

Katja Haapalainen

ANIMAATIOTA AIKUISILLE

Onko animaatioelokuville aikuisyleisöä?

ANIMAATIOTA AIKUISILLE

Onko animaatioelokuville aikuisyleisöä?

Katja Haapalainen
Opinnäytetyö
Kevät 2018
Viestintä
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestintä, Visuaalinen suunnittelu

Tekijä(t): Katja Haapalainen

Opinnäytetyön nimi: Animaatiota aikuisille - Onko animaatioelokuville aikuisyleisöä?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2018

Sivumäärä: 57

Opinnäytetyöni käsittelee aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia ja syitä siihen, miksi niitä tuotetaan niin vähän verrattuna lastenanimaatioon. Keskeinen kysymykseni on, katselevatko aikuiset animaatioelokuvia ja jos, niin minkälaisia? Tutkielmassani esittelen animaation nykytilannetta ja mahdollisia kehityssuuntia sekä selvitan, minkälaisia animaatioelokuvia aikuiset ovat kiinnostuneita katsomaan ja mikä on tällä hetkellä suosittua. Aikuisten animaatiosta rajattuna aiheena ei ole löydettävissä juuri lainkaan tietoa, joten tarvetta tutkimukselle on.

Henkilökohtainen tavoitteeni oli selvittää, onko aikuisille suunnattujen animaatioelokuvien kysyntä niin suuri, että niiden parissa kannattaisi rakentaa uraa. Tietoperustana ja lähteinä hyödynnän esimerkiksi animaation historiaa käsitteleviä teoksia, alan ammattilaisten tekstejä, uutisartikkeleita ja verkon tilastotietoja. Aineistona on erinäisiä aikuisille suunnattuja tai historiallisesti animaatioalan kannalta merkittäviä animaatioelokuvia.

Suuren osan tarvitsemastani informaatiosta kerään kvantitatiivisella survey-kyselyllä, jonka avulla voin kartoittaa suomalaisten mielipiteitä aikuisille suunnatuista animaatioelokuvista: onko niille kysyntää ja jos niin millaisille ja mikä ei lainkaan kiinnosta sekä vaikuttavatko ikä, elämäntilanne tai sukupuoli mieltymyksiin.

Tutkimukseni perusteella aikuisista suurin osa katselee animaatioelokuvia. Tällä hetkellä eniten katsellaan lapsille suunnattua animaatiota, joka tarjoilee myös aikuisia kiinnostavaa sisältöä. Vain pieni osuus kyselyyn vastanneista ilmoitti, ettei katsele lainkaan animaatioelokuvia, ja heistäkin osa siksi, ettei ole löytänyt itseään kiinnostavaa animaatioelokuvaa. Yllättävä tulos siis oli, että vaikka animaatiosta puhutaan edelleen lastenviihteenä, tämä oletus ei pidäkään paikkaansa vaan aikuiset ovat myös innokkaita animaation katselijoita. Suurin syy kaikessa hiljaisuudessa tapahtuneelle muutokselle on animaation parissa kasvanut ja nyt aikuisiän saavuttanut sukupolvi, joka edelleen lapsuuden tottumusten mukaisesti jatkavat animaation katselua.

Johtopäätös siis on, että aikuisille suunnatuille animaatioelokuville olisi kysyntää. Aikuiskatsojille suunnatun animaation ei tarvitse olla lapsilta kiellettyä, vaan tärkeintä on huolellinen, visuaalisesti nautittava animointi ja harkittu juoni hyvällä huumorilla höystettynä.

Animaatio, aikuiset, elokuva, yleisö, aikuisille suunnattu, lastenanimaatio

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Communication studies, Visual Design

Author(s): Katja Haapalainen

Title of thesis: Animation for Adults – do adult audiences watch animated films?

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2018 Number of pages: 57

This thesis deals with animated films directed to adult audiences and aims to resolve why are there so many more children's animated movies being produced compared to adult's animated movies. The primary question I'm looking to find an answer for is, do adults watch animated films and if so, what do they prefer to watch? The thesis introduces the current situation of animation and aspires to predict its possible near-future directions. I'll be looking into animated films popular at the moment and finding out what interests the adult animation viewers. Previous data of animation directed for adults is non-existent so research on the topic is called for.

My personal goal is to find out whether the demand for adult oriented animated films is high enough to build a career on it. My main sources of information are books describing the history of animation, texts by animation professionals, news articles and the internet databases of animation statistics. Selected adult-oriented animated films serve as research material.

A big part of the needed information will be gathered by composing a quantitative survey-questionnaire. The questionnaire will help to measure the opinions Finnish adults have on animated films directed to adult audiences and shed light on what kind of people watch animation and whether there is demand for more.

Based on my research results, most adults do watch animated films. The most popular animated movies to watch by adult audiences now are those directed for children. Only a fragment of people that answered the questionnaire said they do not watch animated films at all. For some, the reason to not watch animated films was that they hadn't found a film interesting for them, which can obviously be fixed.

The intriguing result was, in a nutshell, that even though animation is considered children's entertainment, this assumption is simply no longer true: adults are, in fact, very keen on watching animated films. The biggest factor on the turning of tables seems to be the generation that grew up watching cartoons and never abandoned them since growing up.

In conclusion, there is demand for animated films for adults. The films needn't be restricted from children: rather, the important factors are enjoyable visuals and a good plot spiced with some quality humor.

Keywords:

Animation, films, adult, audience, animated, cartoon

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ANIMAATIOELOKUVIEN NYKYTILANNE.....	10
2.1	Animaatio nähdään lastenviihteenä.....	10
2.2	Lasten ja aikuisten animaation erot.....	12
2.2.1	Aiheet ja teemat.....	12
2.2.2	Ikäraajat.....	14
2.3	Tarjonta.....	15
2.4	Suomalainen animaatio.....	17
3	KYSELY.....	19
3.1	Menetelmä.....	19
3.2	Kyselykaavake.....	21
3.3	Kyselyn tulokset.....	23
3.4	Kyselyn toimivuuden tulkinta.....	31
3.4.1	Kyselyn heikkoudet.....	31
3.4.2	Kyselyn vahvuudet.....	33
4	AIKUISYLEISÖN TÄMÄNHETKINEN ANIMAATIONKATSELU	35
4.1	Yleisö.....	35
4.2	Suosittu animaatioelokuvat.....	37
4.3	Lapsuuden ikivihreät.....	39
4.4	Minkälaiselle animaatiolle olisi aikuisyleisöä?.....	41
5	TULEVAISUUS.....	44
5.1	Kehityssuunnat.....	44
5.1.1	3D ja CGI.....	45
5.1.2	Virtual Reality.....	46
5.2	Animaatioelokuvien asema muutoksessa.....	47
6	POHDINTA.....	49
6.1	Tavoite ja tulokset.....	49
6.2	Työn arviointi.....	50
	LÄHTEET.....	52
	LIITE.....	52

1 JOHDANTO

Animaatiota on tehty alusta saakka aikuisille. Vaikka ajatus teatterikoneeseen ja animaatioon lähikin liikkeelle lapsille tarkoitetusta optisesta lelusta, oli ensimmäinen kokoillan animaatioelokuva *El Apóstol* poliittinen satiiri Argentiinan presidentistä, eikä siis mitään lastenviihdettä (Lehtinen 2013, 9–18). Tarinankerronnallisena välineenä animaatio on alusta saakka avannut ovet uusiin mahdollisuuksiin, ja animaation keinoja hyödynnetään jatkuvasti ja enenevässä määrin myös näytellyissä elokuvissa. Miksi animaatio siis on saanut vähätellyn lastenviihteen leiman? Vaikka animaatiolla on käytössään rajattomat keinot ilmaista, kuvata, kertoa ja aistia ympäröivää maailmaa siihen rajoittumatta, miksei se ole vakavasti otettava taidemuoto? Aikuisille suunnatusta animaatiosta on kirjoitettu hyvin vähän, vaikka se selvästi eroaa lapsille suunnatusta, paljon puhutummasta kategoriasta. Aihetta on siis syytä tutkia.

Tutkielmassani perehdyn animaatioelokuvien nykytilanteeseen ja siihen, miksei sitä juuri pidetä vakavasti otettavana aikuisten viihteenä. Selvitän olemassa olevaa aikuistenanimaation tarjontaa maailmalla ja animaatioelokuvien valmistusta Suomessa. Nettikyselyä hyödyntäen kartoitan, millä tavalla animaatio vetoaa aikuisiin ja millaisiin aikuisiin se yleensä vetoaa – onko olemassa jokin tietty animaationkatselijatyyppejä vai riippuuko katselu kokonaan siitä, mitä on tarjolla. Erottelen lasten- ja aikuistenanimaatiot toisistaan ja tutkin, millä tavalla aikuisten animaatioelokuvien tulevaisuus näyttää ja voisiko sen asema kenties muuttua.

Kuten sanottu, valmista materiaalia nimenomaan aikuisten animaation katselutottumuksista on tarjolla vähäisesti, joten tietoperustan joudun kokoamaan keräämällä paloja sieltä täältä – muutamat animaation historiaa käsittelevät teokset sivuavat aihetta useassa kohtaa, samoin sanomalehdissä on siellä täällä mainintoja tai arvioita aikuisille suunnatuista animaatioelokuvista. Koska tutkielmassa tarvittava tieto on niin uutta ja ajankohtaista, ettei sitä ole ehditty keräämään kirjankansien väliin, joudun käyttämään lähteinä monessa kohtaa erinäisiä nettisivuja, artikkeleita ja tutkimuksia, joiden sisältö on esimerkiksi muuttuvaa tai osin oletuksiin perustuvaa. Saadakseni tietoa siitä, mikä vielä animaation saralla tekemättä jäänyt voisi kiinnostaa aikuisia, toteutan nettikyselyn tietojen keräämiseksi.

Kysely on erittäin oleellinen osa tutkielmani sisältöä, sillä se on ainoa keino selvittää, mikä on animaatioelokuvien katselutilanne suomalaisten aikuisten keskuudessa tällä hetkellä ja arvioida, mihin suuntaan se voisi kehittyä. Kyselyn avulla kartoitan sitä, kuinka moni yli kahdeksantoistavuotias katselee animaatiota, minkälaista animaatiota he katselevat ja mitkä ovat syyt siihen, ettei sitä katsella. Selvitän myös, minkälaiselle aikuisille suunnatulle animaatiolle olisi potentiaalista yleisöä – mitä aikuiset haluaisivat katsella, mikäli tarjontaa olisi laajemmin.

Aihe on ajankohtainen etenkin nyt, kun näytellyn ja animoidun elokuvan raja on jo niin häilyvä, että on vaikea käsittää, miksei kokonaan animoitu elokuva vetoa aikuisiin. Lisäksi uusi tekniikka mahdollistaa aivan erilaisia katselukokemuksia ja tekee animaatiosta entistäkin näkyvämmän osan viihdekulttuuria, esimerkiksi virtuaalitodellisuuden muodossa. Käsitelmäni on, että animaation katselijakunta on muutoksessa, sillä animoidun viihteen parissa varttunut ikäluokka on viime vuosikymmenillä saavuttanut aikuisuuden ja mahdollisesti edelleen katselevat lapsuutensa suosikkielokuvia, mikä merkitsisi sitä, että animaatioelokuvien katselijoiden ikähaitari olisi venymässä. Tämän käsityksen todenperäisyyttä aion tutkia kyselyn avulla. Henkilökohtaisesti aihe kiinnostaa minua kovasti, sillä haluaisin tehdä animaatiota, jota voitaisiin tarkastella yhtä vakavasti kuin näyteltyä elokuvaa ja yhtä avoimesti kuin mitä tahansa taideteosta.

Tutkielmassani **rajaan** animaation käsittelyn nimenomaan **elokuvaan**, sillä animaatio on apukeino niin monessa digitaalisellössä – mainoksissa, peleissä, opetusmateriaaleissa, sarjoissa, lyhytelokuvissa, tehosteissa – että niiden kaikkien käsittely vaatisi työryhmän. Sivuan animaation muita käyttötarkoituksia kuitenkin siellä, missä niihin on oleellista viitata.

Japanilaisiin **anime-elokuvaan** en myöskään syvenny tarkemmin, sillä niitä on nähdäkseni tutkittu enemmän kuin länsimaista aikuisille suunnattua animaatioelokuvaa. Lisäksi Japanin animaatiokulttuuri on niin kaukana suomalaisesta animaatiokulttuurista, ettei niiden vertailu ole tutkielman kannalta oleellista, kun keskeisenä ajatuksena on tutkia animaatioelokuvien katselua Suomessa. Viitataan anime-elokuvaan kuitenkin kohdissa, joissa se on muuhun tekstiin liittyen oleellista, kuten suosituimmista animaatioelokuvista puhuttaessa.

Joudun kuitenkin useassa kohtaa viittaamaan amerikkalaisten animaationkatselutottumuksiin, sillä suurin osa käyttökelpoisista internet-lähteistä on peräisin englanninkielisiltä alueilta.

Tutkielmastani jätän ulkopuolelle myös erilaiset **video- ja mobiilipelit**, sillä vaikka niiden sisältö onkin täysin animoitua ja usein aikuisille suunnattua, pelit eivät nähdäkseni ole sen huonommassa asemassa aikuisten kuin lastenkaan keskuudessa eivätkä siis aiheena oleellisesti kosketa tutkielmani aihetta muutoin kuin tulevaisuuden mahdollisia kehityssuuntia arvioidessa. Video- ja mobiilipeleihin viitataan siellä, missä se on muutoin oleellista, kuten tulevaisuuden kehityssuunnista puhuttaessa.

Keskeisimmät tutkielmassani käyttämäni käsitteet:

Animaatio – Leinonen viittaa Gartztiin määritellessään animaation ”liikkuviin kuviin perustuvaksi ilmaisumuodoksi, jossa liikkeet synnytetään erilaisia teknisiä menetelmiä hyväksi käyttäen, ei kuitenkaan elävää elämää suoraan ja sellaisenaan taltioimalla” (2014, 9).

Aikuisille suunnattu animaatio – Ikärajaltaan tai sisällöltään alle 18-vuotiaille katselijoille sopimaton animaatio

Kvantitatiivinen survey-tutkimus – Määrällinen tutkimus, jonka avulla tietoa kerätään standardoidussa muodossa (esim. kyselykaavake) joukolta ihmisiä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 134–135).

2D-animaatio – Kaksiulotteinen, perinteinen animaatio

3D-animaatio – Kolmiulotteinen, tietokoneella toteutettu animaatio

CGI – Computer Generated Imagery eli 3D-malliin perustuva tietokoneella luotu kuva (Leinonen 2014, 504)

Motion capture – Liikkeenkaappaus eli ”3D-presentaation luominen elävän toiminnan perusteella” (sama)

VR – Lyhenne sanoista Virtual Reality (virtuaalitodellisuus), erityisten lasien kanssa katseltava, 360 astetta katselijansa ympäröivä kolmiulotteinen maailma, joka voi myös mahdollistaa vuorovaikutteisen toiminnan katseltavan kanssa

Anime – Japanilainen animaatio

Muuta huomioitavaa: IMDb:n (Internet Movie Database) suosituimmat -listauksesta puhuttaessa käsitellään nimenomaan tutkielman kirjoitushetkellä suosituimpia elokuvia/sarjoja; lista elää ja päivittyy jatkuvasti. Aihe muutoinkin on erittäin ajankohtaan sidonnainen ja puhuu nimenomaan nykypäivän tilanteesta.

Toivon, että tämä tutkielma auttaa lukijoitaan ymmärtämään animaatiota uudella tavalla ja antaa sille mahdollisuuden näyttäytyä uudessa valossa.

2 ANIMAATIOELOKUVIEN NYKYTILANNE

2.1 Animaatio nähdään lastenviihteenä

Moni animaatioon perehtymätön ei ymmärrä, ettei animaatio ole elokuvan genre vaan kertomiskeino. Yleinen käsitys on, että animaatioelokuvat ovat yksinomaan lasten tai lapsellisten aikuisten viihdettä. Näin ei kuitenkaan aina ole ollut; Lehtinen kertoo, että animaation keksijänäkin pidetty McCay esitteli vuonna 1906 animaatiotaan vaikuttuneelle yleisölle Vaudevillessä, jonne lapsilla tuskin oli asiaa. Sama herra on vastuussa maailman ensimmäisestä propaganda-animaatiosta vuosia myöhemmin: *The Sinking of Lusitania* kuvaa torpedoidun aluksen matkustajien hukkumisen ja lopussa lietsoo vihaa saksalaisia kohtaan. (2013, 21-22, 27–28.) Ensimmäiset animaatiot olivat siis enemmän aikuisille kuin lapsille suunnattuja, mutta kaikille sallittuja.

Elokuvien yleistyessä nousi huoli amerikkalaisten moraalisten arvojen korruptoitumisesta. Katolinen pappi Daniel Lord kirjoitti elokuvia koskevan säännöksen (Production Code, tunnetaan myös nimellä Hays Code), joka kielsi filmejä ”ihannoimasta rikollisia, gangstereita, huorintekijöitä tai prostituoituja”. Säännös kielsi ”alastomuuden, ylettömän väkivallan, valkoisten orjuuttamisen, laittomat huumausaineet, rotujen sekoittumisen, himokkaan suutelun, vihjailevat poseeraukset sekä kiroilemisen”. Tämän lisäksi filmien tuli ajaa sellaisia terveen moraalin asioita kuten avioliittoa ja kotia, puolustaa valtion oikeellisuutta sekä esittää uskonnolliset instituutit hartaudella. Motion Picture Producers and Distributors of American (MPPDA) puheenjohtaja oli samaa mieltä ja elokuvabisnes otti säännöksen käyttöön 1930. Katolinen kirkko ja muut uskonnolliset järjestöt eivät kuitenkaan olleet tyytyväisiä siihen, kuinka elokuva-ala noudatti säännöstä, vaan päättivät lanseerata oman kampanjansa moraalittomuuksien kitkemiseksi. (Black 1994, 1–2.)

Huomiota herättävän vartalon omaava mutta siveä *Betty Boop* kokee seksuaalista ahdistelua *Boop-Oop-a-Doobissa* vielä vuonna 1932, mutta lanteiden keikuttelusta sai pian tulla loppu; kaksi vuotta myöhemmin suosikkihahmo joutui vaihtamaan pikkumustansa pitkään hameeseen *Poor Cinderellassa* (Lehtinen 2013, 40–42). Tästä oli kiittäminen vuonna 1933 USA:ssa katolisen kirkon toimesta perustettua säädyllisyyttä valvovaa laitosta (Legion of Decency), joka oli ottanut asiakseen tunnistaa ja hävittää elävistä kuvista kaiken kirkon näkökulmasta kyseenalaisen sisällön. Legion of

Decency vaati kovennusta tuotantosäännökseen ja painosti elokuva-alaa noudattamaan sitä protestoinnilla ja boikotilla. Osa studioista päätti noudattaa kovennettua säännöstä mieluummin kuin sulkea ovensa. (Usselman 2013, viitattu 4.2.2018.) PCA:lla (Production Code Administration; elokuvaohjeistuksen noudattamista valvova johtokunta) oli valta jättää antamatta hyväksyntänsä elokuvulle, joka ei vastannut heidän edellyttämäänsä sisältöä; studio, joka julkaisi elokuvansa ilman tuota hyväksyntää, saattoi saada 25000 dollarin sakon (Lucia, Grundmann & Simon 2015, 136. Viitattu 4.2.218). Tämä entistä tiukempi kuri johti nykynäkökulmasta katsoen turhaan sievistelyyn ja rajoitti suuresti sitä, minkälaista elokuvaa voitiin tehdä.

Production Code oli käytössä vuoteen 1966 saakka, jolloin se korvattiin nykyisin käytössä olevalla ikärajajärjestelmällä. Säännöksen voimassaoloaikana elokuvantekijät eivät halunneet rajoittua tuottamaan elokuviaan tietylle yleisölle, kuten pelkästään aikuisille tai lapsille, sillä he halusivat mahdollisimman laajat markkinat. (Black 1994, 1, 18.) Täytyi siis alkaa tekemään elokuvia, jotka olivat paitsi sopivia lapsille, myös aikuisiin vetoavia. Lehtisen mukaan "1950- ja 1960-luvulla Yhdysvalloissa ja Tšekkoslovakiassa Maantiekittäjä ja Rosvo-Rudolf esittivät musertavaa kritiikkiä yhteiskunnan ja maailman menoa vastaan lastenanimaation valepuvussa" (2013, 8).

Valepuvusta tulikin suosittu keino ottaa kantaa asioihin, joihin säädöksen mukaan ei elokuvantekijöillä ollut asiaa puuttua. Oiva esimerkki on Disneyn kuolematon klassikko ja ensimmäinen kokoillan värinimaatio Lumikki, joka Lehtisen mukaan puhtoisena kuin lumi oli vastalause Hollywoodissa rehottavalle väärien idoleiden ja epäjumalien ihannoinnille. Elokuvallaan Disney taisteli vallitsevia ideologioita ja alistamista vastaan antamalla kääpiöille, alemmalle elinmuodolle, nimet ja persoonat kuin kelle tahansa yksilölliselle ihmiselle. (Sama, 76–77.) Todellinen viesti oli verhottu laulujen ja söpöjen, avuliaiden eläinten varjoon, joista säädöksen vartijoilla ei voinut olla pahaa sanottavaa.

Oletettavasti lapsille turvallinen animaatio kävi salaisine sanomineenkin aikuisyleisölle pitkästyttäväksi ajan kuluessa. Puhuvat, laulavat ja viattomat eläimet olivat liian kaukana siitä, mihin aikuinen olisi voinut samaistua.

2.2 Lasten ja aikuisten animaation erot

Nähdäkseni animaatioelokuva voi olla aikuisille suunnattu kahdesta eri syystä: joko se on tarinaltaan ainoastaan vanhempaa yleisöä kiinnostava (esim. poliittinen tai ihmissuhteisiin keskittynyt) tai sisällöltään sopimaton nuoremmalle yleisölle.

2.2.1 Aiheet ja teemat

Marxin mukaan pienten lasten animaatio on yleensä turvallista ja opettavaista, kun taas hieman vanhemmille lapsille suunnatut piirretyt voivat olla huumori- ja toimintapainotteisempia (2007, 5–6). Lapsille suunnatut elokuvat ovat kuitenkin lähtökohtaisesti turvallista ja lasta puhuttelevaa katsottavaa – siis teemoja, jotka lapsi ymmärtää ja joista hän voi ottaa opiksi; tällaisia teemoja ovat esimerkiksi ystävyys, hyvä vastaan paha, auttaminen ja vastoinkäymisten kautta voittoon.

Aikuisten animaatioissa taas aiheet voivat olla arkipäivän ongelmia tai suhdekiemuroita aivan yhtä hyvin kuin toimintaa ja räiskettä; elokuvan ei tarvitse olla opettavainen eikä hyvän aina voittaa paha. Aikuisten elokuva voi loppua traagisesti tai järkyttävästi niin että se jää vaivaamaan mieltä vielä pitkäksi aikaa – tai loppu voi olla esimerkiksi sellainen, ettei mitään ratkaisua ongelmiin löydetty ja asia jää vain leijumaan, jolloin katselijalle jää tyytymätön olo ja halu tietää lisää ilman, että mitään lohtua on saatavilla. Toisinaan elokuva voi olla niin monikerroksinen, että ratkaisun ja tapahtumat ymmärtää vasta kolmannella katselukerralla – jos silloinkaan.

Kaikki ikärajoituksen puolesta nuoremmallekin yleisölle sallitut animaatioelokuvat eivät ole nuoremmalle yleisölle aiheeltaan kiinnostavia. Hyviä esimerkkejä tällaisista elokuvista ovat esimerkiksi *Persepolis* ja *Tulikärpästen hauta*.

Vuonna 2007 julkaistu Marjane Satrapin sarjakuvaan perustuva omaelämäkerrallinen *Persepolis* on saanut Suomessa ikärajakseen K12 (Kavi 2009, Viitattu 18.1.2018), mutta on vaikea uskoa, että se kiinnostaisi kovin montaa kaksitoistavuotiasta. Iraniin sijoittuva elokuva käsittelee islamilaista vallankumousta ja tapahtumat kerrotaan lähinnä tarinankertojan tai hahmojen vuoropuhelun kautta. Ihmisiä kuolee, marisätkiä poltellaan, viinaa juodaan poliisilta salassa, sekakäyttöä esiintyy ja seksiäkin harrastetaan, mutta asiat esitetään turhia mässäilemättä niin, että niistä tuskin esiteini traumatisoituu. Runsaasti viljellyt poliittiset termit kuten ”kommunisti” ja ”kapitalisti” tai vaikeat aiheet kuten masennus eivät luultavasti paljon kaksitoistavuotiasta puhuttele, ja kaiken lisäksi elokuva on

lähes kokonaan mustavalkoinen, mikä voisi helposti tuntua vanhanaikaiselta kaikkien värikkäiden ja toiminnantäyteisten lastenpiirrettyjen rinnalla. Teemana sopeutuminen ja oman paikan löytäminen maailmasta puhuttelee nuorta aikuista. Lapselle se ei ehkä ole kovin läheinen aihe, ellei sopeutuminen kosketa lähempää piiriä kuten perheeseen ja kouluun sopeutumista, mikä Satrapin elokuvassa taas ei ollut ongelmana.

Entä sitten maailman surullisimmaksi elokuvaksikin tituleerattu *Tulikärpästen hauta*, joka valmistui jo vuonna 1988? Elokuva alkaa lausahduksella ”Minä kuolin illalla 21. syyskuuta 1945”, ja siitä lähtien koko tarina on yhtä surullisten sattumusten alamäkeä. Isoveli yrittää pitää huolta pikkusiskostaan heidän jäätyään orvoiksi toisen maailmansodan repimässä Japanissa, mutta yritys on toivoton (kts. Kuva 1). (Sarhimaa 2016, viitattu 18.1.2018.)

”Maailman surullisin elokuva” on aika suuri titteli animaatioelokuvalla huomioiden, että animaatiota ei usein pidetä kovin vakavasti otettavana taiteenlajina. Tämäkään elokuva ei rakennu toiminta-kohtausten ympärille, vaan lipuu tyynen rauhallisesti kohti vääjäämätöntä onnetonta loppuaan. Elokuvalle on annettu ikärajasuositus 11, mikä ei ainakaan liene liian alhainen – tosin yksitoistavuotias arvostaisi ehkä enemmän sitä, että elokuva edes elättelisi toivoa paremmasta: kukapa lapsi haluaisi rypeä surkeudessa, kun vaihtoehtona on *Paavo Pesusieni*? Vanhempi katsoja ymmärtää, että *Tulikärpästen hauta* on vain realistinen kuvaus siitä, mitä sota jättää jälkeensä, eikä edes teeskentele muuta. Elokuva, jonka aiheena on sota, ei ilmiselvästi ole optimaalisinta mahdollista katsottavaa lapselle.



KUVA 1. Isoveli Seita valmistelee siskoaan Setsukoa tuhkattavaksi. (*Tulikärpästen hauta*, 1988.)

2.2.2 Ikärajat

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö MEKU tiivistää nettisivuillaan, että ikärajoilla pyritään suojelemaan lapsia heidän ikätasolleen haitallisina pidetyiltä sisällöiltä. Ikärajaa elokuvalla säädettäessä otetaan huomioon neljä tekijää: väkivalta, ahdistus, seksi ja päihteet. Mediaväkivalta voi vaikuttaa alaikäiseen katsojaan ja aiheuttaa esimerkiksi ahdistusta ja pelkoa. Ahdistusta voivat aiheuttaa myös lapsen pelkoja käsittelevät tilanteet kuten ek-syminen, pimeä ja yksin jääminen. Seksin sekä päihteiden suhteen on arvioitu molempien sopimatoman esittämisen voivan olla vaarallisia lapsen kehitykselle. (MEKU / Ikärajat.fi, viitattu 21.1.2018.)

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti erittelee alle 18-vuotialta kielletyiksi elokuviksi sellaiset, joissa esiintyy erittäin voimakasta väkivaltaa, erittäin yksityiskohtaista seksuaalista sisältöä, erittäin voimakasta ahdistusta aiheuttavaa sisältöä ja/tai ihannoivaa erittäin vaarallisten huumeiden käyttöä. Ikäraja annetaan voimakkaimmin haitalliseksi arvioidun sisällön mukaan, mutta ohjelmaa arvioidaan myös kokonaisuutena ennen ikärajan asettamista. (Sama.)

Lapsille suunnatussa sisällössä on selkeitä tabuja, joita pyritään välttämään lapsen suojelemiseksi: esimerkiksi elokuvien pahisten ei ole suotavaa puhua tappamisesta tai kuolemista, vaan heidän tulee käyttää epäsuorempia kiertoilmauksia kuten "tuhota" tai "hävittää" puhuessaan suunnitelmistaan sankareiden varalle. Myös loukkaavien termien kuten "idiootti" tai "ääliö", samoin kuin ilmiselvien kirosanojen tai seksuaalisesti värittyneiden ilmausten, käyttöä tulisi välttää. Toinen tabu on kuoleminen – useimmissa tapauksissa jopa pahikset täytyy esittää juoksemassa poispäin räjähdyksestä, jottei katselijalle jäisi epäselväksi hahmon selviytyminen. (Marx 2007, 49–50.)

Myös matkittavaa, ei-toivottavan käyttäytymisen malleja tulee välttää, kun ohjelma on suunnattu lapsiyleisölle. Esimerkiksi tulta tulee käyttää animaatiossa harkiten siten, ettei se inspiroi lasta matkimaan ohjelmassa tapahtunutta ja mahdollisesti vahingoittamaan itseään tai muita. (Sama.)

Muita kiellettyjä tekemisiä lasten animaatiota tehdessä on esimerkiksi silmien tökkiminen, väkivalta sekä sellaiset aseet, joihin lapsi voisi päästä käsiksi (kuten puukko). Vanhemmille lapsille suunnatuissa ohjelmissa voidaan aseiden käyttö sallia, jos asetta ei käytetä suoraan vastustajaa vastaan vaan epäsuorasti esimerkiksi katkaisemalla oksa, jolla hahmo istuu. Mikäli pahis on tarpeeksi epäihmismäinen, voi tämän säännön mahdollisesti jättää huomiotta. (Sama.)

Oivallinen esimerkki siitä, miksi kaikkea piirrettyä ei pitäisi olettaa lapsille suunnatuksi ja mitä tapahtuu, kun yllä mainitut ohjeistukset jätetään huomiotta, on japanilainen *Hopeanuoli*-sarja. Sarhi- maan artikkelista selviää, että sarja tuotiin Suomeen vuonna 1987 ja merkattiin "sallituksi". Tarina on paikoin erittäin ahdistava ja onkin aiheuttanut monille painajaisia sekä karhukammon. (2016, viitattu 18.1.2018.) Leikattunakin *Hopeanuoli* on lapselle sopimatonta katsottavaa – päitä lentää, veri roiskuu ja "minä tapan sinut!" on hahmojen lempihokemia (kts. Kuva 2). Animaationa sitä pi- dettiin automaattisesti lastensarjana, laitettiin kaupoiissa muiden lapsille suunnattujen elokuvien se- kaan, päätyi liian nuoren yleisön katseltavaksi ja aiheutti järkytystä sekä lapsissa että näiden van- hemmissa.



KUVA 2. Daisuki ja Hopeanuoli kohtaavat karhun. (*Hopeanuoli*, 1986.)

2.3 Tarjonta

Aikuisille suunnattua animaatiota tarjoillaan Suomen TV:ssä vähäisesti. *Simpsonit* ja *Family Guy* ovat ainoat toistuvasti esitettävät aikuisten animaatiisarjat tällä hetkellä. Animoituja elokuvia – muita kuin lapsille suunnattuja – taas esitetään harvoin ylipäänsä ja tuskin koskaan iltayhdeksän paraatipaikalla. Finnkinon ohjelmistossa ei ole tällä hetkellä ainuttakaan 2018 julkaistua animaatio-

elokuvaa; viime vuoden julkaisuista esitetään vielä Helsingin teattereissa hetken aikaa perhe-elokuvaa *Ferdinand* sekä aikuisille suunnattua draamallista elämäkertaa *Loving Vincent*. Tulevien elokuvien joukossa animaatioelokuvia on viisi, joista jokainen on merkitty perhe-elokuvaksi: *Coco*, *Suuri pähkinäryöstö*, *Luolamies*, *Petteri Kaniini* sekä *Viidakon Veijarit*. (Finnkino 2018A, viitattu 11.2.2018.)

Joitakin aikuisille suunnattuun animaatioon erikoistuneita studioita on olemassa, joskin ne keskittyvät lähinnä sarjoihin ja lyhytanimaatioihin. Esimerkiksi Bento Box Entertainmentilla on erikseen oma osastonsa lastenviihdettä varten, ja studio tunnetaan esimerkiksi *Bob's Burger's* -sarjasta (2018, viitattu 7.2.2018). *Happy Tree Friends* -sarjan takana on teini-ikäisille ja nuorille aikuisille suunnattua viihdettä tuottava Mondomedia (2017, viitattu 7.2.2018). Bobbypills taas on vastikään perustettu studio, jonka nuorille aikuisille suunnattuja lyhytanimaatioita eivät rajoita sensuuri tai tabut (Mangione 2017, viitattu 5.2.2018).

Aikuisille suunnattuja animaatiotarjontaa on tarjolla runsaasti. Esimerkiksi Netflixin kaltaisen suoratoistopalvelun myötä katsojat löytävät helposti animoidun sisällön pariin, jos sitä ei ole itse osannut olla vailla ja etsimässä - esimerkiksi suosittu *Archer* ja *BoJack Horseman*, joiden molempien suositusikäraja on +16, ovat edelleen tuotannossa.

Animaatioelokuviakin tehdään kyllä aikuisyleisölle, mutta ei lähellekään samoja määriä kuin lapsille tai koko perheelle soveltuvia – siis länsimaista puhuttaessa: Japanissa aikuiset animaation katsojakuntana ovat itsestäänselvyys ja tarjonta sen mukaista. Japanilaiset animaatioelokuvat ovat yleensä kulkeutuneet Suomeen hitaasti, mutta ehkä tähänkin on tulossa muutos – Raatikaisen artikkelin mukaan tämän hetken maailmanlaajuisesti menestynein anime-elokuva *Your name.*, joka julkaistiin vuonna 2016, pääsi Suomenkin teatterilevitykseen jo seuraavana vuonna (2017, viitattu 11.2.2018). Kyseinen elokuva herätti huomiota ja siitä sai lukea lehdistäkin useaan otteeseen – samoin kuin samana vuonna julkaistusta *Sausage Party*stä. *Sausage Party* oli ilmestyessään erikoisuus, sillä korkean ikärajan saanut kokopitkä animaatioelokuva oli jotakin uutta; härski aikuisten piirroselokuva oli monen mielestä riskialtis sijoitus (Tyttö 2016, viitattu 11.2.2018).

Kuitenkin suurin osa aikuisille suunnatusta animaatiosta jää suomalaiskatselijakunnalta näkemättä. Esimerkiksi viime vuonna julkaistu, usean palkinnon saajana ehdolla ollut ja muutaman voittanutkin *The Breadwinner* (IMDb 2018, viitattu 11.2.2018) näyttää jääneen toistaiseksi medialta huomattamatta. Tämä hidastaa animaatioelokuviin suhtautumisen muuttumista: kuvitellaan, ettei tarjolla ole

aikuisille suunnattua animaatiota, joten sitä ei osata kysellä. Toisaalta aikuisten animaatioelokuvia ei mainosteta, sillä perinteisesti kuvitellaan, ettei niille ole kysyntää. Tällä hetkellä animaatiosta kiinnostuneen on itse osattava etsiä elokuvansa, sillä tarjonta on suppea ja vain ulkomailla hehku-tettujen animaatioelokuvien maine pääsee kantautumaan Suomeen saakka.

2.4 Suomalainen animaatio

Suomessa animaatiota on tehty ainakin vuodesta 1914 lähtien. Animaation tekeminen oli alkuun melko pienimuotoista, mutta monipuolista. Esimerkiksi nukke- ja pala-animaatio olivat suosittuja animointikeinoja (Finnanimation 2014, viitattu 6.2.2018): moni vanhemman sukupolven edustaja muistaneekin 1964 esitetyn, pala-animoidun *Hinku ja Vinku* -sarjan sekä samalla tekniikalla toteutetun kokopitkän animaatioelokuva *Seitsemän veljestä*, joka julkaistiin 1979 (Leinonen 2014, 260–261.) Nukkeanimaatioista mieleenpainuvimpia lienee vuosina 1996–1997 esitetyn *Urpon ja Turpon* (Leinonen 2014, 199) lisäksi tietenkin monia lapsena traumatisoinut, vuosina 1999–2001 esitetty sarja *Aasi, Morso ja Mouru*, josta tutun Morson hyytävää naamaa näkee vieläkin sosiaalimedian meemeissä (Yle – Elävä arkisto. 2017. Viitattu 6.2.2018).

Finnanimationin mukaan nukkeanimaatiota tehdään edelleen paljon ja animaatioita on esitelty kansainvälisillä elokuvafestivaaleilla (2014, viitattu 6.2.2018). Vaikka nykyään suomalaisista kokopitkistä animaatioelokuvista on jopa potentiaalisesti vientimateriaaliksi, on suomalainen animaationtuotanto pientä verrattuna esimerkiksi Amerikkaan, missä sijaitsevat markkinoita dominoivat animaatioalan jätit, kuten Disney ja Dreamworks. Suomalainen animaatio on edelleen lähinnä lyhytelokuvia, mainoksia tai tv-sarjoja. Koulutusta on tarjolla mutta jatkokoulutusmahdollisuuksia ei. Alan yritykset ovat usein pieniä eivätkä resurssit riitä kalliin kokopitkän animaatioelokuvan tuottamiseen. Tähän kaatui esimerkiksi Osmo Productionin *Kuningas Nalin tarina*, jonka piti valmistua Suomen kallein elokuvatuotanto (Lehtonen 2012, viitattu 3.2.2018). Animaatioelokuva valmistettiin 8 vuotta ja sillä oli Suomen elokuväsäätiön tuki, mutta yhtiö haettiin konkurssiin vuonna 2015 (Lehtonen 2015, viitattu 3.2.2018.) On epäselvää, valmistuuko hanke ikinä.

Onnistujakin toisaalta on, kuten Rovio Entertainment todistaa: *The Angry Birds Movie* on tällä hetkellä sekä Suomen kallein elokuva että Suomen elokuvatuotannon historian suurin vientituote. 3D-animoitu elokuva menestyi Yhdysvaltojen ja Kanadan lisäksi Kiinassa (Jutila / elokuvauutiset.fi

2017A, viitattu 3.2.2018). Yhteistä näillä kahdella animaatioelokuvalla on kuitenkin siinä, että molemmat on tuotettu vain osin Suomessa; *Kuningas Nalin tarinan* ohjaajana toimi liettualainen Arturas Pozdniakovas (Lehtonen, 2012) ja toisena tuottajana intialainen Epica Studios (Osmo Production, viitattu 10.2.2018). *Angry Birds*in käsikirjoitus on amerikkalaista tekoa ja animaatiosta taas vastasi Kanadassa sijaitseva Sony Imageworks – Suomessa tosin toteutettiin minuutin pätkä elokuvassa käytettävää animaatiota (Kinnunen 2016, viitattu 3.2.2018).

Nähtävästi Suomi on alkanut tällä vuosituhanella aktiivisesti pyrkimään kansainvälisille animaatiomarkkinoille. Vielä 2009 kaikkein kalleimpia suomalaisia elokuvia olivat *Niko – Lentäjän poika*, jonka budjetti oli 6,1 miljoonaa euroa, sekä *Röllin sydän*, 5,7 miljoonaa (Yle Uutiset 2009, viitattu 3.2.2018.) *Kuningas Naliin* ehdittiin satsata 6,5 miljoonaa konkurssiin haettaessa ja yhtiö arvioi tarvitsevasa vielä neljä miljoonaa tuotannon loppuun saamiseksi (Lehtonen 2018, viitattu 3.2.2018). *Angry Birds* taas painii aivan eri luokassa 65 miljoonan euron budjetillaan (Elokuvauutiset.fi, viitattu 3.2.2018).

Aikuisille suunnattua animaatiota nähdään Suomessa lähinnä tv-sarjoissa. Esimerkkeinä poliittinen satiiri *Itse Valtiaat*, jota esitettiin 2001–2008, sekä poliisisarja *Pasila*, 2007–2013 (Leinonen 2014, 452–453, 460). *Itse Valtiaat* -televisiosarjaan pohjautuen valmistettiin Suomen ensimmäinen täyspitkä tietokoneanimaatio *Keisarin salaisuus* (2006). Elokuvan voisi olettaa olevan alkuperäissarjan mukaisesti aikuisyleisölle tehty, mutta sen yhdeksi kohderyhmäksi onkin määritelty lapset, ja koko perheen elokuvan sisältö on sen mukaista – pettymys niille, jotka odottivat nasevaa naljailua ja pistäviä poliittisia huomioita. (KAVI / elonet.fi 2013, viitattu 3.2.2018). Ihmetystä tavoitellusta kohderyhmästä aiheutti myös vuonna 2014 ensi-iltaan tullut *Muumit Rivieralla*, jonka sisältö yllätti katsojat. Elokuva on kaikille sallittu, mutta aikuisille suunnattua sisältöä on enemmän kuin hyveellisiltä Muumeilta on totuttu näkemään – elokuvassa esimerkiksi pelataan uhkapelejä ja nautitaan alkoholia. (Parkkinen 2014, viitattu 3.2.2018.)

3 KYSELY

3.1 Menetelmä

Tutkimukseni tarkoitus on kartoittaa aikuisyleisön animaatioelokuvien katselutottumuksia ja pohtia vastausten avulla, olisiko aikuisille suunnatulle animaatioelokuvalle tämänhetkistä tarjontaa enemmän kysyntää. Oleellisia selvitettäviä asioita ovat seuraavat:

- 1) Kuinka suuri osa aikuisista katselee animaatioelokuvia?
- 2) Minkä ikäisiä/sukupuolisia katselijat ovat?
- 3) Kuinka suuri osa aikuisista ei katsele animaatioelokuvia ollenkaan?
- 4) Minkä ikäiset/sukupuoliset katselevat vähiten?
- 5) Mitkä ovat syyt siihen, ettei animaatioelokuvia katsella?
- 6) Minkälaista animaatiota aikuiset haluaisivat mieluiten katsella?
- 7) Katseltaisiinko animaatiota enemmän, mikäli tarjonta vastaisi paremmin aikuisen katselijakunnan toiveita?

Hirsjärven, Remeksen & Sajavaaran käsikirjan termistöä hyödyntäen totean tutkimukseni pyrkivän kuvaamaan luonnollisesti tällä hetkellä tapahtuvaa ilmiötä – animaation mieltämistä lastenviihteeksi - ja arvioimaan sen kehityssuuntia. Tutkimukseni on siis tyypiltään kartoittava sekä selittävä. Tuloksia voin käyttää myös ennustavaan tulkintaan. (2009, 137–139.)

Koska tarvitsen tutkimukseeni mahdollisimman monia vastauksia mahdollisimman erilaisilta aikuisilta, jotta tulos olisi uskottava ja luotettava, ei vastaajajoukon etukäteen valitseminen tai suora haastattelu tule kysymykseen. Sopivin menetelmä tarvitsemani tiedon keräämiseen on kvantitatiivinen survey-tutkimus, joka toteutetaan valmiilla kyselylomakkeella ja jolla yritetään tavoittaa mahdollisimman suuri ja mahdollisimman satunnainen vastaajajoukko. (Sama, 134–136.)

Valitsemani menetelmän etuihin kuuluu Jyringin teoksessaan *Kysely ja haastattelu tutkimuksessa* listaamista ominaisuuksista tavoitettavuus, sillä verkossa tehtävä kysely, jota myös vastaajat voivat jakaa eteenpäin, tavoittaa huomattavasti useamman ihmisen kuin mitä pystyisin yksitellen haastattelemaan. Kirjassaan Jyrinki puhuu postikyselyn eduista verrattuna haastatteluun, mutta hänellä ei

ollutkaan vuonna 1977 mahdollisuutta käyttää verkon voimaa samalla tavalla kuin minulla. Menetelmä säästää myös aikaa ja resursseja ja on siten taloudellinen. Lisäksi kyselylomake takaa sen, että kysymykset ovat kaikille haastateltaville samat, ja koska kyselyn voi täyttää omassa rauhassa kotonaan, kynnyks vastata rehellisesti mahdollisesti arkoihin kysymyksiin on matalampi. (1982, 25.)

Menetelmän mahdollisia heikkouksia on useita. Kyselystä täytyy tehdä mahdollisimman lyhyt, jotta vastaaja viitsii vastata jokaiseen kohtaan ja kysymysten täytyy olla tarkkaan harkittuja; kasvokkain toteutettu haastattelu sallisi useamman kysymyksen sekä mahdollisten tarkentavien jatkokysymysten esittämisen. Vastaamattomuus voi myös muodostaa ongelman, sillä mahdollisesti juuri tietynlaiset ihmiset jättävät vastaamatta, jolloin koottu aineisto ei edustakaan perusjoukkoa vaan on selektiivinen. (Jyrinki 1982, 25–27.) Moni voi jättää vastaamatta kyselyyn esimerkiksi siksi, ettei kyselyn aihe kiinnosta, mikä sabotoi koko tutkielman perusajatusta eli sitä, että vastauksia tarvitaan tasapuolisesti myös niiltä, jotka eivät ole kiinnostuneita katselemaan animoituja elokuvia.

Helppo jaettavuus on toisaalta etu, mutta jos kuvitellaan, että animaation harrastaja jakaa kyselyn harrastepiirissään, voi tulos helposti vääristyä; esimerkiksi metsästyksen harrastaja, joka ei ole kiinnostunut animaatiosta, tuskin jakaa kyselyä omaan harrastepiiriinsä ja tällöin ”katselen animaatiota usein”- vastauksia on prosentuaalisesti enemmän ja tulos on vääristynyt. Ongelmana on myös vanhemman ikäluokan saavuttaminen netin kautta – kysely tavoittaa huomattavasti helpommin laajan someverkon omaavan nuoren aikuisen kuin somea tuntemattoman eläkeikäisen vastaajan. Odotettavissa onkin siis, ettei vastaajia tule tasaisesti kaikista ikäluokista vaan nuoret ikäluokat dominoivat vastausprosenttiosuuksia. Lisäksi netissä anonyyminä toteutettavassa kyselyssä, johon kuka tahansa voi vasta ja mahdollisesti vielä useamman kuin kerran, on aina se riski, ettei vastaaja ole rehellinen vastauksissaan.

Jyringin mukaan osallistumisaktiivisuutta voisi lisätä tekemällä esitutkimuksen, jolla selvitetään etukäteen pienen tutkimusjoukon avulla lomakkeen heikkouksia ja muita tutkimusongelmia, mutta välitettävästi esitutkimus ei ole aikataulun kannalta mahdollinen. Sen sijaan pyrin vetoamaan vastaajiin antamalla vastaajalle tutkimuksen taustoihin liittyvää tietoa, jonka tarkoitus on hälventää negatiivisia ennakkokäsityksiä tutkimukseen liittyen ja siten toivottavasti kannustaa vastaamaan kyselyyn. (1982, 114–115.) Kerron, mitä varten tutkimus tehdään ja mihin tuloksia käytetään. Käyttämällä minä-muotoa välitän vastaajalle tiedon siitä, että kyselyn takana on yksittäinen henkilö eikä esimerkiksi etäinen organisaatio, ja samalla herätän vastaajassa empatiaa ja halua auttaa. Vastaajalle helpottavaa on myös tietää, että hänen tietojansa ei kerätä ylös, joten roskapostia ei ole

odotettavissa ja että hän voi huoletta vastata totuudenmukaisesti, sillä vastauksia ei voida yhdistää häneen. Annan myös esimerkkejä animaation eri tyylilajeista, jotta vastaajan on helppo ymmärtää mitä kaikkea "animaatio" voi olla – vähemmän suositut tyylit kun saattavat helposti unohtua Disneyn alle.

Kysymyksiä laatiessani olen pyrkinyt karsimaan pois kysymykset, joiden vastauksilla ei ole merkitystä tutkielmani näkökulmasta pitääkseni kyselyn mahdollisimman lyhyenä ja siten helposti lähestyttävänä. Kysymykset on muotoiltu mahdollisimman selvästi niin, ettei niissä ole tulkinnanvaraa ja että jokainen vastaaja ymmärtää kysymyksen samalla tavalla. Vastaajalle on annettu useita vastausvaihtoehtoja sekä mahdollisuus vastata "en osaa sanoa", mikä on tärkeää, jottei vastaaja joudu valitsemaan vastausta, joka ei edusta hänen todellista kantaansa. (Hirsjärvi 2009, 202–203.)

Kyselyä oli tarkoitus lähettää mahdollisimman monen eri kanavan kautta suuren vastaajaprocentin saavuttamiseksi; jaoin linkin kyselyyn Facebookissa kahdesti ja vetosin tuttujani jakamaan linkkiä eteenpäin sekä jaoin linkin koulun intrasivujen chatiin. Hain tutkimuslupaa Oamkilta, jotta olisin voinut käyttää korkeakoulun sähköpostilistoja ja siten tavoittaa suuren potentiaalisen vastaajajoukon. Lupaa sähköpostilistojen käyttöön ei myönnetty mutta olisin voinut saada kyselykutsuni intran uutissyötteelle. Lupa tuli liian myöhään, jotta olisin sitä voinut enää hyödyntää, mutta olin joka tapauksessa saanut yllättäen kerättyä tarpeeksi vastauksia pelkän chatti-ilmoituksen ja Facebook-painostuksen avulla.

3.2 Kyselykaavake

Kysely toteutettiin Google Formsillä avulla.

Minkälaisia animaatioelokuvia aikuiset katselevat?

Perinteisesti animaatiota pidetään lasten viihteenä, vaikka animaatiota on tarjolla myös aikuisille. Tämän kyselyn tarkoitus on selvittää suomalaisten yli 18-vuotiaiden animaatioelokuvien katselutottumuksia ja sen avulla pohtia, voisiko animaation asema muuttua.

Tuloksia käytän opinnäytetyöhöni, joten jokainen vastaus on tarpeellinen. Vastaajia ei voi tunnistaa vastausten perusteella, sinun ei tarvitse antaa sähköpostiasi tai muita yhteystietoja vastataksesi eikä tietoja käytetä muuhun kuin opinnäytetyön kannalta oleellisten johdopäätösten tekoon.

Kiitos että vastaat kyselyyni!

Huomioithan kyselyyn vastatessasi, että animaatiota ovat piirrosanimaation (Lumikki) lisäksi myös esimerkiksi vaha-animaatiot (Wallace & Gromit), pala-animaatio (South Park), stop motion-animaatio (Urpo & Turpo) sekä 3D-animaatio (Toy Story).

Vastaajan perustiedot:

- Ikä
- Sukupuoli
- Olen... Työssäkäyvä/Työtön/Eläkkeellä/Opiskelija
- Katseletko animoituja elokuvia tai sarjoja? Kyllä/Toisinaan/Todella harvoin/Vain lasten seurassa/En

Jos vastasit edelliseen myöntävästi: Mikäli vastasit kieltävästi, voit hypätä seuraavat kysymykset yli.

- Minkälaisia animaatioelokuvia katselet? Lapsille suunnattuja animaatioelokuvia/ /Aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia/Japanilaista animea/
- Mikä/Mitkä ovat sellaisia lapsuudessasi katselemiasi animaatioelokuvia, jotka katselisit mielelläsi uudestaan?
- Mikä/Mitkä ovat aikuisiällä katselemiasi animaatioelokuvia, joista olet pitänyt?
- Katselisitko animaatiota useammin, jos aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi tarjolla enemmän? Katselen jo nyt niin usein animaatioelokuvia, että useammin katselu olisi mahdotonta/Katselisin mielelläni/En osaa sanoa/En katselisi/Katselisin siitä huolimatta vain lapsille suunnattuja animaatioelokuvia/Muu

- **Jos katselisit aikuisille suunnattua animaatioelokuvaa, mitkä seuraavista genreistä sinua kiinnostaisivat eniten?** Sci-Fi/Draama/Komedial/Seikkailu/Kauhu/Trilleri/Romantiikka/Porno/Dokumentti/Musikaali/Toiminta/Fantasia/Poliittinen satiiri/Historia/Muu
- **Minkä tyylistä animaatiota katselisit mieluiten?** Taiteellinen/Kokeellinen/Realistinen/Karakterisoitu/Perinteinen piirrosanimaatio/3D/Anime/VR/Muu
- **Minkälaista animaatiota et ole ollenkaan kiinnostunut katselemaan?**

Jos vastasit, ettet katsele lainkaan animoituja elokuvia: Vastaa seuraaviin kysymyksiin vain, mikäli vastasit aiemmin, ettet katsele animaatioelokuvia lainkaan tai katselet niitä vain lasten seurassa.

- **Miksi et katsele animaatioelokuvia?** Animaatio on lapsille/Minulla ei ole aikaa katsella elokuvia/En ole löytänyt minua kiinnostavaa animaatioelokuvaa/Haluan katsella vain elokuvia, joissa on oikeat ihmisnäyttelijät/En ole kiinnostunut taiteesta/En osaa sanoa
- **Katselisitko animaatioelokuvia, jos tarjonta vastaisi paremmin toiveitasi?** Kyllä/En/En osaa sanoa
- **Vapaa sana**

3.3 Kyselyn tulokset

Kyselyyn tuli vastauksia yhteensä 280 kappaletta.

Kyselyyn vastanneista 58,6 % oli naisia, 35,7 % miehiä ja 5,7 % määrittivät olevansa jotain muuta tai eivät halunneet vastata kysymykseen. Vastanneet olivat 18–60-vuotiaita ja vastaajien yhteenlaskettu keski-ikä 28,4 vuotta. Vastanneista 48,2 % oli opiskelijoita, 38,9 % työssäkäyviä, 21,5 % työttömiä ja 0,4 % eläkkeellä.

Katseletko animoituja elokuvia?

Äänijakauma:

60 % Kyllä

22,5 % Toisinaan
8,9 % Todella harvoin
5,4 % Vain lasten seurassa
2,9 % En
0,4 % Jotain muuta

Minkälaisia animaatioelokuvia katselet?

Vastauksia 268 kappaletta. Kysymyksessä oli mahdollisuus valita useampi vaihtoehto.

Lapsille suunnatun animaatioelokuvan katselijoita oli eniten: 86,6 %. Aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia ilmoitti katselevansa 75% ja animea 65,7 %.

Mikä/mitkä ovat sellaisia lapsuudessasi katselemiasi animaatioelokuvia, jotka katselisit mielelläsi uudestaan?

Vastauksia 248 kappaletta.

Eniten mainittu eri sanamuodoissa oli Disneyn piirretyt 56:lla maininnalla. Pixar ja Studio Ghibli mainittiin molemmat kahdesti sekä kerran erikseen ohjaaja Hayao Miyazaki.

Yksittäisistä elokuvista suosituimpia olivat *Leijonakuningas*, 19 mainintaa; *Muumi*-elokuvat, 10 mainintaa sekä erikseen *Muumipeikko ja Pyrstötähti*, 7 mainintaa; *Aladdin* ja *Pokemon*-elokuvat mainittiin myös seitsemän (7) kertaa; *Toy Story* sekä *Mulan* mainittiin molemmat viidesti (5), *Tuhkimo*, *Viidakkokirja*, *101 Dalmatialaista*, *Pieni merenneito*, *Herkules* sekä *Topi ja Tessu* neljästi (4).

Vaikka kyse oli elokuvista, myös animaatiosarjat saivat useita mainintoja; suosituimpana *Hopeanuoli* kahdeksalla (8) maininnalla sekä *Peukalosen retket*, 4 mainintaa. 130 jätti vastaamatta, vastasi epäselvästi tai vastasi kysymyksen ohi.

Mikä/mitkä ovat aikuisiällä katselemiasi animaatioelokuvia, joista olet pitänyt?

Vastauksia 249 kappaletta.

Disney oli jälleen kärjessä 21:llä maininnalla; Pixar mainittiin lisäksi erikseen tai yhteistyössä Disneyn kanssa 9 kertaa. Studio Ghibli sai 12 mainintaa ja Miyazaki ohjaajana 5 mainintaa. Anime tai

japanilainen animaatio mainittiin lisäksi erikseen 8 kertaa. Dreamworks sekä ohjaajat Satoshi Ken ja Don Bluth mainittiin jokainen vain kerran.

Toistuvimmin mainittuja elokuvanimikkeitä olivat *Frozen*, ylivoimainen ykkönen kymmenellä (10) maininnalla. Seuraavana olivat *Totoro*, *Zootropolia* sekä *Simpsonit*, kaikki viidellä (5) maininnalla – Simpsonien kohdalla tosin on epäselvää, tarkoitettiinko vastauksissa *The Simpsons Movie* -elokuva vai sarjaa. 4 mainintaa saivat *Henkien kätkemä*, *Wallace ja Gromit*, *Shrek*, *Wall-E*, *UP – kohti korkeuksia* sekä *South Park*, joka voi myös tarkoittaa joko sarjaa tai elokuvaa *Bigger, Badder, Uncut*. Muita useasti mainittuja olivat *Your name*, *Iso kiltti jätti*, *Kaksin karkuteillä*, *Big Hero 6*, *Vaiana*, *Näin koulutat lohikäärmeesi*, *Doria etsimässä* sekä *Ice Age*, jokainen kolmella maininnalla (3).

Animaatiosarjoista tuli tähänkin kysymykseen useita mainintoja, erityisesti animeista. Eniten mainittuja olivat *Attack on Titan* ja *Late Lammas* kolmella (3) maininnalla molemmat. 149 jätti vastamatta, vastasi epäselvästi tai vastasi kysymyksen ohi.

Katselisitko animaatiota useammin, jos aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi tarjolla enemmän?

Vastauksia 269 kappaletta.

Äänijakauma:

56,1 % Katselisin mielelläni

15,2 % Katselen jo nyt niin usein animaatioelokuvia, että useammin katselu olisi mahdotonta

15,2 % En osaa sanoa

5,9 % En katselisi

3,9 % Jotain muuta

3,7 % Katselisin siitä huolimatta vain lapsille suunnattuja animaatioelokuvia

Jotain muuta -vastaukset:

(0, 7%) Minusta tuntuu, että ei ole tärkeä seikka onko animaatio suunnattu aikuisille vai ei, en valitse animaation ikärajan perusteella vaan mua kiinnostavan aiheen ja piirrostylein takia. Mutta tosiaan aikuisille suunnattuja animaatioita on vähemmän kuin lapsille joten olisi kyllä hauskaa vaihtelua katsella animaatioja jotka käsittelevät aiheita mitkä ei lasten animaatiossa voi näyttää/käsitellä.

(0, 4%) Jos tietäisin etukäteen että on kiinnostava

(0, 4%) Saattaisin katsoa

(0,4 %) Kyllä varmaankin katselisin silloin tällöin

(0,4 %) Aikuisille suunnatut ovat usein huonompia, koska ihmiset luulee että aikuisia houkuttaa väkivalta ja seksi ja sitä on sitten muodon vuoksi. Haluan hyvän tarinan ja kaunista animaatiota.

Onko se suunnattu kenelle on yhdentekevää.

(0,4 %) Luultavasti katselisin jos vain aika riittäisi!

(0,4 %) Katselisin mielelläni, jos HYVIÄ aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi tarjolla enemmän

(0,4 %) Katsoisin, mutta uskon että kiinnostavia aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia on kyllä olemassa, mutta niitä täytyy hiukan etsiä.

(0,4 %) "Aikuisille suuntaaminen" tässä yhteydessä täysin merkityksetöntä

Jos katselisit aikuisille suunnattua animaatioelokuvaa, mitkä seuraavista genreistä sinua kiinnostaisivat eniten?

Vastauksia 262 kappaletta. Kysymyksessä oli mahdollista valita useita vaihtoehtoja.

72,5 % Seikkailu

68,7 % Fantasia

66,4 % Komedial

57,3 % Sci-Fi

44,7 % Draama

41,6 % Toiminta

37,4 % Historia

36,6 % Romantiikka

28,6 % Trilleri

26 % Musikaali

25,6 % Kauhu

24,4 % Poliittinen satiiri

21 % Dokumentti

15,3 % Porno

3,2 % Jotain muuta

Jotain muuta -vastaukset;

(0,8 %) Kaikki aiheet kiinnostaa fiilisten mukaan, että mitä genreä silloin tekee mieli katsoa.

- (0,4 %) Periaatteessa mikä vain genre, enemmän kyse on tarinasta. Trillerit ei tosin niin kiinnosta
- (0,4 %) Edutainment
- (0,4 %) Taikuus
- (0,4 %) Kunhan se on animaatiota, se kiinnostaa minua.
- (0,4 %) Sarja
- (0,4 %) Yuri

Minkä tyylistä animaatiota katselisit mieluiten?

Vastauksia 263 kappaletta. Kysymyksessä oli mahdollista valita useita vaihtoehtoja.

- 77,2 % Perinteinen piirrosanimaatio
- 57,8 % Anime
- 44,9 % Taiteellinen
- 38,8 % Realistinen
- 35,7 % 3D
- 32,3 % Kokeellinen
- 29,3 % Karakterisoitu
- 13,7 % Virtual Reality
- 4,8 % Jotain muuta

Jotain muuta -vastaukset:

- (0,8 %) Oikeastaan minulle animaatiossa on upeaa juuri se kun se voi tehdä kaikenlaisia erilaisia piirrostylejä, joita katsoja voi sitten valikoida makuunsa mukaan. Eli tääkin kans kohdallani fiiliksen mukaan ja siitä millainen toteutus on.
- (0,4 %) Mikä vaan menee kun on tehty laadukkaasti.
- (0,4 %) Mitä karakterisoitu tarkoittaa?
- (0,4 %) Muutkin toki kiinnostavat ja olisin valmis niitä katsomaan jos tarjontaa olisi. Tällä hetkellä vain animea tuotetaan niin paljon että siitä riittää katsomisvaihtoehtoja.
- (0,4 %) Melkein mikä tyyli vain menee, kunhan se on ns. Helppo katseella ja hyvää jälkeä
- (0,4 %) Stop-motion
- (0,4 %) stop motion/nukkekin käy
- (0,4 %) käsintehtyn näköinen, tarinaan sopiva
- (0,4 %) Stop motion puuttuu listasta. Stop motionia saatais minun mielestä tehdä enemmän.
- (0,4 %) Stop Motion yms.

(0,4 %) Stop motion, rotoscope

Minkälaista animaatiota et ole lainkaan kiinnostunut katselemaan?

Vastauksia 179 kappaletta.

Kahdenkymmenen yhden (21) maininnan perusteella kaikista vähiten kiinnosti katsella "huonoa" animaatiota: 8 mainintaa koski visuaalisesti huonoa, 7 kokonaisuudessaan huonosti tehtyä ja 6 tylsää tai huonoa juonta. Porno sai 14 mainintaa ja lisäksi hentai 4 mainintaa, joten yhteensä erotiikkaan keskittyvät animaatiot keräsivät 18 mainintaa. Anime sai 15 mainintaa.

Yksinomaan lapsille suunnattu animaatio, jonka sisältö ei tarjoile mitään aikuiskatsojalle suunnattua sai seitsemän (7) mainintaa, samoin kuin ylitaiteellinen- sekä 3D-animaatiot. Virtual Reality sekä Sci-Fi saivat molemmat viisi (5) mainintaa. Kauhun, liiallinen raakuus ja väkivalta sekä liian vakava ja tylsä animaatio keräsivät jokainen neljä (4) mainintaa.

Muita useasti mainittuja epäkiinnostuksen kohteita olivat musikaalit, liian realistinen visuaalinen tyyli, sekavuus, vahanuket, liian härski huumori, jännitys, flash-animaatiot sekä romanttinen komedia. Vastaajista 69 jätti vastaamatta tai vastasi, ettei osaa sanoa.

Jos vastasit, ettet katsele lainkaan animoituja elokuvia:

Miksi et katsele animaatioelokuvia?

Vastauksia 30 kappaletta. Kysymyksessä oli mahdollista valita useita vaihtoehtoja.

36,7 % Minulla ei ole aikaa katsella elokuvia

36,7 % En ole löytänyt minua kiinnostavaa animaatioelokuvaa

26,7 % Haluan katsella vain elokuvia, joissa on oikeat ihmisenäyttelijät

16,7 % En osaa sanoa

10 % Animaatio on lapsille

3,3 % Jotain muuta

Jotain muuta -vastaus: En pidä niiden tyylistä, usein animaatiot ovat huonosti tehtyjä tai animea

Katselisitko animaatioelokuvia, jos tarjonta vastaisi paremmin toiveitasi?

Vastauksia 63 kappaletta.

Äänijakauma:

47,6 % Kyllä

38,1 % En osaa sanoa

14,3 % En

Vapaa sana:

Tutkimuksen kannalta oleelliset vastaukset:

"Sausage party" oli sellainen mitä en ikinä haluaisi nähdä. Oksettava teos."

"En oikein syty näille lasten nykyisille animaatioille. 80 -ja 90-luvuilla ehdottomasti parhaat lasten-ohjelmat tehty (anime pois lukien). -- Suosittelen ehdottomasti jokaista, niin tyttöä, kuin poikaa ko-keilemaan ennakkoluulottomasti Animeal!"

"-- Pokemoneissa ja muissa tällaisissa mielenkiinto säilyy muistojen ja fiiliksen takia. Ilmapiiri, maailma tai hahmot ovat jollain tapaa aina mielenkiintoisia ja joskus kuvittelee että millaista olisi elää oikeasti tuollaisessa maailmassa. Voi olla että joissain tapauksissa katselen animaatioita isomalla mielenkiinnolla kuin nuoremmat sisarukset. Paavo pesusienet ja simpsonit ynnä muut animaatiosarjatkin ovat huippuja niiden huumorin takia, tai sen takia kun ovat esimerkiksi joissain meemeissä joista tietyt kohdat voi tunnistaa ja sitten nauraa."

"Mielestäni jokaisen lapsen tulee nähdä vanhempia Disney klassikoita, kuten Leijonakuningas yms. Ne ovat opettavaisia ja oikeasti hyviä myös juonen kannalta."

"Viime vuosien aikuisille suunnatut animaatioelokuvat esim Sausage party, South Park, Hell & back sekä tietysti koko anime-kulttuuri toimivat hyvinä esimerkkeinä siitä että animaatio on loistava formaatti myös aikuisille suunnattuun viihteeseen. -- "

"-- Toivoisin, että Yle tai muut kanavat ottaisivat takaisin tarjontaan vanhat Vili Vilperit ja Anninat yms huonon näköisten 3D-sarjojen sijaan."

"Mielestäni animaatioelokuvien käsikirjoituksiin on viimeisten vuosikymmenten aikana panostettu sitä silmälläpitäen, että myös aikuiset voivat nauttia tarinasta ja hahmoista. Parhaimmat animaatioelokuvat (esim. Toy Story) tarjoavat aikuisille mahdollisuuksia poimia sankareista piirteitä ja pop-kulttuuriviittauksia, jotka menevät (tarkoituksella) lapsilta ohi. Tämä tapa tehdä elokuvia muistuttaa 1940-1950-lukujen amerikkalaisia näytelmäelokuvia, joissa sensuurisääntöjen vuoksi käsikirjoituksen merkityksiin ja katsojan mahdollisuuksiin "lukea" kerrontaa oli panostettu. En siis varsinaisesti kaipaa pelkästään aikuisille suunnattuja animaatioita, koska taitavat tekijät pystyvät tekemään tarinoita, jotka viihdyttävät sekä lapsia että aikuisia samalla kertaa."

"Netflixin aikuisille suunnatut animet on jees mutta tosi monet on liian seksuaalissävytteisiä."

"Animaatioelokuvilla ja -sarjoilla olisi nykyistä enemmänkin mahdollisuuksia, kaikkeen."

"Esim. Disneyllä menee nykyään niin hyvin että heillä olisi todellakin VARAA tehdä kokonaan piirrettyjä elokuvia. Olisi myös hienoa, jos länsimaisissa elokuvissa voitaisiin käydä yhtä raa'asti läpi samanlaisia karuja aiheita kuin animessa. Jotain rohkeaa ja shokeeraavaa!"

"Olen aina katsonut vähän kypsemmille tarkoitettuja animaatio luomuksia joten olen sitä mieltä että animaatiota on aikuisille ja lapsille. -- "

"Animeelokuvien historia on Suomessa suht mielenkiintoista siinä, että aikoinaan täysin aikuisille tarkoitettua elokuvia löytyi lapsille suunnattujen animaatioelokuvien joukosta kauppoissa. Kertoo pitkälti ihmisten asenteista anime kohtaan."

"Hienoa, että tästä aiheesta tehdään jonkinlaista kartoitustyötä. Olen animaatioalalla ja täällä on tekijöitä, jotka haluaisivat tehdä enemmän aikuisille suunnattua animaatiota, kun vain rahapuolella uskottaisiin että sille on kysyntää. -- "

"Monissa animaatioissa otetaan niin hyvin aikuisetkin huomioon viittauksineen ja huumoreineen että vaikea on löytää parannettavaa. Viimeiset 25 vuotta etenkin on ollut rikkaita tarinoita etenkin Disneyn ja Pixarin tähdittäminä ja suunnannäyttäjinä. --"

Palaute kyselystä:

"Alussa voisi kertoa, minne laitokseen teet opinnäytetyötä ja kuka olet. Sain tämän kiertolinkkinä, enkä oikein tiedä, kuka käyttää antamiani tietoja."

"Kyselyä tehdessä hämmennyin siitä, oliko kyse vain animaatio_ elokuvista_ vai myös sarjoista? Kysymyksissä viitataan elokuvaan, mutta alun esimerkeissä mainitaan esim. south park (josta on kyllä elokuva ja sarja). Tämän voisi täsmentää alkuun..."

"Huono kysymysasettelu. Anime ei ole mitenkään vaihtoehtoinen "lapsille" ja "aikuisille" suunnatulle animaatioille, vaan pitää sisällään molempia. Miksi kysellään vain elokuvista eikä sarjoista?"

3.4 Kyselyn toimivuuden tulkinta

Kyselyn tuloksia tulkitaan seuraavassa luvussa. Tuloksia käsitellään yhdessä muista lähteistä kerätyn tiedon kanssa.

3.4.1 Kyselyn heikkoudet

Kyselyssä havaittuja heikkouksia oli muutamia ja ne liittyivät suurimmalta osin kyselyn laatijan virheellisiin oletuksiin ja huolimattomuuteen. Esitutkimuksen toteuttaminen olisi epäilemättä karsinut heikkouksista suurimman osan.

Liian vähäinen informaatio kyselyn alussa tuotti ongelman siinä mielessä, että vastaajalle ei ollut selvää, minkälainen tutkimus oli kyseessä. Sen sijaan, että olisin saanut tarkkoja vastauksia animaatioelokuvaan liittyen, vastaajat olettivat kyselyn käsittelevän kaikenlaista animaatiota ja vastasivat esimerkiksi suosikkianimaatiosarjojaan, vaikka ne kyseisen tutkimuksen kannalta eivät olleet oleellista tietoa. Oletin jatkuvan *elokuva*-sanana painottamisen riittävän kertomaan aiheajauksen, mutta selvästikään se ei ollut riittävä keino. Alun informaatiossa vältin tarkoituksella liian yksityiskohtaista ja pitkää selontekoa siinä pelossa, että vastaajat säikähtäisivät tekstimäärää ja jättäisivät kyselyn täyttämättä tai mahdollisesti informaatio vaikuttaisi heidän suhtautumiseensa negatiivisesti

sisältönsä puolesta ja tekisi vastaajista puolueellisia. Ilmeisesti tarkempi informaatio olisi kuitenkin ollut tarpeen.

Animaation tyyllilajistauksesta puuttui stop motion -animaatio, minkä moni vastaaja huomasi. Tiettyjä termejä olisi pitänyt selittää enemmän auki: pidin ehkä turhaan itsestäänselvytenä animaatioalalla vakiintuneiden termien tuntemisen, mutta kaikille ne eivät auenneet. Tyyllilajikäsitteet olivat yksiä niistä termeistä, jotka olisivat kaivanneet selittämistä: esimerkiksi Virtual Reality ei olekaan vanhemmalle sukupolvelle yksiselitteinen käsite.

Mahdollisuus vastata "jotain muuta" oli tietyissä kysymyksissä enemmän haitallinen kuin hyödyllinen ominaisuus. Esimerkiksi kysymykseen "katselisitko animaatiota useammin, jos aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi tarjolla enemmän" sain useita ns. turhia "jotain muuta" -vastauksia. Vastausvaihtoehdoissa oli "en osaa sanoa", mutta koska vastaajan oli mahdollista muotoilla oma vastauksensa, sain sellaisia käytännössä samaa tarkoittavia vastauksia kuten "saattaisin katsoa" ja "kyllä varmaankin katselin" jotka veivät turhaan prosenttiosuuksia "en osaa sanoa" -vastausvaihtoehdolta.

Mahdollisuus muotoilla oma vastaus tuotti myös sellaisia epäoleellisia vastauksia kuten "aikuisille suuntaaminen tässä yhteydessä on täysin merkityksetöntä". Tämä ilmeisesti on tulkittava niin, ettei animaatiota katseltaisi sen enempää, vaikka aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi enemmän tarjolla. Mikäli mahdollisuutta "jotain muuta" -vastaukseen ei olisi ollut, kyseinen henkilö olisi oletettavasti vastannut "en katselisi". Tästä vedän johtopäätöksen, että kyselyssä, jossa suurin merkitys on sillä, mikä on yleinen mielipide, pitäisi käyttää varoen mahdollisuutta yksittäisen mielipiteen ilmaisuun.

Mahdollinen heikkous on vastaajien mahdollinen epäsatunnaisuus. Koska kyselyä oli mahdollista jakaa eteenpäin vastaajien toimesta, on mahdollista, että tietyn tyyppiset ihmiset ovat jakaneet sitä toisilleen, jolloin vastaukset ovat olleet samankaltaisia. Mahdollista on myös, ettei vastaajia ole ollut ympäri Suomen, vaan kysely on jäänyt kiertämään tiettyä aluetta. On huomioitava, että eri alueilla animaation katselutottumukset voivat poiketa toisistaan – esimerkiksi ruotsinkielisillä alueilla tarjonta voi olla erilainen kuin suomenkielisillä alueilla, jolloin kyselyn tulosten yhteenveto voi vastata osuvasti vain tietyn alueen yleisiä mielipiteitä animaatioelokuvista.

Muut heikkoudet liittyivät kyselylomakkeen teknisiin mahdollisuuksiin: lopun kahteen kysymykseen, joihin neuvottiin vastaamaan vain, mikäli vastaaja vastasi kyselyn alussa, ettei katsele lainkaan animoituja elokuvia, tuli huomattavasti enemmän vastauksia kuin "en katsele animaatioelokuvia lainkaan" -vastanneita oli. Ylimääräisiltä vastauksilta olisi vältytty, jos kyselypohja olisi mahdollistanut osan kysymyksistä lukitsemisen tietyn vastaamisen tuloksena. Myös tuplavastaukset ovat mahdollisia, sillä halusin vastaamiskynnyksen olevan mahdollisimman matala, joten vastaaminen ei edellyttänyt tunnistautumista eikä sitä näin ollen voinut rajoittaa yhteen vastaukseen.

3.4.2 Kyselyn vahvuudet

Vaikka kyselykaavakkeen vastaajille levittäminen ei ollut yhtä laajamittaista kuin alun perin suunnittelin, kysely tavoitti yllättävän monta vastaajaa, joten tulos on odotettua luotettavampi. Oletettavasti kysely on onnistunut olemaan halutulla tavalla helposti lähestyttävä ja sopivan lyhyt päätellen siitä, että niin moni on siihen vastannut.

Odotettavissa oli, että vastaajien keski-ikä olisi kohtalaisen alhainen, mutta olen erittäin tyytyväinen siihen, että sain vastauksia myös vanhemmalta ikäluokalta. Positiivista on myös se, että molemmat sukupuolet olivat kohtalaisen tasaisesti edustettuna, samoin kuin työssäkäyvät ja opiskelijat: vastausten voi näillä perusteilla olettaa olevan peräisin erilaisista elämäntilanteista olevilta vastaajilta, kuten oli toivottu.

Kokonaisuutena kysely oli toimiva ja kysymykset oikeita, sillä se teki tehtävänsä ja sain kerättyä vastaukset esittämiini kysymyksiin. Kerätty tieto on kohdennettua ja vastaa tarkasti tutkielmani ongelmiin eikä energiaa juurikaan tarvinnut kuluttaa epäoleellisen tiedon erotteluun.

Hirsjärvi, Remes & Sajavaara -kolmikon käsikirjan mukaan tutkimustulosten luotettavuus ja pätevyys vaihtelevat. Tämän vuoksi on pyrittävä arvioimaan tutkimuksen luotettavuutta arvioimalla sen reliaaabeliutta eli mittaustulosten toistuvuutta ja validiutta eli valitun menetelmän kykyä mitata tutkielman kannalta oleellisia asioita. (2009, 231–232.) Tutkimuksen reliaaabeliutta on hankala arvioida, sillä kyselyyn osallistunut ryhmä on satunnainen eikä tutkimusta siis voi täydellisesti toisintaa. Vastausten runsas määrä kuitenkin kompensoinee tilannetta. Tutkimus on nähdäkseni validi, sillä

lähtökohtaisesti kysymykset oli käsitetty oikein ja vastauksista koottu tieto vastaa tutkimuksen tekemiseen tarvittavaa tietoa.

4 AIKUISYLEISÖN TÄMÄNHETKINEN ANIMAATIONKATSELU

4.1 Yleisö

(Esitetyissä prosenttiosuuksissa voi esiintyä noin 0,1 % heitto.)

Huomattavan suuri osa vastaajista, 82,5 %, vastasi joko katselevansa animaatioelokuvia tai katselevansa niitä toisinaan. Vain yhteensä 17,6 % vastaajista katselee animaatioelokuvia todella harvoin, lasten seurassa, jotain muuta tai ei ollenkaan. Kuitenkin eniten katsottiin lapsille suunnattua animaatiota.

Sukupuolten välisillä vastauksilla ei ollut juuri eroa: miesvastaajista ”kyllä” vastauksen valitsi 59 %, naisista 58,5 %; toisaalta sukupuoltaan määrittelemättömien ”kyllä” -vastausten osuus oli 87,5 %. (Vrt. alla oleva Taulukko 1.)

	Kyllä	Toisinaan	Todella harvoin	Vain lasten seurassa	En	Jotain muuta	Yht.
Mies	59	23	9	3	5	1	100
Nainen	96	38	16	11	3		164
Ei vast.	14	1		1			16

TAULUKKO 1. Animaatioelokuvia katselevien sukupuolijakauma

Elämäntilannejaottelussa sen sijaan eroja esiintyi enemmän: työttömät olivat aktiivisimpia animaatioelokuvien katselijoita 85,7 % ”kyllä”-äänillä. Seuraavaksi eniten animaatioelokuvia katselivat työssäkäyvät, joista 62,4 % vastasi ”kyllä”. Hieman yllättäen opiskelijat jäivät kolmanneksi: heistä ”kyllä”-vastaajia oli 52,6 %. Eläkeikäisiä vastaajia oli vain yksi, joten luotettavaa arviota ei voida tehdä. (Vrt. alla oleva Taulukko 2.)

	Kyllä	Toisinaan	Todella harvoin	Vain las- ten seu- rassa	En	Jotain muuta	Yht.
Työssä- käyvä	68	24	9	5	2	1	109
Työtön	30	4	1				35
Opiskelija	71	34	14	10	6		135
Eläk- keellä			1				1

TAULUKKO 2. *Animaatioelokuvia katselevien elämäntilanne*

Suurimmat erot vastauksissa olivat eri ikäryhmien välisiä. Innokkaimpia animaatioelokuvan katse-
lijoita olivat 26-30-vuotiaat, joiden "kyllä"-vastausprosentti oli 70,4 %. 18-25 -vuotiaiden vastaava
osuus oli 62,6 %, mutta yksikään tämän ikäryhmän vastaajista ei ilmoittanut katselevansa animaa-
tiota vain lasten seurassa; sen sijaan "ei" vastauksia oli yhtä paljon kuin 31-40 -vuotiailla, 4,1 %.
Jälkimmäisen ikäryhmän "kyllä"-vastausten prosenttiosuus oli 51 %, 41-50 -vuotiaiden osuus 33,3
% ja 51-60 -vuotiaiden osuus putosi lukuun 12,5 % - toisaalta viimeinen ryhmä ilmoitti myös katse-
levansa "toisinaan" eniten animaatioelokuvia 62,5 % äänimäärällä. Eniten "vain lasten seurassa"
animaatioelokuvia katselevia oli 31-40-vuotiaissa, 18,4 %. 41-50 -vuotiaiden ryhmässä vastaava
luku oli 16,7 % ja aktiivisimmassa 26-30-vuotiaiden ryhmässä 4,5 %. 18-25 ja 51-60 -vuotiaiden
ryhmissä "vain lasten seurassa" -katselun osuus oli pyöreät 0 %. Tosin 41-60 -vuotiaita vastaajia
oli määrällisesti niin vähän, ettei vanhimpien ikäryhmien tuloksia voi pitää kovin edustavina. (Vrt.
alla oleva Taulukko 3.)

	Kyllä	Toisinaan	Todella harvoin	Vain las- ten seu- rassa	En	Jotain muuta	Yht.
18-25	77	26	15		5		123
26-30	62	17	4	4	1		88
31-40	25	11	1	9	2	1	49
41-50	4	3	3	2			12
51-60	1	5	2				8

TAULUKKO 3. *Animaatioelokuvia katselevien ikäjakauma.*

Tutkimukseni osoitti, että animaation katselu on yleisempää kuin kuvittelin. Sukupuolten välillä eroja katselutottumuksissa ei esiintynyt käytännössä lainkaan, elämäntilanne ei ollut este animaatioelokuvien katselulle eivätkä eri ikäryhmienkään väliset erot olleet yhtä suuret kuin voisi kuvitella.

Karkeasti yleistäen suosituimpien vastausten ja yli 50 % yhteistulosten perusteella tyypillinen animaatioelokuvankatsoja on siis 26-30-vuotias työssäkäyvä mies, nainen tai jotakin muuta. Mieluiten katsellaan lapsille suunnattuja animaatioelokuvia: lapsuuden suosikkeja olivat Disneyn piirretyt, joista erityisesti *Leijonakuningas* on jäänyt mieleen. Myös *Muumit* olivat suosittua katseltavaa. Vanhemmiten Disneyn rinnalle on noussut Studio Ghiblin tuotannot ja anime. Aikuisiällä katselluista animaatioelokuvista *Frozen* on suosikki mutta myös *Totoro*, *Zootropolis* ja *Simpsonit* ovat olleet mieluista katseltavaa. Aikuisille suunnattua animaatiota katsottaisiin mielellään, jos sitä olisi enemmän tarjolla. Kaikkein mieluiten katseltaisiin animetyylistä tai perinteistä piirrosanimaatiota, joka sisältäisi seikkailua, fantasiaa, komediaa ja Sci-Fiä. Huonosti tehty ja erotiikkaan painottuva animaatio kiinnostaa vähiten.

Keräämiäni tulosten perusteella ei ole olemassa henkilötyyppiä, joka ei katselisi animaatioelokuvia. Vähiten animaatioelokuvia voisi tulkita katselevan perheellisen miehen tai naisen, joka ei kiireiltään ehdi tai ole kiinnostunut käyttämään aikaansa animaatioelokuvien katseluun muuten kuin lastensa seurassa.

Tulokset ovat odotettua positiivisemmat ja osoittavat että aikuisten animaatiolle olisi katselijoita. Mitä ilmeisimmin sen ei kuitenkaan tarvitse olla vaihtoehto lastenelokuville, vaan samat katselijat ovat kiinnostuneita molemmista.

4.2 Suositut animaatioelokuvat

Kansainvälisiä listauksia tutkittuani on havaittavissa, että aikuisten animaatiosarjat ovat huomattavasti aikuisten animaatioelokuvia suosituimmassa asemassa: IMDb:n listauksessa tämän hetken suosituimpien animaatiosarjojen top 10 -listalle mahtuu vain kaksi nuoremmalle yleisölle suunnattua sarjaa (IMDb 2018C, viitattu 5.2.2018). Vastaavasti suosituimpien animaatioelokuvien tämän hetken kymmenen suosituimman joukkoon mahtuu vain kaksi elokuvaa, jotka ylittävät PG (ei ehkä

sovellu pienimmille lapsille) -ikärajasuosituksen; *Loving Vincent*, Vincent Van Goghin elämään perustuva taideteos; sekä *Godzilla: Monster Planet*, japanilaisten uusin elokuva kansallishirviöstään. Molemmat ovat ikärajaltaan PG13 (ei ehkä sovellu alle 13-vuotiaille) -luokkaa. (IMDb 2018D, viitattu 5.2.2018.)

Katsotuimpia tai parhaiten myyneitä aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia näyttää olevan hyödyttömiä yrittää etsiä ikärajan perusteella, kun tietoa on haettava englanninkielisistä lähteistä - ensininkin Amerikassa korkeimmat ikärajat ovat Motion Picture Association of American mukaan R ja NC17, joista kumpikaan ei vastaa Suomen K18-merkintää (2018. Viitattu 7.2.2018). Amerikassa käsitys aikuisuudesta lienee häilyvämpi. Yleensä korkea ikäraja annetaan nuoria katselijoita ajatellen erittäin häiriöllisen sisällön perusteella, eli käytännössä korkealla ikärajalla haku kattaisi vain seksiviihteen, erittäin väkivaltaisen ja raa'an sisällön sekä ylenpalttisen päihteiden käytön.

Toisekseen, animaatioissa on edelleen suosittua huomioida useampi katsojakunta, joten samassa elokuvassa voi olla sisältöä sekä aikuisille että lapsille: nämä kaksi yleisöä voivat kokea saman elokuvan täysin eri tavoin pohjatesaana ymmärrystään omaan elämäkokemukseensa. Kyselytutkimuksessa keräämieni tulosten perusteella aikuiset katselevat mieluiten koko perheen animaatioelokuvia, jotka soveltuvat lapsille mutta tarjoavat sisältöä myös aikuiskatselijalle.

Taloudellisesti parhaiten kansainvälisesti menestynyt animaatioelokuva tällä hetkellä on Disneyn *Frozen*, josta onkin tullut melkoinen ilmiö. Ensimmäinen enemmän aikuisille suunnattu elokuva listalta löytyy vasta sijalla 40. oleva *The Simpsons Movie*. Vuonna 2016 ilmestynyt ja mielipiteitä herättänyt *Sausage Party* (K12) on jäänyt sijalle 132. (Nash Information Services / The Numbers 2018A, viitattu 6.2.2018.)

Sausage Partyn tulos ei ole huono huomioiden, että potentiaalinen katselijakunta on huomattavasti *Frozenin* katselijakuntaa pienempi härskin sisältönsä ja ikärajoituksensa vuoksi, ja se onkin äänestetty IMDb:n tuloksien perusteella tämän hetken suosituimmaksi aikuisten animaatioelokuvaksi. Kakkosena on Ghiblin *Prinsessa Mononoke* (1997) ja kolmantena *Beowulf* (2007). Kolmen kärkeä tarkasteltaessa on virkistävää huomata, että elokuvat ovat keskenään hyvin erityyppiset. Roisin huumorin höystämässä nakkien juhlassa esiintyvät 3D-tietokoneanimoidut inhimilliset elintarvikkeet; *Mononoke* edustaa Ghibliä tunnusomaisella ja siistillä 2D-piirrostyylillään ja syvällisellä, ajatuksia

herättävällä tarinallaan; hyperrealistinen, motion capture -tekniikalla kuvattu Beowulf taistelee demoneita vastaan historiallisen runon pohjalta käsikirjoitetussa toimintaseikkailussa. (Sijoitukset IMDb 2018E, viitattu 6.2.2018)

Suomen elokuvateattereissa katsotuimpia elokuvia tarkastellessa vuoden 2016 (viimeisin tilastoitu vuosi) kymmenen kärkeen mahtuu 3 animaatioelokuvaa, jotka ovat järjestyksessä katsotuimmasta vähemmän katsottuun *Angry Birds -elokuva*, *Lemmikkien salainen elämä* ja *Sing*. (Elokuvauutiset / Jutila, 2017B. Viitattu 10.2.2018.)

4.3 Lapsuuden ikivihreät

Tutkimuksen tulosten perusteella suomalaisten lapsuuden suosikkianimaatioelokuvia, jotka katsottiin mielellään uudestaan aikuisiällä, ovat Disneyn vanhat piirroselokuvat, kuten *Leijonakuningas*, *Aladdin* ja *Mulan*. Oletettavasti tähän lapsuusajan nostalgiaan liittyen 77.2% vastaajista katsoisi mieluiten perinteisellä piirrosanimaatiotyylillä toteutettua animaatioelokuvaa nykyisin suosittun 3D-animaation sijasta.

Kaikkein vähiten kyselyyn vastanneita kiinnosti katsella huonosti tehtyä animaatiota ja nähdä eroottista sisältöä animaatioelokuvassa, mistä ei ole huolta Disneyn tarkoin lapsiyleisölle soveltuviksi räätälöidyissä tuotannoissa. Elokuvien tekemiseen animaatioelokuvien johtavalta jättiltä tietenkään löytyy myös tarvittavat resurssit, joten työn laatu on taattu. Myös eniten äänestetyt genret seikkailu, fantasia ja komedia yhdistyvät kaikissa kolmessa Disneyn yllämainitussa esimerkkielokuvassa. Näiden tekijöiden summana voisi vetää johtopäätöksen, että joko Disneyn piirretyt vetoavat yleisöön siksi, että ne vastaavat katsojan toiveita täydellisesti, tai vaihtoehtoisesti siksi, että lapsuudessa katsellut animaatioelokuvat ovat asettaneet tietyt vaatimukset myös aikuisiällä katsottaville elokuville.

Kyselyn vapaa sana -osion sekä "jotain muuta" -vastausten toistuva teema oli se, kuinka vanhat animaatioelokuvat ovat huomattavasti parempia kuin uudemmat teokset juonen, opettavaisuuden sekä visuaalisen ilmeen kannalta. Nostalgia lienee oleellinen tekijä tässäkin asiassa; Seuran haastattelema psykologi Kaisa Kanerva kertoo, että menneisyyden tapahtumat muistetaan usein todellisuutta miellyttävämpinä ja kiinnostavampina. Hänen mukaansa kaikki muistomme ovat jotenkin

muuntuneita. (Seppälä 2017, viitattu 10.2.2018.) Koska moni tämän hetken nuori aikuinen kasvoi piirrettyjen elokuvien parissa, muistuttavat lapsuuden klassikot helposti huolettomista lapsuus-ajoista, jolloin kaikki oli helpompaa. Tämä selittää osin sitä, miksi lapsuudessa katsellut elokuvat tuntuvat niin paljon kaikin puolin paremmilta kuin uudemmat ja miksi niitä halutaan katsella yhä uudestaan.

Animaatiostudiot tuntevat myös nostalgian arvon. Ei ole sattumaa, että vanhoista hitti-piirretyistä tehdään vuosia myöhemmin uudelleenfilmatisointeja aikuisempaan makuun: Mae Yen Yap kirjoittaa artikkelissaan, että Disneyn lisäksi esimerkiksi Marvel tekee samaa supersankarielokuvillaan. Live-action -elokuvafilmtisoinnit houkuttelevat alkuperäisen animaatioversion nähneet katselemaan uudet versiot, jotka tarjoilevat halutun nostalgia-annoksen mutta käsittelevät myös ajankoh-taisia asioita ja saattavat olla sävyllään alkuperäisiä tarinoita synkempiä vedotakseen nyt aikuistuneeseen yleisöön. (The Post, viitattu 10.2.2018.)

Uudelleenfilmatisointien lisäksi jatko-osat menestyneisiin piirroselokuvaan ovat toimiva tapa vetää ns. "animaationkatselijän ylittäneet" takaisin teattereihin. Disney Pixarin *Toy Story*-trilogiaa käsittelevässä esseessään Paige Burnett kertoo, kuinka 1995 julkaistu *Toy Story* sai jatko-osan neljä vuotta myöhemmin, mutta kolmatta päätösosaa odoteltiin vuoteen 2010 saakka. Nostalginen *Toy Story 3* sai aikuiset katselijansa kyyneliin muistuttamalla heitä lapsena katsellusta ensimmäisestä osasta ja sitä kautta omasta lapsuudestaan, aikuiseksi kasvamisesta ja irti päästämisen vaikeudesta. (2014.) New York Timesin mukaan Disney on ilmoittanut 40% elokuvan muusta kuin perheyleisöstä koostuvan 17-24-vuotiaista, jotka ovat kasvaneet yhdessä hahmojen kanssa. (Barnes 2010, viitattu 10.2.2018.) *Toy Story 3* olikin maailmanlaajuisesti ilmestymisvuotensa menestynein elokuva (The Numbers 2018B, viitattu 10.2.2018).

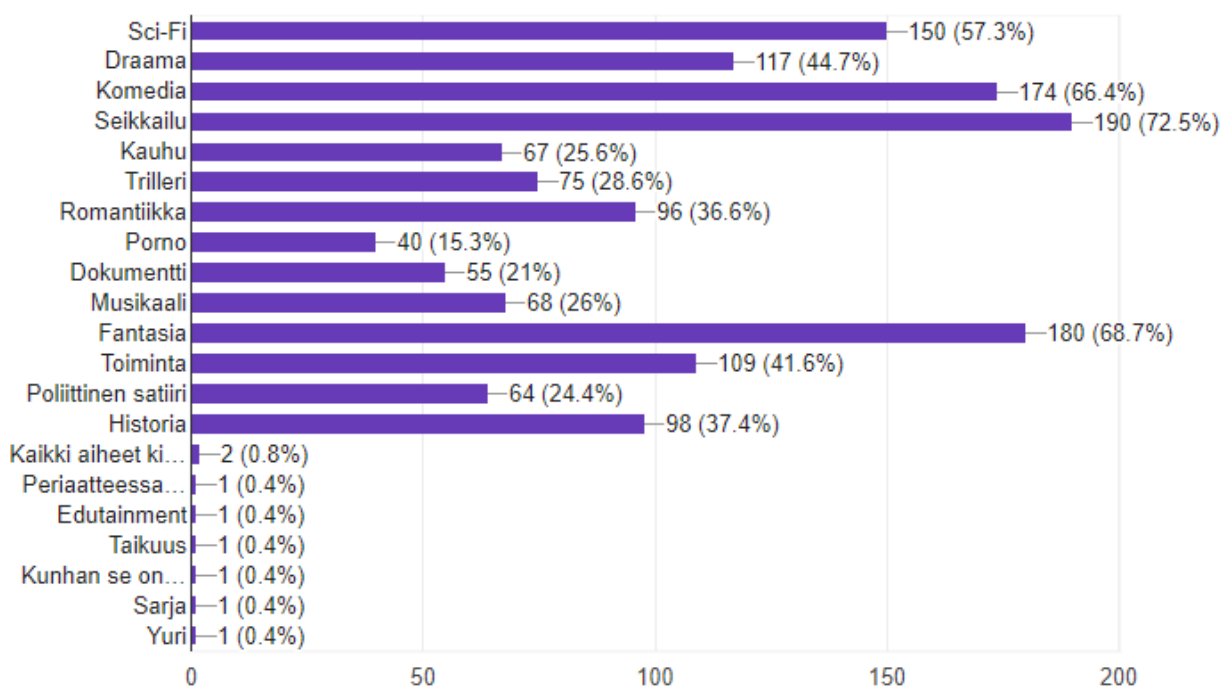
David Forgacs puolestaan esittelee artikkelissaan käsitteen "*Disney Baby*", jolla tiivistettynä tarkoitetaan lasta, jonka vanhemmat kasvattavat Disneyn parissa: lapsi katselee Disneyn elokuvia ja ohjelmia, leikkii ja pukeutuu Disneyn oheistuotteisiin ja viedään Disneylandiin. Näin kasvatettuna lapsi aikuistuttuaan toteuttaa ideaalisti samaa kaavaa omien lapsiensa kanssa. Vanhat klassikko-piirretyt pidetään pinnalla jatkuvalla mainonnalla ja uudelleenjulkaisuilla. (1992, 361–362.) Pelamalla nostalgialla Disney varmistaa, että jokainen uusi sukupolvi kasvaa tuntien sen tuotannon.

4.4 Minkälaiselle animaatiolle olisi aikuisyleisöä?

Yli puolet niistä, jotka kyselyssä vastasivat katselevansa animaatioelokuvia, katselisivat mielellään enemmänkin animaatiota, jos aikuisille suunnattuja animaatioelokuvia olisi tarjolla enemmän. Kysymykseen ”miksi et katsele animaatioelokuvia” 36.7% vastanneista vastasi, ettei ole löytänyt itseään kiinnostavaa animaatioelokuvaa.

Jos katselisit aikuisille suunnattua animaatioelokuvaa, mitkä seuraavista genreistä sinua kiinnostaisivat eniten?

262 responses

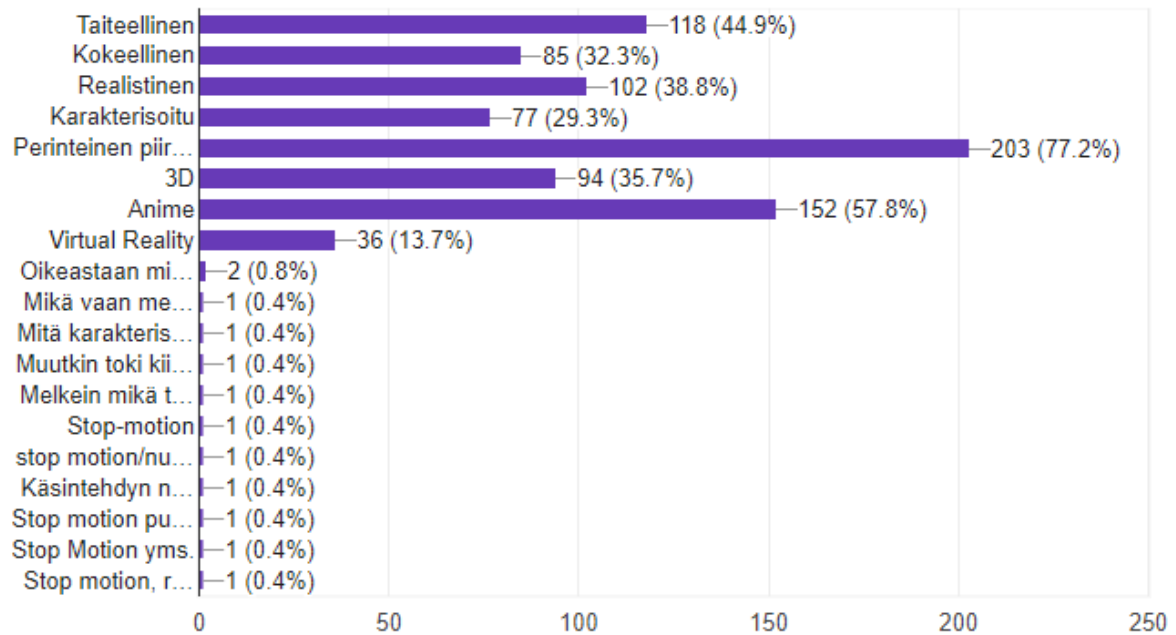


KUVA 3. Kiinnostavimmat genret

Genreistä eniten vastaaja kiinnostivat seikkailu, fantasia, komedia ja Sci-Fi (kts. Kuva 3). Genretoiveissa ei ole nähtävästi eroa siihen, minkälainen näytelty elokuva on suosiossa – vrt. *Star Wars*, tulevaisuuteen sijoittuva, huumorilla höystetty fantasiaseikkailusarja. Sekä näytellyissä että animoiduissa elokuvissa kiinnostavat siis samat genret. Jos Ski-Fin korvaisi musikaalilla, toiveet kuvaisivat osuvasti tällä hetkellä tuotettavia lapsille suunnattuja animaatioelokuvia – vrt. supersuosittu *Frozen*, joka on lauluntäyteinen, hassutteleva seikkailu läpi taianomaisen talvimaan puhuvine lumiukkoineen.

Minkä tyylistä animaatiota katselisit mieluiten?

263 responses



KUVA 4. Mieluisimmat animaatiotyylit

Perinteinen piirrosanimaatio houkuttaa ylivoimaisesti eniten visuaalisella tyyllillään kyselyyn vastanneita (kts. Kuva 4), mutta kuten jo edellisessä kappaleessa todettiin, tähän viehätyskseen vaikuttanevat suurelta osin nostalgiasyyt. Animetyyli sai toiseksi eniten ääniä, ehkä siksi että se on lähellä länsimaista piirrosanimaatiotyylä ja siten helposti lähestyttävä – tosin kommenttiosiossa animetyyli sai tyyleistä eniten haukkuja, joten anime jakaa mielipiteitä ilmeisen vahvasti. Taiteellisen animaatiotyylin suosittuus on ehkä hieman yllättävää mutta voisi selittyä esimerkiksi *Loving Vincent*-uutuudella, joka on toteutettu käsin öljyvärein maalattuja kuvia hyödyntäen ja on upeaa katseltavaa. 3D-animaatio sai myös moitteita, mutta kolmiulotteiseen motion capture -tekniikkaan perustuva realistinen animaatiotyylit sai kuitenkin neljänneksi eniten ääniä suosituista tyyleistä. Visuaalinen miellyttävyys ja tarpeeksi suurella budjetilla tekeminen ovat ilmeisen tärkeitä ominaisuuksia: kaista vähiten kyselyyn vastanneita kiinnosti katsella huonosti ja selvästi halvalla tehtyä animaatiota.

Kyselyn vastausten perusteella aikuisyleisö katselee mielellään lapsille soveltuvia animaatioelokuvia, kunhan myös aikuisyleisö on huomioitu elokuvaa tehdessä esimerkiksi vitseillä ja viittauksilla, jotka eivät aukene lapsille. Pornograafinen tai muuten erityisen eroottinen sisältö tai liiallinen raakkuus ja väkivalta eivät vastaajia muutoinkaan kiinnostaneet. Aikuisille suunnatun animaatioelokuvan ikärajan ei siis tarvitse olla korkea, mutta juonen ja huolellisen animoimisen tärkeys korostuvat:

Pelkkä huumori ja hurjastelu, jotka saattavat riittää viihdyttämään lapsia, ei takaa menestystä aikuisyleisön keskuudessa.

5 TULEVAISUUS

Unkarilainen animaattori John Halas kirjoitti vuonna 1969 artikkelin Film in Review -lehteen koskien animaation tulevaisuutta. Jo tuolloin animaatio oli kokenut mittavia mullistuksia ja kehittynyt valtavasti alkuajoistaan, mutta Halasin mukaan yhä suurempia muutoksia oli tulossa:

1. Animaatiota tuotetaan ympäri maailmaa, ei enää pelkästään Hollywoodissa.
2. Tietokoneella toteutettu elokuva muuttaa sekä animaation muotoa että sisältöä.
3. Muutkin kuin animaattorit alkavat tehdä animaatiota ja sen mahdollisuuksia tutkitaan esteettisistä ja teknisistä lähtökohdista.
4. Animaatiota käytetään muissakin kuin viihdytys- ja mainostustarkoituksissa; siitä on esimerkiksi tullut oleellinen opetusväline kouluissa ja työelämässä.
5. Edeltävien asioiden summana animaatiota ei enää katsota alaspäin.

(Halas 1969, viitattu 19.1.2018.)

Halasin ennustukset osuivat oikeaan. Animaatiostudioita löytyy lähes joka maasta ja tietokone animaation työvälineenä on mahdollistanut 3D- ja jopa VR -animaation. Animaatiosta on tullut ilmaisukeino muiden taiteenalojen rinnalle ja esimerkiksi *Loving Vincent* (2017) yhdistää perinteisen öljymaalauksien ja animaation uskottavalla tavalla. Animaatio on otettu laaja-alaisesti opetuskäyttöön sekä kouluissa, työelämässä että esimerkiksi lentokoneiden turvallisuusohjeistuksissa. Ehkä pian animaatio myös saavuttaa ansaitsemansa aseman näytellyn elokuvan rinnalla eikä enää sen alapuolella.

5.1 Kehityssuunnat

Teknologia kehittyy hurjaa vauhtia ja sen myötä myös tietokoneella toteutettava animaatio tulee kokemaan muutoksia. Vaikka on vaikea arvailla, minkälaisia uusia innovaatioita alalla tullaan keksimään, on selvää että tietokone ja sen monet mahdollisuudet animaation apuvälineenä ovat tulleet jäädäkseen.

5.1.1 3D ja CGI

Perinteinen 2D-animaatio ei ole täysin kuollut – useat aikuisille suunnatut animaatio-ohjelmat, kuten *Simpsonit*, piirretään edelleen käsin vanhaan ”ruutu ruudulta” -tyyliin. Uusimpia animaatioelokuvia tarkasteltaessa 3D näkyy kuitenkin kaikkialla - Ben Child kirjoitti The Guardianissa jo vuonna 2013 Disneyn päättäneen hylätä käsin piirretyn animaation. Pixar uskoi vielä 2009 yleisön olevan kiinnostunut perinteisestä piirrostyylisestä ja tuotti käsin piirretyt *Prinsessa ja sammakko* sekä *Nalle Puh* -elokuvat, mutta ne eivät pärjänneet Disneyn tietokoneanimoiduille elokuville *Bolt* ja *Kaksin karkuteillä*. (2013, viitattu 11.2.2018.)

Animaattori Riki esittelee blogiartikkelissaan syitä tietokoneanimaatioon siirtymiselle: 3D-animaation tekeminen on vaivattomampaa; tietokone mahdollistaa yksityiskohtia ja vivahteita, jotka eivät ole käsin piirtäessä mahdollisia toteuttaa; muutosten tekemisen helppous; 3D-animaatioon on katselijan helpompi samaistua (2015, viitattu 11.2.2018). Suuret animaatioyhtiöt, jotka tuottavat useita elokuvia vuodessa, haluavat ymmärrettävästi tehdä prosessista mahdollisimman nopeaa, vaivattonta ja taloudellista. Käsin piirtäminen vie paljon aikaa, vaatii suuren työryhmän ja kohtausten muuttaminen jälkikäteen on erittäin työlästä. Tekemistä rajoittavat esimerkiksi piirtotaito ja yksityiskohtien toisintamisen työläys, kun taas tietokoneella tehtynä animaatio-ohjelman algoritmit tekevät osan animoinnista animaattorin puolesta. Valinta 2D:n ja 3D:n välillä on siis ilmiselvää, kun halutaan tehdä hyvää jälkeä mahdollisimman pienellä vaivalla – lisäksi yleisö on valinnoillaan osoittanut katselevansa mieluummin uudella teknologialla valmistettua 3D-sisältöä (vrt. ylempänä Child), joten tietokonetuotettu animaatio on tullut jäädäkseen.

Kaikki tosin eivät ole samaa mieltä 3D:n animaatiovallankumouksesta: Hooton kirjoittaa Independentin artikkelissaan Disneyn animaattoriveteraanien yhdistäneen voimansa säilyttääkseen 2D-animoinnin kuolevan taiteenlajin käsin piirretyllä lyhytelokuvallaan *Hullabalo*. Tavoitteena oli vaakuuttaa sijoittajat ja tehdä *Hullabalo*sta kokopitkä elokuva. (2014, viitattu 11.2.2018.) *Hullabalo*on omien nettisivujen mukaan lyhytelokuvan Indiegogo-kampanja tuotti moninkertaisesti tavoitesummaa enemmän ja mahdollisti neljän lyhytelokuvan tuottamisen (Lopez 2018, viitattu 11.2.2018), mutta ilmeisesti hanke ei ole vielä onnistunut houkuttelemaan mukaan suurempia sijoittajia.

5.1.2 Virtual Reality

Virtual Reality eli virtuaalitodellisuus (VR) näyttää tämän hetken ja lähitulevaisuuden suurimmalta harppaukselta animaatioalalla. Jatkuvasti kehittyvät työvälineet laajentavat VR:n tarinankerronnallisia mahdollisuuksia entisestään. Oculus tarinastudion *Dear Angelica* sallii katselijansa päästä tapahtumien keskelle kuin olisi sukeltanut tarinankertojan päiväkirjaan: muistot ilmaantuvat ympärilesi herkin pensselinvedoin, yksi toisensa perään, maalaten esiin vaikuttavia kohtauksia. Lyhytanimatio on luotu käyttäen Quillia, virtuaalisen taiteen luomiseen tarkoitettua työkalua, joka voi toimia esimerkiksi pensselinä tai lyijykynänä. (2018, viitattu 21.1.2018.) Quill tarjoilee taiteilijoille ja taiteenarvostajille uuden tavan kokea ja tehdä 360°-taidetta.

VR mahdollistaa jo nyt interaktiivisen animaatiokokemuksen: Jon Favreaun vuonna 2016 valmistunut *Gnomes & Goblins* koettelee virtuaalisen tarinankerronnan rajoja sallimalla katselijan – tai ehkä ennemmin *kokijan* – esimerkiksi avaavan ovia ja ikkunoita ja olevan vuorovaikutuksessa hahmojen kanssa. Tähän pystytään HTC:n Vive -laitteella, jossa virtuaalilasien lisäksi käyttäjällä on käsissään ohjaimet. Elokuvan ja pelin raja on häilyvä (Roettgers 2016, viitattu 21.1.2018.) – ehkä voimme odottaa rajan tulevaisuudessa häipyvän entisestään, tai ehkä VR:llä toteutetun animaatioelokuva ja interaktiivisen pelin yhdistelmästä on odotettavissa kokonaan uutta viihteen kategoriaa?

Myös Disney on huomannut virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet elokuvan tekemisessä. Disneymoviesvr.com tarjoaa faneilleen kokonaisvaltaisia virtuaalisia kierroksia Disney-teemaisissa maailmoissa sekä joitakin kohtauksia suosituista Disney-elokuvista (Disney Movies VR, viitattu 21.1.2018). Luonnollinen jatkumo voisi olla kokonaan virtuaalitodellisuudessa toteutettu kokoillan animaatio heti, kun sen esittämiseen on soveltuvat tilat.

VR-elokuvien yleistymiseen on matkaa vähemmän kuin voisi kuvitella - virtuaalitodellisuuden katseluun tarkoitettuja paikkoja on nimittäin jo olemassa. Japanin Shinjukussa sijaitseva VR-zone tarjoaa kävijöilleen laajan valikoiman interaktiivista tekemistä ja katsottavaa laskettelusta kalastamiseen ja kauhukokemuksiin (VR Zone Shinjuku, viitattu 21.1.2018). Finnkino järjesti jo vuonna 2016 Suomen ensimmäisen Virtual Reality -tapahtuman, jossa esiteltiin useita lyhytelokuvia (Finnkino 2018B, viitattu 21.1.2018). AMC Entertainment on ottanut projektikseen tuoda VR:n teattereihinsa sekä USA:ssa että Briteissä – teattereiden olisi tarkoitus olla toiminnassa vuoden 2019 aikana (Bishop 2017, viitattu 21.1.2018). VR -katseluvälineitä on tarjolla laajasti myös henkilöasiakkaille,

joskin tehokkaammat välineet, jotka tarvitsevat toimiakseen tehtävään tarkoitettua tietokoneen pelkän älypuhelimien sijasta, ovat vielä melko hinnakkaita. Animoitun sisällön voi turvallisesti olettaa olevan suuri osa virtuaalidellisuuden aiheuttamaa elokuva-alan mullistusta, sillä 360° katseltavaa katselijan ympärillä vaatii hieman tietokoneella mallintamista ollakseen uskottavaa.

5.2 Animaatioelokuvien asema muutoksessa

Tämän hetkinen maailmanlaajuisesti eniten lippukassatuloja tuottanut elokuva on James Cameronin vuonna 2009 julkaistu *Avatar* (IMDb / Box Office Mojo 2018, viitattu 5.2.2018; Nash Information Services, LLC / The Numbers 2018, viitattu 5.2.2018). BBC:n mukaan elokuvasta lähes 60 % on tietokoneella toteutettu (BBC 2009, viitattu 5.2.2018), kun taas The Guardian arvioi luvuksi noin 70 % (Johnson 2009, viitattu 5.2.2018). Animoituja ovat esimerkiksi suuri osa hahmoista – kuten koko sininen heimo – sekä ympäröivästä fantasiamaailmasta. Lukujen perusteella *Avatarin* voisi väittää siis olevan animaatio.

Oscar-palkinnon edellytys animaatioelokuvan kelpoisuudesta ehdolle on, että elokuvan täytyy olla pidempi kuin 40 minuuttia; elokuvasta animoituja sisältöä on oltava vähintään 75 % elokuvan kestosta; tärkeimpien henkilöahmojen tulee olla animoituja (Academy of Motion Picture Arts and Sciences / oscars.org 2017, 7–8. Viitattu 5.2.2018.) Verrattuna esimerkiksi lastenelokuvaan *Alvin ja pikkuoravat 2*, jossa ainoastaan päähenkilöt ovat animoituja, *Avatar* täyttää animaation kriteerit paremmin (Brevet 2009, viitattu 5.2.2018). Yleisö oli siis jo lähes kymmenen vuotta sitten kiinnostunut ja valmis maksamaan animoidusta elokuvasta: tämän perusteella voimme päätellä animaation aseman olevan jo muuttumassa.

Ilmeisesti animaation tuotantoyhtiöt eivät ole vielä huomanneet kyseistä muutosta: animaatioelokuvia tehdään kyllä myös aikuisia silmällä pitäen lisäämällä aikuisille suunnattua sisältöä lastenelokuvaan, mutta aikuisille suunnatun animaatioelokuvan tuotannon vähyys kertoo, että aikuiset yksinään potentiaalisena kohderyhmänä animaatioelokuville on toistaiseksi jäänyt huomaamatta.

Suomen tilannetta tarkasteltaessa kehitys animaatioelokuvien saralla on menossa hyvään suuntaan kansainvälistymistä ajatellen Angry Birdsin menestyksen myötä. Kuitenkin Suomella on selkeä puute täällä tarjottavasta alan koulutuksesta, mikä vaikuttanee siten, että alan ammattilaisia on

vähänlaisesti tai/ja koulutus (tai tekijät) on hankittava ulkomailta. Animaation menestymisedellytyksiä tutkivassa opinnäytetyössään Leinonen tiivistää suomalaisen animaatioelokuvan suurimmiksi haasteiksi universaalin tarinan, rahoituksen, levityslaajuuden ja kärkeosaajien vähyyden. Tarinan tulisi huomioida sekä lapset että aikuiset saavuttaakseen laajan suosion. Kotimaisella rahoituksella on mahdollista tehdä animaatioelokuvia, mutta menestyvän elokuvan tekemisessä kansainvälisen tuotannon etuihin kuuluu laajempi levittyvyys. (2014, 34.) Sarjoja ja lyhytelokuvia valmistavien suomalaisstudioiden voisi olettaa olevan kiinnostuneita alkamaan tuottaa enemmän aikuisille suunnattua sisältöä, mutta kokopitkien elokuvien suhteen Suomella on ensin tehtävää helpommin lähesyttävien lastenanimaatioiden kanssa.

6 POHDINTA

6.1 Tavoite ja tulokset

Tavoitteenani oli selvittää, katselevatko aikuiset animaatioelokuvia ja jos, niin minkälaisia. Oleellista oli myös pohtia, voisiko animaation asema lastenviihteenä muuttua niin, että sitä alettaisiin pitää myös aikuisille suunnattuna tarinankerrontakeinona. Kysymykseen lähdin etsimään vastausta käsittelemällä animaatioelokuvien historiaa ja erottelemalla lasten- ja aikuistenanimaatiot toisistaan, tutkimalla aikuisille suunnatun animaation tarjontaa sekä tilannetta Suomessa. Oleellimmalla ja ajankohtaisimmalla tiedon keräsin kvantitatiivisella survey-tutkimuksella, jonka avulla selvitin suomalaisten yli kahdeksantoistavuotiaiden animaatioelokuvien katselutottumuksia ja pyrin vertaamaan mahdollisia eroja esimerkiksi sukupuolten ja eri ikäryhmien tottumusten välillä. Tutkimus auttoi myös kartoittamaan tilannetta niiden suhteen, jotka eivät animaatioelokuvia katsele. Näiden keräämiäni tietojen ja tulosten avulla pystyin vastaamaan kysymyksiin ”minkälaista animaatiota aikuiset tällä hetkellä katselevat?” sekä ”minkälaiselle animaatiolle olisi aikuisyleisöä?”. Lopuksi pohdin animaatioelokuvien mahdollisia tulevaisuudenkuvia ja aikuisten animaatioelokuvien kehitysmahdollisuuksia.

Yllättäen käsitykseni animaation asemasta muuttui jo tätä tutkielmaa tehdessäni. Yleinen käsitys ehkä edelleen on, että animaatio on lastenviihdettä. Alan ammattilaiset ovat kuitenkin asiasta eri mieltä – nyt, kun siveyslautakuntien säännökset eivät enää rajoita elokuvien tekemistä, on animaation kanssa pystytty valtaamaan aivan uusia alueita. Tavallinen kansalainen ei ehkä ole vielä huomannut, kuinka suuressa roolissa animaatio onkaan jokapäiväisessä elämässämme opetusvideoiden, mainosten ja elokuvien erityistehosteiden ja usein jopa koko ympäröivien maailmojen muodossa. Kuitenkin kyselyni tulosten perusteella suurin osa aikuisista katselee jo animaatiota siinä määrin, että aikuisyleisölle suunnatulle animaatiolle olisi selvästi enemmän kysyntää kuin sitä tällä hetkellä tuotetaan. Yllättäen se, että tarjonta on vähäistä, ei tarkoita sitä, etteivät aikuiset katsele animaatiota – päinvastoin, aikuiset katselevat sitä, mitä on tarjolla, eli lapsille suunnattuja animaatioelokuvia.

Edellä kuvattu taas herättää kysymyksen, miksi animaatiosta oikeastaan koskaan tuli pelkästään lasten viihdettä, kun aikuiset kuitenkin mielellään katselevat lapsille suunnattua animaatiota? Ensimmäisessä luvussa selvitan, että ajatus animaatiosta lastenviihteenä pohjautuu aikaan, jolloin elokuvien sisältö oli niin kontrolloitua, että vain lapsiyleisölle suunnattu animaatio selvisi seulasta läpi ja sen tuloksena aikuiset vieraantuivat animaatiosta. Tämä ei kuitenkaan käy yksin kyselystä keräämiäni tulosten kanssa. Selvää joka tapauksessa on, että paluusta animaation äärelle on kiittäminen animaation parissa kasvanutta sukupolvea, joka ei aikuistuttuaan ole hylännyt lapsuutensa suosikkeja.

Vastaus kysymykseen "voiko animaation asema muuttua" on siis, että se on jo muuttunut, tai vähintään muuttumassa. Seuraavaksi olisi animaatiostudioiden vuoro reagoida tähän tapahtuneeseen muutokseen ja alkaa tuottamaan enemmän aikuisyleisölle suunnattuja animaatioelokuvia, sillä kysyntää selvästi on. Kyselyn tulosten perusteella aikuiset haluavat katsella animaatiota, joka on kauttaaltaan hyvin tehty, eli elokuvan tulee olla visuaalisesti miellyttävä ja juonen harkiten rakennettu ja ehyt. Nämä kaksi tekijää olivat aikuisille animaatioelokuvassa tärkeimmät – korkean ikärajan tuomilla ominaisuuksilla ei ollut juurikaan merkitystä, eli elokuvat voivat aivan hyvin olla lapsillekin sallittuja, kunhan ne käsittelevät aikuista kiinnostavia aiheita.

Suomalaisen animaation näkökulmasta arvioisin, että vaikka animaatioelokuvien asema voi ja tulee muuttumaan, on Suomen animaatioelokuvatuotannolla vielä pitkä matka edessään, mikäli se mieltä kasvaa vakavasti otettavaksi animaationtuottajamaaksi. Aikuisille suunnattu animaatio ei todennäköisesti tule olemaan ensimmäinen sijoitus- tai kehityskohde.

6.2 Työn arviointi

Tiukkaan aikatauluuni nähden olen erittäin tyytyväinen siihen, miten työssä onnistuin. Työstä tuli tarpeeksi kattava ja pystyin vastaamaan esittämiini kysymyksiin. Lisäksi vastaukset olivat henkilökohtaisten urakehityssuunnitelmieni kannalta erittäin positiiviset – työtä aikuisille suunnatun animaation parissa näillä perusteilla tulee olemaan tarjolla nykyistä enemmän.

Erityisen haastavaa oli löytää lähteitä, jotka olivat paitsi työni kannalta oleellisia, myös luotettavia – osa käyttämistäni lähteistä onkin ehkä luotettavan rajapinnalla, mutta mielipiteitä ja näin ajankoh- taista aihetta käsittelevässä työssä tietynlainen joustavuus on ollut edellytys työn onnistumiselle siinä mielessä, että ainoastaan luotettujen kustantajien teoksien tietoja hyödyntämällä työ olisi ky- ennnyt kattamaan vain animaation historian pohtimisosion. Olisin mielelläni hyödyntänyt työssäni myös suomalaisten alan ammattilaisten lausuntoja ja mielipiteitä, etenkin kun suomalaisia lähteitä työhöni liittyen oli muutenkin niin olemattomasti tarjolla, mutta valitettavasti en saanut ainuttakaan vastausta sähköpostikyselyihini. Animaatioalan osaajien aikuistenanimaatioon liittyvät spesifiset kommentit olisivat epäilemättä tuoneet huomattavan lisäarvon ja uskottavuuden työhöni.

Survey-tutkimukseni onnistumiseen olen erittäin tyytyväinen: sen tulos on odotettua validimpi, kiitos odotettua runsaamman vastaajamäärän. Odotin riittävän vastausmäärän keräämisen muodosta- van paljon suuremman ongelman ja etukäteen harkitsin esimerkiksi kaikkien vastaajien kesken ar- vottavaa palkintoa houkuttelemaan lisää vastaajia, mutta loppujen lopuksi vastaajat itse levittivät kyselyä eteenpäin niin tehokkaasti, ettei minun tarvinnut tehdä muuta kuin istua ja ihmetellä, kun vuorokauden aikana kyselyyn oli ilmestynyt lähes sata vastausta lisää.

Tutkimuksen ongelmat olivat suhteellisen pieniä siitä huolimatta, ettei aika riittänyt esitutkimuksen tekoon. Tosin esitutkimus olisi luultavasti karsinut lähes kaikki noista ongelmista – suurin osa niistä oli joko allekirjoittaneen huolimattomuudesta tai vääristä oletuksista johtuvia. Ne eivät kuitenkaan vaikuttaneet tutkimuksen onnistumiseen.

Erityisen tyytyväinen olen siihen, että näinkin haastavasta aiheesta, josta tutkimustietoa ei käytän- nössä ollut entuudestaan olemassa ollenkaan (tai en sitä määrätietoisesta etsinnästä huolimatta onnistunut löytämään), onnistuin kasaamaan nähdäkseni ehjän ja kattavan kokonaisuuden.

LÄHTEET

- Academy of Motion Picture Arts and Sciences / Osacrs. 2017. Rules & Eligibility – 90th Oscars rules – Complete Rules. Rule seven – special rules for the animated feature film. Viitattu 5.2.2018. http://www.oscars.org/sites/oscars/files/90aa_rules.pdf
- BBC. 2009. Avatar 3D film employs cutting edge visual effects. Viitattu 5.2.2018. http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/8421468.stm
- Barnes, B. 2010. Pixar's 'Toy Story 3' Is a Strong No. 1, New York Times. Viitattu 10.2.2018. <http://www.nytimes.com/2010/06/21/movies/21box.html>
- Bento Box Entertainment 2018. Current work. Viitattu 7.2.2018. <http://www.bentoboxent.com/currentwork>
- Bishop, B. 2017. Hollywood and AMC theaters are betting on VR with Dreamscape Immersive. The Verge. Viitattu 21.1.2018. <https://www.theverge.com/2017/9/26/16365352/amc-theaters-deamscape-immersive-virtual-reality-steven-spielberg>
- Black, G. 1994, reprinted 1996. Hollywood Censored – Morality Codes, Catholics, and the Movies. Cambridge: Cambridge University Press. Viitattu 17.8.2018. https://books.google.fi/books?id=ybKqnNNR7hwC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Burnett, P. 2014. To Infinity and Beyond: How the Evocation of Childhood Nostalgia in Toy Story 3 Facilitates the Journey Into Adulthood, Journal of Interdisciplinary Undergraduate Research, Vol. 6, article 1. Viitattu 10.2.2018. <https://knowledge.e.southern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1024&context=jiur>
- Child, B. 2013. Disney turns away from hand-drawn animation, The Guardian. Viitattu 11.2.2018. <https://www.theguardian.com/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation>
- Disney Movies VR, Full Immersion – Virtual Reality. Viitattu 21.1.2018. <https://www.disneymoviesvr.com/>
- Elokuvauutiset.fi. 2017. Vastaava toimittaja Niko Jutila. A. Artikkelit / Historian kalleimmat kotimaiset elokuvat. Viitattu 3.2.2018. <https://www.elokuvauutiset.fi/site/artikkelit/5414-historian-kalleimmat-kotimaiset-elokuvat>

Elokvauutiset.fi. 2017. Vastaava toimittaja Niko Jutila. B. Tilastot/ Suomen katsotuimmat elokuvat vuonna 2016. Viitattu 10.2.2018. <http://www.elokvauutiset.fi/site/sf-2011/vuositilastot/6681-suomen-katsotuimmat-elokuvat-vuonna-2017>

Elonet, ylläpitäjänä KAVI. 2013. Itse Valtiaat (2001). Viitattu 3.2.2018. <https://www.elonet.fi/fi/elokuva/1524158>

Finnanimation 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. Viitattu 6.2.2018. <http://100vuotta.finnanimation.fi/teemat/>

Finnkino 2018A. Elokuvat. Viitattu 11.2.2018. <https://www.finnkino.fi/elokuvat/ohjelmistossa>

Finnkino 2018B. Virtual Reality – tapahtuma. Viitattu 21.1.2018. <http://www.finnkino.fi/Event/301639/>

Forgacs, D. 1992. Disney animation and the business of childhood, Screen, Volume 33, Issue 4. Viitattu 10.2.2018. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35366606/Forgacs__Disney_animation_and_the_business_of_childhood.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWO-WYYGZ2Y53UL3A&Expires=1518269688&Signature=YPRw6JDnpJfEYSFCO8L8y1N96mw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDisney_animation_and_the_business_of_chi.pdf

Halas, J. 1969. Films in Review – Vol. XX No. 5, Tomorrow's Animation. New York: National Board of Review of Motion Pictures, Inc. Viitattu 19.1.2018. <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=3008>

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15, uudistettu painos. Hämeenlinna: Tammi.

Hooton, C. 2014. Disney veterans fight to save 'dying art' of 2D animation with new steampunk film Hullabaloo, Independent. Viitattu 11.2.2018. <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/disney-veterans-to-save-dying-art-of-2d-hand-drawn-animation-with-new-film-hullabaloo-9710694.html>

Hullabaloo / James Lopez. Home & The Film. 2018. Viitattu 11.2.2018. <http://www.hullabaloo-movie.com/>

IMDb.

C: 2018. Most Popular Animation TV Series, sorted by: popularity. Viitattu 5.2.2018. http://www.imdb.com/search/title?genres=animation&title_type=tv_series

- D: 2018. Most Popular Animation Feature Films, sorted by: popularity. Viitattu 5.2.2018. http://www.imdb.com/search/title?genres=animation&title_type=feature
- E: 2018. Most Popular "adult animation", Animation Feature Films, sorted by: popularity. Viitattu 6.2.2018. http://www.imdb.com/search/title?genres=animation&keywords=adult-animation&sort=moviemeter&title_type=feature
- F: 2018. The Breadwinner Awards. Viitattu 11.2.2018. <http://www.imdb.com/title/tt3901826/awards>
- J Johnson, B. 2009. The technological secrets of James Cameron's new film Avatar, The Guardian. Viitattu 5.2.2018. <https://www.theguardian.com/film/2009/aug/20/3d-film-avatar-james-cameron-technology>
- Jyrinki, E. 1982. Kysely ja haastattelu tutkimuksessa. 3. painos. (julkaisupaikka epäselvä) Oy Gaudeamus Ab.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI. 2009. Persepolis. Viitattu 18.1.2018. <https://kavi.fi/fi/elokuva/1415167-persepolis>
- Kinnunen, K. 2016. Kaikkien aikojen kallein suomalainen elokuva saa ensi-iltansa: markkinointibudjetti jopa itse elokuvan hintaa korkeampi, Savon sanomat. Viitattu 3.2.2018. <https://www.savon-sanommat.fi/kulttuuri/Kaikkien-aikojen-kallein-suomalainen-elokuva-saa-ensi-iltansa/766174>
- Lehtinen, J. 2013. Animaation historia. (ei julkaisupaikkaa) Finn Lectura.
- Lehtonen, V. 2012. Suomen kallein elokuva valmistumassa ensi vuonna, Helsingin sanomat. Viitattu 3.2.2018. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002577278.html>
- Lehtonen, V. 2015. Elokuvyhtiötä haetaan konkurssiin – on tehnyt kahdeksan vuotta "Suomen kalleinta elokuvaa", Helsingin sanomat. Viitattu 3.2.2018. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002832064.html>
- Leinonen, D. 2014. Animaatioelokuvan menestymisedellytykset – Suomalaisen animaatioelokuvan haasteet ja mahdollisuudet. Metropolia Ammattikorkeakoulu / opinnäytetyö. Theseus. Viitattu 6.2.2018. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/77865/Leinonen_Desiree.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Leinonen, T. 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Lucia, C., Grundmann, R. & Simon, A. 2015. American Film History: Selected Readings, Origins to 1960. John Wiley & Sons, Inc. ProQuest Ebook Central. Viitattu 4.2.2018. <https://ebookcentral-proquest-com.ezp.oamk.fi:2047/lib/oamk-ebooks/reader.action?docID=2072524&query=#>

Mae Yen Yap, 2017. Nostalgia found to be driving force behind Disney's success, The Post. Viitattu 10.2.2018. <http://www.thepostathens.com/article/2017/04/disney-reboot-film-movie>

Mangione, N. 2017. Blackpills Launches New Animation Studio for Adults, Geek.com. Viitattu 5.2.2018. <https://www.geek.com/television/blackpills-launches-new-animation-studio-for-adults-1704090/>

Marx, C. 2007. Writing for Animation, Comics, and Games. Burlington: Elsevier.

MEKU / Ikarajat.fi. Viitattu 21.1.2018. http://www.ikarajat.fi/index.php?option=com_content&view=featured&Itemid=101

Mondo Media 2017. Happy Tree Friends. Viitattu 7.2.2018. <https://mondomedia.com/channel/HappyTreeFriends>

Motion Picture Association of America 2018. The Film Rating System. Viitattu 7.2.2018. <https://www.mpa.org/film-ratings/>

Nash Information Services, LLC / The Numbers 2018.

A. All Time Worldwide Animated Box Office. Viitattu 6.2.2018. <https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/all-time-animated>

B. Worldwide Cumulative Box Office Records. Viitattu 10.2.2018. <https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/>

Oculus tarinastudio 2018A. Esittelyssä Dear Angelica. Viitattu 21.1.2018. <https://www.oculus.com/story-studio/films/dear-angelica/>

Oculus tarinastudio 2018B. Quill – Kumouksellinen uusi työkalu. Viitattu 21.1.2018. <https://www.oculus.com/story-studio/quill/>

Osmo Production Oy. 2017. The Legend of King Nal / Movie. Viitattu 3.2.2018. <http://www.sonypictures.com/movies/theangrybirdsmovie/>

Parkkinen, P. 2014. Elokuva hämmentää ja vihastuttaa: "Muumien osakkeet laskivat", Iltalehti, Leffa-arvostelut. Viitattu 3.2.2018. https://m.iltalehti.fi/leffa/2014102018765609_le.shtml

Raatikainen, J. 2017. Your Name, Episodi. Viitattu 11.2.2018. <https://www.episodi.fi/elokuvat/your-name/>

Riki, J.K. 2015. Why Should 2D Animation Be Abandoned? Animator Island. Viitattu 11.2.2018.
(Part 1) <http://www.animatorisland.com/why-2d-animation-should-be-abandoned-part-1/>
(Part 2 – Plus Why Not) <http://www.animatorisland.com/why-should-2d-animation-be-abandoned-part-2-plus-why-not/>

Roettgers, J. 2016 VR Review: Jon Favreau's 'Gnomes & Goblins'. Variety. Viitattu 21.1.2018.
<http://variety.com/2016/digital/reviews/vr-review-jon-favreaus-gnomes-goblins-1201858143/>

Sarhimaa, J. 2016. Haluatko itkeä? Katso tämä maailman surullisin elokuva, joka on nyt Yle Areenassa, Helsingin sanomat, Nyt-liite. Viitattu 18.1.2018. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002918468.html>

Sarhimaa, J. 2016. Hopeanuoli -lastensarja traumatisoi väkivallalla, jota piti sensuroida – ja opetti tekemään aina oikein, Helsingin sanomat, Nyt-liite. Viitattu 18.1.2018. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002908022.html>

Seppälä, L. 2017. Nostalgian voima – Muistojen kultaaminen torjuu masennusta, Seura. Viitattu 10.2.2018. <https://seura.fi/asiat/tiede-ja-luonto/nostalgian-voima-muistojen-kultaaminen-torjuu-masennusta/>

Typpö, J. 2016. Hyväksytäänkö animaatiot lopulta aikuisten viihteeksi: Teattereihin tulevassa hitti-leffassa teurastetaan päähenkilöitä ja se on lapsilta kielletty, Helsingin Sanomat, Nyt -liite. Viitattu 11.2.2018. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002926307.html>

Usselman, N. 2013. "Censoring the Silver Screen" a History of the Legion of Decency. Patheos. Viitattu 4.2.2018. <http://www.patheos.com/blogs/sisterrosemovies/2016/02/censoring-the-silver-screen-a-history-of-the-legion-of-decency/>

VR Zone Shinjuku, ei vl. Viitattu 21.1.2018. <https://vrzone-pic.com/en/>

Yle Elävä arkisto. 2017. Aasi, Morso ja Mouru oli uuden vuosituhatosen nukkeanimaatio. Viitattu 6.2.2018. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/04/28/aasi-morso-ja-mouru-oli-uuden-vuosituhatosen-nukkeanimaatio>

Yle Uutiset. 2009. HS: Animaatiot Suomen selvästi kalleimpia elokuvia. Viitattu 3.2.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-5885464>

Bimbo's Express 1931, Fleischer Studios

Poor Cinderella 1934, Fleischer Studios

Red Hot Mamma 1934, Fleischer Studios

Persepolis 2017, Satrapi, M. Paronnaud, V.

South Park: Bigger, Longer & Uncut 1999, Parker, T.

Casual Gamer Thrai. Dear Angelica. Videoitu katsojakokemus, Oculus Rift. <https://www.youtube.com/watch?v=7OTrarOSB5E>