
Seikkailu	Angry Birds 2, Corgi-Kuningattaren koiranpentu, Frozen 2, Lego-elokuva 2, Lemmikkien salainen elämä 2, Näin koulutat lohikäärmeesi 3, Räyhä Ralf valloittaa internetin, Toy story 4
Tunteet	Kaikki elokuvat
Nyky aika; internet, digitaaliset pelit, sosiaalinen media	Angry Birds 2- elokuva, Lego-elokuva 2, Lemmikkien salainen elämä 2 ja Räyhä Ralf valloittaa internetin
Kiusaaminen	Corgi-Kuningattaren koiranpentu, Risto Räppääjä ja pullistelija ja Räyhä Ralf valloittaa internetin
Harrastukset	Risto Räppääjä ja pullistelija
Kasvaminen (henkinen kasvu)	Lego-elokuva 2, Lemmikkien salainen elämä 2, Toy´s story 4, Risto Räppääjä ja pullistelija ja Räyhä Ralf valloittaa internetin
Menettäminen/Luopuminen	Corgi-Kuningattaren koiranpentu, Frozen 2, Lemmikkien salainen elämä 2, Näin koulutat lohikäärmeesi 3, Räyhä Ralf valloittaa internetin & Toy´s Story 4

Liite 3. Kaikki elokuvista löydetyt opetukset ja niihin yhdistyvät teemat

Opetukset	Elokuva(t)	Teema
Ystävyyden merkitys	Kaikki elokuvat	Ystävyys Menettäminen/Luopuminen
Erilaisuuden hyväksyminen	Lego 2, Toy Story 4, Risto Räppääjä ja Pullistelija	Ystävyys: Pelko hylätyksi tulemisesta
Millainen internet on	Räyhä Ralf valloittaa internetin	Nyky aika; internet, digitaaliset pelit, sosiaalinen media
Pitää tehdä sitä, mistä itse tykkää, eikä välittää toisten kommentteista	Risto Räppääjä ja Pullistelija	Harrastukset
Veden olomuodot	Angry Birds 2, Frozen 2	Ei yhdistetty mihinkään löydettyistä teemoista
Kiusaamista ei pidä hyväksyä ja kiusaajia pelätä	Corgi-Kuningattaren koiranpentu, Risto Räppääjä ja Pullistelija	Kiusaaminen
Elämän ennalta-arvaamattomuus	Frozen 2, Lemmikkien salainen elämä 2	Ei yhdistetty mihinkään löydettyistä teemoista
Asioiden pysyvyys ja muuttuminen	Räyhä Ralf valloittaa internetin, Frozen 2, Näin koulutat lohikäärmeesi 3, Toy's Story 4	Tunteet: rakkaus Menettäminen/Luopuminen
Luonnonvoimat: Jos pato sortuu, tulee iso vedenpaisumus	Frozen 2	Ei yhdistetty mihinkään löydettyistä teemoista
Tulella ei saa leikkiä	Frozen 2	Ei yhdistetty mihinkään löydettyistä teemoista