

Saara-Maria Kontio

**”SARJAT JA ELOKUVAT VÄHÄN NIINKUN
SANOTTAAN TUNTEITA”**

Nuorten näkemyksiä elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Joulukuu 2023

TIIVISTELMÄ

Saara-Maria Kontio: ”Sarjat ja elokuvat vähän niinkun sanottaa tunteita” Nuorten näkemyksiä elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta
Pro gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Nuorisotyö ja nuorisotutkimus
Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Joulukuu 2023

Tämän pro gradu -tutkimuksen tarkoituksena on selvittää nuorten kokemuksia elokuvien ja sarjaohjelmien seuraamisesta, erityisesti niiden intensiivisestä kuluttamisesta, jota tässä tutkimuksessa kutsutaan uppoutumisen kokemukseksi. Tavoitetta lähestyttiin kysymällä nuorilta ajatuksia ja kokemuksia elokuvien ja sarjojen katselusta. Lisäksi tutkimuksella pyrittiin selvittämään, miten elokuvien ja sarjojen katselu vaikuttaa nuorten identiteettien rakentumiseen. Tutkimus toteutettiin laadullisin menetelmin ja aineistonkeruumenetelmänä käytettiin puolistrukturoitua ryhmäteemahaastattelua. Tutkimuksessa haastateltiin kaikkiaan 11 nuorta kolmessa haastattelussa. Haastateltavista 10 on naisoletettuja ja yksi miesoletettu. Haastateltavat olivat 16–19-vuotiaita haastatteluiden keruuajankana. Haastatteluaineisto analysoitiin aineistolähtöistä sisällönanalyysimenetelmää käyttäen.

Tutkimusaineistoni osoittaa, että media on osa haastattelemieni nuorten arkea esimerkiksi elokuvien ja sarjojen katsomisen muodossa. Tulokset osoittavat tunteiden olevan merkittävä uppoutumisen kokemuksen aikaan saava elementti elokuvia ja sarjoja katsottaessa. Elokuvien ja sarjojen katselu vaikuttaa nuorten identiteettiin siten, että ohjelmien hahmoihin samaistutaan, puhetyylejä imitoidaan ja ohjelmien katselu tuo toivoa ja ideoita tulevaisuuden suunnitelmien tekoon.

Tutkimukseni tuottaa tietoa haastattelemieni nuorten osalta elokuvien ja sarjojen myönteisistä merkityksistä nuorille. Tätä tietoa voidaan hyödyntää niin nuorisotyössä kuin tavallisessa arjessa nuorten parissa.

Avainsanat: Digitalisaatio, media, nuoruus, identiteetti

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

ABSTRACT

Saara-Maria Kontio: "Series and movies kind of express feelings" Young People's Perspectives on Watching Films and TV Series
Master's thesis
Tampere University
Youth Work and Youth Studies
Faculty of Social Sciences
December 2023

The objective of this master's thesis was to investigate the drivers of immersive experiences in movies and TV series among the younger audience. To reach this goal, young individuals were asked to share their thoughts and experiences regarding the watching of movies and TV-series. Additionally, the research aimed to explore the meanings that young people attribute to the relationship between watching movies and TV series and the construction of their identities. The study was conducted using qualitative research methods, with a semi-structured group theme interview as the data collection method. A total of 11 young people were interviewed for the study, of whom 10 were presumed to be female and one presumed to be male. The interviewees were 16 to 19 years old at the time of data collection. The interview data was analyzed using a data-driven content analysis method.

The results indicate that a significant element driving the immersive experience is the varied emotions felt while watching movies and TV series. The findings also reveal that the programs do have an influence on younger people constructing their identities, as they might identify with the characters, mimic speech styles and ideate future plans based on what they've seen when watching these programs. The data from the research indicates that media, in the form of watching movies and TV series, is a part of the everyday lives of the interviewed young individuals.

This master's thesis and its research provides information regarding the positive consumption of movies and TV series among the interviewed younger audience. The information provided can be utilized both in youth work and in aiding everyday interactions with young individuals.

Keywords: Digitalization, media, youth, identity

The originality of this thesis has been checked using the Turnitin Originality Check service.

1 JOHDANTO.....	1
2 NUORET ELOKUVIEN JA SARJAOHJELMIEN KULUTTAJINA	5
2.1. Elokuvat ja sarjat osana mediaa digitalisaation aikakautena.....	6
2.2. Nuoruus	9
2.3. Ohjelmien katselu identiteetin rakennuspalikkana.....	10
2.4. Kerronnallinen kuljetusteoria	11
3 TUTKIMUKSEN MENETELMÄLLISET VALINNAT JA TOTEUTUS.....	14
3.1. Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset	14
3.2. Tutkimusaineisto	16
3.3. Aineiston analyysi	17
3.4. Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus.....	20
4 ELOKUVAT JA SARJAOHJELMAT OVAT OSA NUORTEN ARKEA	23
4.1. Ohjelmien yksilölliset ja kollektiiviset katselutavat.....	23
4.2. Ohjelmasisältöjen tietoinen valinta	26
4.3. Ohjelmien herättämät tunnereaktiot	30
4.4. Tarinoihin ja hahmoihin samaistuminen	35
5 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	41
5.1. Nuorten tietoiset katseluvalinnat	41
5.2. Nuoret samaistuvat ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin.....	42
5.3. Ohjelmat herättävät nuorissa tunteita	43
5.4. Ohjelmien katselun uppoutumiskokemuksen vaikutus nuorten identiteetteihin	44
5.5. Jälkikirjoitus	46
LÄHTEET	50
Liite 1: Teemahaastattelurunko	55
Liite 2: Infokirje haastateltaville.....	56

1 JOHDANTO

Aloitin nuorisotyön ja nuorisotutkimuksen maisteriopintoni sekä pro gradu -tutkielmani teon Covid-19-pandemian aikana. Koronaviruspandemian alettua koulujen opetus muuttui etäopetuksesi Suomessa keväällä 2020. Sen lisäksi että koronakriisi vaikutti teknologian käytön yleistymiseen opiskelussa, teknologian käyttö yleistyi myös vapaa-ajalla. Tämä selviää Tilastokeskuksen väestön tietotekniikan ja viestintätekniikan käyttö -tutkimuksesta. Tutkimuksen mukaan pandemian ehkäisytoimien seurauksena suomalaiset viettivät aiempaa enemmän aikaa median parissa ja etenkin televisio-ohjelmien katselu lisääntyi. (Kohvakka & Saarenmaa 2021.) Sanomalehtien Liiton tekemän selvityksen tuloksista käy ilmi, että erityisesti 13–18-vuotiaat nuoret lisäsivät suoratoistopalveluiden ja YouTuben katselua, digipelaamista ja musiikin kuuntelua korona-aikaan (Sanomalehtien liitto 2020).

Nuorisotyön digitalisaatio 2030 –tutkimuksessa käsitellään ammattilaisten ajatuksia nuorisotyöstä ja digitalisoitumisen vaikutuksista nuorisolaan. Yksi tutkimuksen keskeisimmistä huomioista on näkemys siitä, ettei digitaalisuuden tule korvata kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta. Ammattilaisten pelko on, että yksinäisyys lisääntyy digitalisoitumisen seurauksena. Tulevaisuudessa korostuvatkin osallisuuden edistäminen, teknologiakasvatus ja digitaalisten taitojen kehittäminen. Asiantuntijoiden mukaan nuorisotyön olennainen osa liittyy nuorisokulttuuristen muutosten ajanmukaiseen seuraamiseen. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 3–4.) Perehtyessäni tutkimuksiin digitalisaation vaikutuksista nuoriin ja nuorisotyöhön kiinnitin huomiota samaan ilmiöön kuin kulttuurihistorioitsija Suvi-Sadetta Kaarakainen ja erikoistutkija Meri-Tuulia Kaarakainen. Yhteiskunnallinen keskustelu nuorten suhteesta digitaaliseen mediaan on ajoittain negatiivista, ja nuorten oma ääni jää helposti kuulumattomiin (Kaarakainen & Kaarakainen 2018, 235).

Tulevaisuuden nuorisotyössä teknologian kehittymisellä on yhä suurempi rooli. Nuorten digiosallisuutta, hyvinvointia ja mediasisältöjen kuluttamista Suomessa on tutkittu muun muassa Valtion nuorisoneuvoston vuosittain keräämän Nuorisobarometrin ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen joka toinen vuosi keräämän kouluterveyskyselyn muodossa sekä monien muiden yhdistysten ja yritysten toimesta. Tutkimuksista on käynyt ilmi, että median kulutus on osa lasten ja nuorten harrastustoimintaa ja sosiaalista kanssakäymistä. (Mulari & Vilmilä 2016, 126.)

Yhteiskunnan digitalisoitumisen ja medioitumisen myötä aloin pohtia niiden roolia nuorisotyössä. Erityisesti kiinnostuin elokuvien ja sarjaohjelmien katselun vaikutuksista nuoruuteen. Tutkimukseni teon alussa tutustuin Yle-uutisten teettämän kyselyn tuloksiin, joiden mukaan tutut tv-sarjat ja elokuvat tuovat jatkuvuutta, lisäävät turvan tunnetta, viihdyttävät, rentouttavat ja yhdistävät samanhenkisiä ihmisiä keskenään (Puukka, 2021). Kyselyvastaukset tuovat esiin, että sarjoista ja elokuvista voidaan etsiä tukea oman identiteetin rakentamiseen, eli kysymyksiin siitä, kuka minä olen suhteessa muihin ja yhteiskuntaan. Kyselyn tulokset saivat minut pohtimaan median ja etenkin elokuvien ja sarjaohjelmien kautta yhteiskunnallisesti tärkeiden teemojen käsittelyä nuoruudessa henkilökohtaisella tasolla. Tästä johtuen halusin yhdistää tarinat osaksi tutkielmaani elokuvien ja sarjaohjelmien muodossa, koska elokuvat ja sarjaohjelmat ovat osa mediaa.

Oma henkilökohtainen kiinnostukseni tv-sarjoja ja elokuvia kohtaan, nuorten kasvaminen digitalisaation keskellä sekä Covid-19 pandemiasta johtuva kotona vietetyn ajan kasvu ja digitaalisen median lisääntynyt käyttö olivatkin tutkimusideani taustalla vaikuttaneita ja idean kehittymistä muokanneita tekijöitä. Sekä digitalisaatio että koronaviruspandemia olivat tutkielmani aloittamisen aikaan yhteiskunnallisessa keskustelussa vallalla olevia teemoja. Näin ollen paikannan itseni nuorisotyön ja nuorisotutkimuksen tutkijaksi koronaviruspandemian ja digitalisaation aikakautena.

Digitalisaation myötä audiovisuaalisesti kerrotut tarinat, kuten elokuvat ja sarjaohjelmat, saavuttavat nuoret helposti suoratoistopalveluiden kautta. Digitaalista eriarvosuutta tutkineen professori Ellen Helsperin (2012, 406) mukaan digitaalisen teknologian käytöllä on monenlaisia merkityksiä ihmisille. Ne ovat taloudellisia, kulttuurisia, sosiaalisia ja henkilökohtaisia. Tutkielmassani perehdyn haastattemieni nuorten ajatuksiin ohjelmien katselusta henkilökohtaisella tasolla. Digitaalisuutta ja medioitumista kohtaan kohdistuvan pelon ja huolen sijaan halusin keskittyä nuorten omiin kokemuksiin ohjelmien katselusta. Tästä johtuen tutkielmani tavoite oli antaa haastattemieni nuorten äänelle keskeinen rooli.

Pohdin digitalisaation myötä nuorten suoratoistopalveluiden kulutusta. Tarinoita voidaan kuluttaa audiovisuaalisen median kautta paljon. Työtehtävissäni sosiaalialalla olen kohdannut erilaisia nuoria, joiden kanssa olen saanut tehdä yhteistyötä niin mielenterveysasioiden kuin ammatillisen kuntoutuksen parissa. Olen huomannut, että uuden asiakassuhteen luominen ja luottamussuhteen rakentuminen ovat yksilöllisiä prosesseja jokaisen asiakkaan kohdalla. Kokemukseni mukaan mediasta keskusteleminen niin elokuvien, sarjaohjelmien, pelien ja kirjojen muodossa on auttanut

kohtaamisissa ja yhteistyösuhteiden luomisessa nuorten kanssa. Siksi kiinnostuin siitä, mitä sarjojen ja elokuvien katseleminen nuorille merkitsee; miten se rakentaa identiteettiä nuoruudessa?

Nuorisotyö ja nuorisotutkimus maisteriopintojeni lisäksi olen opiskellut kirjallisuustieteen perusopinnot. Halusin yhdistää tutkielmassani sekä yhteiskuntatieteellistä että humanistista asiantuntemustani. Kirjallisuustieteen opintojen innoittamana tarinoiden luoma merkityksellisyys suhteessa yhteiskunnalliseen keskusteluun vahvistui ajatuksissani. Mietiskelin ohjelmien tuottamien tarinoiden yhteyttä nuorten kuluttajien näkemyksiin muovaamiseen ja median roolia yleisesti yhteiskunnallisten tapahtumien kertojana. Haastattelin ohjelmista kiinnostuneita nuoria heidän omista kokemuksistaan elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta. Tarkoitukseni oli selvittää miten ohjelmien katselu vaikuttaa haastattelemieni nuorten identiteettien rakentumiseen heidän omien kokemuksiansa pohjalta.

Olen haastatellut tässä pro gradu -tutkielmassa 16–19-vuotiaita nuoria ja kysellyt heidän tavoistaan katsoa sarjaohjelmia ja elokuvia suoratoistopalvelujen kautta sekä tiedustellut, mitä tällainen vapaa-ajankäyttö heille merkitsee. Haastattelut toteutettiin vuonna 2022 kevään ja syksyn aikana. Halusin antaa haastattelemilleni nuorille mahdollisuuden kertoa omia ajatuksiaan ohjelmien kulutuksesta digitalisaation aikakautena, jolloin ohjelmia voi katsoa suoratoistopalveluiden kautta oman aikataulun mukaan. Näin ollen tutkielmani kannalta on oleellista käsitellä sekä digitalisaatiota, mediaa, nuoruutta ja identiteettiä laajemmin.

Tutkimukseni teoreettiseksi viitekehykseksi valikoitui kognitiotieteen professori Richard Gerrigin (1993) luoma narrative transportation theory, josta käytän jatkossa vapaasti suomennettuna nimitystä kerronnallinen kuljetusteoria. Olen valinnut tämän teorian kehystämään tutkimustani, sillä sen mukaan tarinamaailmoin voidaan uppoutua ja uppoutumiskokemus voi saada aikaan muutoksia ajattelussa. Teoria korostaa tarinoiden kykyä herättää tunteita, mistä nuoret puhuivat haastatteluissa paljon. Ohjelmien tarinat voivat vaikuttaa identiteettiin tarinoiden luomien tunnereaktioiden kautta muodostuvien uppoutumiskokemusten avulla. Valitsemalla yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseeni kirjallisuustieteistä lähtöisin olevan teorian tutkimukseni teoreettiseksi viitekehykseksi, tutkimukseni voi nähdä olevan monitieteinen.

Seuraavassa luvussa 2 käsittelen tutkimukseni teoreettista perustaa. Tarkastelen, miten ohjelmat osana mediaa, digitalisaatio, nuoruus ja identiteetti liittyvät toisiinsa. Tarkastelen nuoria elokuvien ja sarjaohjelmien kuluttajina. Kirjoitan mediasta, ohjelmien kulutuksesta digitalisaation

aikakautena, nuoruudesta, identiteetistä ja kerronnallisesta kuljetusteoriasta. Kolmannessa luvussa käsitelen tutkimuksen menetelmällisiä valintoja, tutkimuksen toteuttamista ja tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta. Neljännessä luvussa kirjoitan auki tutkimustulokset ja analysoin niitä. Käsitelen nuorten antamia vastauksia ohjelmien katselutavoista, ohjelmasisältöjen valintapäätöksistä sekä ohjelmien herättämistä samaistumisen kokemuksista ja tunnereaktioista. Johtopäätösluvussa tiivistän tutkimukseni keskeiset havainnot ja vastaukset tutkimuskysymyksiin.

2 NUORET ELOKUVIEN JA SARJAOHJELMIEN KULUTTAJINA

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa (2020) käsitellään 7–29-vuotiaiden vapaa-aikaa kulttuurin, taiteen ja median näkökulmasta. Tutkimuksesta käy ilmi, että digitaalisen median merkitys nuorten keskuudessa on kasvanut ja lapset ja nuoret ovat median suurkuluttajia.

Medialaitteet ja median käyttö on osa nykylasten ja nykynuorten arkea, ja mediaa kulutetaan omavalintaisesti tai sille altistutaan tahtomatta. Nuorten harrastukset ja keskinäiset kohtaamiset tapahtuvat yhä enemmän digitaalisen median välityksellä. Digitaaliset ympäristöt ovat osa nuorten arkea, jota jaetaan muiden nuorten kanssa. (Kaarakainen & Kaarakainen 2018, 252.)

Tutkimuksessani olen kiinnostunut haastattelemieni nuorten omavalintaisesta elokuvien ja sarjaohjelmien katsomisesta.

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö (MEKU) tekee mediakasvatusta, lasten mediataitojen edistämistä sekä lapsille ja nuorille turvallisen mediaympäristön kehittämistä kansallisella tasolla. MEKU:n mukaan hyvän elämän saavuttamiseen liittyy nykyaikana laaja-alainen toimijuus suhteessa mediaan. Tämän vuoksi pidän tärkeänä tutkia nykynuorten kokemuksia omasta toimijuudestaan median kuluttajina. Olen erityisen kiinnostunut kuulemaan digitalisaation keskellä elävien nuorten omista kokemuksista liittyen elokuvien ja sarjaohjelmien katseluun. Avaan tutkimuksessani digitalisaation ja median käsitteet, koska ne auttavat ymmärtämään teknologian vaikutuksia yhteiskuntaan ja yksilöihin. Median onkin tutkittu vaikuttavan ihmiseen tapaan havaita todellisuutta ja sitä kautta vaikuttaa toimintaan. (Salokoski & Mustonen 2007, 15.) Sen vuoksi avaan myös nuoruuden ja identiteetin käsitteitä, jotka sidon kerronnalliseen kuljetusteoriaan. Kerronnallisen kuljetusteorian mukaan tarinoiden kautta koetut uppoutumiskokemukset voivat vaikuttaa tarinan kokijan ajatuksiin.

Nuoren toimijuus mediassa voi näyttäytyä erilaisena riippuen siitä, minkälaisessa ympäristössä nuori viettää aikaansa. Arkielämä on medioitunut, ja näin ollen mediasuhteen voi nähdä muodostuvan mediaympäristön ja sosiaalisen ympäristön vuorovaikutuksessa. (Kavi 2023; Pekkala & Pääjärvi & Happonen 2021, 63–64.) Tässä tutkimuksessa mediaympäristöjä ovat elokuvat ja sarjaohjelmat. Tutkimuksessani en tutki nuorten mediasuhteen ja sosiaalisen ympäristön vuorovaikutusta, mutta ajattelen, että toimijoiden, jotka ovat tekemisissä nuorten kanssa, on olennaista ymmärtää nuorten käyttämilleen mediaympäristöille antamia merkityksiä. Tutkimukseni tavoite on tuoda näkyväksi pienen otoksen verran haastattelemieni nuorten antamia merkityksiä elokuvien ja sarjojen katselun vaikutuksista heidän identiteettiensä rakentumiseen.

2.1. Elokuvat ja sarjat osana mediaa digitalisaation aikakautena

Digitalisaatio tarkoittaa digitaalisen tekniikan yleistymistä arkielämän toiminnoissa sekä yksilötasolla että yhteiskunnallisella tasolla (Alasoini 2015, 26; Koironen & Räsänen & Södergård 2016, 24). Digitalisaatio ilmenee yhteiskunnallisena muutosprosessina, joka muokkaa poliittisia, taloudellisia ja sosiaalisia rakenteita. Sen vaikutukset kattavat demokratian ja kansalaisten osallisuuden, työelämän, toimeentulon, sekä ihmisten keskinäisen yhdenvertaisuuden ja vuorovaikutuksen. (Verke 2019, 140.) Tutkimuksessani käsittelen digitalisaatiota ilmiönä, joka on mahdollistanut elokuvien ja sarjaohjelmien katselun, milloin ja missä tahansa käyttämällä suoratoistopalveluita erilaisten teknologisten laitteiden avulla (Dhoest & Simons 2016, 178). Suoratoistopalveluilla tarkoitetaan verkkopalveluita, joiden avulla voidaan kuluttaa digitaalista sisältöä, kuten elokuvia ja sarjaohjelmia (Leino 2021, 34). Haastattelemieni nuorten mukaan he katsovat ohjelmia suoratoistopalveluista, kuten Netflixistä, Yle Areenasta, Disney+:sta, Amazon Primesta, Viaplaysta ja HBO Maxista.

Digitaalisen median yleistymisen viime vuosikymmeninä on vahvistanut median roolia sivilisaation ja ympäristöllisen järjestyksen toimijana. Median tehtävänä on koordinoita, kategorisoida, järjestää ja yhdistää ihmisiä, paikkoja ja asioita. (Peters & Wickberg 2023, 64–65.) Mediaa voi hyödyntää monin eri tavoin. On mahdollista kuunnella musiikkia, pelata pelejä, lukea tai kuunnella kirjoja ja lehtiä tai katsella elokuvia ja sarjaohjelmia (Mulari & Vilmilä 2016, 126). Näin ollen elokuvat ja sarjaohjelmat ovat audiovisuaalinen osa median monimuotoista kokonaisuutta. (Roberts & Foehr & Rideout & Brodie 2004, 57.) Sarjaohjelmien ja elokuvien saatavuus on helppoa ja kuluttajat voivat katsoa haluamiaan ohjelmia eri suoratoistopalveluiden kautta. Tutkimuksessani elokuvat ja sarjaohjelmat toimivat mediaympäristöinä, jotka tarjoavat yhden väylän kokea mediasisältöjä sekä viihteen että yhteiskunnallisten asioiden käsittelyn näkökulmasta tarkasteltuna.

Sosiologi Joshua Meyrowitz (1999, 44) kuvaa mediaa kolmen metaforan kautta: kanava, kieli ja ympäristö. Kanava viittaa siihen, että media välittää erilaisia viestejä ja mediasisältöjä.

Mediasisällön laatuun vaikuttaa se, millä tavalla sitä kerrotaan ja miten ihmiset tulkitsevat kuluttamiaan mediasisältöjä. Kielellä on vaikutusta, koska kielen avulla välitetään mielipiteitä ja arvoja ja käytetty kieli asettaa ihmisiä tiettyihin asemiin ja lokeroihin. Mediassa käytetty kieli voi

siis parhaimmassa tapauksessa edistää esimerkiksi erilaisten yhteiskunnallisten arvojen toteutumista, jos kieltä käytetään pitämällä tämä tavoite mielessä. Median käyttämä ympäristö vaikuttaa siihen, millä tavalla ihmiset ymmärtävät median kautta välitetyjä viestejä. Suorassa kommunikoinnissa ihmiset puhuvat toinen toisilleen ilman välineitä, mutta median kautta keskustellessa ympäristöinä voivat toimia esimerkiksi elokuvat ja sarjaohjelmat. Elokuvia ja sarjaohjelmia voi pohtia edellä esitetyn kolmen metaforan kautta. Ohjelmat käsittelevät erilaisia teemoja, jotka välittyvät yleisölle kerrontatavan ja tulkinnan kautta. Tutkimukseni nuoret katsovat elokuvia ja sarjoja, jotka ovat sisällöltään erilaisia.

Ohjelmien katselun kautta nuoret voivat peilata sekä omia että aikuisissa herääviä reaktioita suhteessa kulutettuun ohjelmasisältöön ja tarkastella sitä kautta ympäristön suhtautumista erilaisiin yhteiskunnallisiin teemoihin. Mediatutkijat Dhoest ja Simons (2016, 182) tutkivat, millä tavoin katsojat suhtautuvat nykyajan tv-ohjelmiin. Tutkimuksesta käy ilmi, että teknologian kehittymisen ja erilaisten ohjelmien katseluväylien myötä ohjelmia katsotaan yhdessä, eikä ohjelmien kulutus ole muuttunut ainoastaan yksilökeskeiseksi. Elokuvat ja sarjaohjelmat toimivat siten arjen mediaympäristöinä digitalisaation aikakautena, mistä on havaittavissa sekä henkilökohtainen että sosiaalinen ulottuvuus. Tutkimukseni kannalta olen kiinnostunut elokuvien ja sarjaohjelmien henkilökohtaisista vaikutuksista haastattelemieni nuorten kohdalla.

Yhteiskunnassa käydään keskustelua nuorten ja digitaalisen median suhteesta. Mediatutkija Kirsten Drotner (1999) kirjoittaa mediapaniikista, joka tarkoittaa pelkoa mediaa kohtaan. Yhteiskunnassa ilmentyvät uudet median ilmentymismuodot voivat herättää hetkellisesti kahtiajakautunutta keskustelua, jolloin media saatetaan nähdä polarisoituneesti joko hyvänä tai pahana ilmiönä. Mediapaniikki syntyy, kun keskustelu aiheuttaa yhteiskunnassa tunteellisesti latautuneita negatiivisia reaktioita. Tämänkaltainen keskustelu on yleensä aikuisten keskustelua, joka kohdistuu ensisijaisesti lapsiin ja nuoriin. Näin ollen mediapaniikki ei kerro suoranaisesti mediasta itsestään vaan nykyajan sosiaalisesta ja kulttuurisesta tilasta ja aikuisten asenteista. (Drotner 1999, 596–597.) Medioitumiseen ja digitalisoitumiseen liittyvät riskit ovat kiinnostaneet tutkijoita, mutta usein kriittisestä näkökulmasta. Suomen itsenäisyyden juhlarahaston teettämän katsauksen mukaan median digitalisaatio on yksi megatrendeistä, eli suomalaisen yhteiskuntaan vaikuttavista kehityssuunnista tulevaisuudessa (Dufva 2020, 3). Digitaalisen median kulutusta olisi hyvä tarkastella avoimen uteliaasti liiallisen kriittisyyden ja pelon sijaan. Tähän pyrin tutkimuksessani.

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus (2020) tuo näkyväksi sen, että Suomessa asuvista 15–19-vuotiaista vastaajista lähes puolet kokee ajankulun ja viihteen median käytössä tärkeäksi. Nuoret kokevat yhteyttä ohjelmien kuluttamisen ja omien arvojen välillä. Havaitsin, että haastatteleman nuoret kiinnittivät huomiota ohjelmien arvoihin. Elokuvat ja sarjaohjelmat käsittelevät erilaisia aiheita monin eri tavoin ja erilaisista näkökulmista tarkasteltuna. Tutkimukseni nuoret valitsevat itseään kiinnostavat ohjelmat sen mukaan, minkälainen mediasisältö heitä kiinnostaa ja millä tavalla katsotut ohjelmat käsittelevät valittua ohjelmateemaa. Tästä esimerkkinä vahvat naishahmot, jotka haastatteleman nuoret mainitsivat. Nuoret olivat kiinnostuneita siitä, millä tavalla naiskuva esitetään ohjelmissa. Näin ollen havaitsin yhteyden haastattelemieni nuorten arvojen ja heidän valitsemiensa ohjelmien välillä.

Tutkijoiden Merikiven, Mularin ja Vilmilän (2017) mukaan mediaan liittyvien riskien korostaminen saattaa heikentää lasten ja nuorten kykyä ottaa puheeksi aikuisen kanssa mediasisältöihin liittyviä ajatuksia ja tunteita. Mulari ja Vilmilä (2016) analysoivat vuoden 2016 Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen avovastauksia liittyen nuorten mediasuhteisiin. Analyysistä käy ilmi, että 15–19-vuotiaiden ja aikuisten yleisin yhdessä median parissa vietetyistä tavoista on television katselu. (Mulari & Vilmilä 2016, 129.) Tutkimukseni nuoret kertoivat katsovansa ohjelmia pääsääntöisesti yksin. He kuitenkin haluavat jakaa katselukokemuksia muiden kanssa keskustelemalla katsotuista ohjelmista. Näin ollen ohjelmista keskustelu on oleellinen osa haastattelemieni nuorten ohjelmien katselukokemusta.

Nieminen ja Honkatukia (2017) kirjoittavat, että nuorisotutkijat ovat pohtineet globalisaation merkityksiä nuorille, ja tutkijat ovat olleet kiinnostuneita maailman ja yhteiskuntien muutoksista. Toisaalta globalisaation on arvioitu vaikuttavan kaventavasti nuorten mahdollisuuksiin oman elämänsä rakentamisen suhteen, mutta toisaalta sen on katsottu tuovan nuorille lisää mahdollisuuksia laajentaa elämänpiiriä ja ymmärtää kulttuurisia muotoja ja käytänteitä. Kansainvälistymisen ja kehittyvien teknisten ympäristöjen avulla informaation hankkiminen ja levittäminen on entistä helpompaa (Lehtinen & Lerkkanen & Vauras 2016, 256). Tästä esimerkkinä ohjelmien katsomisen arkipäiväistyminen digitalisaation myötä (Dhoest & Simons 2016, 178). Aineistoni perusteella elokuvat ja sarjaohjelmat muodostavat osan haastattelemieni nuorten mediaympäristöistä arkisin. Suoratoistopalveluiden tarjonta on runsasta ja kuluttajat voivat valita itseään kiinnostavaa mediasisältöä katsottavaksi. Ohjelmien arkipäiväistyneen kuluttamisen myötä on mielestäni oleellista pohtia ohjelmien kuluttamisen kasvatusvaikutuksia nuoren identiteetin muodostumiseen nuoruuden aikana.

2.2. Nuoruus

Digitaalisuus on osa nykynuorten arkea (Verke 2022). Median kuluttaminen ja ruudun katsominen ovat nykyään arkisia tapoja ja osa monia elämän eri osa-alueita, kuten työtä, opiskelua ja vapaa-aikaa (Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020, 91; Livingstone & Bovell 2002, 9). Lapset ja nuoret kokevat mediaa eri tavoin ja media on monipuolisesti mukana lasten ja nuorten vapaa-ajanvietossa. Lasten ja nuorten mielestä median käytössä on tärkeää ajankulu ja viihde, yhteydenpito muihin ihmisiin, tiedonhaku, ajankohtaisasioiden seuraaminen, mahdollisuus omaan rauhaan ja yksinoloon, itsensä ilmaisu, harrastusten tukeminen, julkkisten ja idolien seuraaminen ja asioihin vaikuttaminen (Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020.) Tämän huomasi myös haastattemieni nuorten kohdalla. Ohjelmien katselu on osa heidän arkeaan ja vapaa-aikaa ja sitä kautta merkittävä osa nuoruutta.

Aika, kulttuuri ja konteksti vaikuttavat nuoruuteen ilmiönä ja nuoruuden määrittelyyn (Nivala & Saastamoinen 2007, 11–12; Cooper & Holford 2021, 36). Nuoruuden voidaan nähdä olevan elämänvaihe tai sukupolvi. Ei ole kuitenkaan olemassa yhtä homogeenista nuorten ryhmää, sen sijaan nuoruuden voidaan ajatella olevan yhteiskunnan rakenteiden, toimintatapojen, diskurssien ja instituutioiden rakentama määritelmä. Tämän määritelmän sisään asetetaan tietynikäiset yksilöt, joita kutsutaan nuoriksi. (Harinen 2000, 14.) Nuorisolaki määrittelee nuoret alle 29-vuotiaiksi (Finlex 2016). Suomessa täysi-ikäisyys saavutetaan 18-vuotiaana ja juridisen aseman perusteella määriteltynä nuoruus päättyy aikuisuuden saavuttamiseen. Iän lisäksi nuoruus voidaan määrittellä biologisena ja psykologisena kehitysvaiheena. Omassa tutkimuksessani tarkastelen nuoruutta aikakautena, jolloin identiteetti muodostuu. (Erikson 1968, 91; Nivala & Saastamoinen 2007, 11–12.) Tutkimukseeni osallistuneet nuoret olivat 16–19-vuotiaita.

Kansainvälinen viihdemedia on merkittävässä roolissa nuorisokulttuurissa ja nuoren identiteetin rakentamisessa nykyaikana. Mediaa käyttämällä rakennetaan omaa todellisuutta ja elämäntapaa katselemalla televisiota, lukemalla, pelaamalla ja kuuntelemalla musiikkia. (Livingstone & Bovill 2002, 20.) Haastattemilleni nuorille elokuvien ja sarjaohjelmien kulutuksella oli monia merkityksiä. Vapaa-ajanvieton lisäksi ohjelmien katselu merkitsi heille mahdollisuutta pohtia omaa itseään ja paikkaansa maailmassa. Tutkimukset osoittavat, että mediasisällöt vaikuttavat nuorten kehitykseen. Identiteetin ja tunne-elämän kehitys sekä fyysinen ja sosiaalinen kehitys ovat alltiita

mediasisältöjen vaikutuksille nuoruuden aikana. (Salokoski & Mustonen 2007, 8.) Elokuvat ja sarjaohjelmat voivat toimia peileinä, joiden kautta heijastetaan identiteettiä. Seuraavassa luvussa käsitellään identiteettiä käsitteenä ja ohjelmien katsomisen vaikutusta identiteetin muodostumiseen.

2.3. Ohjelmien katselu identiteetin rakennuspalikkana

Identiteetti käsitteenä on monitulkintainen (Hall 1999, 22). Psykologi Erik Eriksonin (1968) mukaan identiteetti rakentuu nuoruusiässä. Silloin nuori etsii identiteettiään ja yrittää ymmärtää kuka hän on mihin hän kuuluu. Sosiologi Sherry Turkle (2011, 2) kirjoittaa identiteetin rakentuvan subjektin, median ja digitalisaation välisessä vuorovaikutuksessa. Media tarjoaa identiteettimalleja, jotka toimivat identiteetin rakentumisessa ja muotoutumisessa toimivana rakennuspalikkana. Tässä tutkimuksessa tarkastelen identiteettiä nuoruuden aikana rakentuvana minäkuvana, johon elokuvat ja sarjaohjelmat vaikuttavat. Elokuvat ja sarjat tarjoavat identiteettimalleja tarinoiden ja hahmojen muodossa. Huomasin, että haastattelemi nuoret ihailivat katsomiensa ohjelmien hahmoja ja hahmot inspiroivat nuoria oman identiteettinsä rakentamisessa.

Turklen (2011, 197–198) mukaan teknologian kehitys vaikuttaa nuoren identiteetin muodostumiseen. Identiteetin etsimisen aikana nuoret jäsentelevät elämäkokemuksiaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja oppivat tunnistamaan heikkouksiaan ja vahvuuksiaan. Median virtuaalimaailmat tarjoavat tilaisuuksia upota erilaisiin roolikokeiluihin. Näin ollen läheisten ihmissuhteiden lisäksi myös elokuvien ja sarjojen kuvitteelliset hahmot mahdollistavat samaistumiskokemusten kautta yksilöllisten tapojen ja mallien tutkimisen. (Salokoski & Mustonen 2007, 56.) Identiteetin kehityksen aikana nuoret työskentelevät kohti itsenäistä minuutta. Haastattelemi nuoret pohtivat katsomissaan ohjelmissa esiintyviä hahmoja moniulotteisesti. He samaistuivat hahmoihin ja toisaalta oppivat hahmoilta uusia tapoja ilmaista itseään. Minulle muodostui vaikutelma siitä, että haastattelemi nuoret ovat vuorovaikutuksessa katsomisensa ohjelmien kanssa. Tämä tarkoittaa sitä, että he pohtivat sekä itsensä ilmaisua että ympäristöä ohjelmien innoittamina.

Digitaalisen murroksen myötä ruudun katsomisesta on tullut yksi henkilökohtaiseen kehitykseen vaikuttavista tekijöistä. Tutkijoiden Breenin, Cairneyn, McLeanin ja McAdamsin (2016) tekemässä tutkimuksessa havaittiin, että mediassa kerrotut tarinat vaikuttavat sekä nuorten että keski-ikäisten minuuteen. Tutkimukseen osallistuneiden kuvaukset omista henkilökohtaisista elämäntarinoistaan

korreloivat teemallisesti heidän kuluttamansa mediasisällön kanssa. Vastaajat kuvasivat median kautta kuluttettujen tarinoiden vaikuttavan identiteetin ja arvojen rakentumiseen ja toimivan inspiraation lähteenä omassa henkilökehityksessään. Tämä kävi ilmi myös tutkimuksessani. Tutkimukseni nuoret pohtivat katsomiensa ohjelmien ja omien elämäkokemusten yhteyttä toisiinsa, mutta he toivat esiin myös ylisukupolvista ymmärrystä sukulaistensa kokemuksiin viitaten.

Media välittää tietoa ilmiöistä, mutta samaan aikaan se tarjoaa mediasisällön tuottamisen kautta lisääntyvässä määrin materiaalia unelmoimisen, ajatuksien mallintamisen ja käytöksen ja identiteetin rakentamisen tueksi. (Kellner 2003, 17–18.) Ohjelmat inspiroivat osaa haastattelemistani nuorista aloittamaan uusia harrastuksia ja ohjelmista saadaan vaikutteita identiteetin rakentumiseen tulevaisuuden suunnitelmien teon, pukeutumisen ja puhetyyliä imitoimisen kautta. Median vaikutukset nuoren identiteettityössä välittyvät tunneperäisen eläytymisen, samaistumisen ja tiedollisen prosessoinnin kautta (Salokoski & Mustonen 2007, 57). Tutkijoiden Niemisen ja Honkatukian (2017, 42) mukaan teknologian kehittyminen on avannut nuorille tilaisuuksia toteuttaa itseään ja luovuuttaan. Tähän ilmiöön kiinnitin huomiota haastattelemieni nuorten haastatteluissa. Nuoret kertoivat ohjelmien herättävien tunteita ja tunnereaktiot ohjasivat ohjelmavalintojen teossa. Hahmoin samaistuminen lisäsi luovuutta oman itsensä ilmaisemisessa.

Media voi vaikuttaa kuluttajiin monin eri tavoin, kuten kannustamalla luovuuteen ja toimimalla osana identiteetin rakentumista. Suoratoistopalveluiden kautta monella nykykuorella on nopea ja helppo pääsy sarjaohjelmien ja elokuvien maailmihin. Digitalisoitumisen aikakautena on otettava huomioon median kasvatusvaikutus, koska se läpäisee lasten ja nuorten arkea huomattavissa määrin. Elokuvat ja sarjaohjelmat kykenee vetoamaan tunne- ja kokemusperäiseen oppimiseen. Voisi sanoa, että mediakulttuuri on nykykuorten minuuksien ytimessä (Herkman 2007, 39.)

2.4. Kerronnallinen kuljetusteoria

Tässä alaluvussa käsittelen Richard Gerrigin kerronnallista kuljetusteoriaa elokuvaan ja sarjaohjelmiin uppoutumisen näkökulmasta. Teorian juuret ovat kirjallisuustieteessä, mutta se on laajentunut koskemaan myös muita tieteenaloja. Keskeinen ajatus on, että kertovat taiteenmuodot voivat luoda voimakkaita kokemuksia. Elokuvien ja sarjaohjelmien katsominen voi synnyttää

kokemuksen, jossa katsoja eläytyy tarinamaailmaan unohtaen ympäröivän todellisuuden, mutta ymmärtäen samaan aikaan katsovansa teknisesti rakennettua kokonaisuutta. Paradoksi syntyy siitä, että ohjelma voidaan näin ollen kokea kahden todellisuuden näkökulmasta. Ohjelman tarinamaailmaan voidaan uppoutua (immersion) ja samaan aikaan teosta voidaan tarkastella teknisesti rakennettuna taiteellisena kokonaisuutena. (Tan, Doicaru, Hakemulder, Balint & Kuijpers 2017, 97.) Haastattelemiini nuoret tarkastelivat katsomiaan elokuvia ja sarjaohjelmia kognitiivisen ajattelun ja tunteiden kokemisen yhdistymisen kautta.

Haastatellessani tutkimukseni nuoria havaitsin heidän kertovan kokemuksia, joissa he samaistuvat ohjelmien hahmoihin ja tarinoihin, kokivat vahvoja tunnereaktioita ohjelmien äärellä ja tekivät tietoisia päätöksiä, mitä ohjelmia he katsovat. Näin ollen päätin hyödyntää kerronnallista kuljetusteoriaa tutkimuksessani. Se on Richard Gerrigin (1993, 177) luoma teoria, jonka mukaan tarinat voivat vaikuttaa elettyyn todellisuuteen muuttamalla asenteita ja uskomuksia. Jotta tarinat vaikuttavat asenteisiin ja ajatuksiin, tarvitaan uppoutumisen kokemus. Tarinaan uppoutumisen kokemus voi muodostua monella eri tavalla, kuten lukemalla, katsomalla, kuuntelemalla tai pelaamalla. Uppoutumiskokemuksen muodostumiseen vaikuttavat empatiakyky, samaistuminen tarinan hahmoon, mielikuvituksen hyödyntäminen tarinakokemuksessa, tarinan laatu ja yksilölliset mieltymykset erilaisten tarinoiden ja genrejen suhteen. Olennaista tarinaan uppoutumisen kokemuksen muodostumisessa on se, että poistutaan nykytodellisuudesta tarinatodellisuuteen. (Ready 2023, 155–156.)

Kerronnallisen kuljetusteorian mukaan tarinaan uppoudutaan sitoutumalla kognitiivisesti ja sisäistämällä tarinoiden esittämä todellisuus tunnetasolla. Uppoutumisen kokemuksen muodostuminen voi tapahtua minkä tahansa median ilmenemismuodon välityksellä, kuten elokuvien, sarjaohjelmien, radion, kirjojen, sanomalehtien, internetin, sosiaalisen median, podcastien tai pelien kuluttamisen myötä. Tarinaan uppoutumisen seurauksena voidaan kokea suurempaa medianautintoa ja sitä kautta vaikuttua enemmän tarinan välittämästä sanomasta kuin ilman uppoutumisen synnyttävää kokemusta. (Vinney 2002.) Uppoutumiskokemus mahdollistaa myös luovuuden heräämisen (Vuk & Tacol & Vogrinc 2015, 58).

Medianautinto voi lisääntyä tarinamaailmoihin uppoutumisen kautta, mutta uppoutumisen kokemuksen muodostumiseen vaikuttavat tekijät ovat yksilöllisiä. Sekä fiktion että faktaan perustuvat tarinat voivat saada aikaiseksi uppoutumisen kokemuksen (Gerrig 1993, 151; Green & Brock 2000, 701.) Haastattelemiini nuoret kuvailivat sekä historiallisten ja tositapahtumiin

perustuvien ohjelmien, että fiktiivisten ohjelmien herättävän heissä uppoutumisen kokemuksen aikaan saavia tuntemuksia. He tarkastelivat tunteita, juonenkulkua, hahmoihin samaistumista ja ohjelmien tekemiseen liittyviä teknisiä ja teknologisia rakenteita. Uppoutumisen kokemus voidaan määritellä emotionaalisesti, kognitiivisesti ja aistillisesti kokonaisvaltaiseksi prosessiksi. Se on subjektiivinen kokemus, jossa siirrytään henkisesti nykytodellisuudesta tarinatodellisuuteen median kuluttamisen kautta. (Grau 2003, 13.) Aineistostani nousi esiin, että haastattelemiä nuoria kuvailivat suoratoistopalveluiden kautta tapahtuvan ohjelmien katsomisen saavan heissä aikaan ohjelmiin uppoutumisen kokemuksia. Tästä johtuen elokuvien ja sarjaohjelmien katselun luoman uppoutumiskokemuksen voidaan nähdä vaikuttavan haastattelemiä nuorten ajatuksiin ja kokemuksiin oman identiteetin rakentamisessa. Seuraavassa luvussa käsittelemme tutkimukseni metodologisia valintoja ja tutkimuksen toteutusta.

3 TUTKIMUKSEN MENETELMÄLLISET VALINNAT JA TOTEUTUS

Tutkielmani on laadultaan kvalitatiivinen tapaustutkimus ja aineistonkeruumenetelmänä käytin ryhmähaastattelua. Analysoin tutkimusaineistoni aineistolähtöisen sisällönanalyysin menetelmää käyttäen. Laadulliselle tutkimukselle tyypillisesti halusin tuoda tutkimuksessani haastattemieni nuorten oman äänen kuuluviin (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 1997, 164). Nuoret pääsivät tuomaan omia ajatuksiaan esiin ja keskustelemaan kokemuksistaan elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta ryhmähaastattelujen avulla. Tutkin haastatteluaineistoni tarkasti, jotta sain näkyväksi sen, mikä tutkimassani ilmiössä on merkittävää. (Hirsjärvi & ym. 1997, 181–182). Toiveeni oli, että haastattelemani nuoret ovat elokuvista ja sarjaohjelmista kiinnostuneita nuoria.

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni metodologiset valinnat ja kerron tutkimuksen eri vaiheista alkusuunnittelusta toteutukseen. Perustelen tekemäni tutkimusvalinnat ja pohdin omaa rooliani tutkijana läpi tutkimuksen teon. Ensimmäisessä alaluvussa käsittelen tutkimukseni tavoitetta ja esittelen tutkimuskysymykset. Käsittelen tutkimusaineistoa ja aineistoanalyysiä omissa alaluvuissaan, niiden laajuuden vuoksi. Luvun viimeisessä alaluvussa pohdin tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta.

3.1. Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tavoitteena on kuvata ja tuoda näkyväksi haastattemieni nuorten ajatuksia elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta. Halusin kuulla haastattemieni nuorten ajatuksia ohjelmien katselusta aikakautena, jolloin digitalisaation nähdään muuttavan nuorten elämää, nuorisokulttuurisia ilmiöitä ja yhteiskuntaa (Verke 2019). Tutkimukseni taustalla vaikuttava tutkimusongelma liittyy teknologiamurrokseen. Suomen itsenäisyyden juhlarahaston (Sitra) selvityksen mukaan yksi Suomen tulevaisuuteen vaikuttavista yhteiskunnallisista muutoksista on teknologian integroituminen osaksi arkea ja yhteiskuntaa (Dufva 2020, 3). Ilmiö mitä tutkin, liittyykin median vaikutuksiin lasten ja nuorten kehitykseen digitalisaation aikakautena (Salokoski & Mustonen 2007, 8). Tutkin tätä ilmiötä haastatteleamalla elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta kiinnostuneita nuoria.

Laadullista tutkimusta tehtäessä tutkijan on ymmärrettävä tutkimuskohdetta (Eskola & Suoranta 1998, 21). Ymmärtääkseni tutkimukseni haastateltavia, halusin ymmärtää yhteiskunnallista

ilmapiiriä missä nuoret elävät. Siihen ilmapiiriin vaikuttaa yhteiskunnallinen keskustelu digitalisaation ja median vaikutuksista nuoruuteen. Tutkijat Merikivi, Mulari ja Vilmilä (2017) kirjoittavat digitalisoituneen nuorisokulttuurin huolia ja rajoituksia korostuneen puheen vaaroista. Tällöin riskinä on, että lasten ja nuorten omat mielipiteet ja ajatukset eivät pääse kuuluviin. Viime aikoina onkin korostettu tarvetta tutkia lasten ja nuorten havaintoja mediasuhteesta laadullisen tutkimuksen keinoin (Merikivi, Mulari & Vilmilä 2017). Tästä johtuen halusin tutkimuksessani antaa haastattelemilleni nuorille mahdollisuuden kertoa omia pohdintoja heidän omista kokemuksistaan liittyen elokuvien ja sarjojen katseluun.

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksen (Verke 2019) mukaan nuoret käyttävät digitaalisia ympäristöjä, koska ne koetaan kiinnostaviksi ja nuoret suhtautuvat digitalisoitumiseen usein ennakkoluulottomasti. Haastattelemieni nuorten arjessa media on läsnä erityisesti elokuvien ja sarjaohjelmien katselun kautta, ja ohjelmien katselu tapahtuu digitaalisten laitteiden välityksellä. Digitalisaatio onkin mahdollistanut suoratoistopalveluiden kasvun ja laajenemisen yksilötasolla. Tämän vuoksi valitsemalla haastateltavaksi nuoria, jotka ovat lähtökohtaisesti kiinnostuneita ohjelmien katsomisesta, pystyin muodostamaan sen kaltaiset tutkimuskysymykset, jotka ovat suunnatut nuorille, joilla tiesin olevan kokemusta elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta.

Päätutkimuskysymys on:

Miten elokuvien ja sarjaohjelmien katseleminen rakentaa nuoren identiteettiä?

Alatutkimuskysymyksiä ovat:

Miten nuoret valitsevat katsomansa elokuvat ja sarjat?

Miten he näkevät itsensä suhteessa ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin?

Millaisia tunteita elokuvat ja sarjat heissä herättävät?

3.2. Tutkimusaineisto

Tutkimusaineistoni muodostuu kolmesta puolistrukturoidusta ryhmäteemahaastattelusta. Valitsin ryhmähaastattelun aineistonkeruumenetelmäksi, koska haastatteluiden avulla pääsin kysymään tutkimastani aiheesta suoraan nuorilta (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto & Mäkinen & Väkeväinen 2022, 186). Puolistrukturoidussa teemahaastattelussa ei ole tarkkaa kysymyslistaa, mutta tein haastatteluteemat haastatteluita varten (Liite 1). Haastattelussa edetään joustavasti etukäteen valittujen teemojen mukaisesti. Keskustelun myötä voi nousta esiin uusia teemoja. Teemahaastattelussa halutaan tuoda näkyväksi vuorovaikutuksen kautta haastateltavien tuottamia merkityksiä ja tulkintoja tutkittavasta ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2004, 76–77.) Puolistrukturoidun teemahaastattelun neljä teemaa valikoituivat sen mukaan, mitä tiesin tutkittavasta ilmiöstä ennalta.

Halusin selvittää valitsemieni haastatteluteemojen kautta mitä ohjelmia nuoret katsovat, ajatuksia ohjelmien vaikutuksista kasvuun, katselutottumuksia ja minkälaisia ajatuksia heillä on ohjelmien suhteesta yhteiskuntaan. Ryhmähaastattelu tarjosi yhteisöllisen lähestymistavan tutkimukseeni. Haastattelemanuoret saivat tilaisuuden keskustella tutkimusteemoistani yhdessä, mikä teki siitä tutkimukseeni sopivan aineistonkeruumenetelmän (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto & Mäkinen & Väkeväinen 2022, 186). Tutkimukseni kohdejoukon valitsin sillä perusteella, että halusin haastateltavien olevan mahdollisesti etukäteen elokuvista ja sarjaohjelmista kiinnostuneita nuoria. Tutkimukseni kohdejoukko opiskeli samassa koulussa haastatteluiden keruu-aikaan. Nuoret opiskelivat lukiossa, missä käsiteltiin mediaa. Ajattelin, että haastateltavien oma kiinnostus elokuvia ja sarjaohjelmia kohtaan tekisi haastatteluista hedelmällisempiä ja tuottaisi sitä kautta aineiston, joka vastaa tutkimuskysymyksiini mahdollisimman laajasti.

Haastateltavia oli yhteensä 11 nuorta, jotka olivat 16–19-vuotiaita. Haastateltavista 10 oli naisoletettuja ja yksi miesoletettu. Tutkittavien sukupuolella ei ole tutkimukseni kannalta merkitystä, mutta sukupuolijakauma on hyvä tuoda näkyväksi. Ensimmäisessä ryhmässä oli neljä haastateltavaa, toisessa ryhmässä oli kolme haastateltavaa ja kolmannessa ryhmässä oli neljä haastateltavaa. Jokainen haastattelu oli kestoltaan noin tunnin pituinen ja ryhmähaastattelut pidettiin kevään ja syksyn 2022 aikana. Ryhmähaastattelutilanteet alkoivat esittelykierröksellä ja tutkimuslupien keräämisellä suullisesti. Jaoin jokaiselle haastateltavalle infokirjeen (Liite 2), johon olin kirjoittanut lisätietoa tutkimuksesta ja yhteystietoni. Äänitin haastateltavien suostumuksella haastattelut sekä yliopistolta lainatulle ääninauhurille että omaan puhelimeeni. Siirsin äänitiedostot

tietokoneelleni ja poistin ne samalla sekä ääninauhurista että puhelimestani. Tutkimuksen valmistumisen jälkeen poistin äänitykset myös tietokoneeltani.

Ryhmähaastattelu soveltuu tiedonkeruumenetelmäksi erityisesti silloin, kun tutkitaan näkemyksiä ja arvoja. Toivoin ryhmätilanteen saavan haastateltavat kokemaan olonsa luontevammaksi ja vapautuneemmaksi keskustelun aikana, kun paikalla on useampi henkilö. (Hirsjärvi & ym. 1997, 210.) Havaittiin, että ryhmähaastattelu soveltui tästä johtuen tutkimukseeni hyvin. Nuoret kävivät vilkasta keskustelua keskenään ja ryhmähaastattelun erityispiirre onkin osallistujien välinen vuorovaikutus. Keskustelua ohjaa haastattelija antaen tilaa ryhmän vuorovaikutukselle. (Pietilä 2017, 89.) Oma roolini haastatteluiden ohjaajana sujui hyvin, koska nuoret vaikuttivat olevan innostuneita pohtimaan elokuvien ja sarjaohjelmien katselua.

Suunnittelin haastateltavien määrän ja ryhmähaastatteluiden koon ennakkoon, jotta ryhmät eivät olisi liian isoja. Tämä siksi, että jokainen ryhmän osallistuja saa puheenvuoron halutessaan. (Hirsjärvi & ym. 1997, 211.) Haastattelut soljuivat luontevasti eteenpäin ja koin, että ryhmäkoot olivat sopivat. Nuoret kuuntelivat toisiaan ja jokainen sai puheenvuoron halutessaan.

Tutkimusaineistoni on pieni eikä sen pohjalta ole tarkoitus tehdä yleistyksiä. Olin tietoinen, että sitä mikä on tutkimustulosteni mukaan tärkeää, ei määrää tutkija eivätkä teorian tai hypoteesien testaaminen (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 1997, 163–164). Läpi tutkimuksen teon olin avoin sille, että analyysivaiheessa paljastuu odottamattomia seikkoja, jotka löytyvät aineiston monitahoisen ja yksityiskohtaisen tarkastelun kautta (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 1997, 163–164). Seuraavassa luvussa käsittelen tutkimusaineistoni analyysiä.

3.3. Aineiston analyysi

Analysoin tutkimusaineistoni aineistolähtöisen sisällönanalyysin menetelmää käyttäen. Sisällönanalyysin tavoite on muodostaa tutkittavasta ilmiöstä kokonaisuus, josta ilmenee tutkittavan ilmiön sisällöt, merkitykset ja niihin liittyvät yhteneväisyydet ja erot. Analyysiä tehdessä tutkimusaineisto tiivistetään, järjestetään ja kuvataan systemaattisesti. Tähän pääsin purkamalla tutkimusaineiston osiin ja ryhmittelemällä sen aineistosta esiin nousevien teemojen mukaan. Teemoittelun jälkeen vastasin tutkimuskysymyksiin hyödyntäen aineistoanalyysin muodostamaa

selitystä. Lopuksi analyysitulokset esitetään kokonaisuutena, joka kuvaa tutkittavaa ilmiötä. (Juuti & Puusa 2020, 139.)

Analyysin teko alkoi haastatteluaineiston litteroinnilla eli äänitallenteiden muuttamisella tekstimuotoon. Tutkimuskysymykset määrittävät litteroinnin tarkkuustason. Sisällönanalyysissä analysoidaan haastatteluiden sisältöä, joten litteroin tarkasti kaikki haastatteluissa lausutut sanat. (Ruusuvaara & Nikander 2017, 367–368.) Koin litterointivaiheen työskentelyni kannalta hyödylliseksi, koska litteroinnin aikana tutustuin aineistoon kirjoittamisen kautta. Litteroinnin myötä sain syvällisemmän ja tarkemman käsityksen keräämästäni aineistosta. Kirjoittaessani haastatteluäänityksiä tekstimuotoon pystyin keskittymään ja pysähtymään aineiston äärelle rauhasa ja kiireettömästi. Litteroinnin jälkeen luin aineiston läpi monta kertaa, jotta hahmotin toistuvat teemat ja sen, mikä aineistossa on tutkimukseni ja tutkimuskysymyksiini kannalta merkittävää.

Litterointivaiheen jälkeen teemoittelin aineiston uudestaan. Aineiston teemoittelu tarkoittaa aineiston ryhmittelyä erilaisiin aihepiireihin sen mukaan, mitä tutkijan mielestä aineistossa käsitellään (Sarajarvi & Tuomi 2017, 79.) Aineiston teemoittelua varten loin excel-tiedoston, johon keräsin muodostamieni otsikoiden alle haastateltavien antamia vastauksia litteroidusta aineistosta. Aineiston teemoittelu oli aaltoileva prosessi. Kävin aineiston läpi yksi ryhmähaastattelu kerrallaan, ja teemojen otsikointi haki muotoaan pitkään. Aineistosta nousi esiin tunteiden merkitys ohjelmien katsomisessa, katselutottumukset ja ohjelmien hahmoihin samaistuminen. Näiden teemojen mukaan ryhmittelin tutkimusaineiston. Aineistoa ryhmitellessä pidin mielessä tutkimuskysymykseni, koska analyysin tarkoitus on etsiä vastauksia tutkimuskysymyksiini (Hirsjärvi & ym. 1997, 221). Näin ollen etukäteen muodostamani tutkimuskysymykset johdattivat tutkimukseni tekoa ja toimivat analyysin raameina.

Tutkimukseni sisältää paljon lainauksia nuorten haastatteluista, koska haluan että tutkimuksessa kuuluu haastateltavien oma ääni. Aineistokatkelmissa ei ole nähtävillä haastateltavien nimiä vaan olen muuttanut haastateltavien nimet muotoon H1, H2, H3 ja H4, riippuen siitä kuinka monta haastateltavaa katkelmassa on kerrallaan äänessä. Olen valikoinut aineistokatkelmat siten, että ne tukisivat tutkimusanalyysiä. Alla esimerkki aineiston analyysin etenemisestä.

Alkuperäinen haastattelulainaus:

H1: ”Tv-sarjat ja elokuvat herättää usein innostusta ja tottakai tulee surulliseksi, jos oma lempparihahmo kuolee tai jos se koira siinä sarjassa kuolee, niin onhan se paljon surullisempaa kun jos sun kaverit on vaikka eronnu.

H2: ”Onhan se kiva, jos sarja saa nauramaan, itkemään, suuttumaan ja kaikkea siltä väliltä.

Yleensä ehkä semmosta tietynlaista innostusta, jännitystä, hermostuneisuutta ja semmosta, että kannustaa jotakin kohti, niin se on ihanaa. On tosi kiva, kun on tavallaan mukana siinä sarjassa tai leffassa, että tuntee vahvasti tommoset.”

H3: ”Mulla on semmonen innostus, kun jos tapahtuu jotain mitä on toivonut tapahtuvan, niin siitä tulee hyvä fiilis. Mä oon herkkä, niin jotkut sarjat alkaa melkein itkettään ja välillä on ollut sellasia, että ihan ärsyttää jotkut kohdat. Ei nyt ihan vihaa, mut ärsytystä.”

Analyysi:

Ohjelmat, joita haastateltavat nuoret katsovat, herättävät heissä paljon erilaisia tunteita.

Alaotsikko:

Elokuvien ja sarjaohjelmien herättävät tunteet ovat yksi uppoutumisen kokemuksen aikaan saavista tekijöistä.

Pääotsikko:

Elokuvien ja sarjaohjelmat saavat aikaan uppoutumisen kokemuksia haastateltavissa nuorissa.

Tutkimuskysymysten mielessä pitämisen lisäksi pohdin, minkälaiseen tutkimusteoreettiseen keskusteluun tutkimukseni liittyy. Alustavan teemoittelun jälkeen keräsin tutkimustietoa

digitalisaatiosta, mediasta, nuoruudesta ja elokuvien ja sarjaohjelmien katseluun uppoutumisesta. Tutkimustani tukeva teoria löytyi aineistosta tekemieni havaintojen myötä. Analyysivaihe paljasti aineistosta uusia näkökulmia, joiden mukaan ottamista tai pois jättämistä jouduin harkitsemaan. (Puusa 2020, 141–142.) Analyysivaiheen alussa tekemäni teemat tarkentuivat teoriaan perehtymisen myötä. Työskentelyäni ohjasi ajatus siitä, että halusin tuoda haastattelemieni nuorten omat ajatukset esille mahdollisimman aidossa muodossa. Tähän tavoitteeseen päästäkseni pyrin välttämään ennakkokäsityksien ja tulkintojen tekoa haastateltavien sanomisista. Seuraavassa alaluvussa käsittelen tutkimukseni eettisyyttä ja luotettavuutta.

3.4. Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Valitsin tutkimukseni haastateltavat harkinnanvaraisesti siten, että toivoin haastateltavien olevan etukäteen tutkimusaiheestani kiinnostuneita nuoria. Yksi laadullista tutkimusta kuvaava piirre on harkinnanvaraisen näytteen kerääminen, jolloin tutkittavien määrä voi jäädä pieneksi (Eskola & Suoranta 1998, 46). Tutkimukseni aineisto oli sivumäärällisesti mittava ja sisällöllisesti runsas, vaikka haastateltavana oli vain 11 nuorta. Tutkimukseni maalaa ajankohtaisen kuvan 11 nuoren kokemusmaailmoista elokuvien ja sarjaohjelmien katselijoina nykyaikana, jolloin digitaalisuus on yhä enemmän osana nuorten arkea ja todellisuutta. Käsittelen tutkimuksessani haastattelemieni nuorten henkilökohtaisia ajatuksia ja kokemuksia, joten koin erityisen tärkeänä haastateltavien anonymiteetin turvaamisen. En kirjoita auki missä haastattelut tehtiin enkä kerro haastateltavien nimiä. Varmistaakseni haastateltavien nimettömyyden, tekstissä käytetyissä suorissa lainauksissa ei mainita tunnistetietoja.

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan mukaan tutkimuksen teon eettisiä peruseriaatteita ovat rehellisyys, luotettavuus, vastuunkanto ja arvostus (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023). Olen pyrkinyt noudattamaan näitä periaatteita tutkimukseni teon jokaisessa vaiheessa. Pidin aloituspuheenvuoron jokaisen ryhmähaastattelutilanteen alussa, missä kävin läpi tutkimukseni aiheen ja tarkoituksen (Valtonen & Viitanen 2020, 117). Jaoin haastateltaville infokirjeen, jonka tarkoituksena oli antaa lisätietoa tutkimuksestani ja jossa oli yhteystietoni. Kunnioitin haastattelemieni nuorten itsemääräämisoikeutta tiedottamalla heille, että tutkimukseeni osallistuminen on vapaaehtoista (Kuula 2011, 60–61). Analyysivaiheessa halusin tarkastella aineistoa kunnioittavasti ja kirjoittaa tutkimukseni vastaamaan Tutkimuseettisen neuvottelukunnan peruseriaatteita.

Ryhmäkeskustelu on monitasoinen sosiaalinen vuorovaikutustilanne, jonka keskeinen ominaispiirre on osallistujien välinen vuorovaikutus. Sen rikkautena voidaan nähdä osallistujien mukana tuomien erilaisten tunteiden, valtasuhteiden, kulttuuristen tapojen ja luovuuden läsnäolo. Ryhmäkeskustelun vetäjä ohjaa keskustelua ja tällä tavalla vaikuttaa keskustelun luonteeseen. Tämä huomioon ottaen koin, että ryhmäkeskustelun vetäjänä minun on tunnistettava ryhmäkeskustelun erityispiirteet ja osattava toimia niiden mukaan. (Valtonen & Viitanen 2020, 113–114.) Halusin myös välttää omien ajatuksieni esiin tuomisen haastatteluaineiston keräämisen aikana ja antaa tilaa nuorten itse tuottamille merkityksille tutkittavasta ilmiöstä. Tutkimusaiheeni ei ole lähtökohtaisesti arkaluontoinen, vaikka elokuvista ja sarjaohjelmista keskustelu herätti syvällistäkin pohdintaa. Tunsin vastuuta haastattelunvetäjänä luoda avoin ja vapaa ilmapiiri keskustelujen käymiseen (Eskola & Suoranta 1998, 70). Koin haastattelunvetäjänä toimimisen positiivisena haasteena. Laadin teemahaastattelurungon haastattelutilanteiden tueksi. Jokainen ryhmähaastattelutilanne oli kuitenkin yksilöllinen ja esittämäni tarkennuskysymykset vaihtelivat tilanteen mukaan.

Tutkijana ajattelen, että haastattelunvetäjänä minulla oli vastuu kannatella ryhmähaastatteluiden keskusteluja siten, että haastateltavat nuoret kokevat olevansa kuultuja ja saavat puheenvuoron. Haastattelutilanteet sujuivat mielestäni hyvin ja koin, että jokainen haastateltava sai mahdollisuuden saada äänensä kuuluviin. En tiennyt kuinka tuttuja haastateltavat ovat toisilleen entuudestaan. Ryhmäläisten keskinäiset suhteet voivat vaikuttaa ryhmässä käytyjen keskusteluiden laatuun. Tästä huolimatta minulle jäi vaikutelma, että ilmapiiri haastatteluissa oli kannustava ja haastateltavat olivat kiinnostuneita kuulemaan toistensa ajatuksia. Ryhmätilanteissa oli eroavaisuuksia ja toisissa ryhmähaastatteluissa jouduin turvautumaan tarkentaviin kysymyksiin enemmän. Pohdin syitä tälle ja tulin siihen lopputulokseen, että minun olisi pitänyt sietää enemmän haastattelutilanteissa esiintyviä hiljaisia hetkiä. Tähän kiinnittäisin enemmän huomiota ja sietokykyä jälkiviisaana.

Tutkimukseni luotettavuutta arvioidessani pohdin, kuinka hyvin olen onnistunut perustelevaan tutkimusraportissani tutkimustyöni. Tutkijana tein keräämästäni aineistosta tulkintoja. Tavoitteeni oli tehdä mahdollisimman johdonmukainen raportti tekemistäni tulkinnoista ja perusteista, joiden mukaan olen niihin päätenyt. (Kiviniemi 2018, 71.) Pohdin tekemieni tulkintojen vajavaisuutta, koska tulkinnat muodostuvat erittelystä, jäsentämisestä ja lopulta kokoavan tulkinnan muodostamisesta yksipuolisesti analysoiduista merkityksistä tutkittavasta ilmiöstä (Palonen 1987, 24). Suhteeni tutkittavaan ilmiöön on läheinen, koska olen itsekin aiheesta kiinnostunut ja elän nuorten lailla digitalisaation vaikuttamaa aikakautta. Pysin pitämään tämän mielessä, jotta omat

ennakkoajatukseeni eivät vaikuttaneet aineiston keräämiseen, aineistoanalyysiin ja laatimaani tutkimusraporttiin. Seuraavassa luvussa esittelen aineistoanalyysin tulokset.

4 ELOKUVAT JA SARJAOHJELMAT OVAT OSA NUORTEN ARKEA

Tässä luvussa analysoin haastattelemieni nuorten kerrontaa elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta ja esittelen aineiston analyysin tulokset. Tutkimusaineistosta käy ilmi, että ohjelmien katselu herättää haastateltavissa erilaisia tunteita. Ohjelmien katselun herättämät tunteet mahdollistavat uppoutumisen kokemuksen muodostumisen. Samaistumisen kokemus ohjelmien hahmoihin ja tarinoihin esiintyy niin pukeutumisen, puhumisen, tulevaisuuden suunnittelun kuin matkakohteiden valinnan muodossa. Sarjaohjelmia ja elokuvia katsotaan säännöllisesti, joten ne ovat osa haastateltavien nuorten arkea.

Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen haastateltavien nuorten tapoja katsoa ohjelmia. Toisessa alaluvussa keskityn nuorten tuottamiin merkityksiin liittyen ohjelmavalintojen tekoon.

Kolmannessa alaluvussa käsittelen samaistumisen kokemuksia liittyen nuorten kokemuksiin katsomistaan ohjelmista. Aineistosta käy ilmi, että osalle haastateltavista ohjelmat ovat toimineet inspiraation lähteenä. Neljännessä luvussa käsittelen ohjelmien katselun herättämiä tunteita haastateltavissa. Ohjelmien herättämät tunteet linkittyvät elokuvien ja sarjaohjelmien tarinamaailmoihin uppoutumiseen ja sitä kautta kerronnallinen kuljetusteoria päätyi tutkimukseni viitekehyykseksi.

4.1. Ohjelmien yksilölliset ja kollektiiviset katselutavat

Ohjelmien katsominen on osa haastateltavien arkea, ja ohjelmien katsomisesta on muodostunut heille toistuva ajanviettotapa. Haastateltavat kuvailevat katsovansa ohjelmia erilaisista tarpeista käsin. Ohjelmia katsotaan, koska halutaan paeta arkea, pitää hauskaa, tuntea erilaisia tunteita, viettää aikaa läheisten kanssa ja oman mielenkiinnon vuoksi. Osa haastateltavista kertoi ohjelmien toimivan taustahälynä kotona muiden asioiden tekemisen rinnalla. Suurin osa haastateltavista kertoi katsovansa enemmän sarjaohjelmia kuin elokuvia. Jokainen haastateltava katsoo ohjelmia, mutta ajalliset katselumäärät vaihtelevat. Alla on katkelma ryhmähaastattelusta, jossa haastateltavat kertovat kuinka paljon he katsovat ohjelmia päivittäin.

Haastattelija: Kuinka paljon arvioitte, että te katsotte ohjelmia päivässä?

H1: Nykyään ehkä joku 4 tuntia, mutta on se enemmän yleensä, mä oon nyt vaan paljon koululla.

Joululomalla oli joku 10 tuntia.

H2: Mulla on kanssa joku kolme, neljä tuntia arkena, mutta viikonloppuna se voi venyä tosi paljon, jos ei oo mitään tehtävää, kattoo tottakai enemmän.

Katkelmasta nousee esiin, että osa haastateltavista kertoi katsovansa ohjelmia päivittäin monta tuntia. Päivittäisen kulutuksen kautta sarjaohjelmien ja elokuvien luomat tarinamaailmat ovat osa haastateltavien arkea ja säännöllinen mediakontakti on toistuva rutiini. Ohjelmien hahmot ja tarinat ovat osa haastateltavien päivittäistä todellisuutta. Ohjelmat toimivat näin ollen yhtenä heidän arkeensa ja elämäänsä vaikuttavista tekijöistä. Sarjaohjelmat ja elokuvat tarjoavat tarvittaessa joko tietoista tai tiedostamatonta vertaistukea elämässä tapahtuviin asioihin. Ohjelmia katsomalla he voivat oppia lisää itseään kiinnostavista aiheista tai vahvistaa niitä arvoja ja ajatuksia, jotka ovat jo entuudestaan heille tärkeitä.

Aineistosta käy ilmi, että haastateltavat kuluttavat ohjelmia yleensä johonkin tarpeeseen, johon ohjelma sisällöllisesti vastaa. Asioiden käsittelyn tuen lisäksi ohjelmat toimivat myös puheenaiheina ja haastateltavat vaihtavat niistä ajatuksiaan ja mielipiteitä läheisten kanssa. Ohjelmista puhuminen muiden kanssa vaikuttaa olevan tärkeä osa katsomiskokemusta. Ohjelmasisällöistä keskustellaan mielellään muiden kanssa, mutta ohjelmia katsotaan enimmäkseen yksin omassa kodissa pääosin erilaisten suoratoistopalveluiden kautta. Ohjelmasisällöistä keskusteleminen ja niiden herättämien ajatusten jakaminen muiden kanssa nousi haastatteluissa esiin. Vaikka ohjelmia katsotaan enimmäkseen yksin, yhteyden kokemisen tarve muiden kanssa nousi mainitsemisen arvoiseksi asiaksi, koska katsotuista ohjelmista keskusteltiin. Aineistosta käy ilmi, että ohjelmien kautta pohditaan omia elämäkokemuksia. Ohjelmista keskustellaan ja vaihdetaan mielipiteitä läheisten kanssa.

Haastateltavat kertovat, että yksi katsottavien ohjelmien valintaan vaikuttavista tekijöistä on läheisiltä saadut suositukset, mutta myös suoratoistopalveluiden tekemiä yksilöityjä ohjelmasuosituksia kuunnellaan. Seuraavassa aineistokatkelmassa haastateltavat tuovat näkyväksi sen, kuinka päätökseen ohjelmavalintojen suhteen vaikuttavat läheisiltä saadut suositukset.

Haastattelija: Millä perusteella te valitsette ne ohjelmat mitä te katsotte?

H3: Aika paljon sen perusteella mitä kuulee muilta, että jos on samanhenkisiä ihmisiä ja ne suosittelee, että voisit olla kiinnostunut niin usein antaa mahdollisuuden sellaselle. Sit ihan Netflixissä kun tulee se suositteluprosentti, niin oon katsonut sen perusteella.

H1: Mä katson paljon sen genren perusteella. Mulla ja mun veljellä on tosi samanlainen maku genrejen ja sarjojen suhteen, niin suositellaan toisillemme ja sitten, jos kuva ja kuvaus siitä sarjasta on mielenkiintoinen. Yleensä mä katson, kuinka paljon kausia siinä on, että jos se on vaan yksi kausi, on vähän sillee että viittiikö, koska siinä jää joku gliffhanger kuitenkin lopussa. Jää ärsyttämään se, että haluis semmosen tietynlaisen päätöksen.

H2: Eniten otan suosituksia vastaan siskolta ja vanhemmilta, niillä on hyvä maku. Sitten noi tiekkö kaikki joista puhutaan paljon. Esimerkiks Squid game oli pakko katsoa, että tietää mistä puhutaan. Ehkä eniten suositusten perusteella.

Läheisten antamien suositusten lisäksi ohjelmavalintaan vaikuttaa myös ohjelmagenre. Ohjelmavalinnat vaikuttavat olevan tietoisia päätöksiä. Aineisto tuo näkyväksi sen, että haastateltavat haluavat enimmäkseen katsoa sellaisia ohjelmia, joista he ovat kiinnostuneita ja jotka he kokevat itselleen mielenkiintoisiksi. Ohjelmavalinnat tukevat haastateltavien minäkuvan rakentumista. Halutaan kuluttaa sellaista ohjelmasisältöä, joka kiinnostaa itseä ja joka koetaan itselle merkittäväksi. Läheisten suositukset tukevat ajatusta siitä, että ohjelmista keskustellaan ja halutaan katsoa sellaisia ohjelmia, joita lähipiirikin katsoo.

Haastateltavat kertoivat katsovansa enemmän sarjaohjelmia kuin elokuvia. Kirjoitin ylös sarjaohjelmat, joita nuoret kertoivat katsovansa. Nuoret mainitsivat yhteensä 32 eri sarjaohjelmaa, joista 15 on amerikkalaista, 6 suomalaista, 5 brittiläistä, 1 eteläkorealaista, 1 espanjanlaista, 1 norjalaista ja 1 kanadalais–irlantilaisista tuotantoa. Otos haastateltavien katsomista sarjaohjelmista on suppea verrattuna siihen, kuinka monen maan tuottamat sarjaohjelmat jäävät katsottavien ohjelmien ulkopuolelle. Mieleeni herää pohdintoja ohjelmien luomista todellisuuksista ja siitä, kuinka vähäisesti nuoret katsovat eri kulttuurien tuottamia teoksia. Tulos herättää pohtimaan, millä tavoin katsotut ohjelmat maalaavat kuvaa maailmasta – miten paljon eri kulttuureissa tuotettujen ohjelmien katsomisen myötä maailmankuvat ja ajatukset voisivat avautua ja ymmärrys erilaisuutta ja muita kulttuureja kohtaan voisi lisääntyä. Medialla on valta päättää, minkälaisista sisältöistä tuotetaan.

Toisaalta yksilöllä on valta päättää omasta mediakulutuksestaan. Kulutusvalinnat vaikuttavat siihen minkälaisia ohjelmia katsotaan. Katsotut ohjelmat voidaan valita sen mukaan mikä itseä kiinnostaa ja minkälaisen asioiden ja arvojen parissa halutaan viettää aikaa.

4.2. Ohjelmasisältöjen tietoinen valinta

Aineistosta käy ilmi, että yksi ohjelmien valintapäätökseen vaikuttavista tekijöistä on haastateltavien oma mielenkiinto. Haastateltavat kertoivat valitsevansa katsomansa sarjaohjelmat ja elokuvat sen mukaan, mistä aiheista ja teemoista he ovat itse kiinnostuneita. Oma mielenkiinto ohjelmasisältöjen kuluttamisen taustalla vaikuttaa siihen, että sarjaohjelmien ja elokuvien luomat todellisuudet, joissa nuoret viettävät aikaansa, käsittelevät heille itselleen ajankohtaisia teemoja. Haastateltavat kuvailivat, että he katsovat mielellään ohjelmia, jotka käsittelevät sellaisia teemoja kuten nuoruus, ihmissuhteet, yhteiskunnalliset asiat, jännitys- ja rikostapaukset, kauhu, historia ja mielenterveys. Ärsyyntymistä aiheuttaa todellisten tilanteiden, kuten mielenterveysongelmien vääristynyt ja liian kaunisteleva esittäminen. Hidastempoiset ohjelmat eivät kiinnosta suurinta osaa haastateltavista. Muutama haastateltava kuvaili, kuinka suosittu sarjaohjelmat herättävät ärsytystä, koska he eivät ole kiinnostuneita katsomaan ohjelmia ainoastaan suosion vuoksi. Alla on katkelma haastattelusta, jossa nuoret keskustelevalle siitä, minkälaisia teemoja he toivovat katsomiltaan ohjelmilta.

H1: Ainaki mulla jonkun verran politiikkaa. Joku Peaky blinders on tosi alamaailmaa, että miten siellä asiat pyörii ja luokkaeroo, että oot sä keskiluokkaa vai oot sä porvari ja sit kans jotain postapokalyptisiä asioita, että kun maailma loppuu niin mitä tapahtuu ja sit semmosii mitä jos - teorioita. Ne on mielenkiintosii.

H2: Aika usein kun mä katon jotain sarjoja tai leffoja, niin käsitellään tavalla tai toisella mielenterveysongelmia ja maailmanloppu on yleinen teema elokuvissa mitä mä katon.

H3: Mulla on paljon yhteiskunnallisia asioita ja sit sellasia psykologisia, niitä mielenterveysongelmia ja muita.

Katkelmasta käy ilmi, että haastateltavat ovat kiinnostuneita ohjelmista, joissa käsitellään politiikkaa, maailmanloppua ja mielenterveyttä. Suurin osa haastateltavista kertoi, että heidän katsomissaan ohjelmissa käsitellään mielenterveysongelmia. Mielenterveys on ajankohtainen teema nuorten keskuudessa. Haastateltavien ohjelmavalinnat vaikuttavat peilaavan asioita, jotka ovat yhteiskunnallisesti pinnalla sekä aiheita, jotka ovat heidän omassa elämässään ajankohtaisia. Haastateltavat valitsevat tietoisesti kulutettavan ohjelmasisällön ja voivat näin ollen vaikuttaa siihen, mihin tarkoitukseen he haluavat ohjelmia kuluttaa ja minkälaista ohjelmasisältöä katsoa. Katsomiskokemus voi vaihdella sen mukaan katsotaanko ohjelmia jonkin tunnetilan purkamiseen vai hauskanpidon merkeissä muiden ihmisten kanssa. Ohjelmat voivat toimia peilauspintana haastateltavien oman elämän käsittelyssä ja toisaalta todellisuuspakona, riippuen siitä mitä katsomiskokemuksesta halutaan saada irti. Seuraavaksi katkelma haastateltavien keskustelusta liittyen teemoihin, joita he mielellään katsovat elokuvissa.

H1: Tosi paljon kaikenlaista, se vähän riippuu fiiliksestä. Mä katon tosi paljon kaikkii sellasia trillereitä ja semmosia psykologisia elokuvia.

H2: Yksin yleensä katon paljon semmosia mitä mä oon kattonu pienenä. Porukoiden kanssa mä katon aika paljon uusii. Mä tykkään tosi paljon sellasista, jotka on historiallisia tai perustuu jotenkin, se tekee siitä heti mielenkiintosemman, kun tällanen on oikeesti käyny, vaikka niitä on tietysti aina väritetty. Imitation game on hyvä esimerkki siitä, koska nää asiat on tapahtunu, mut ne on ihan hirveen mielenkiintosia ja se on upeesti tehty ja tuotettu elokuva. Historialliset on ehkä yks sellanen, sit jonku verran tykkään kattoo actionia, jos mä en jaksa ajatella, ett mä haluun vaan nähä mielenkiintosen juonen. Tällä hetkellä mä katon Marvel-elokuvia, koska ne on alkanu kiinnostaa.

H4: Mä tykkään kattoo kans historiallisia tai tositapahtumiin perustuvia. Semmoset on kiinnostavia mitkä koskee semmosia osa-alueita mitkä itseä kiehtoo tai on kiinnostunu niistä.

H3: Mielenkiinnonkohteiden perusteella aika paljon meen. Tykkään kattoo romanttisia komedioita tosi paljon, mut sit just tommonen, ett perustuu tositapahtumiin mun mielestä semmoset koskettavat arkielämän tai ei arkielämän, mut tositapahtumiin, mut kuitenkin tommonen ett siin käsitellään

vaikka jonkun perheen jotain semmosta, siis koskettavuus, niin mun mielestä se on hienoa, tunteikasta.

Katkelmasta nousee esiin, että haastateltavat ovat kiinnostuneita sellaisista elokuvista, jotka ovat historiallisia ja tositapahtumiin perustuvia. Aineistosta nousee yleisesti esiin, että suurin osa haastateltavista nuorista toivoo, että heidän katsomansa ohjelmat käsittelevät aihepiireiltään todellisia ja samaistuttavia teemoja. Haastateltavat katsovat ohjelmia, joiden kautta he saavat kosketuksen todellisiin elämäkokemuksiin. Aineistosta käy ilmi, että haastateltavat katsovat enemmän tositapahtumiin perustuvia ohjelmia fantasiaan perustuvien ohjelmasisältöjen sijaan. Haastateltavat kuluttavat teemallisesti samankaltaista ohjelmasisältöä riippumatta siitä, onko ohjelma sarjaohjelma vai elokuva. Haastatteluissa nousi myös esiin teemoja, mitä haastateltavat toivoisivat näkevänsä enemmän katsomissaan ohjelmissa.

H1: Mielenterveysongelmat on ollu aika pitkään pinnalla ja niitä tehdään koko ajan enemmän.

Monet leffat mitkä käsittelee mielenterveysongelmia on tehty kärjistetysti, että sitä pitäis muuttaa.

Prinsessa Dianastahan tehtiin leffa: Spencer ja se oli ihan roskaa. Se oli tehty semmoseks, että tätä on syömishäiriöt. Kun se oli koko ajan esillä ja eihän se koko elämä välttämättä oo vaan pelkkää syömishäiriötä, että kyllä siihen liittyy muitakin eikä se oo koko ajan esillä eikä tee ihmisestä hullua tai huonoa ihmistä. Niitä näkökulmia pitäisi niissä leffoissa muuttaa.

H2: Mä oon samaa mieltä että mielenterveysongelmat on tosi hyvä, että ne on esillä sarjoissa ja leffoissa nykyään, mutta ne on ehkä aika pintapuolisesti tehty tai silleen että ei välttämättä ihan kaikkia puolia niistä mielenterveysongelmista näy ja sitten ehkä just tämmöset ongelmat, jotka on harvemmin puhuttuja. Esimerkiksi nuorten eri ongelmat mitä voi elämässä olla ja kaikki yhteiskunnalliset ongelmat, joista ei hirveesti puhuta niin sitten just televisiolla on aika paljon vaikutusta ihmisten mielipiteisiin ja näkemyksiin ja maailmaan, niin siitä vois olla tosi paljon hyötyä.

H3: Monissa elokuvissa ja sarjoissa, jos ollaan vaikka jossain koulumaailmassa, siinä on aina joku henkilö, jota pidetään nolompana tai se tekee jotain tyhmää. Mä haluaisin nähdä enemmän sellaista,

että olisi enemmän saman arvoisia, että poistettaisi perinteiset, että joku on nörtti tai suosittu. Se on niin nähty ja se on typerää jaotella ihmisiä sen perusteella.

Aineistokatkelmasta käy ilmi, että haastateltavat toivoisivat näkevänsä enemmän aitoja kuvauksia yhteiskunnallisista teemoista, elämästä ja ihmiskohtaloista. Henkilökohtaisen elämän haasteet, kuten mielenterveysongelmat ovat toivottuja teemoja, mutta toive on, että aiheita käsiteltäisiin mahdollisimman aidolla tavalla. Esiin nousi myös television vaikutus mielipiteisiin ja toive siitä, että television valtaa käytettäisiin hyödyllisesti ja tietoisemmin. Haastateltavien kuluttamat ohjelmasisällöt ovat teemallisesti vakavia ja draamallisia, eikä komediaa nostettu erityisesti esiin usein katsottuna genrenä. Seuraavaksi ote toisen ryhmän haastattelusta. Nuoret kertovat teemoista, joita he toivoisivat näkevänsä ohjelmissa enemmän.

H1: Tasa-arvo ja sitä, että joissain yhteisöissä ihmisillä on ulkonäön tai jonkun muun takia iso ero, joillakin on parempi asema ja joillakin ei, niin niitä ja yhteiskunnan epäkohtia. Esim jotkut mielenterveyspalvelut, kun niitä on tosi vaikeeta saada. Väitetään että niitä saadaan kaikkialta, niin ei niitä oikeesti saa. Semmosia epäkohtia mistä ei yleensä puhuta, mutta ne tiedostetaan, niin niitä olis kiva tuoda enempi esille.

H2: Varmaan kans tasa-arvo ja varsinkin naisten asema. Meillähän se on täällä, on siinäkin epäkohtia, mutta jossain esim. köyhemmissä maissa se on tosi huono ja sille ei vaan tehdä mitään. Sitä kautta siitä voitais saada enemmän tietoa isommalle ihmisryhmälle.

H3: Erilaisten vähemmistöjen ja köyhien ja jossain kehitysmaissa asuvien, jotenkin että miten niillä oikeesti menee.

Aineistokatkelma tuo näkyväksi haastateltavien pohdinnan tasa-arvosta, naisten asemasta ja luokkaeroista. Haastateltavat toivovat näkevänsä ohjelmissa enemmän kuvausta tosielämän tilanteista ja yhteiskunnallisista asioista. Naisten asema korostuu sekä ohjelmissa esiintyvien vahvojen naishahmojen ihailuna että ohjelmissa käsiteltävinä teematoiveina. Ohjelmat nähdään väylänä levittää tietoa ja ohjelmasisältöjä pohditaan kriittisesti. Katkelma ilmentää haastateltavien toiveen siitä, että yhteiskunnan epäkohtia kuvattaisiin todenmukaisesti ja ohjelmat nähdään väylänä oppia uutta ja asettua eri elämäntilanteissa olevien ihmisten asemaan. Aineisto tuo esiin, että

haastateltavat ovat tiedostavia ohjelmien kuluttajia, jotka refleктоivat omia katselutottumuksiaan ja toiveitaan ohjelmasisältöjen suhteen ja tarkastelevat ohjelmasisältöjen elämäkokemuksia empaattisesti pyrkien asettumaan ohjelmissa esiintyvien hahmojen asemaan.

4.3. Ohjelmien herättämät tunnereaktiot

Aineistosta nousi esiin tunteiden merkitys ohjelmien katsomisessa. Haastateltavat kuvailivat, kuinka heidän kuluttamansa ohjelmasisällöt herättävät heissä erilaisia tunteita ja he toivovat katsottujen ohjelmien olevan tunteikkaita. Haastateltavat nuoret käsittelevät elämäkokemuksiaan peilaten niitä katsomiensa ohjelmien tarinoihin ja hahmojen kohtaloihin. Keskustelu sarjaohjelmien ja elokuvien katselusta nosti pintaan ohjelmien katsomisen taustalla olevia syvempiä merkityksiä ja niiden herättämiä tunnekokemuksia, jotka toistuivat monen haastateltavan kohdalla.

Haastateltavat kertoivat sarjaohjelmien ja elokuvien katselun herättävän heissä erilaisia tunteita, kuten surua, vihaa, myötähäpeää, shokkia, samaistuttavuutta, voimaantumista, innostuneisuutta, kiintymystä, ärsyyntymistä, uteliaisuutta, pelkoa ja myötätuntoa. Osa haastateltavista kuvaili, kuinka he eläytyvät mukaan ohjelmissa esiintyvien hahmojen kokemuksiin ja juonenkäänteisiin. Aineistosta nousee esiin, että ohjelmissa esiintyviin hahmoihin kiinnytään ja vastaajat eläytyvät hahmojen kohtaloihin toivoen heille hyvää. Seuraavassa aineistokatkelmassa käsitellään ohjelmien herättämiä tunteita ja ohjelmissa esiintyviin hahmoihin kiintymistä.

”H2: Mäkin tykkään katsoa sellaisia elokuvia, jotka herättävät paljon tunteita. Välillä mä tykkään katsoa semmosen elokuvan, että se jää oikeesti mietityttään. Mäkin katon elokuvia silleen, että samaistun helposti ja kiinnyn yleensä just elokuvissa ja sarjoissa niihin hahmoihin. Mulle elokuvat on semmosia tosi isoja kokemuksia, koska mä katon niitä keskittyneesti.

H3: Mä pystyn samaistumaan tohon erittäin hyvin. Sarjaa tai elokuvaa kun katsoo, niin se on tietynlainen kokemus tai elämys. Siitä saa ihan uskomatonta voimaa, jos se sarja on mukaansatempaava. Hahmoihin kiintyy niin hyvin ja välillä kun sä katot sitä sarjaa, niin se tuntuu ihan niin kuin ne istuisivat siellä olohuoneessa sun kanssa. Tuntuu kuin me tunnettais ne.”

Edellä mainitussa aineistokatkelmassa haastateltavat kuvailevat ohjelmien herättävän paljon tunteita ja katsomiskokemusta kuvaillaan elämykseksi. Sarjaohjelmat ja elokuvat tarjoavat haastateltaville itse valittuja elämyksellisiä kokemuksia omaan elämään. Haastateltavien valitsemat ohjelmasisällöt liittyvät voimakkaiden tunteiden heräämiseen ja kokemiseen. Vastaajat nostivat esiin vaikeiden tunteiden ja traumojen kautta ohjelmien koskettavuuden. Ohjelmat voivat saada itkemään joko tahattomasti tai siten, että itkureaktio saadaan aikaan tietoisesti valitsemalla jokin tietty ohjelma. Toisaalta yksi vastaajista kertoi vaihtavansa katsomansa ohjelman toiseen, jos se herättää hänessä myötähäpeää, koska hän ei pidä siitä tunteesta.

Aineistosta nousi esiin ohjelmien herättämät voimaantumisen tunteen kokemukset, ja kuinka ohjelmat voivat auttaa tunteiden sanoittamisessa. Osa haastateltavista kertoi ottavansa vaikutteita katsomistaan ohjelmista. Haastateltavat ihailevat ohjelmien hahmoja, jotka voimaannuttavat heitä. Tunteisuus näyttäytyy ohjelmissa esiintyviin hahmoihin kiintymisenä ja kokemuksena siitä, että hahmojen tunnetilat voivat olla samaistuttavia ja samankaltaisia suhteessa vastaajien omiin tunnekokemuksiin ja elämäkokemuksiin. Aineistosta nousi esiin, kuinka haastateltavat pitävät siitä, että katsotut ohjelmat jäävät mieleen pyörimään ja herättävät pohdintaa ja keskustelua katsomisen jälkeen.

”HI: Sarjoissa ja elokuvissa on silleen, ett vähän niinku musiikki, niin se sanottaa tunteita välillä tai että niistä saa voimaa. Mun mielestä sarjoissa ja elokuvissa on sama juttu, että jos sulla on elämässä jotain suurta, pientä, ihan sama mitä tahansa, niin jotenkin kun sä katot jonkun elokuvan mikä vaikka käsittelee sitä, niin se on yllättävän voimaannuttavaa, vaikka se olisi just joku rankempi kokemus, niin että miten paljon siitä voi saada.”

Lainauksesta nousee esiin, kuinka ohjelmien kuvataan sanottavan tunteita ja niistä saadaan voimaa. Suurin osa haastateltavista kuvaili katsomiensa ohjelmien muodostavan yhteyden heidän omaan elämäänsä ohjelmissa esitettyjen teemojen ja omassa elämässä tapahtuneiden kokemusten samankaltaisuutena. Kokemus siitä, että ohjelmissa käsitellään tai tunnetaan samoja asioita mitä itse on kokenut, sai haastateltavissa aikaan tunnekokemuksia, joita kuvailtiin voimaantumisen tunteena. Sarjaohjelmat ja elokuvat mahdollistavat erilaisten teemojen ja aiheiden käsittelyn siten, että ne luovat toivoa. Runsas ohjelmatarjonta mahdollistaa sen, että ohjelmia on valittavissa erilaisiin elämäntilanteisiin ja elämäkokemuksiin sen mukaan, minkälaista ohjelmasisältöä halutaan kuluttaa

kullakin hetkellä. Haastateltavat nostivat haastatteluissa esiin, kuinka he ovat saaneet voimaa katsomistaan ohjelmista. Aineistosta nousi esiin taiteen merkitys vaikeiden aiheiden käsittelyssä.

Ohjelmien herättämien tunnekokemusten kuvailtiin liittyvän omiin muistoihin ja elämäkokemuksiin. Aineistosta nousi esiin, kuinka sarjaohjelmat ja elokuvat luovat tuen ilmapiiriä haastateltavien tai heidän läheistensä vaikeissa elämäkokemuksissa. Katsotut ohjelmat herättävät vastaajissa pohdintaa omasta elämästä, lähipiirin kokemuksista ja yhteiskunnallisesti heille merkittävistä teemoista. Aineistosta nousi esiin, että sarjaohjelmat voivat toimia väylänä oman elämän tapahtuminen käsittelyssä, kuten haastateltavat seuraavassa aineistokatkelmassa kuvailevat.

H3: Ehdottomasti Still Alice, koska perheessäni on henkilö, jolla on muistisairaus. Mä oon kattonu sen niin monta kertaa ja mä oon itkeny sen takia monta kertaa, kun se on samaan aikaan hirvee ja surullinen, mutta samaan aikaan siinä sanotettiin niitä fiiliksiä ja se tuntuu niin käsinkosketeltavalta. Niistä saa voimaa. Yllättävän paljon taide auttaa elämässä, noissa vaikeissa asioissa.

H4: Mulla ei ole mitään tiettyä. Jollain tavalla muistaa sen hetken tai jotkut on semmosia, että niistä jää muisto, mutta ei sellasta, että se olisi käytännössä mitenkään muokannut henkisesti.

H2: Tärkein on Tim Burtonin Liisa ihmemaassa. Mä muistan, että mä katoin sen, mä olin sillai että okei, mä haluan näytellä joskus. Tosi monen sellasen elokuvan ja sarjan kautta mä ylipäättään päädyin tänne kouluun missä nyt oon.

H1: Musta tuntuu, että mulla on ollu Kings man elokuvat, koska ne on tehty niin hienosti.

Promising young woman on kans ehkä yks. Siinä oli paljon tunteita, surua ja vihaa ja shokkia kun sitä katto, niin sen takia se oli ehkä just hyvä.”

Ohjelmien katsominen voi luoda tunteen siitä, että vaikeassa elämänvaiheessa ei ole yksin. Aineistosta nousee esiin, kuinka osa haastateltavista samaistuu katsomissaan ohjelmissa esiintyvien hahmojen kokemuksiin. Samaistumisen kokemus luo mahdollisuuden yhteyden kokemiseen, ja sitä kautta ohjelmat mahdollistavat vertaistuellisten kokemusten syntymisen. Aineistosta nousee esiin haastateltavien tarve kuluttaa sellaista ohjelmasisältöä, joka vahvistaa tunnetta siitä, että on

muitakin, jotka ovat kokeneet samoja asioita kuin he itse. Vertaistukea voi kokea ohjelmien tarinoiden ja hahmojen kautta. Aineistosta nousee esiin, että haastateltavat hyödyntävät mahdollisuutta vaikuttaa kuluttamaansa ohjelmasisältöön siten, että valitut ohjelmasisällöt valikoituvat sen mukaan, millainen elämäntilanne on meneillään.

Sarjaohjelmien ja elokuvien kanssa ollaan vuorovaikutuksessa, jossa hahmoille tapahtuvia juonenkäänteitä voidaan verrata omiin elämäkokemuksiin. Hahmoihin tutustutaan ohjelmien katsomisen myötä ja hahmojen kanssa vietetään aikaa arjessa. Sitä kautta on mahdollista saada kokemus siitä, että muillekin tapahtuu samankaltaisia asioita kuin itselle ja muutkin kokevat samankaltaisia tunteita kuin itsellä on. Haastateltavat kertoivat, että he kokevat samaistumisen tunteita hahmoihin, joilla on samanlaisia kokemuksia kuin heillä itsellään ja jotka kohtaavat elämässään arkisia ongelmia. Seuraavaksi ote ryhmähaastattelusta liittyen hahmoihin samaistumiseen. Siinä ilmenee, kuinka haastateltavat pitävät eniten hahmoista, jotka tekevät inhimillisiä virheitä.

H1: Mä en tykkää ikinä päähenkilöistä. Päähenkilöt on aina semmosia sankarillisia ja ne nostetaan jalustalle, niin mä en ikinä tykkää siitä.

H2: Mäkään en usein tykkää päähenkilöistä, niihin ei hirveesti tuoda eri ulottuvuuksia. Musta tuntuu, että päähenkilöt on usein semmosia arkkityyppejä. Esim. supersankarileffoissa tai sarjoissa on aina semmonen päähenkilö, joka on sankari eikä tee muuta, kun on hyvä ja pelastaa.

Päähenkilö, josta mä tykkään, niin yleensä sen pitää olla semmonen johon samaistuu, joka on epätäydellinen ja tylsä.

H3: Mun mielestä hyvä päähenkilö olisi ehkä sellainen aito ja rehellinen, että ei olis just sellanen sankarillinen. Päähenkilöä kuuluu tuoda ehkä eniten esille, mut nekin on aina niin ilmiselviä, että tarvis enemmän samaistuttavia piirteitä, että päähenkilökin mokailisi samalla tavalla kun ne sivuhenkilöt.

Haastattelija: Minkälaisiin hahmoihin te samaistutte?

H1: Sellasiin, jotka on niinku itellä, että jotka on kokenut paljon ja mennyt läpi helvetin suurin piirtein. Sivuhenkilöllä, jolla on jotain luottamusongelmii, niin pystyy ite samaistuun, silleen, ett ei huolta, kyl se siitä.

H2: Mä tykkään usein hahmoista, jotka on samaistuttavia ja epätäydellisiä ja jolla on aina jotain vaikeuksia. Niihin on helppo samaistua ja hauskat henkilöt on myös hyvä.

H3: Mulla on semmoset henkilöt, ketkä mokailee ja yrittää kehittää itseensä. Tiedostaa ne virheet ja mokat ja tällaset.

Haastateltavat kertovat samaistuvansa hahmoihin, jotka ovat epätäydellisiä. Aineistosta käy ilmi, että sekä ohjelmissa esiintyviltä hahmoilta että ohjelmasisällöiltä toivotaan todenmukaisuutta. Hahmoilta ei toivota sankarillisuutta eikä yli-inhimillisiä piirteitä. Katkelmasta nousee esiin, että samaistuttavuuden kokemus syntyy aitoudesta, rehellisyydestä ja tylsyydestä. Hahmot voivat olla kohdanneet rankkoja elämäkokemuksia, mutta haluavat kuitenkin kehittyä ihmisinä tiedostamalla omat virheensä. Ohjelmat nähdään yhtenä väylänä oppia ja kehittyä. Eräs haastateltavista kuvaili ylisukupolvista ymmärrystä oman isovanhempansa kokemuksista sota-aikana.

H1: Mä sain tietää, että mun pappa oli ollu sodassa ja mä olin sitä ennen katsonut Tuntematon sotilas -elokuvan. Sitten katto sitä elokuvaa ihan eri silmin sen takia, että tietää että se on niinku kokenu sen tavallaan mistä meille puhutaan vaan tapahtumana tai ajanjaksona. Jostain asioista tulee isompi tunnepurkaus vaan sen takia, että tietää että joku on oikeasti kokenu sen niinku lähipiiristä tai vastaavissa.

H2: Mä katon kans historiallisia elokuvia, niin mulle tulee tosi usein semmosissa elokuvissa just silleen, ett miten väärin niitä ihmisiä on kohdeltu ja sit mulle tulee ihan hirvee olo siitä ja sit mä alan itkeen sen takii.

Haastateltava kertoi, kuinka hän oli katsonut Tuntematon sotilas -elokuvan ja elokuva oli herättänyt hänessä ison tunnekokemuksen. Ohjelmat voivat toimia väylänä ymmärtää ylisukupolvisia kokemuksia ja oppia historiaa. Aineistosta käy ilmi, että ohjelmien katsominen herättää

haastateltavissa tunnepohjaisia kokemuksia. Katsomiskokemukset voivat olla mieleenpainuvia elämyksiä, jotka lisäävät ymmärrystä niin itseä kuin muitakin ihmisiä kohtaan.

4.4. Tarinoihin ja hahmoihin samaistuminen

Sarjaohjelmissa ja elokuvissa tuodaan esiin erilaisia elämäntapoja, ulkonäköön vaikuttavia tekijöitä ja luonteenpiirteitä. Haastateltavat kuvailivat haastatteluissa hahmoja, joihin he samaistuvat ja hahmoja, joista he pitävät. Aineistosta käy ilmi, että ohjelmien katsominen vaikuttaa haastateltavien olemiseen suhteessa heihin itseensä ja heidän ympäristöönsä. Haastateltavat nuoret ovat siinä vaiheessa nuoruutta, jolloin rakennetaan identiteettiä. Sarjaohjelmat ja elokuvat voivat tietoisesti ja tiedostamattomasti toimia identiteetin rakennuspalikoina. Aineistosta selviää, että haastateltavat saavat vaikutteita katsomistaan ohjelmista niin pukeutumiseen kuin luonteenpiirteisiin liittyen. Ohjelmien katsominen tuo myös toivoa ja valaisee tulevaisuuden suunnitelmia. Tämä käy ilmi alla olevasta aineistokatkelmasta.

H3: Mä katon paljon psykologisia ja rikosjuttuja, niin ehkä tulevaisuutta ajatellen mä oon ajatellut, että haluaisi toimia sellaisten asioiden parissa. Ne on ehkä vahvistanut sitä haavetta.

H1: On tullut semmonen ”kaikki on mahdollista”, koska sarjoissa ja leffoissa tapahtuu kaikkea, niin sit ajattelee, että ei se elämä oikeestaan oo sen kummosempaa. Mitä vaan voi tapahtua koska vaan ja elämä on lyhyt, niin miksi ei vaan lähtis tekeen jotain. Jos tuntuu siltä, että metsässä keppien kanssa velhovaatteissa juokseminen on se oma juttu, niin miksi ei. Mä oon luova ihminen, ajattelen toi ois siistii, vois kokeilla vaikka näyttelemistä. Että wau toi heitti kirvestä siististi, mäkin haluan alkaa heittää kirveitä. Kaikki on mahdollista.

H2: Varsinkin joku sarja mitä katsoo kavereiden kanssa, esim yhden mun kaverin kanssa me katsotaan Aikuiset-sarjaa paljon, niin sitten puhetyyli tulee siitä usein. On jotain sanontoja tai fraaseja. Huumorikin vähän muokkautuu sen myötä ja tämmönen.

Edellä mainitussa aineistoesimerkissä haastateltava kertoo, kuinka Aikuiset-sarjasta on noussut hänen ja hänen kaverinsa käyttöön sanontoja. Sarja on myös vaikuttanut heidän puhetyyliinsä ja

muokannut huumorintajua. Yhdessä jaettu katselukokemus yhdistää ihmisiä ja sen vaikutusta nuorisokulttuuriin ei pidä aliarvioida. Toinen haastateltava nosti esiin ohjelmien tuottaman kokemuksen siitä, että kaikki on mahdollista. Ohjelmat voivat toimia kurkistuspintana erilaisiin todellisuuksiin ja kokemuksiin ja ne voivat motivoida katsojia tekemään asioita. Nykyaikana media on yksi sosialisointiin vaikuttavista tekijöistä ja yksi osa mediaa on sarjaohjelmat ja elokuvat. Haastateltavien tietoiset valinnat kuluttamiensa ohjelmasisältöjen suhteen tekevät heistä tietoisia myös ohjelmissa esiintyvien hahmojen piirteistä ja pukeutumistyyleistä. Seuraavaksi ote yhdestä ryhmähaastattelusta, jossa haastateltavat keskustelivat ihailemistaan hahmoista.

H2: Viimeisin oli Nälkäpeleistä Katniss, se päähahmo, koska se oli vahva naishahmo. Se oli viisas, vaikka se ei tehnyt itestään isoa numeroa. Se oli mun mielestä semmonen, että mä haluan olla tommonen. Se oli mun esikuva yhdessä kohtaa, varsinkin kun oli jotain rankkaa. Yläaste oli mulle rankkaa aikaa, niin se oli semmonen että mä haluan joskus olla yhtä vahva naishahmo kun hän.

H3: Mulla on siitä Handmaids talesta päähahmo June. Se on vahva ja itsevarma ja haluaa että muilla on hyvä olla. Ihan sama mitä sen ympärillä tapahtuu, niin se aikoo viedä sen oman tavoitteensa maaliin ja se kestää paljon kaikkea siinä sarjassa. Se on vahva naishahmo, se on tosi upee.

Elokuvien ja sarjaohjelmien kautta haastateltavat ovat tutustuneet hahmoihin, joista he ovat saaneet itselleen esimerkillisiä malleja olla, toteuttaa ja ilmaista itseään. Edellä mainitussa aineistokatkelmassa haastateltavat kertovat ihailevansa vahvoja naishahmoja ja toivoisivat itse omaavansa samankaltaisia piirteitä kuin heidän esiin nostamansa naishahmot. Haastateltava kuvailee, kuinka Nälkäpeli-elokuvan päähenkilö Katniss on toiminut hänelle esikuvana vahvasta naishahmosta ja auttanut yläasteaikana, jolloin hänellä on ollut rankkaa. Aineistosta käy ilmi, että elokuvien ja sarjaohjelmien luomat maailmat niin hahmojen, pukeutumisen, puhumisen ja ympäristön kautta vaikuttavat haastateltaviin ja toimivat esikuvina sen suhteen, minkälainen itse haluaa olla. Ohjelmat tuovat mahdollisesti näkyväksi jotain sellaista, mitä haastateltavat eivät välttämättä ole kokeneet aikaisemmin omassa elämässään. Sen lisäksi että hahmojen luonteenpiirteiltä toivotaan aitoutta, hahmoja ihailaan ja nähdään ne esimerkillisinä toimijoina, joilta saadaan voimaa. Fanikulttuuri näkyy samaistumisena ohjelmien hahmoihin ja ohjelmissa

esiintyvien tapojen, tyylin ja asenteiden imitoimisena omassa elämässä. Osa haastateltavista muovaa itseään niin ulkoisesti kuin sisäisesti ohjelmien innoittamana.

Aineistoni osoittaa, että suurin osa haastateltavista katsoo enemmän sarjaohjelmia kuin elokuvia. Sarjaohjelmat ovat ajallisesti kestoiltaan yleensä pidempiä kuin elokuvat, jolloin sarjaohjelmien luomissa maailmoissa ja niissä olevien hahmojen parissa vietetään pidempi aika kuin elokuvien parissa. Pitkään vietetty aika sarjaohjelmien parissa mahdollistaa sen, että haastateltavat altistuvat ohjelmien vaikutteille kuten hahmoille ja tarinaympäristölle pidempikestoisemmin kuin elokuvien katsomisessa. Seuraava aineistokatkelmä tuo näkyväksi keskustelun siitä, kuinka sarjaohjelmia katsotaan jonkin verran enemmän kuin elokuvia.

H2: Sarjoissa on enemmän jaksoja, mut määrällisesti mä katon aika tasaisesti molempia. Ehkä pikkasen enemmän sarjoja. Mä tykkäsin jossain vaiheessa enemmän kattoo leffoja kun sarjoja, mut nyt se on aika tasan.

H1: Mulla vaihtelee, mut tällä hetkellä mä katon tosi paljon sarjoja. Sitä ennen mä katoin tosi paljon kaikkia elokuvia. Ennen mä katoin ihan hirveesti kaikkii elokuvia missä on Hugh Grant, enkä mitään muuta.

H4: Mulla vaihtelee paljon. Jos mä katon sarjaa, niin sit mä saatan keskittyä siihen sarjaan, mutta sitten jos mä katon jotain, niin yleensä kesken sitä, mä en kato mitään muuta tai se on aika lailla tasoissa.

H3: Mä katon ehottomasti enemmän sarjoja. Elokuviaki joo, mut mä tykkään, että se kestää ja tarina jatkuu. Musta tuntuu, että sarjassa mä myötäelän tunnekuohut ja tuntuu, kun mä eläisin sen kanssa. Elokuva on vaan 1,5 tuntia tyyliin ja sitten se loppuu, niin sit musta tuntuu, että se oli siinä.

Haastateltavat viettävät paljon aikaa ohjelmien luomien maailmojen ja todellisuuksien parissa. Osa haastateltavista kuvailee, kuinka he mallintavat ohjelmissa esiintyvien hahmojen persoonallisuutta ja pukeutumistyyliä. Toisaalta ohjelmissa esiintyvät näyttelijät kiinnostavat, ja toimivat esikuvina. Ohjelmien parissa vietetty aika ei välttämättä ole suoraan verrannollinen ohjelmista saatujen vaikutteiden laajuuteen, mutta se kuitenkin mahdollistaa ideoiden ja vaikutteiden saamisen. Osa

haastateltavista kertoi, kuinka ohjelmia enemmän heihin vaikuttavat musiikki ja kirjallisuus. Alla on ote ryhmähaastattelusta, jossa keskusteltiin ohjelmien vaikuttavuudesta.

H4: Jos mä tiedän, että joku elokuva on tehty 70-luvulla tai se perustuu siihen, se voi olla kiinnostavampi kokonaisuus, kun verrattuna 2010-luvulla tehtyyn elokuvaan. Käytännössä vähän vaikuttaa, mut enemmän muhun vaikuttaa musiikki kun elokuvat tai sarjat.

H1: Muhun vaikuttaa huolestuttavan paljon. Mä katon elokuvaa tai sarjaa ja mietin, että kenenköhän hahmon persoonallisuuden ja pukeutumistyylin mä nyt kopioin. Sitten kun mä innostun sarjan takia jostain, niin mun on pakko hankkia tiettyjä vaatteita tai opetella soittamaan tiettyä soitinta tai tekemään jotain tiettyä asiaa sen perusteella, mitä mun lempparihahmo on tehnyt, koska mulle tulee motivaatio tehdä jotain asiaa.

H2: Mulla ehkä vaikuttaa muut ihmiset, ympäristö ja musiikki mun vaatteisiin. Joskus mä löydän jonkun hahmon ja jos se olemus on kiinnostava niin mä oon sillai, että ehkä mä voin ottaa tästä jotain. Mut se on harmi, kun ne kiinnostavat hahmot ei yleensä ole niitä kaikista moraalisesti hyveellisimpiä tyyppejä. Jos joku hahmo on inspiroiva, niin sit on vähän semmonen, että voinko mä tehdä näitä juttuja, onko se ihan ok.

H3: Yllättävän vähän on vaikuttanut. Muhun vaikuttaa, ei ne roolihahmot vaan näyttelijät. Seuraan instagramissa jotain päälle 200 näyttelijää. Mua kiinnostaa niiden elämä ja mä tykkään etsiä niistä artikkeleja ja videoita. Mä oon onnellinen niiden puolesta, kun mua kiinnostaa niiden elämä, että nekin on normaaleja tai nekin on vaan ihmisiä. Mua kiinnostaa, millä tavalla niihin vaikuttaa julkisuus ja kaikki tollanen. Rahallisesti tää ei liity vaatteisiin, mutta, kun mä katon jonku sarjan niin mun on pakko ostaa ne dvd:nä. Mä on käyttänyt päälle 2000 € niihin. Ne on vähän niinkun mun pieniä lapsia.

H4: Toi on sama vinyyleiden kanssa. Mä ostan jonkun tietyn painoksen ja vaikka se löytyy spotifysta, mut se että omistaa sen, niin on paljon suurempi merkitys sillä.

H2: Osaan nimetä varmaan jonkun kolme neljä näyttelijää, joista mä oon hyvin paljon etsinyt kaiken maailman haastatteluita. Mun monet kaverit kerää kirjoja, mut jos mennään johonkin kirppareille tai jonnekin, mä meen heti sinne leffahyllylle sillee, että noniin mitkä kaikki mä otan, koska siellä on eurolla tosi paljon elokuvia. Mulla on kolmelta eri näyttelijältä hyllyssä kaikki elokuvat, mitkä ei oo Netflixissä.

Aineistosta käy ilmi, että media vaikuttaa haastateltaviin monella eri tavalla. Ohjelmien hahmoja ja näyttelijöitä pidetään sellaisessa asemassa, että heistä otetaan mallia oman identiteetin rakentamiseen. Haastateltavat kertovat ottavansa vaikutteita ohjelmista, näyttelijöistä, musiikista, muista ihmisistä ja ympäristöstä. Elokuvia, dvd:itä, vinyylejä ja vaatteita ostetaan. Haastateltavat näkevät ne asioina, joihin he haluavat sijoittaa rahaa. Yksi haastateltava kuvailee, kuinka hän saa motivaatiota tehdä uusia asioita lempihahmonsä innoittamana, kuten opetella soittamaan uutta soitinta. Haastateltavat katsovat kuluttamiaan ohjelmia myös kriittisesti, kuten seuraava aineistolainaus osoittaa.

H1: Sarjat oikeesti vaikuttaa ihmisiin, niinkun nuorten maailmankatsomukseen ja miten vaikka asiat nähdään. Jos joku sarja on semmonen, tottakai sitä rupee helposti peilaamaan ja aattelee, että näin pitää olla. Jos jossain sarjassa käsitellään tosi paljon päihteitä, niin eihän ne aattele, ett ne on mitenkään vaarallisia ja sitten kun joku aikuinen tulee sanomaan niistä, ei sitä uskota, koska enemmän ajatellaan, että sarjat on oikeessa, joka on tosi naurettavaa.

H2: must tuntuu, että niinku tai että nuorilla nykyään on tavallaan aika semmonen, ett jos kattoo just jotain tv-sarjoja, kuten niinku nytkin on joku Euphoria ihan jäätävässä boomissa ja sillee, että nuoret kattoo tosi paljon niinku sarjoja, jotka kertoo oman ikäsistä lukiolaisista ja nuorista, niin tavallaan vertailee omaa elämää siihen. Nää nuoret käy bileissä ja nää tekee kaikkee villiä ja hullua ja kivaa, mut miks en mä. Musta tuntuu, ett se asettaa tietynlaiset ideat siitä mitä on nuorisokulttuuri ja millasta on olla nuori ja sit siihen tavallaan taivutaan.

Edellä esitelty aineistokatkkelma tuo esiin, kuinka haastateltavat kuvailevat sarjoilla olevan valtaa nuorten maailmankatsomuksen rakentumiseen. Ohjelmat kiinnostavat nuoria ja niihin uppoudutaan, mutta samalla aineistosta nousi esiin haastateltavien pohdinta liittyen median valtaan. Media inspiroi haastateltavia. Sarjaohjelmien ja elokuvien hahmot ja näyttelijät toimivat heidän esikuvinaan. Samaan aikaan aineistosta selviää, että haastateltavat arvioivat kriittisesti sarjaohjelmien ja elokuvien ohjelmasisältöjä ja tuovat näkyväksi huolen median vaikutuksesta nuorisokulttuuriin. Pelkoa aiheuttaa huoli siitä, että nuoriso luottaisi ohjelmien sisältöihin enemmän kuin lähipiiriin aikuisiin. Haastatteleman nuoret pohtivat sarjaohjelmien ja elokuvien luomia merkityksiä monesta eri näkökulmasta. Aineistosta nousee esiin haastateltavien tietoiset katselutottumukset ja ymmärrys siitä, että ohjelmien luomat maailmat ja eletty todellisuus ovat eri asioita. Haastateltavat oppivat ja valikoivat katsomistaan sarjaohjelmista ja elokuvista tietoisesti osia, jotka he mallintavat osaksi ajatusmaailmaansa ja ympäristöään.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämä pro gradu -tutkielma tuotti tietoa nuorten tavoista kuluttaa elokuvia ja sarjaohjelmia digitalisaation aikakautena ja hyödyntää niitä oman identiteettinsä rakentamisessa. Tutkimukseni aineisto koostuu 11 nuoren haastattelupuheesta, jota kokosin kolmessa eri ryhmähaastattelussa. Haastattelemani nuoret kertoivat siitä, mitä elokuvien ja sarjaohjelmien katselu heille merkitsee ja miten he rakentavat kuvaa itsestään elokuvia ja sarjoja katsellen ja niistä kavereiden kanssa keskustellen. Tutkimus kertoo ennen kaikkea siitä, miten ja miksi nuoret uppoutuvat ohjelmiin ja mitä tämä uppoutuminen heille merkitsee. Lisäksi tutkielmani tuotti tietoa siitä, minkälaisia ohjelmateemoja haastattelemani 11 nuorta kuluttivat Suomessa vuonna 2022.

Tutkimukseni taustalla vaikuttava ilmiö liittyy teknologiamurroksen seurauksena median käytön lisääntyneeseen kulutukseen ja elokuvien ja sarjaohjelmien parissa vietetyn ajan kasvuun. Aineistolle esittämäni päätutkimuskysymyksen tavoitteena oli selvittää miten elokuvien ja sarjaohjelmien katselu rakentaa nuoren identiteettiä. Ensimmäisen alatutkimuskysymyksen tarkoitus oli selvittää miten nuoret valitsevat katsomansa ohjelmat. Toinen alatutkimuskysymyksen tavoitteli vastauksien löytämistä siihen, miten haastattelemani nuoret näkevät itsensä suhteessa katsomiensa ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin. Kolmas alatutkimuskysymys pyrki selvittämään millaisia tunteita elokuvat ja sarjat heissä herättävät. Luvun lopussa esitän pohdintani tekemästani tutkimusprosessista.

5.1. Nuorten tietoiset katseluvalinnat

Haastattelemani nuoret kuvailivat ohjelmien katselutottumuksia siten, että minulle välittyi heidän olevan tietoisia elokuvien ja sarjaohjelmien kuluttajia. Tämä tarkoittaa sitä, että nuoret tunnistivat ja jäsensivät syitä ohjelmien katsomisen taustalla. Ohjelmia katsotaan, koska halutaan tuntee erilaisia tunteita, reflektoida elämäntapahtumia, paeta arkea, pitää hauskaa, viettää aikaa läheisten kanssa ja niitä katsotaan oman mielenkiinnon vuoksi. Haastateltavat kuvailivat, että he katsovat mielellään ohjelmia, jotka käsittelevät teemoja kuten nuoruus, ihmissuhteet, yhteiskunnalliset asiat, jännitys- ja rikostapaukset, kauhu, historia ja mielenterveys. Tutkimukseni tuo näkyväksi sen, että nuoret arvioivat kuluttamiaan ohjelmasisältöjä myös yhteiskuntakriittisesti. He ilmaisivat toiveen, että vähemmistöjen ääni kuuluisi enemmän ja yhteiskunnallisia teemoja käsiteltäisiin ohjelmissa mahdollisimman aidolla tavalla.

Haastatteleman nuoret kertoivat katsovansa ohjelmia melkein päivittäin, joten elokuvat ja sarjaohjelmat ovat merkittävä osa heidän arkeaan. Vuoden 2016 Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksesta käy ilmi, että Suomessa asuvista 7–29-vuotiaista vastaajista 81 % koki käyttävänsä mediaa sopivasti. (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 34.) Tämä kävi ilmi myös tutkimuksestani. Tutkimukseni nuoret eivät nostaneet esiin huolta liittyen elokuvien ja sarjaohjelmien parissa viettämästään ajan määrästä. He kuitenkin toivat ilmi tarpeen keskustella katsotuista ohjelmista läheisten kanssa, vaikka katsovat ohjelmia pääosin yksin.

Aineistostani nousi esiin, että osa nuorista kuvasi ohjelmien katsomisen olevan heille harrastus. Nuoret kuvailivat elokuvien ja sarjaohjelmien tarjoavan tarvittaessa joko tietoista tai tiedostamatonta vertaistukea elämässä tapahtuviin asioihin. Tietoiset katseluvalinnat vaikuttavat näin ollen olevan yhteydessä haastattelemieni nuorten elämäntilanteisiin ja asioihin, jotka ovat heille merkityksellisiä ohjelmien katseluhetkellä. Haastattelemieni nuorten tietoiset katseluvalinnat vaikuttivat olevan yhteydessä myös heidän omaan tarpeeseensa jäsentää itseään ja paikkaansa yhteiskunnassa. Katsomalla heitä itseään kiehtovia ohjelmia, he hakevat tietoa ja ymmärrystä itseään kiinnostavista teemoista ohjelmien kautta. Näin ollen voisi sanoa, että haastatteleman nuoret ovat vuorovaikutuksessa katsomiensa ohjelmien kanssa.

5.2. Nuoret samaistuvat ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin

Tutkimukseni tuo näkyväksi, että haastatteleman nuoret samaistuvat katsomiensa ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin. Nuoret kuvailivat samaistumisen kokemuksia monitasoisesti, mutta etenkin ohjelmien hahmojen asenteita mallinnetaan osaksi omaa toimintaa. Elokuvien ja sarjaohjelmien hahmoja ihailaan ja ne toimivat esikuvina samoin kuin näyttelijät. Hahmojen ihailua herättävät piirteet liittyvät aitouteen ja selviämiseen vaikeista elämäntilanteista. Hahmojen persoonallisuuspiirteiden lisäksi haastatteleman nuoret kiinnittivät huomiota hahmojen pukeutumistyyliin. Pukeutumiseen liittyviä ideoita saatiin hahmojen vaatetyyleistä. Tämän lisäksi haastatteleman nuoret kertoivat, että hahmojen puhetyylit tarttuivat osaksi heidän tapojaan puhua kavereiden kanssa, jotka ovat katsoneet samoja ohjelmia.

Tutkimuksestani käy ilmi, että elokuvien ja sarjaohjelmien tarinoihin samaistutaan, jos itse tai lähipiiriin kuuluva henkilö on kokenut jotain samankaltaista kuin tarinassa tapahtuvat asiat.

Ohjelmat lisäävät uskoa itseen haastavassa elämäntilanteessa ja saavat aikaan voimaantumisen kokemuksia. Muutama haastateltava nosti esiin, että heidän katsomansa ohjelmat ovat vahvistaneet heidän haaveitaan opiskelusta ja ammatinvalinnasta. Nuoret kuvailivat inspiroituneensa elokuvien ja sarjojen tarinoiden katselun myötä. Voimaantumisen ja inspiraation lisäksi ohjelmien kuvailtiin vaikuttavan huumorintajun rakentumiseen. Ystävän kanssa yhdessä katsottu ohjelma saa nauramaan ja katselukokemus jää yhteiseksi muistoksi, josta keskustellaan jälkeen päin.

Nuorten itse tuottamat kokemukset ohjelmien tarinoihin ja hahmoihin samaistumisen myönteisistä kokemuksista voi olla ristiriidassa sen suhteen, miten digitalisoituneessa yhteiskunnassa yleisesti suhtaudutaan mediaan ja ruudun katseluun. Elokuvat ja sarjaohjelmat ovat osa mediaa. Media herättää yhteiskunnallista keskustelua mediakasvatuksen näkökulmasta. Digitalisoitumisessa on nähty paljon uhkakuvia, mutta asia ei ole kuitenkaan näin mustavalkoinen. (Lonka 2020, 174.) Median kasvatusvaikutuksen voi nähdä positiivisena ja liittyy sen tietoyhteiskunnassa aktiivisesti toimivan kansalaisen menetelmäksi. Toisaalta markkinavetoisen median nähdään uhkaavan perinteistä sivistystä ja nuoren elämäntapoja syöttämällä epäolennaista viihdettä. Näin ollen media voidaan ajatella sekä hyvänä että pahana, riippuen suhtautumistavasta. (Herkman 2007, 45–47.) Median kasvatusvaikutuksiin liittyvien uhkakuvien vuoksi mielestäni on tärkeää tehdä tutkimusta, joka keskittyy nuorten tuottamiin ajatuksiin digitalisaation tuottamista ilmiöistä osana heidän kasvuun. Tutkimukseni osoittaa, että haastattelemani nuorten suhtautumistapa elokuvien ja sarjaohjelmien katseluun on myönteinen ja he samaistuvat katsomiensa ohjelmien hahmoihin ja tarinoihin.

5.3. Ohjelmat herättävät nuorissa tunteita

Mediakasvatusseuran raportista (2007, 46) käy ilmi, että median kuluttaminen tarjoaa samaistumisen kohteita erilaisille tunnekokemuksille. Tämä käy ilmi myös tutkimuksestani. Tutkimukseni tuo näkyväksi, että elokuvien ja sarjaohjelmien katselu tuottaa haastattelemilleni nuorille tunnepohjaisia kokemuksia. Haastattelemani nuoret kuvailevat ohjelmien katselun herättävän heissä erilaisia tunteita, kuten iloa, surua, vihaa, myötähäpeää, inhoa, innostuneisuutta, kiintymystä, ärsyyntyneisyyttä, pelkoa ja myötätuntoa. Nuoret kertoivatkin, että yksi valintaperuste katsotuille ohjelmille on halu kokea tunteita.

Tunteiden merkitys ohjelmien katselussa nousi tutkimuksessani selkeästi esiin. Nuoret toivovat, että ohjelmat, joita he katsovat saavat heissä aikaan tunnereaktioita. Ohjelmien katselun kuvaillaan auttavan tunteiden sanoittamisessa ja etenkin vaikeita tunteita ja traumoja käsittelevät ohjelmat koskettavat haastattelemani nuoria. Tutkimuksestani käy ilmi, että ohjelmat herättävät nuorissa tunteita etenkin silloin, kun katsotussa elokuvassa tai sarjaohjelmassa esiin nousevat tunteet linkittyvät nuorten omiin muistoihin ja elämänkokemuksiin. Ohjelmia katsotaan myös siksi, että ohjelmien halutaan saavan aikaan etukäteen toivottu tunnereaktio. Näin ollen elokuvat ja sarjaohjelmat toimivat haastattelemilleni nuorille mediaympäristöinä, joiden tiedetään saavan aikaan tunnereaktioita.

Tutkimuksessani ilmenee nuorten kyky tunnistaa omia tunteitaan osana elokuvien ja sarjaohjelmien katselukokemusta. Minulle kuitenkin heräsi kysymys, onko nuorilla riittävästi tilaisuuksia jakaa ajatuksiaan ohjelmista muiden kanssa, erityisesti kun ohjelmien katselu saattaa herättää voimakkaita tunteita. Tutkimustulokseni tukee Mediakasvatusseuran tutkimuskatsausta, jonka mukaan mediasisällöillä on merkittäviä vaikutuksia lasten ja nuorten tiedolliseen kehitykseen, tunne-elämään sekä identiteetin muotoutumiseen, samoin kuin fyysiseen ja sosiaaliseen kehitykseen (Salokoski & Mustonen 2007, 8). Mielestäni on tärkeää, että nuoret eivät jää katselukokemusten herättämien tunteiden ja ajatusten kanssa yksin vaan pääsevät keskustelemaan niistä muiden kanssa.

5.4. Ohjelmien katselun uppoutumiskokemuksen vaikutus nuorten identiteetteihin

Tutkimukseni mukaan elokuvat ja sarjaohjelmat ovat tärkeitä nuorille. Tutkimustulokset osoittavat, että elokuvien ja sarjaohjelmien katselu vaikuttaa haastattelemani nuorten identiteetin rakentumiseen. Tutkimuksessani kuvaan identiteettiä nuoruuden aikakautena, jolloin rakennetaan minäkuva. Identiteetin voidaan myös ajatella yhdistävän merkityksen ja tarkoituksen kokemukset toiminnoiksi, jotka perustuvat kokemukseen paikasta ja tehtävästä maailmassa (Côté 2019, 83). Tutkimukseni haastatellut nuoret saavat sekä samaistumisen kokemuksia että tunnereaktioita elokuvien ja sarjaohjelmien katselusta. Nämä kokemukset auttavat heitä osaltaan havaitsemaan itseään ja paikkaansa maailmassa toimimalla identiteetin hahmottamiseen ja muodostamiseen vaikuttavina osina.

Kognitiotieteen professori Richard Gerrigin (1993) kerronnallisen kuljetusteorian mukaan tarinoihin uppoutuminen voi saada aikaan asennemuutoksia. Elokuvien ja sarjaohjelmien tarinoihin

uppoutumiskokemuksen muodostumiseen voi vaikuttaa useat tekijät, kuten hahmoihin samaistuminen, kiinnostava juoni, tunteet, empatia ja teknologiset rakenteet. Tutkimuksestani käy ilmi, että haastattelemiini nuoret uppoutuvat katsomiinsa ohjelmiin kokemalla vahvoja tunteita, samaistumalla tarinoiden hahmoihin ja tarkastelemalla ohjelmien teknisiä ja teknologia rakennelmia. Uppoutuminen itselle mieluisaan elokuvaan tai sarjaohjelmaan toimi peilauspintana suhteessa omaan elämään ja siinä tapahtuviin asioihin. Tutkimuksestani käy ilmi, että uppoutumiskokemuksen muodostama ohjelmien katselukokemus saa nuorissa aikaan asennemuutoksia niin tulevaisuuden suunnitelmien teon, pukeutumisen ja yhteiskunnallisten arvojen ja asenteiden pohtimisen näkökulmasta tarkasteltuna. Näin ollen tutkimukseni tuo näkyväksi, että haastattelemieni nuoret kokevat uppoutumisen kokemuksia ohjelmia katsoessaan ja kiinnostus tiettyihin ohjelmiin voi kertoa nuoren mielenkiinnon kohteista laajemmin.

Ohjelmat toimivat yhtenä vaikuttimena tutkimukseni nuorten kokemukseen oman identiteetin rakentamisessa digitalisoituneessa nykyaikassa. Mediaa käytetään identiteetin rakennustyössä sen tarjoamia arvoja, uskomuksia ja unelmia hyödyntämällä (Salokoski & Mustonen 2007, 57). Tämä käy ilmi tutkimuksestani. Ohjelmien muodostamien uppoutumiskokemusten ansiosta sarjaohjelmat ja elokuvat inspiroivat ja motivoivat haastateltavia elämässä. Näin ollen uppoutumiskokemusten aikaan saavat asennemuutokset vaikuttavat haastateltavien sisäiseen ja ulkoiseen maailmaan. Jäin pohtimaan elokuvien ja sarjojen tuottamia taide-elämyksiä. Parhaimmillaan ne tarjoavat kanavan oman identiteetin tutkimiseen ja ilmaisemiseen monimuotoisesti ja syvästi, kuten tutkimustulokseni osoittaa.

Ohjelmiin uppoutumisen kokemukset vievät nykytodellisuudesta tarinatodellisuuteen, jossa nuoret viettävät aikaansa arkisin. Elokuvien ja sarjaohjelmien tarjoamia tarinamaailmoja ja hahmoja on yhtä paljon kuin elokuvia ja sarjaohjelmia on olemassa. Nuoret tarvitsevat turvallisen tilan kasvaa, ja tutustua erilaisiin ihmisyyden vaihtoehtoihin, joista he voivat valita oman identiteetin rakentamisen kannalta itselleen sopivimmat raaka-aineet. Tutkimukseni osoittaa, että elokuvat ja sarjaohjelmat voivat toimia tämänkaltaisena turvallisenä tilana identiteetin rakentamisen tukena.

5.5. Jälkikirjoitus

Tutkimuksen teko oli itselleni opettavainen matka. Kuunneltuani äänitettyä tutkimusaineistoani huomasin, että haastatteluaineisto tuntui samankaltaiselta tarinalliselta kokonaisuudelta kuin haastateltavien kertomat kokemukset liittyen ohjelmien katseluun. Oli mielenkiintoista huomata, että elokuvista ja sarjaohjelmista keskustelu herätti haastateltavissa innostuneisuutta aiheesta puhumisen suhteen. Samankaltaista innostuneisuutta koin itse tutkimusprosessini aikana. Hetkittäin uppouduin tutkimuksen tekoon samoin kuin haastateltavat kuvailivat uppoutuvansa katsomiinsa ohjelmiin. Koin myös haasteita tutkimusraportin kirjoittamisessa. Tutkimukseen liittyvää pohdintaa helpottaakseni kirjoitin tutkimuspäiväkirjaa. Siihen kirjasin ylös analyysivaiheen ideoita ja tutkimustani tarkentavia havaintoja. Säännölliset gradupalaverikeskustelut graduohjaajani Päivi Honkatukian kanssa auttoivat tutkimuksen etenemisessä ja oman tutkijaidentiteettini rakentumisessa.

Tutkimukseni tuotti tietoa haastattelemieni nuorten osalta elokuvien ja sarjaohjelmien positiivisesta kulutuksesta. Haastattelemanuoret viettävät aikaansa elokuvien ja sarjaohjelmien parissa arkisin ja tutkimuksestani käy ilmi, että ohjelmien katselu vaikuttaa heidän identiteettinsä rakentumiseen ohjelmien katseluun uppoutumisen seurauksena. Sen sijaan, että ohjelmien katselua kauhisteltaisiin, on tärkeää ymmärtää, miksi niin tehdään. Tähän tutkimukseeni tuotti ymmärrystä ja tietoa haastattelemieni nuorten kohdalla.

Mielestäni tutkimuksessani onnistuin haastatteluiden teossa ja aineiston analyysissa. Pysin parhaani mukaan tuomaan tutkimustulokset esiin tutkimusraportissani. Aineistoni pohjalta minulle muodostui vaikutelma siitä, että nuoret katsovat elokuvia ja sarjaohjelmia, koska ohjelmien tarinoiden avulla nuoret muokkaavat minäkuvaansa ja hahmottavat yhteiskuntaa ja omaa paikkaansa siinä (Green & Brock & Kaufman 2004, 311). Tutkimukseeni haastatteluihin osallistuneet nuoret kertoivat uppoutuvansa katsomiinsa ohjelmiin. Ohjelmiin uppoutumisen kokemukset voivat saada aikaan muutoksia ajatuksissa ja ajatusten muutokset voivat vaikuttaa identiteetin rakentumiseen. Näin ollen elokuvien ja sarjaohjelmien katselun uppoutumiskokemukset voivat toimia yhtenä osana minäkuvaan muokkaamisessa ja yhteiskunnan hahmottamisessa haastattelemieni nuorten kohdalla.

Sosiaalipsykologi Sonia Livingstone ja tutkija Moira Bovill (2002, 9–10) kirjoittavat median ja nuoruuden yhteydestä toisiinsa. Media voidaan nähdä yhtenä tekijänä, joka vaikuttaa lapsuuden

loppumiseen liian aikaisin. Toisaalta median ymmärretään tuottavan uusia mahdollisuuksia luovuuden, itseymmärryksen ja tasa-arvon lisääntymisessä. Livingstonen ja Bovilin mielestä lasten ja nuorten mediankäyttöä ei ole syytä nähdä syyllistävien tai pelkoa lietsovien lasien läpi. Televisiota katsovat lapset ja nuoret ole katsomiensa ohjelmien vankeja kyseenalaistamatta näkemäänsä. Nuorisokulttuuri rakentuu monesta eri tekijästä, mutta nykyaikana digitaalinen media on merkittävässä roolissa siinä mukana. Lasten ja nuorten säätiön (2019) tekemän tutkimuksen mukaan, digitalisaatio onkin nuorten mielestä yksi keskeisimpiä Suomea muuttavia ilmiöitä tulevien vuosikymmenten aikana.

Digitalisoitumisen yhteiskunnalliset ja kulttuuriset vaikutukset on hyvä huomioida nuoria tukevassa työssä, koska digitalisoituminen vaikuttaa nuoriin lisääntyvässä määrin. Nyky-yhteiskunnassa käytetään termejä mediataidot ja mediakasvatus viittaamaan kykyyn hallita medialaitteita ja vahvistaa taitoja elää medioituneessa kulttuurissa. (Kiuru & Narsakka 2021, 6). Nuoret tarvitsevat tukea kriittisen medialukutaidon kehittämiseen ja tätä tukea voidaan saada nuorisotyössä ja kaikkialla missä aikuiset ja nuoret kohtaavat (Óturai 2015, 1). Nuorisotyön rooli alati kehittyvässä digitalisoituvassa maailmassa onkin tukea nuoren kasvua ja kehitystä. Tutkimustulokseni vahvistaa ajatustani siitä, että nuorten parissa toimiessa on hyvä olla tietoinen median kasvatusvaikutuksista nuoriin.

Digitaalinen nuorisotyö viittaa nuorisotyössä tapahtuvaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen. Käytännössä tämä voi näkyä pelikasvatuksena, sosiaalisen median hyödyntämisenä nuorten tavoittamisessa ja tapahtumien järjestämisenä. Tämän lisäksi digitaalista nuorisotyötä voidaan tehdä ilman digilaitteita. Nuorten kanssa keskustelu ja ohjaus on olennainen osa digitalisoituneessa nykyaajassa tehtävää digitaalista nuorisotyötä. (Verke 2023.) Tutkimukseni osoittaa, että haastattelemiä nuoret haluavat keskustella katsomistaan ohjelmista muiden kanssa. Elokuvat ja sarjat vaikuttavat haastattelemieni nuorten identiteettiin, joten on ymmärrettävää, että vaikuttavista katselukokemuksista halutaan jutella. Mielestäni on tärkeää käydä keskustelua nuorten kanssa ohjelmista, jotka herättävät voimakkaita tunnereaktioita, jotta kokemusten kanssa ei tarvitse jäädä yksin.

Verken – Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen toteuttaman kuntien nuorisotyöntekijöille suunnatun kyselyn mukaan digitaalisen median ja internetin hyödyntäminen nuorisotyössä koetaan tärkeänä. Työntekijät kaipaavat kuitenkin tukea ammatilliseen kehittymiseen, koska he kokevat olevansa uusien palveluiden käytössä nuoria jäljessä. Kysely toteutettiin vuonna

2013 ja siihen vastasi 915 nuorisotyöntekijää. (Óturai 2015.) Tutkimukseni myötä pohdin nuorisotyöntekijöiden ja nuorten parissa toimivien aikuisten omaa suhdetta digitalisoitumiseen, mediaan ja ohjelmien katseluun. Mieleeni nousi ajatus, tarvitseeko aikuisen oman mediasuhteen olla hyvinvointia edistävässä kunnossa, jotta hän voi tukea nuorta nuoren oman mediasuhteen muodostamisessa? Mielenkiintoinen jatkotutkimusidea olisi tutkia, miten aikuisen mediasuhde vaikuttaa nuoren mediasuhteen kehittymiseen ja mikä merkitys sillä on.

Kuluttajan valta on lisääntynyt suhteessa siihen, miten mediaa käytetään ja minkälaista ohjelmasisältöä kulutetaan. Samalla tämä ilmiö tuottaa mielettömän määrän mahdollisuuksia valita minkälaisia elokuvia ja sarjaohjelmia katsotaan. Maksullisten suoratoistopalveluiden hankintaan vaikuttaa nuoren taloudellinen tilanne. Tämä saattaa luoda epätasa-arvoa siinä, kenellä on taloudellinen mahdollisuus haluamansa ohjelmasisällön kuluttamiseen ja kenellä ei. Jatkossa olisi mielenkiintoista tutkia nuorten mahdollisuuksia kuluttaa suoratoistopalveluita ja kohdistaa tutkimusta tietoisten katseluvalintojen merkityksistä nuorten kasvuun. Olisi myös mielenkiintoista tietää, minkälaisia asennemuutoksia ohjelmien katselu saa nuorissa aikaan.

Elokvien ja sarjaohjelmien tarinoiden voidaan ajatella heijastavan yhteiskuntaa. Elokuva on vanha taidemuoto, joka parhaimmillaan lisää empatian tunnetta ja sitä kautta kykyä osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun (Kovanen ym. 2013, 14). Tutkimukseni nuoret kertoivat ohjelmien katselun innoittamina ajatuksiaan yhteiskunnallista asioista. Nuoret toivovat, että ohjelmissa käsiteltäisiin enemmän vähemmistöjen oikeuksia. Tämä huomioon ottaen tutkimukseni antoi tietoa myös siitä, mitä teemoja haastattelemani nuoret toivovat näkevänsä elokuvissa ja sarjaohjelmissa. Elokvien ja sarjaohjelmien käsikirjoittajat voivat ottaa huomioon haastattelemieni nuorten ehdotuksia ja toiveita, ja mahdollisesti käsitellä näitä aiheita ohjelmissa enemmän.

Tutkimukseni mukaan elokuvat ja sarjaohjelmat vievät nuoret hetkellisesti pois haastavien ajatusten keskeltä, tuottavat iloa, surua, jännitystä, yhteisöllisyyttä ja naurua. Audiovisuaalisten tarinoiden luomien tarinamaailmojen kautta voidaan tutustua ja uppoutua arjen toisella puolella oleviin todellisuuksiin katsomalla elokuvia ja sarjaohjelmia. Nuorisotyön kannalta on oleellista olla selvillä nuorten ajatuksista, jotta nuorisokulttuuriset muutokset voidaan ottaa huomioon nuorisotyössä (Lonka 2020, 174). Tutkimukseeni osallistuneet nuoret toivovat, että he voivat keskustella katsomistaan ohjelmista muiden kanssa. Ohjelmista keskusteleminen on yksi keino tukea nuoria nykyajan digitalisoituneessa mediakulttuurissa. Ohjelmien mediasisällöt voivat toimia keskusteluteemoina nuorten parissa toimiessa. Näin ollen tutkimukseni tuloksia voidaan hyödyntää

nuorisotyössä ja nuorten parissa toimiessa siten, että nuorten kanssa muistetaan keskustella heidän kuluttamistaan mediasisällöistä avoimen kiinnostuneesti.

LÄHTEET

Alasoini, Tuomo (2015) Digitalisaatio muuttaa työtä–millaista työelämää uudistavaa innovaatiopoliittikkaa tarvitaan? Työpoliittinen Aikakauskirja, 2(2015), 26–37.

Breen, Andrea V. & McLean, Kate C. & Cairney, Kristen & McAdams, Dan P. (2017) Movies, Books, and Identity: Exploring the Narrative Ecology of the Self. *Qualitative psychology* (Washington, D.C.) 4.3 (2017): 243–259.

Cooper, Victoria & Holford, Naomi & Group, Taylor & Francis (2020) Exploring Childhood and Youth. ProQuest Ebook Central.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=6270003>

Cote, James E. (2019) *Youth Development in Identity Societies: Paradoxes of Purpose*. Milton: Routledge.

Dhoest, Alexander, & Simons, Nele (2016) Still ‘watching’ TV? The Consumption of TV Fiction by Engaged Audiences. *Media and communication* (Lisboa) 4.3A (2016): 176–184.

Drotner, Kirsten (1999) Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity, *Paedagogica Historica*, 35:3, 593-619, DOI: 10.1080/0030923990350303

Erikson, Erik H. (1968) *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton.

Eriksson, Susan & Tuuva-Hongisto, Sari (2019) Nuorisotyön digitalisaatio 2030. ”Meidän tulisi osata tarjota nuorille työkaluja maailmaan, jota emme itse vielä tunne.” Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/261063/URNISBN9789523441927.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Eskola, Jari & Suoranta, Juha. (1998) *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Finlex (2016) Nuorisolaki.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285#Pidm46434450301376>

Gerrig, Richard (1993) *Experiencing Narrative Worlds*. Taylor and Francis.

Grau, Oliver (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press.

Green, Melanie C. & Brock, Timothy C. (2000) The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of personality and social psychology* 79.5 (2000): 701–721.

Green, Melanie C. & Brock, Timothy C. & Kaufman, Geoff F. (2004) Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds. *Communication theory* 14.4 (2004): 311–327.

Hakola, Outi & Salminen, Janne (2020) Populaarikulttuurin Poliittisuus. Propagandasta Ideologisuuteen. *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 33.3-4 (2020): 3–7.

Hall, Stuart (1999) Identiteetti. Suom. ja toim. Herkman, Juha & Lehtonen, Mikko. Tampere: Vastapaino.

Harinen, Päivi (2000) Valmiiseen tulleet. Tutkimus nuoruudesta, kansallisuudesta ja kansalaisuudesta. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Helsper, Ellen J. (2012). A corresponding field's model for the links between social and digital exclusion. *Communication Theory*, 22 (4), 403–426. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01416.x>

Herkman, Juha (2007) Kriittinen mediakasvatus. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (1997) Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto, Eerika & Mäkinen, Minna & Väkeväinen, Nina (2022) Havainnointi ja haastattelu. Teoksessa Fingerroos, Outi & Konsta Kajander & Tiina-Riitta Lappi. Kulttuurien tutkimuksen menetelmät. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Juuti, Pauli & Puusa, Anu (2020) Laadullisen aineiston analysointi. Teoksessa Puusa, Anu & Pauli Juuti (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus.

Kaarakainen, Suvi-Sadetta & Kaarakainen, Meri-Tuulia (2018) Tulevaisuuden Toivot – Digitaalisten Medioiden Käyttö Nuorten Osallisuuden Ja Osaamisen Lähteenä. *Media & viestintä* 41.4 (2018).

Kananen, Jorma (2017) Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kavi (2023) Mediakasvatus ja kuvaohjelmayksikkö. <https://kavi.fi/kansallinen-audiovisuaalinen-instituutti-palvelee/kavi-virastona/mediakasvatus-ja-kuvaohjelmayksikko/>

Kellner, Douglas (2003) *Media Spectacle*. Taylor & Francis Group. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=171077>.

Kohvakka, Rauli & Saarenmaa Kaisa (2021) Median merkitys on kasvanut pandemian aikana – monet ikäihmiset ovat ottaneet melkoisen digiloikan. Tilastokeskus. <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2021/median-merkitys-on-kasvanut-pandemian-aikana-monet-ikaihmiset-ovat-ottaneet-melkoisen-digiloikan/>

Koiranen, Ilkka & Räsänen, Pekka & Södegård, Caj (2016) Mitä digitalisaatio tarkoittaa kansalaisen näkökulmasta? *Talous ja yhteiskunta* 3/2016, s. 24–29. Palkansaajien tutkimuslaitos.

Kovanen, Marjo & työryhmä (2013) *Elokuvakasvatuksen opas*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

Kiuru, Inka & Narsakka, Juho (2021) *Muiden mediasta meidän mediaksi*. Kulttuurisensitiivisen mediakasvatuksen opas. Mediakasvatusseura ry & Pakolaisnuorten tuki ry. https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2021/09/Muiden_mediasta_meidan_mediaksi_opas_WEB.pdf

Kiviniemi, Kari (2018) Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Valli, Raine & Juhani Aaltola. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 5. uudistettu ja täydennetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kuula, Arja (2011) Tutkimusetiikka: aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.

Lasten ja nuorten säätiö (2019) Suomi vuonna 2050. Millaiseen tulevaisuuteen nuoret uskovat? <https://www.nuori.fi/static/b382d4b9a229fa4ca540e9f8aff00230/Suomi-vuonna-2050-1.pdf>

Lehtinen, Erno & Marja Vauras & Marja-Kristiina Lerkkanen (2016) Kasvatuspsykologia. 3., uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Leino, Ritva (2021) Median valtaajat. Helsinki: Into.

Livingstone, Sonia & Moira Bovill (2002) Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment. SAGE Publications.

Lonka, Kirsti (2020) Selvitys koronapandemian lyhyen ja pitkän aikavälin hyvistä ja huonoista seurauksista koskien koulutusta, nuoria ja hyvinvointia. Teoksessa eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2020. Koronapandemian hyvät ja huonot seuraukset lyhyellä ja pitkällä aikavälillä. Helsinki: Eduskunta, 168.

Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (2016) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf

Meyrowitz, Joshua (1999) Understandings of Media. ETC: A Review of General Semantics, 56(1), 44–52. <http://www.jstor.org/stable/42579860>

Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa. Näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf

Mulari, H., Vilmilä, F. & Merikivi, J. (2017). Huolipuheen yli - näkökulmia lasten ja nuorten medioituneeseen vapaa-aikaan. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma43>

Nieminen, Juha & Honkatukia, Päivi (2017) Nuorisokysymyksen rakentuminen – neljä näkökulmaa. Hoikkala, T. & Kuivakangas, J. (toim.) Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Humanistisen ammattikorkeakoulun julkaisuja; No. 42.

Nivala, Elina & Saastamoinen, Mikko (toim.) (2007) Nuorisokasvatuksen teoria: perusteita ja puheenvuoroja. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Oatley, Keith (2002) Emotions and the Story Worlds of Fiction. Teoksessa Green, Melanie C. & Strange, Jeffrey J. & Brock, Timothy C. (toim.) Narrative Impact Social and Cognitive Foundations. Mahwah, NJ: L. Erlbaum Associates.

Palonen, Kari. (1987) Tekstistä politiikkaan. Johdatusta tulkintataitoon. Tampere: Vastapaino.

- Pekkala, L. & Pääjärvi, S. & Happo, H. (2012) Kontrollista kasvatukseen. Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu, 25(4), 62–66. <https://doi.org/10.23994/lk.121160>
- Peters, Durham John & Wickberg, Adam (2023) Environing empires and colonial media. Teoksessa Wickberg, Adam & Gardebo, Johan. Environing Media. 1. painos. Routledge.
- Pietilä, Ilkka (2017) Ryhmäkeskustelu. Teoksessa Hyvärinen, Matti & Nikander, Pirjo & Ruusuvuori, Johann. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino.
- Puukka, Päivi (2021) ”Elämästä puuttuisi yksi iso pala” – moni katsoo lempisarjaansa päivittäin, koska se lohduttaa, lievittää stressiä ja pitää seuraa. Yle uutiset. <https://yle.fi/uutiset/3-11838484>
- Puusa, Anu (2020) Näkökulmia laadullisen aineiston analyysiin. Teoksessa Puusa, Anu & Pauli Juuti (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus.
- Ready, Jonathan L. (2023) Immersion, Identification, and the Iliad. Oxford: Oxford University Press.
- Roberts, Donald F. & Foehr, Ulla G. & Rideout, Victoria J. & Brodie, Mollyanne (2004) Kids and Media in America. Cambridge University Press.
- Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo (2017) Haastatteluaineiston litterointi. Teoksessa Hyvärinen, Matti & Nikander, Pirjo & Ruusuvuori, Johann. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino.
- Salasuo, Mikko (2020) Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus. <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/05/lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-2020-web.pdf>
- Salmela, M. (2017). Affektiivinen käänne: Yksi vai monia? Käsitteellisiä ja metodologisia pohdintoja. Tieteessä Tapahtuu, 35(2). <https://journal.fi/tt/article/view/61405>
- Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu (2007) Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Helsinki: Mediakasvatusseura.
- Sanomalehtien liitto (2020) Nuorten mediankäyttö ja korona. Tiivistelmä päätuloksista. https://www.uutismediat.fi/wp-content/uploads/2020/05/Nuorten-mediankaytto-ja-korona_tiivistelma-paatuloksista.pdf
- Scherr, Sebastian & Mares, Marie-Louise & Bartsch, Anne & Götz, Maya (2018) On the relevance of parents and TV as socializers of 6–19 year-olds’ expressions of emotion: representative data from Germany, Journal of Children and Media, 12:1, 33-50.
- Tan, Ed & Doicaru, Miruna M. & Hakemulder, Frank & Balint, Katalin & Kuijpers, Moniek M. (2017) Into film. Does absorption in a movie’s story world pose a paradox? Teoksessa Hakemulder, Frank (toim.) Narrative Absorption. Amsterdam, Netherlands. John Benjamins Publishing Company.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2004) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Tammi.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Tammi.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2023) Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa.

https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Turkle, Sherry (2011) Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

Valtonen, Anu & Viitanen, Meiju (2020) Ryhmäkeskustelut laadullisena tutkimusmetodina. Teoksessa Puusa, Anu & Juuti, Pauli & Aaltio, Iris (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus.

Verke (2019) Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta.

https://www.verke.org/uploads/2021/01/07d257a7-mita-nuorisotyön-tulisi-tietaa-havaintoja-teknologisoituvasta-maailmasta-2019_verke.pdf

Verke (2022) Yhdenvertainen vai eriarvoistuva digitaalinen nuoruus?

<https://www.verke.org/blogit/yhdenvertainen-vai-eriarvoistuva-digitaalinen-nuoruus/>

Verke (2023) Digitaalinen nuorisotyö. Tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. <https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

Vinney, Cynthia (2022) What is Narrative Transportation? <https://www.verywellmind.com/what-is-narrative-transportation-5217042>

Vuk, Sonja & Tonka Tacol & Janez Vogrinc (2015) Adoption of the Creative Process According to the Immersive Method. CEPS journal 5.3 (2015): 51–71.

Óturai, Gabriella (2015) Nuorisotyöntekijöiden käsityksiä mediakasvatuksesta.

Mediakasvatusseuran lisäraportti Verken kuntakyselyyn. Helsinki: Mediakasvatusseura.

https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/verke_mediakasvatus_raportti1.pdf

LIITE 1: TEEMAHAASTATTELURUNKO

Haastatteluteemat:

1. Sarjaohjelmat ja elokuvat, mitä katsotaan
2. Sarjaohjelmien ja elokuvien vaikutukset omaan kasvuun
3. Sarjaohjelmien ja elokuvien katselutottumukset
4. Sarjaohjelmien ja elokuvien vaikutukset ajatteluun suhteessa yhteiskuntaan

LIITE 2: INFOKIRJE HAASTATELTAVILLE

Kiitos osallistumisesta pro gradu -tutkielmani haastateltavaksi. Tavoitteenani on selvittää, elokuvien ja televisiosarjojen merkityksiä haastateltaville nuorille. Olen kiinnostunut tutkimaan, minkälaista elokuva- ja televisiosarjasisältöä nuoret kuluttavat ja miksi nuoret valitsevat katsomansa ohjelmat. Vaikuttavatko nuorten kuluttamien elokuva- ja televisiosarjasisältöjen valintaan yhteiskunnalliset aiheet ja mikä merkitys kulutetulla elokuva- ja sarjaohjelmasisällöllä on nuoren kuvaan omasta identiteetistään.

Tekemäni haastattelut ovat luottamuksellisia ja minua tutkijana koskee vaitiolovelvollisuus. Haastattelut nauhoitetaan ja säilytän nauhoitteita tietokoneellani tutkimuksen teon ajan. Tutkielman valmistuttua poistan nauhoitteet tietokoneeltani. Haastateltavien anonymiteetista huolehditaan ja haastateltavat eivät ole tunnistettavissa antamiensa vastausten perusteella. Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja haastateltavat voivat peruuttaa osallistumisensa tutkimukseen koska tahansa. Kysymyksiin vastaaminen on myös vapaaehtoista, jos johonkin kysymykseen ei halua vastata, siitä voi kieltäytyä vapaasti.

Tutkielma valmistuu vuoden 2023 lopussa, jonka jälkeen se on luettavissa Tampereen yliopiston Trepo-tietokannasta <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/105882>.

Ystävällisin terveisin,

Saara-Maria Kontio (yhteystiedot)