

Krista Tyni

## **ELÄINHAHMOT ANIMAATIOSSA**

Mikä tekee eläinhahmosta visuaalisesti miellyttävän?

## **ELÄINHAHMOT ANIMAATIOSSA**

Mikä tekee eläinhahmosta visuaalisesti miellyttävän?

Krista Tyni  
Opinnäytetyö  
Kevät 2019  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä(t): Krista Tyni

Opinnäytetyön nimi: Eläinhahmot animaatioissa – Mikä tekee eläinhahmosta visuaalisesti miellyttävän?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2019

Sivumäärä: 40 + 6

---

Tutkielmani tavoitteena on selvittää, millaiset visuaaliset tekijät tekevät eläinhahmosta samaistuttavan ja miellyttävän näköisen. Tutkin myös, miksi eläinhahmoja käytetään niin paljon animaatioissa.

Perehdyn lyhyesti 2D-animaatioon ja siihen, kuinka toteutetaan neliraajaisen hahmon animaatio. Seuraavaksi tutkin hahmosuunnittelua, eläinhahmoihin painottaen. Hahmosuunnittelusta siirryn tutkimaan eläinten inhimillistämistä, ja mitä hyötyä siitä on animaatioissa. Tutkin myös, millä tavoin eläinhahmot toimivat animaatioissa paremmin kuin ihmishahmot. Lopuksi toteutan määräpainotteisen kyselyn, jonka perusteella tutkin millaiset visuaaliset piirteet tekevät eläinhahmosta miellyttävän näköisen, ja lopuksi pohdin tutkimukseni tuloksia.

Tietoperustani koostuu pääosin länsimaalaisista animaatioelokuvista sekä eläimiin ja 2D-animaatioihin liittyvistä internet-lähteistä ja kirjallisuudesta.

Tutkimukseni tulosten pohjalta pystyin hahmottamaan eläinhahmoista selkeät piirteet jotka vetoavat katsojiin. Valitsin tutkimukseni aiheen omien kiinnostuksen kohteideni perusteella ja tutkielmani tietoperusta tuki samalla opinnäytetyöni produktio-osuuden työstämistä. Toivon, että tutkimukseni on hyötyä tulevaisuudessa niin minulle kuin muillekin eläinaiheisesta animaatiosta kiinnostuneille. Uskon myös, että tutkimukseni aihetta pystyy soveltamaan laajempiin animaatioon ja hahmosuunnitteluun liittyviin tutkimuksiin.

---

Asiasanat: Animaatio, antropomorfismi, eläin, hahmosuunnittelu

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Communication studies, Visual Design

---

Author(s): Krista Tyni

Title of thesis: Animals in animation – What makes an animal character visually appealing?

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2019      Number of pages: 40 + 6

---

The goal for my thesis is to find out what kind of visual traits make an animal character appealing and easy to identify with. I also study why animal characters are so popular in animations.

I take a look of basics of 2D-animation and how to animate a four legged creature. After that I delve in animal-based character design. From character design I move to research anthropomorphism and how it can be used in animation. I also study the ways how animals work better in animations than humans. Lastly I execute an inquiry based on which I study what kind of visual traits make an animal character appealing and then I reflect on the results of my study.

The data I've collected consists of western animated movies and animal and 2D-animation based internet sources and literature.

With the results of my study I can understand which traits of animated animal characters appeal to audiences the best. I chose the theme of my study based on my personal interests and the materials I studied for my thesis supported me with my thesis production. I hope that this study will be of use for me and other people interested in animal themed animation now and in the future. I also believe that the theme of my study can be applied to larger studies with animation and character design themes.

---

Keywords: Animation, anthropomorphism, animal character, character design

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 ANIMAATIO .....	8
2.1 Animaation perusteet .....	8
2.2 Eläinhahmon animaatio .....	11
3 HAHMOSUUNNITTELU .....	13
4 ANTROPOMORFISMI .....	17
5.1 Antropomorfismin määritelmä .....	17
5.2 Uncanny Valley .....	20
5 ELÄINHAHMO IHMISHAHMON TILALLA .....	22
6 TUTKIMUS .....	26
6.1 Menetelmä .....	26
6.2 Hypoteesi .....	26
6.3 Tulokset .....	32
7 POHDINTA .....	35
LÄHTEET .....	36
LIITTEET .....	41

# 1 JOHDANTO

Animaatiot ovat monelle erityisesti lapsuudesta tuttua viihdettä ja animaatioelokuvia muistellessa mieleen juolahtavat helposti Disney-elokuvien monenlaiset eläinhahmot, mutta nykyaikana animaatiota on tarjolla kaiken ikäisille. Animaatioelokuvat ja -sarjat ovat kasvattaneet suosiotaan nykypäivään asti, eikä loppua näy, sillä nykuteknologian kehittyessä myös animaatio kehittyi. Tietokoneiden ja oikeanlaisten tietokoneohjelmien ansiosta animaatioiden tekeminen on helpompaa kuin koskaan, ja kuka tahansa voi nykyaikana toteuttaa itseään animaatioiden avulla. Animaation tarve kasvaa myös koko ajan, sillä nykyaikana elokuvien lisäksi animaatiota esiintyy niin mainoksissa, opetusvideoissa, peleissä kuin erilaisissa kännykkäsovelluksissa. Animaatiota löytyy kaikkialta ympäriltämme jopa arkielämässä.

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi 2D-animaation, sillä olen lapsesta asti ollut kiinnostunut animaatioista ja erityisesti eläinhahmoista sekä teen tällä hetkellä myös opinnäytetyöni produktiona eläinaiheista lyhytanimaatiota. 2D-animaatio on mielestäni ajatonta taidetta, joka ei ikäänny edes modernin 3D-animaation rinnalla, ja olen varma, että maailmassa tulee aina olemaan kysyntää 2D-animaatiolle. Uskon vahvasti, että 2D-animaation osaaminen ja ymmärtäminen tulee olemaan minulle tarpeen tulevaisuudessa. Halusin siis tutkimuksessani yhdistää mielenkiinnonkohteeni eli eläimet ja animaation, ja mieleeni heräsi pari kysymystä: Mikä tekee eläinhahmoista niin suosittuja? Mikä eläinhahmoissa viehättää ihmisiä?

Ensimmäiseksi perehdyn animaation perusteisiin ja siihen, miten luodaan hahmolle sujuva ja kaunis liike. Tutkin, mitä liikkeen luomisessa pitää ottaa huomioon, kun kyseessä on neliraajainen hahmo. Näitä perusteita kertaamalla tuen myös oman produktioni edistymistä ja oikeaoppista toteuttamista. Syvennyn tutkimaan eläinaiheisia animaatioelokuvia, kuinka olennaista kunnollinen hahmosuunnittelu on ja miten saadaan ihminen samaistumaan eläinhahmoon. Tutkimuksessani keskityn lähinnä länsimaalaiseen animaatioon, kuten Disneyn klassikko piirroselokuvaan. Hahmosuunnittelun ohella tutustun termeihin *antropomorfismi* sekä *outo laakso -ilmiö*, ja selvitän, kuinka nämä termit liittyvät eläinaiheiseen animaatioon. Lisäksi tutkin, miten eläinhahmosta tehdään yleisöä viehättävä ja helposti samaistuttava. Onko totta, että ihmismäiset piirteet tekevät eläimestä helposti lähestyttävän? Mikä tekee eläinhahmosta viehättävän ihmisen silmissä? Käyn läpi myös perusteita sille, miksi eläinhahmot ovat niin suosittuja animaatioissa ja miksi eläinhahmo voi toimia paremmin animaatioissa kuin ihmishahmo.

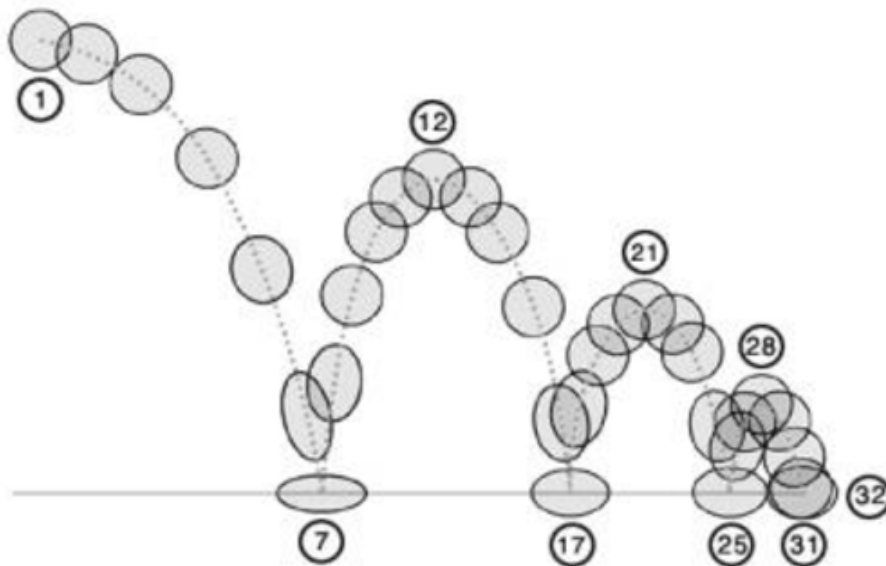
Tietoperustan kerättyäni haluan selvittää, mitkä ovat ne oleelliset ulkonäölliset piirteet, joita eläinhahmo tarvitsee ollakseen samaistuttava ja mieleenpainuva. Toteutan lyhyen kyselyn, jossa selvitän määrällisen tutkimuksen avulla, minkälaiset piirteet viehättävät ihmisiä eläinhahmoissa. Käytän kyselyssä vähemmän tunnettuja länsimaalaisia animaatiohahmoja. Asetan aina kaksi samaa lajia edustavaa hahmoa pareittain, ja pyydän vastaajia valitsemaan heidän mielestään visuaalisesti miellyttävämmän näköisen hahmon. Lopuksi käyn kyselyn tulokset läpi ja pyrin määrittämään, mitkä piirteet yhdistävät eniten ääniä saaneita eläinhahmoja.

## 2 ANIMAATIO

On olemassa useita erilaisia tekniikoita tehdä animaatioita, muun muassa Stop Motion, 3D-animaatio, Motion Graphics ja 2D-animaatio. Tässä tutkielmassa keskityn tutkimaan 2D-animaatiota.

### 2.1 Animaation perusteet

Animaation perusta jaetaan kahteen osaan: avainruudut (key frames) ja väliruudut (in-betweens). Avainruutu kuvaa animaation äärimmäisimpiä liikkeitä. Väliruuduilla yhdistetään avainruudut toisiinsa ja usein väliruutujen kohdalla pysäytetyssä videossa animaatiohahmo saattaa näyttää koomiselta ja venyneeltä. (Lettiee 2015, viitattu 12.2.2019.) Animaatiota on kuitenkin tarkoitus ihaila kokonaisuutena eikä kuva kuvalta, sillä silloin kuvissa tapahtuva liike ei pääse esiin, ja animaation perusidea katoaa. Avainruudut ovat liikkeen selkäranka ja väliruutujen avulla luodaan animaatioon sulava liike. Esimerkki erilaisten ruutujen toiminnasta löytyy kuvasta 1, jossa numeroidut kuviot ovat avainruutuja ja loput väliruutuja. (Kuva 1).



KUVA 1. Avainruudut ja väliruudut animaatiossa (Sahasrabudhe 2012).

Vuonna 1981 Frank Thomas ja Ollie Johnston kirjoittivat kirjan *Disney Animation: The Illusion of Life*, johon he määrittivät 12 perusperiaatetta, joiden avulla luodaan yhtenäinen ja kaunis animaatio.



tio. Nämä 12 periaatetta kehitettiin alun perin käsin piirrettyä animaatiota varten, mutta ne soveltuvat hyvin vielä nykypäivän tietokoneanimaatioonkin (Thomas & Johnston 1981, 47 – 69.) Seuraavaksi esittelen kyseiset peruseriaatteen tiivistettynä:

1. Squash and Stretch - Puristuminen ja venyminen. Venyminen ja kutistuminen liikkeen mukana tuovat esineeseen tai hahmoon joustavuutta ja massaa. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoneen 1981, viitattu 13.2.2019.)
2. Anticipation - Ennakointi. Ennakointi kertoo yleisölle, mitä hahmo aikoo tehdä seuraavaksi. Esimerkiksi hypätessään ylöspäin hahmo kyykistyy ensin alemmas ja sitten vasta lähtee nousemaan ylöspäin ja hyppäämään. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoneen 1891, viitattu 13.2.2019.)
3. Staging – Lavastus ja ohjaus. Oikeanlainen ohjaus ja lavastus kertovat katsojalle tasan tarkkaan mitä kohtauksessa tapahtuu. Tekijän tulee ottaa huomioon kuvan laajuus, kameran kuvakulma, värit ja liikkeen määrä lavastusta ja ohjausta suunniteltaessa. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoneen 1891, viitattu 13.2.2019.)
4. Straight Ahead and Pose-to-Pose – Improvisoitu piirtäminen ja asennosta asentoon piirtäminen. Animaatiota voi piirtää kahdella eri tavalla. Improvisoitu piirtäminen tarkoittaa kuvien piirtämistä järjestyksessä, alusta loppuun, ilman suurempaa suunnittelua. Tämä taktiikka tuo animaatioon raikkautta ja leikkisyyttä, mutta se myös johtaa hahmon tai esineen venymiseen ja koon muuttumiseen. Asennosta asentoon piirtäminen on paljon kontrolloidumpaa ja tässä tyylissä hahmon tärkeimmät asennot eli aiemmin mainitut *avainruudut* suunnitellaan ja piirretään ensin, sitten avainruutujen välit täytetään *väliruuduilla*, jotta liikkeestä tulee sulavaa. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoneen 1891, viitattu 13.2.2019.)
5. Follow Through and Overlapping Action - Saattaminen ja päällekkäinen liike. Saattaminen on se aika, joka kuluu esimerkiksi hahmon hiusten liikkeen pysähtymisessä, kun hahmon perusmassa (keho) on pysähtynyt. Päällekkäinen liike on taas sitä, kun hahmon massa muuttaa suuntaa ja hahmon ulkoisilla osilla, kuten hännällä, menee hetki

sopeutua suunnanvaihtoon. Hahmon ulkoiset osat, hiukset, häntä, kädet, vaatteet ja niin edelleen ikään kuin liikkuvat hieman hahmon massan perässä. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)

6. Slow-Out and Slow-In - Kiihdytys ja hidastus. Animaation sulava liike riippuu ruutujen määrästä ja hahmon liikkeen nopeutta säädellään lisäämällä tai vähentämällä ruutuja. Kiihdytyksessä ja hidastuksessa tätä käytetään hyödyksi ja liikkeen alkuun ja loppuun lisätään ruutuja, joilla luodaan illuusio hitaasti kiihtyvistä tai hidastuvasta liikkeestä (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)
7. Arcs – Kaaret. Luonnollinen liike kulkee usein kaarevia muotoja pitkin. Mitä nopeammin animoitu objekti liikkuu, sitä hienovaraisempi sen liikerata on. Heitetty esine, raajat ja jopa vapaasti liikkuvat hahmot seuraavat aina niin sanottuja luonnollisia kaaria, jotka määräytyvät kohtausten lavastuksen ja perspektiivin mukaan. Jos esine lakkaa seuraamasta luonnollista kaartaan, sen liike näyttää epäluonnolliselta ja epävakaalta. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)
8. Secondary Action – Toissijainen liike. Toissijaisen liikkeen lisääminen animaatioon tekee siitä mielenkiintoisemman ja realistisemmän oloisen. Tavallisen kävelyn lisäksi hahmo voi taivuttaa polviaan, heiluttaa käsiään ja nyökyttää päätään. Toissijaisella liikkeellä tuodaan esiin myös hahmon tunnetiloja. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)
9. Timing – Ajoitus. Ajoitus tai ruutujen määrä animaatioissa määrittää animaation nopeuden. On tärkeää, että liikeruutuja on juuri oikea määrä, kun tehdään kohtausta, jossa on useita yhtä aikaa liikkuvia asioita. Kohtausten liikkeiden ajoitus vaikuttaa myös liikkeiden realismiin, toimivatko ne fysiikan lakien mukaan vai ei ja kuinka yksityiskohtainen jokainen liike on. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)
10. Exaggeration – Lioittelu. Lioittelu on yleisin tapa tehdä kohtauksesta mielenkiintoisempi. Esimerkkinä liioittelusta voi olla hahmon liikeradan suurentaminen. Monet animaattorit käyttävät liioittelua myös erilaisina tyylikeinoina. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)

11. Solid Drawing – Kiinteä piirtäminen. Tämä periaate koskee objekteja, jotka sijoitetaan kolmiulotteiseen ympäristöön. Teknisessä piirtämisessä taitava animaattori osaa todennäköisesti antaa piirretyille objekteille kolmiulotteisia muotoja, esimerkiksi painoa tasapainoa anatomiaa ja valotusta, käyttämällä kiinteää piirtämistä. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)
12. Appeal – Viehätysvoima. Viehättävä hahmo vetää katsojia puoleensa. Hahmosuunnittelijalla on tärkeä työ tehdä hahmosta samaistuttava ja viehättävä. (Klazema 3.3.2014, viittaa Thomas & Johnstoniin 1891, viitattu 13.2.2019.)

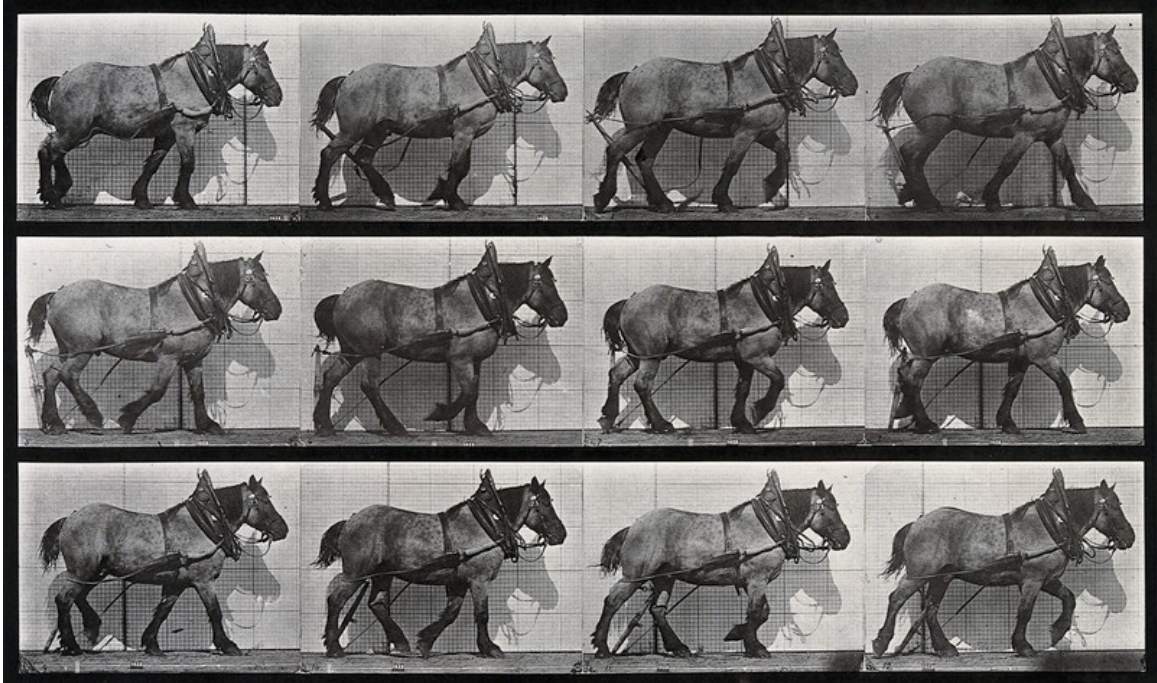
Näitä peruseriaatteita noudattamalla kuka vain voi tuoda animaatioonsa todentuntuisuutta ja mielikuvituksellisuutta.

## 2.2 Eläinhahmon animaatio

Eläinhahmon animaatiota varten animaattorilta vaaditaan perustietämystä kyseisen eläimen anatomiaa ja liikeradoista. Luiden ja jänteiden sijainti, sekä niiden koko määrittää millä tavoin eläin liikkuu. Hartioiden, kyynärien ja ranteiden paikka kertoo eläimen liikkeiden rajallisuuksista sekä eläimen joustavuudesta. (Lettiee 2015, viitattu 12.2.2019.) Seuraamalla eläimen luonnollista anatomiaa animaattori tuo hahmoon uskottavuutta.

Niin ihmisen kuin eläimen liikkeen animoimisessa tulee ottaa huomioon ruumiinosien liikkumisjärjestys. Ihmishahmon kädet ja jalat liikkuvat vastakkain, eli kun ihmisen vasen jalka on takana, niin oikea käsi on edessä ja toisin päin. Näin hahmo pysyy tasapainossa (Lee 2015, viitattu 12.2.2019.) Nelijalkaisen eläinhahmon kohdalla tulee ottaa huomioon kaikki raajat erikseen: Eläimet eivät liikuta raajojaan samanaikaisesti. Yleensä juoksevan eläimen etu- ja takajalat eivät kosketa maata samaan aikaan, tai näin tapahtuu erittäin hetkellisesti, eläimestä riippuen. Esimerkiksi täyttä vauhtia juoksevan gepardin takajalat ovat ilmassa, kun eturaajat koskettavat maata. Toinen tärkeä asia johon tulee kiinnittää huomiota, on se, miten eläin kantaa jalkojaan liikkeessään. Etujalat koukistuvat liikkeessään eteenpäin ja ojentuvat ennen maahan osumista. Takajalat taipuvat kasaan liikkeessään eteenpäin ja venyvät ulospäin ennen kontaktia maan kanssa. (Lettiee 2015, viitattu 12.2.2019.) Esimerkkinä Eadweard Muybridgen (1887) liikettä kuvaava kuvasarja kävelevästä työhevosesta (kuva 2). Raajojen lisäksi animaattorin täytyy huomioida eläimen koko vartalo: Miten

eläimen keho reagoi liikkuviin jalkoihin? Liikkeen saa näyttämään sulavalta vain, jos koko keho liikkuu jalkojen mukana. Hahmon liikkeessa paikallaan pysyvä selkä tai hartiat saa hahmon näyttämään jäykältä ja epäluonnolliselta. (Lettiee 2015, viitattu 12.2.2019).



KUVA 2. Kävelevän hevosen jalkojen liikerata (Muybridge 1887).

### 3 HAHMOSUUNNITTELU

On normaalia, että ihmisellä on hankaluuksia samaistua johonkin muuhun kuin toiseen ihmishahmoon. Siispä animaattorien ja hahmosuunnittelijoiden tehtävänä on suunnitella hahmo, joka on mielenkiintoinen ja helposti samaistuttava. Suunnitteluvaiheessa hahmon motiivi ja rooli koko tarinassa tukee hahmon ulkonäön luomista. Jo ennen piirtämisen aloittamista tekijän on hyvä tietää, mitä hahmo ajattelee: Onko hän surullinen? Mitä hän tarvitsee? Ja miksi? Vastaamalla muutamaan tällaiseen kysymykseen hahmosuunnittelija saa hyviä visioita ja ideoita hahmon ulkonäöstä. (Cartoon Brew Connect 2017, viitattu 21.3.2019.)

Tietysti ensimmäiseksi katsoja näkee miltä hahmo näyttää. Hahmon ulkonäkö ja olemus antavat yleisölle ensimmäiset vihjeet siitä, millainen hahmo todennäköisesti on. Mitä epärealistisempi hahmo on, sitä paremmin sen ulkonäkö tuo esille hahmon olemuksen ja persoonan. (Thomas & Johnston, 1981, 332.) Hyvä esimerkki karikatyyrin ja realismin erosta on kuvassa 3, jossa vasemmalla puolella on Pikku John elokuvasta Robin Hood, (Disney 1973) ja oikealla on Kodan äiti elokuvasta Karhuveljeni Koda (Disney 2003).



KUVA 3. Pikku John ja Kodan äiti (Disney, Robin Hood 1973 & Karhuveljeni Koda 2003).

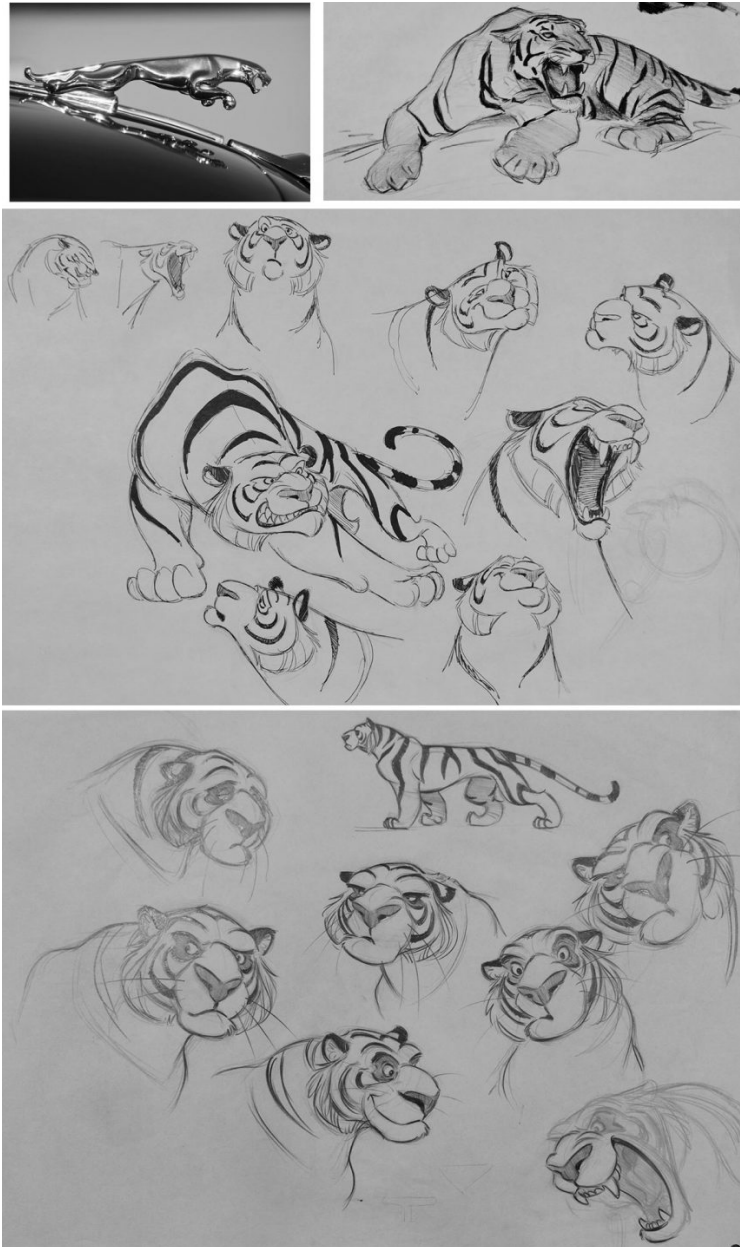
Kun hahmot ovat noin erilaisia, on selvää, kumpaa hahmoa katsojien on helpompi ymmärtää. Pikku John on paljon ihmismäisempi, ja kohonneet kulmakarvat, hieman avoin suu, sekä täysin avoimet silmät kertovat, että hahmo on hölmistynyt. Kodan äiti näyttää paljon enemmän oikealta karhulta, mikä viestii katsojalle, että hahmo käyttäytyy todennäköisesti kuin karhu. Realistista eläinhahmoa on vaikeampi tulkita, mutta pienet seikat, kuten paljastetut hampaat, kertovat katsojille, että hahmo on vihainen ja vaarallinen.

Jos Disneyn animaatioelokuva Bambin hahmot olisivat todella realistisia eläimiä, on todennäköistä, että katsojilla olisi vaikeuksia luoda tunnesiteitä elokuvan hahmoihin. Sen sijaan eläimistä tehtiin enemmän mielikuvituksellisia ja ihmismäisiä, minkä ansiosta katsojien on helpompi kiintyä hahmoihin. (Thomas & Johnston, 1981, 332.) Kuvassa 4 on esimerkki Bambi-elokuvan (Disney 1942) hahmoista verrattuna realistisempiin sivuhahmoihin elokuvasta Karhuveljeni Koda (Disney 2003).



KUVA 4. Ulkonäöllisiä eroja peurahahmoissa (Disney, Bambi 1942 & Karhuveljeni Koda 2003).

Mainitsin aiemmin anatomian ja luonnollisuuden tärkeydestä eläimen animoimisessa, mutta hahmo voi silti olla karikatyyrinen. Eläimen piirtäminen realistisesti tai eläimen luonnollinen liikehtiminen tuo animaatioon vilpittömyyttä, mutta tarinankerronnallisesti sitä ei aina tarvita. Jos tarinan eläinmaailmaa kuvataan ihmisen näkökulmasta, kuten esimerkiksi Disneyn elokuvissa Kaunotar ja Kul-kuri (1955) tai Viidakkokirja (1968), eläinten täytyy olla uskottavia tai koko elokuvan tarinan perusta sortuu. Mitä realistisemmin eläimet piirretään, sitä vähemmän ne vaikuttavat realistisilta elokuvassa. (Thomas & Johnston 1981, 331-332.) Hahmojen täytyy sopia elokuvan tyyliin, joten realismiin ei aina kannata tukeutua liikaa. Entinen Disney-animaattori Aaron Blaise korostaa eläimen anatomian tutkimisen tärkeyttä hahmoa suunnitellessa. Kun hahmosuunnittelija ymmärtää, miten eläimen anatomia toimii, hän voi siirtyä tyyllittämään hahmon ulkomuotoa elokuvan tyyliin sopivaksi. (Cartoon Brew Connect, 2017, viitattu 21.3.2019.) Kuvassa 5 on Blaisen luonnoksia Disneyn Aladdin (1992) -elokuvan Raja-tiikeristä. Hän kertoo saaneensa inspiraation Jaguar-auton keulakoristeesta. (Cartoon Brew Connect, 2017, viitattu 21.3.2019.)



KUVA 5. Aaron Blaisen luonnoksia Raja-hahmosta (Blaise, 1992).

Mikä onkaan tehokkaampi keino saada katsojat hullaantumaan hahmoon kuin tekemällä siitä söpö ja suloinen? On tutkittu, että eläin- sekä ihmisvauvojen ulkonäölliset piirteet viehättävät ihmisiä. Tyypillisiä vauvamaisia piirteitä ovat muun muassa suuret silmät, pyöreät kasvot, pieni nenä sekä pullea pieni vartalo. Voi olla, että eläinlapsen nähdessämme mielemme huijaa meitä luulemaan eläintä ihmisvauvaksi, sillä meidän ihmiset on ohjelmoitu pitämään huolta jälkikasvustamme. (BBC, viitattu 17.2.2019.)

Jos siis hahmosta halutaan tehdä söpö, niin nämä piirteet ovat tärkeä osa hahmosuunnittelua. Disneyn Bambi on oiva esimerkki katsojiin vetoavasta hahmosuunnittelusta. Kun seuraamme elokuvassa peuranvasan elämää ja esimerkiksi kohtausta, jossa Bambi menettää äitinsä, katsoja samaistuu hahmoon helpommin, kun hahmon ihmismäisiä piirteitä korostetaan (Whitley 2012, 76, viitattu 29.4.2019). Kuten aiemmin mainitsin, suuri pää, suuret viehättävät silmät ja pieni nenä tekevät hahmosta ilmeikkäämmän (kuva 6).



*KUVA 6. Bambi suree äitiään (Disney, Bambi 1942).*

Ulkonäön lisäksi hahmolla täytyy tietysti olla mielenkiintoinen persoona. Katsojia viihdyttävän persoonallisuuden luominen ei tarkoita sitä, että hahmosta tehtäisiin täysi pelle, vaan katsoja samaistuu hahmon tiettyihin ominaisuuksiin, joita löytyy kaikista ihmisistä. Näin vältetään hahmon nöyryytämiseltä. Luonteenpiirteet voivat olla millaisia tahansa, mutta tarinan eri tilanteet määrittävät, ovatko ne koomisia, söpöjä, typeriä vai ilkeitä. On monia tapoja olla viihdyttävä, ja on haaste tarinan kirjoittajalle luoda tilanteita, joissa nämä yksilölliset piirteet pääsevät esiin ja viihdyttämään katsojia. (Thomas & Johnston 1981, 334.) Jos hahmon persoonallisuus on samaistuttava, sillä ei ole juurikaan väliä, onko hahmo ihminen, eläin vai esine. Toki on haasteellisempaa saada katsoja samaistumaan roskakoriin tai vanhaan kenkään (Thomas & Johnston 1981, 502). Toimiva persoonallisuus yhdistettynä visuaalisesti toimivaan hahmoon takaa sen, että hahmosta tulee mielenkiintoinen ja viihdyttävä.



## 4 ANTROPOMORFISMI

Jos animaatioiden eläinhahmoista halutaan tehdä samaistuttavampia, niin niille on annettava ihmismäisiä piirteitä tai eleitä. Hahmoja täytyy siis antropomorfisoida.

### 4.1 Antropomorfismin määritelmä

Antropomorfismi on ihmismäisten piirteiden antamista eläimille, elottomille esineille tai muille epäihmismäisille olennoille (Literary Terms, viitattu 28.4.2019). Antropomorfismia esiintyy monin eri tavoin. Esimerkiksi jotkin petolinnut voivat näyttää ihmisen silmissä vihaisilta, mutta se johtuu vain linnun kasvonpiirteiden muodosta. Linnut eivät ole kykeneväisiä samanlaiseen ilmehtimiseen kuin ihmiset, joten ihmiset inhimillistävät, eli antropomorfisoivat petolintua. (Literary Terms, viitattu 26.4.2019.) Sama virhe tapahtuu usein muiden eläinten, kuten koirien kanssa. Esimerkiksi samojedinkoira näyttää usein hymyilevän, kun se läähättää tai pitää suutaan auki, mutta koirat eivät osoita iloisuuttaan hymyilemällä kuten ihmiset. Koiran läähättäminen voi esimerkiksi olla merkki stressistä, mutta henkilö, joka ei ymmärrä koiran kehonkieltä voi ajatella, että koira on iloinen, koska se hymyilee (Anderson, 2014, viitattu 3.5.2019). Kuvassa 7 on esimerkki samojedinkoiran valloittavasta, mutta helposti väärinluetusta hymystä. Kuvan koira on kehonkielensä mukaan valpas, innoissaan ja läähättää todennäköisesti vain kuumuuden takia.



KUVA 7. Hymyilevä samojedinkoira (Määttä 2012).

Antropomorfismia esiintyy ympärillämme monessa eri muodossa, mutta animaatioissa on yleistä, että jokin esine tai eläinhahmo puhuu, ilmehtii tai käyttäytyy kuin ihminen. Eläimet ovat helpoin inhimillistämisen kohde, sillä niillä on silmät, sekä muut selkeät kasvonpiirteet, mutta entä elottomat esineet? Joidenkin esineiden ulkonäkö sisältää jo valmiiksi mahdollisia kasvonpiirteitä. Esimerkiksi autojen ajovalot näyttävät niiden silmiltä, kun taas joillekin esineille kasvot täytyy luoda tyhjästä (Thomas & Johnston 1981, 504). Mielikuvituksemme tueksi kasvonpiirteiden näkeminen esimerkiksi esineissä ja rakennuksissa on yleinen psykologinen ilmiö, jota kutsutaan pareidoliaksi (Gotthardt 2017, viitattu 3.5.2019). Tämä harmiton ilmiö voi helpottaa hahmosuunnittelijoita luomaan erilaisia hahmoja asioista ja esineistä, joilla ei ole selkeitä kasvoja. Esimerkiksi Disneyn *Liisa Ihmemaassa* (1951) -elokuvassa inhimillistetään paljon erilaisia esineitä ja eläimiä, kuten lyijykynä ja ovenkahva (kuva 8).



KUVA 8. Inhimillistettyjä hahmoja (Disney, *Liisa Ihmemaassa* 1951).

Vaikka minkä tahansa olennon ja esineen voi antropomorfisoida, niin animaatioissa inhimillistäminen täytyy tehdä oikein, jotta katsojat hyväksyvät hahmon. Jos eläimellä on yllään jonkinlainen asu, hänelle voi antaa inhimillisiä piirteitä ja katsojat hyväksyvät hahmon. Jos eläinhahmo luonnollisessa muodossaan nousee yllättäen seisomaan kahdelle jalalle ja ryhtyy elehtimään kuin ihminen, katsojille tulee todennäköisesti epämukava olo. Jos samalle hahmolle laitetaankin hattu tai kravatti, se voi kulkea ympäriinsä elehtien ja osoitellen kuin ihminen konsanaan. (Thomas & Johnston 1981, 331.) Ihmismäisten piirteiden käyttö eläimissä voi olla myös hienovaraista, kuten esimerkiksi Disneyn *Aristokatit* (1970) -elokuvassa kaksi kissaa pitävät toisiaan käsistä, mutta raajojensa sijaan ne käyttävät häntiään. Vaikka se onkin anatomisesti mahdotonta, tämä välittää hahmojen senhet-

kiset tunteet katsojille. (Thomas & Johnston 1981, 495.) (Kuva 9.) Vaikka Aristokatit-elokuvan hahmot kulkevat neljällä raajalla ja liikkuvat kuin kissat, niissä on silti selkeitä ihmismäisiä piirteitä ja ne osaavat myös puhua.



KUVA 9. Herttuatar ja O'Malley (Disney, Aristokatit 1970).

Miksi eläimiä siis inhimillistetään? Eläimistä tehdään samaistuttavampia. Ihminen ei aina kykene ymmärtämään täysin, mitä eläin ajattelee tai tuntee sillä hetkellä, joten erityisesti animaatiossa eläinhahmosta tehdään helpommin luettava ihmismäisten piirteiden, ilmeiden tai puhekyvyn avulla. Antropomorfiset eläimet rohkaisevat katsojia tuntemaan myötätuntoa eläinhahmoja kohtaan psykologisella tasolla. Ne pakottavat meidät kohtelevaan eläimiä, joita tavallisesti saatamme kohdella eri tavoin, psykologisesti tasa-arvoisina inhimillisyytensä ansiosta. (McAteer, 2017, viitattu 3.5.2019.) Antropomorfismi auttaa myös luomaan mielikuvituksellisia hahmoja, joihin ihmiset voivat samaistua, sillä ne ovat ”enemmän ihmismäisiä”. Kirjailijat ja animaattorit voivat luoda tarinoita, joita ei voisi kertoa ihmishahmoilla, kuten Pixarin Nemoa etsimässä (2003), joka kertoo kaloista. Koko elokuvaa ei olisi, jos hahmot eivät käyttäytyisi tai ajattelisi kuin ihmiset. Antropomorfisoinnin avulla tarinasta voi tehdä myös allegorian, kuten George Orwellin novelliin perustuva Animal Farm (Halas and Batchelor 1954) -elokuvassa siat edustavat ylempää sosiaalista yhteiskuntaluokkaa. (LitCharts 2019, viitattu 28.4.2019.) Puhun lisää Animal Farmista sivulla 24.

## 4.2 Uncanny Valley

Inhimillistäminen voi mennä joskus liian pitkälle. Jos eläimelle annetaan liikaa inhimillisiä piirteitä, hahmo voi alkaa näyttää katsojan mielestä epämiellyttävältä tai jopa kammottavalta. Tätä tapahtumaa kutsutaan *Uncanny Valley* -ilmiöksi eli suomennettuna *outu laakso* -ilmiöksi. Tämä tarkoittaa sitä, kun ihminen kohtaa olennon, joka on melkein, muttei kuitenkaan täysin ihmismäinen. Harvoin mainitun ilmiön totesi ensimmäisenä japanilainen Masahiro Mori, kun hän työskenteli robottien parissa. (Lay 2015, viitattu 14.2.2019.)

Ihmismäinen ulkomuoto ja käyttäytyminen saa keinotekoisien hahmon näyttämään katsojille tutulta vain tiettyyn pisteeseen asti. Kun hahmo yrittää elehtiä kuin ihminen, mutta ei onnistu siinä tarpeeksi hyvin, hahmo menettää katsojien luottamuksen ja vajoaa *outu laakso* -alueelle. (Hsu 2012, viitattu 15.2.2019.) Termiä käytetään enimmäkseen robotiikassa, mutta ilmiötä esiintyy myös esimerkiksi 3D-animaatiohahmoissa. Vuonna 1988 elokuvayhtiö Pixar oppi asiasta kantapään kautta, sillä yhtiön lyhytelokuvassa *Tin Toy* esiintyi epärealistisen näköinen vauvahahmo nimeltä Billy, joka aiheutti yleisössä vahvaa puistatusta (kuva 10). Hahmon karmiva ulkonäkö ja epäinhimillinen tapaa liikkua ovat oiva esimerkki *outu laakso* -ilmiöstä. Tämän lyhytelokuvan jälkeen Pixar vältti käyttämästä elokuvissaan realistisia ihmishahmoja. (Hsu 2012, viitattu 15.2.2019.)

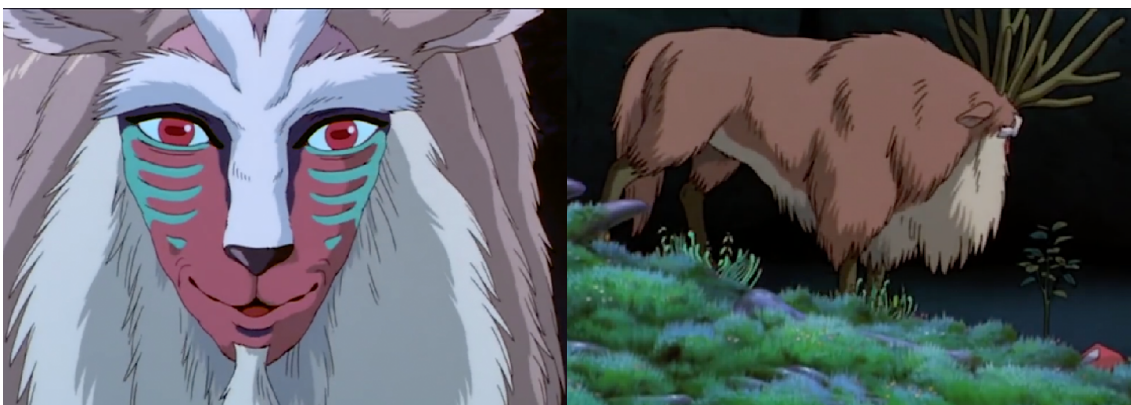


KUVA 10. Billy-vauva Pixarin lyhytelokuvasta *Tin Toy* (Pixar, *Tin Toy* 1988).

Outo laakso -ilmiötä esiintyy harvoin länsimaalaisessa 2D-animaatiossa, mutta erityisesti animesta eli japanilaisesta animaatiosta löytyy muutama oiva esimerkki kyseisestä ilmiöstä. Ensimmäisenä esimerkkinä käytän Attack on Titan (Isayama 2013) -sarjan hirviöitä eli jättiläismäisiä, ihmisen kaltaisia titaaneja (kuva 11). Hahmot muistuttavat paljon tavallisia ihmisiä, mutta niillä on usein jokin liioiteltu piirre, mikä tekee hahmoista karmivia. Esimerkiksi tyhjä katse ja liioiteltu, ikenet paljastava hymy. Hahmoilla ei myöskään ole ulkoisia sukupuolielimiä, mikä tuo niihin lisää epäinhimillisyyttä (Amini, 2015, viitattu 3.5.2019). Toisena esimerkkinä käytän Prinsessa Mononoke (Studio Ghibli 1997) –elokuvan Peurajumala-hahmoa (kuva 12). Hahmon kasvonpiirteet ovat mielenkiintoinen sekoitus ihmisen ja peuran anatomiaa, mikä tekee Peurajumalasta usean ihmisen mielestä epä-mukavan näköisen. Peurajumalan silmien pupillit eivät myöskään ole pyöreät kuin ihmisillä, vaan ne ovat vaakatasossa, kuten oikeilla peuroilla. Neliraajaisen eläimen vartaloon yhdistetyt ihmismäiset kasvot saavat hahmon todellakin näyttämään muinaiselta jumalhahmolta.



KUVA 11. Erilaisia titaanihahmoja (Isayama, Attack on Titan 2013 jakso 1 & 2017 Jakso 4).



KUVA 12. Peurajumala (Studio Ghibli, Prinsessa Mononoke 1997).

## 5 ELÄINHAHMO IHMISHAHMON TILALLA

Eläinhahmojen esiintyminen animaatiossa on todella yleistä, ja hahmovalinnat ovat lähes aina tarkkaan pohdittuja. Sen lisäksi, että hahmot olisivat vain hauskan näköisiä, ne voivat myös edistää tarinankerrontaa. Kuten sanonnan mukaan ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”, niin hahmon ulkonäöllä voi viestittää katsojille paljon sanatonta informaatiota. Youtube -videontekijä Saberspark kertoo videoesseessään, kuinka Robin Hood -elokuva käyttää onnistuneesti antropomorfisia eläinhahmoja tarinankerronnan edistämiseksi. Hän käyttää esimerkkinä kohtausta, missä elokuvan antagonisti Prinssi John saapuu kulkueineen Nottinghamiin (kuva 13). Suuret eläimet, kuten tässä tapauksessa elefantit ja virtahevot, soittavat äänekkäitä soittimia, aseistetut ja luonnostaan äkäiset sarvikuonot vahtivat kuninkaan kärryjä ja itse kuningas on leijona, sanonnan mukaan ”viidakon kuningas” tai ”eläinten kuningas”. Katsojat saavat olennaista informaatiota hahmoista pelkän ulkonäön perusteella. (Saberspark 2018, viitattu 14.2.2019.)



KUVA 13. Prinssi John kulkueineen (Disney, Robin Hood 1973).

Eläimet ovat kansainvälisiä. Kun kyseessä on elefantti, hahmo on todennäköisesti äänekas ja mahitipontinen. Kettu kuvataan yleensä viekkaana ja älykkäänä, sillä ketut ovat luonnostaan opportunistisia eläimiä. Katsojan kansalaisuudella tai äidinkielellä ei ole väliä, sillä hän ymmärtää joka tapauksessa, millainen kyseinen hahmo on ja mitä se ajattelee, sillä kielet, rotu, sukupuoli tai kansallisuus eivät kosketa eläinhahmoja. (Kuro Dragon Animation 2016; Saberspark 2018, viitattu 23.1.2019.)

Kun hahmot eivät ole ihmisiä, niille voi lisätä erilaisia mielenkiintoisia ominaisuuksia, joilla ei ole kulttuurillista merkitystä. Näin vältetään esimerkiksi tahattomalta rasismilta. Lisäksi erilaisia tiettyihin eläimiin kohdistuvia stereotyyppioita voi käyttää animaatiossa huumorikeinona, sillä ne eivät loukkaa katsojia, toisin kuin ihmisiin kohdistuvat stereotyypit. (Kuro Dragon Animation 2016, viitattu 17.2.2019.)

Thuận Sarzynski haastatteli Medium.com -sivuston kirjoituksessaan 2D -animaattori Antoine Fleury siitä, miksi animaatioissa käytetään eläinhahmoja. Fleuryn mukaan eläinhahmojen käyttäminen ihmisten sijaan on käytännöllistä. Ihmishahmojen luominen on hankalaa, sillä ihmiset ovat kaikki samaa lajia ja muistuttavat siksi niin paljon toisiaan, mutta eläinhahmoja piirtäessä erilaisia hahmojen muotoja, värejä ja tekstuureita on runsaasti enemmän. (Sarzynski 2018, viitattu 28.4.2019.) Fleury toteaa vielä, että yksinkertainen syy eläinten käyttöön animaatiossa on se fakta, että ne ovat söpöjä. Hänen mukaansa animaatiostudiot käyttävät söpöyttä hyväkseen tehdäkseen paremmin myyvän tuotteen. (Sarzynski 2018, viitattu 28.4.2019.)

Eläinhahmoissa on enemmän varaa liioittelulle ja karikatyyreille. Suurin osa komediasta animaatiossa pohjautuu liioitteluun, ja eläinhahmon kanssa koominen liioittelu on helpompi saavuttaa aiheuttamatta pahennusta, toisin kuin ihmishahmon kanssa (Kuro Dragon Animation 2016, viitattu 17.2.2019). Esimerkiksi jos animaatiossa esiintyy koomisessa valossa esitetty kömpelö ja lihava ihmishahmo, on erittäin todennäköistä, että hahmo koettaisiin loukkaavana ylipainoisia ihmisiä kohtaan. Kun hahmo onkin karhu tai virtahepo, jotka ovat luonnostaan kookkaita, massiivisia eläimiä, hahmo voi olla kömpelö ja lihava, mutta silti koominen ja viihdyttävä olematta loukkaava.

Eläinhahmot helpottavat myös vaikeiden aiheiden käsittelyä. Ihmiset kykenevät samaistumaan eläimiin, mutta eivät niin paljon, että katsoja pystyisi hahmottamaan esimerkiksi eläinhahmon kokemaa tuskaa. Ihmishahmoa katsoessaan katsojan on helpompi hahmottaa kipua. Tämän takia animoidut eläinhahmot ovat hyvä tapa käsitellä erilaisia vaikeita asioita, kun katsojan ja hahmon välillä säilyy sopiva emotionaalinen välimatka. (Kuro Dragon Animation 2016, viitattu 17.2.2019.)

Eläinhahmot toimivat myös vertauskuvina. Esimerkiksi aiemmin mainitsemani George Orwellin novelliin perustuva Animal Farm (Halas and Batchelor 1954) -elokuva on allegoria poliittisen vallan väärinkäytöstä (Lsumner 2019, viitattu 3.5.2019). Tarina pohjautuu vuonna 1917 tapahtuneeseen Venäjän vallankumoukseen (History.com 2019, viitattu 3.5.2019). Jokainen elokuvan hahmo on vertauskuva tietylle poliittiselle henkilölle. Esimerkiksi tarinan olennaisimmat hahmot, Old Major,

Napoleon ja Snowball, ovat vertauskuvia Karl Marxille, Joseph Stalinille, sekä Leon Trotskylle. (Lsumner 2019, viitattu 3.5.2019.) (kuva 14). Vähänkään historiaa tunteville elokuvan hahmot ovat helposti tunnistettavissa, sillä jokaiselle hahmolle on annettu jokin piirre tai jokin teko jotka ovat saman kaltaisia kuin niiden historiallisten henkilöiden, joita hahmot esittävät (Lsumner 2019, viitattu 3.5.2019).



KUVA 14. Vasemmalta oikealle: Old Major, Napoleon ja Snowball (*Halas and Batchelor, Animal Farm 1954*).

Joskus eläinhahmot saavat elokuvan olennaisen teeman tai viestin paremmin perille kuin samanlainen elokuva ihmishahmojen näkökulmasta. Esimerkiksi Richard Adamsin romaaniin perustuvan *The Plague Dogs* (Embassy Pictures 1982) -elokuvan päähenkilöinä ovat kaksi realistisesti piirrettyä koiraa jotka karkaavat eläinkoelaitoksesta vain huomatakseen, että ulkomaailma on lähes yhtä julma paikka (Gittell 2013, viitattu 4.5.2019). Koirahahmojen näkökulmasta kerrottu elokuva ottaa kantaa eläinkokeisiin ja eläinten myymiseen eläinkodeista lääketieteellisiin tutkimuksiin. Elokuvan alussa näkyvä tilanne on kuvattu eläinten näkökulmasta, ja se perustuu oikeisiin eläinkokeisiin (Gittell 2013, viitattu 4.5.2019). Elokuva saa katsojat ymmärtämään, millaista kidutusta eläinkokeet ovatkaan eläimille. Kuvassa 15 on kohtaus elokuvasta, jossa toinen päähenkilö, Rowf, lähes hukkuu eläinkokeen seurauksena. Kokeessa tutkitaan kokeellista psykologiaa eli tässä tapauksessa sitä, kuinka kauan koira jaksaa yrittää selviytyä ennen hukkumista (*Watership Down Enterprises 2017, viitattu 4.3.2019*).





*KUVA 15. Rowf hukkuu altaassa (Embassy Pictures, The Plague Dogs 1982).*

Eläinhahmot toimivat animaatioissa hyvin niin ihmishahmojen rinnalla kuin tilallakin. Eläimet ovat monipuolisia ja viehättäviä ja niiden avulla voimme kertoa tarinoita, joihin ihmishahmot eivät aina riitä. Eläinhahmojen avulla voidaan myös välttyä ikäviltä stereotyyppioilta ja katsojien loukkaamiselta. Eläinhahmot tekevät animaatioista mielikuvituksellisempia ja rikkaampia. On siis selvää, miksi eläinaiheiset animaatiot ovat niin suosittuja.

## 6 TUTKIMUS

### 6.1 Menetelmä

Tutkimuksessani haluan selvittää, minkälaiset eläinhahmojen piirteet miellyttävät katsojia. Kyselyssä vastaajille näytetään kerrallaan kaksi samaa eläinlajia edustavaa hahmoa, joiden ulkonäölliset piirteet eroavat selkeästi toisistaan. Rajaan tutkimuksen länsimaalaisten 2D-animaatioelokuviin hahmoin. Pysin käyttämään kyselyssä vähemmän tunnettuja ja harvemmin esiintyviä hahmoja minimoidakseni hahmon suosion vaikutuksen koehenkilöiden valintoihin. On silti todennäköistä, että moni koehenkilö tunnistaa kaikki kyselykaavakkeessa käyttämäni hahmot. Käytän kyselyssä vain eläinhahmoja, joten antropomorfiset esineet, kuten autot suljetaan pois.

Jaan kyselyyn vastanneet henkilöt ikäjakauman mukaan tasan, tai alle 25-vuotiaisiin ja yli 25-vuotiaisiin, sillä haluan nähdä, onko vastaajien iällä selkeää vaikutusta hahmovalintoihin. Kyselyn kohderyhmä on laaja ja kattava kirjo erilaisia ihmisiä, sillä kohderyhmänä ovat animaatioista nauttivat, sekä eläinrakkaat ihmiset. Liitteessä 1 on kuvakaappaukset kyselykaavakkeesta.

Käytän apunani Hanna Vilkan teosta Tutki ja mittaa – Määrällisen tutkimuksen perusteet (Vilka 2007, viitattu 28.4.2019). Toteutan määrällisen tutkimuksen, joten pyrin saamaan kyselyyn mahdollisimman paljon vastauksia. Tutkimukseni olennaisin syy-seuraussuhde on hahmon ihmismäisten piirteiden vaikutus hahmon visuaaliseen miellyttävyyteen. Vilkan mukaan määrällisen tutkimuksen tarkoitus on löytää aineistosta yleisiä lainalaisuuksia (Vilka 2007, viitattu 28.4.2019). Tässä tapauksessa pyrin löytämään kyselyssä esiintyvien hahmojen joukosta selkeän ihmisten ”suosikin” ja selvittämään sen perusteella, mikä ihmisiä miellyttää visuaalisesti hahmoissa eniten. Määrällisessä tutkimuksessa kysymyksiä saa olla maksimissaan kymmenen, joten omassa kyselyssäni on kahdeksan kysymystä, joista jokaiseen täytyy vastata (Vilka 2007, viitattu 28.4.2019.)

### 6.2 Hypoteesi

Uskon, että kyselyn tuloksina valtaosa ihmisistä valitsee hahmon, jolla on enemmän liioiteltuja tai ihmismäisiä piirteitä, eli realistisemmat hahmot ovat epäsuosimpia. Keräämäni tietoperustan mukaan ihmisiä miellyttävät hahmon liioitellut piirteet, helpommin luettavat ilmeet sekä ihmismäisyys. Ihmisen on helpompi samaistua ihmismäiseen hahmoon. Esimerkiksi kysymyksessä 2 on kaksi

jänishahmoa, mutta toinen on realistinen, pienisilmäinen ja vähemmän ilmeikäs, kun taas toinen on pehmeän näköinen ja paljon ilmeikkäämpi (kuva 16).



KUVA 16. Kysymys 2, liite 1.

Yleisesti oletan sarjakuvamaisten ja söpöjen hahmojen olevan suositumpia kuin realistisempien hahmojen, mutta poikkeuksena pidän kysymyksen 6 kuvaa, jossa on Disneyn Leijonakuningas (1994) -elokuvan alussa esiintyvä hiirihahmo (kuva 17). Se on realistinen, mutta sillä on suuret mustat silmät, suuri pää ja pieni vartalo. Uskon, että hahmo tuo ristiriitaa ihmisten valintoihin, sillä se on teorian mukaan ihmisten mielestä söpö hahmo. Lisäksi uskallan arvata, että kun kyseessä on kuvapari, jossa on ihmismäinen ja söpö hahmo vastakkain, niin vastaajat äänestävät ihmismäisempää hahmoa.

6

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



KUVA 17. Kysymys 6, liite 1.

Minulla on kaiken teorian mukaan muotoiltu oletus siitä, kumpi hahmo jokaisesta kuvaparista on suosituampi vastaajien keskuudessa:

Kysymyksessä 2 on kaksi jänishahmoa. Numero 1 on Rouva Jänis Disneyn Bambi-elokuvasta ja numero 2 on Fiver Ruohometsän kansa (Nepenthe Productions, 1978) –elokuvasta. Hypoteesini on, että Rouva Jänis (numero 1) on vastaajien keskuudessa suosituampi, sillä hahmon muodot ovat pyöreät ja pehmeät sekä hahmon piirteet ovat ihmismäisemmät ja liioitellummat. Fiver on enemmän realistisen jäniksen näköinen eli teorian mukaan vähemmän viehättävä. (Kuva 16.)

Kysymyksessä 3 on kaksi kissanpentuhahmoa. Numero 1 on Figaro Disneyn Pinocchio (1940) -elokuvasta ja numero 2 on Dinah Disneyn Liisa Ihmemaassa -elokuvasta. Tässä kysymyksessä oletan kahden hahmon välisen suosion eron olevan pienempi, sillä Figarolla (numero 1) on liioitellummat piirteet kuin Dinahilla (numero 2), mutta Figaro on mustavalkoinen, toisin kuin Dinah on ruskea sinisin silmin ja sillä on kaulassaan vaaleanpunainen rusetti. Uskon silti, että Figaroa äänestetään enemmän, sillä sen piirteet ovat selkeästi liioitellummat ja silmät ovat ihmismäiset. Dinah muistuttaa paljon enemmän realistista kissanpentua. (Kuva 18).

3

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



KUVA 18. Kysymys 3, liite 1.

Kysymyksessä 4 on kaksi susihahmoa. Numero 1 on Akela Disneyn Viidakkokirja (1967) -elokuvasta ja numero 2 on Nälkäinen susi Disneyn Miekka kivessä (1963) -elokuvasta. Oletan että Nälkäistä sutta (numero 2) äänestetään enemmän, sillä hahmon piirteet ovat todella liioitellut verrattuna Akelaan (numero 1). Nälkäisen suden silmät ovat suuret ja ilmeikkäät, sekä hahmolla on myös korostetut, selkeät kulmakarvat, jotka lisäävät ihmismäisyyttä. Akelan piirteet ovat paljon hillitymmät ja silmät ovat pienet (Kuva 19).

4

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



KUVA 19. Kysymys 4, liite 1.

Kysymyksessä 5 on kaksi kettuhahmoa. Numero 1 on Maid Marian Disneyn Robin Hood -elokuvasta ja toinen on Vixey Disneyn Topi ja Tessu (1981) -elokuvasta. Tässä kuvaparissa hahmot muistuttavat vahvasti toisiaan, mutta Maid Marianilla on selkeästi vahvemmat antropomorfiset piirteet. Hahmolla on myös vaatteet toisin kuin Vixeylla. Keräämäni tietoperustan mukaan Maid Marian on näistä hahmoista helpommin samaistuttava ja helpommin luettavissa, joten uskon, että se on myös vastaajien mielestä suosituimpi. (Kuva 20).



KUVA 20. Kysymys 5, liite 1.

Kysymyksessä 6 on kaksi hiirtä. Numero 1 on Roquefort Disneyn Aristokateista ja numero 2 on nimetön sivuhahmo Disneyn Leijonakuninkaasta. Tässä kuvaparissa on ristiriitaista se, että Leijonakuninkaan hiirihahmo on realistinen, mutta sillä on silti ne tyypilliset piirteet, jotka tekevät hahmosta viehättävän: suuri pää, suuret silmät ja pieni vartalo. Roquefort on taas selkeästi antropomorfisempi, mutta hahmon silmät ovat pikimustat ja pienehköt verrattuna hiireen numero 2. Tämän kuvaparin perusteella uskoisin, että Leijonakuninkaan hiiri on suosituimpi kuin Roquefort, sillä Roquefort on enemmän koomisen kuin söpön näköinen, ja söpö hahmo voi olla vastaajien mielestä miellyttävämpi kuin koominen. (Kuva 17).

Kysymyksessä 7 on myös kaksi hiirtä, mutta tässä tapauksessa numero 1 on aiemmin mainittu Aristokatit -elokuvan Roquefort ja numero 2 on Disneyn Basil Hiiri – Mestarietsivä (1986) -elokuvan Basil. Kumpikaan hahmoista ei sovi teorian mukaiseen söpö hahmo -kategoriaan, joten uskon, että

Basil saa enemmän ääniä, sillä Basil on ihmismäisempi ja, toisin kuin Roquefort, näyttää paljon enemmän tavanomaiselta hiireltä. Basililla on myös suuremmat silmät, kun taas Roquefortin silmät ovat pikimustat, jotka voivat olla vastaajien mielestä synkät tai hankalasti luettavat. (Kuva 21).



KUVA 21. Kysymys 7, liite 1.

Kysymykseen 8 laitoin vastakkain aiemmin mainitun ihmismäisen Basilin (numero 1) ja söpön Leijonakuninkaan hiiren (numero 2) tuodakseni lisää ristiriitaa vastaajien mielipiteisiin. Uskon, että Basil saa enemmän ääniä, sillä hän on selvästi ilmeikkäämpi ja helpommin ymmärrettävissä kuin Leijonakuninkaan hiiri. (Kuva 22).



KUVA 22. Kysymys 8, liite 1.

### 6.3 Tulokset

Sain kerättyä kyselyyni 204 vastausta, mikä on mielestäni sopiva tulos, sillä Vilkan mukaan rajatun kohderyhmän tuloksiin vaaditaan vähintään 100 vastausta (Vilka 2007, viitattu 28.4.2019). Jaoin kyselyn linkin sosiaalisessa mediassa tuttaville ja tuntemattomille, sekä ihmiset jakoivat sitä eteenpäin puolestani. Vastaaajista 107 oli 25-vuotiaita tai alle, ja 97 oli yli 25-vuotiaita. Ikäjakauma oli onnekseni erittäin tasainen. Kyselyn tuloksista osa oli täysin keräämäni teorian mukaisia, mutta muutama vastaustulos yllätti minut. Seuraavaksi avaan jokaisen tuloksen hieman tarkemmin.

Kysymyksissä 2 ja 3 reilu valtaosa vastanneista valitsi hypoteesini mukaisesti karikatyyrisemmät hahmot (kuvat 16 & 18). Aiemmin mainituissa teoriaosuuksissa painotetaan söpöjen ja liioiteltujen piirteiden viehättävyyttä ja tässä tilanteessa voin todeta, että selkeästi enemmän kyseiset kriteerit täyttävät hahmot olivat suositumpia. Hypoteesissani totesin, että kolmannen kysymyksen hahmojen suosion välinen ero olisi mielestäni pienempi hahmojen välisen värieron takia, mutta tuloksien mukaan Figaro (numero 1) oli ylivoimaisesti suositumpi. Eli tässä tapauksessa kirkkaammilla värillä ei ollut juurikaan vaikutusta ihmisten valintoihin, vaan hahmon ihmismäisemmät piirteet ja anatominen liioittelu merkitsivät vastaajille enemmän.

Neljännessä kysymyksessä asetin vahvasti karikatyyrisen hahmon sekä realistisemmän hahmon vastakkain (kuva 19). Hypoteesini mukaan numero 2 olisi ollut suositumpi, sillä kyseisellä susihahmolla on liioiteltu ja jopa koominen anatomia, suuret silmät ja suu sekä vahvat kulmakarvat. Vastaukselliset kuitenkin kumoavat hypoteesini, sillä Akela, eli susi numero 1 sai yli sata ääntä enemmän kuin olettamani voittava hahmo. Hahmojen suosion eroon saattoi vaikuttaa Nälkäisen suden (numero 2) rujo ulkomuoto, sillä Akela on hillitympi ja arvokkaamman näköinen. On todennäköistä, että Nälkäinen susi on liian raju karikatyyri vastanneiden makuun.

Kysymyksessä numero 5 asetin kaksi todella saman näköistä kettuhahmoa vastakkain (kuva 20). Ainoa eroavaisuus on se, että Maid Marian (numero 1) on selkeästi antropomorfisempi. Tämän kysymyksen vastaustulokset yllättivät minut, sillä Vixey (numero 2) sai yli 140 ääntä enemmän kuin Maid Marian. Hypoteesini kumottiin tämän kysymyksen kohdalla täysin, eli ihmismäisempi hahmo ei ollutkaan valtaosan vastaajien mielestä se visuaalisesti miellyttävämpi hahmo. Vixey on visuaalisesti söpömpi, hieman suurempine silmineen, kuin Maid Marian, mikä saattoi vaikuttaa vastaajien mielipiteisiin.



Mielenkiintoista on myös se, että ainoastaan tämän kysymyksen kohdalla ikäjakauma vastaajien välillä osoitti eroavaisuuksia vastaajien mieltymyksissä, sillä suurin osa yli 25 -vuotiaista äänesti Maid Mariania, kun taas suurin osa alle tai tasan 25-vuotiaista äänesti sen sijaan Vixeytä. Syy ikäjakaumalle tämän kysymyksen kohdalla on epäselvä, mutta yksi oletukseni on se, että elokuvilla, joissa nämä hahmot esiintyvät, on noin kymmenen vuoden ”ikäero”, mistä voi johtua, että joillain vanhemmilla vastaajilla voi olla nostalgista tunnearvoa Maid Mariania kohtaan. Olettaen että vastaajat tunnistavat Maid Marianin. Toinen oletukseni, joka perustuu vain hahmojen ulkonäköön, on se, että Vixeyn silmät ovat hieman suuremmat kuin Maid Marianilla, mikä tekee hahmosta nuoremman oloisen, minkä takia vanhemmalta vaikuttava Maid Marian voi olla samaistuttava vanhempien vastaajien mielestä. Toki voi hyvinkin olla myös sattumaa, että ikäjakauma oli tämän kysymyksen kohdalla niin selkeä.

Kysymyksissä 6, 7 ja 8 käytin kolmea hahmoa, jotka jaoin kolmeen kysymykseen eri pareina. Näin pystyin selvittämään, onko esimerkiksi söpö hahmo miellyttävämpi kuin ihmismäinen hahmo. Kysymyksessä 6 vertasin realistista, mutta silti söpöä hahmoa hieman antropomorfisempaan ja liioitellumpaan hahmoon (kuva 17). Tämän kysymyksen tulokset olivat todella tasaiset, mutta hahmo numero 2, eli nimetön hiiri Leijonakuninkaasta sai neljä ääntä enemmän. Hypoteesissani veikkasin hiiren numero 2 olevan suositumpi, joten osuin oikeaan, mutta en osannut odottaa näin tasaista äänijakaumaa. Kuten hypoteesissani mainitsin, hiiri numero 1 eli Roquefort on enemmän koomisen kuin söpön näköinen, joten perustelin oletukseni sillä, että söpömpi hahmo miellyttää vastaajia enemmän.

Seitsemännessä kysymyksessä vertasin Roquefortia sekä Basil-hiirtä (kuva 21). Nyt asetin vastakkain kaksi antropomorfista hahmoa mutta toinen on selvästi ihmismäisempi, ja toinen taas muistuttaa kahdesta hahmosta enemmän oikeaa hiirtä. Vastaajista yli puolet äänestivät Basil-hiirtä, eli tästä kuvaparista vastaajia miellytti enemmän ihmismäinen hahmo. Hypoteesissani totesin Basilin olevan suositumpi, ja perustelin sen Basilin ihmismäisyydellä sekä suurilla silmillä. Hypoteesini tästä kuvaparista oli siis oikea.

Kahdeksannessa kysymyksessä asetin kaksi aiempien kysymysten oletettavasti suositumpaa hahmoa vierekkäin nähdäkseni minkälaiset piirteet loppujen lopuksi ovat vastaajia miellyttävämmät (kuva 22). Hypoteesissani arvasin Basilin olevan suositumpi hahmo, ja olin myös oikeassa. Hahmojen välinen ääniero ei kuitenkaan ollut suuri, sillä Basil sai vain 18 ääntä enemmän kuin nimetön Leijonakuninkaan hiiri. Näistä kahdesta hahmosta Basil on helpommin samaistuttavan näköinen,

sillä nimetön hiiri on todella realistinen ja sitä myötä vaikeammin tavoitettavissa katsojien puolesta. Ristiriitaista nimettömässä hiiressä kuitenkin oli hahmon ylenpalttinen söpöys isoine silmineen, mikä oli yksi syy, miksi valitsin juuri tämän hahmon kyselyyni.

Kyselyyn vastanneiden iällä ei vaikuta juuri olevan merkitystä valintoihin valitsemani ikäjakauman perusteella, sillä kaikki vastaukset olivat erittäin yhtenäisiä. Iän mukaan jaetut vastaukset löytyvät taulukosta 1. Ainoa silmiinpistävä poikkeus löytyi kysymyksestä 5, jossa 80 yli 25 -vuotiaista äänesti hahmoa numero 1 eli Maid Mariania, kun taas tasan tai alle 25-vuotiaista vain 12 äänesti tätä hahmoa (kuva 20). Pohdin tätä poikkeusta lisää myöhemmin.

*TAULUKKO 1. Kyselyn vastaustulokset ikäjakauman mukaan.*

	vaihtoehto	Kysymys							
		2	3	4	5	6	7	8	
Tasan tai alle 25-vuotiaat	1	89	78	79	12	51	31	62	
	2	18	29	28	95	56	76	45	
Yli 25-vuotiaat	1	89	85	72	80	49	29	49	
	2	8	12	25	17	48	68	48	

## 7 POHDINTA

Kaiken kaikkiaan kyselyni tuotti tulosta. Vastausten perusteella pystyn toteamaan, että hahmon ilmeiden luettavuus sekä hahmon söpöys olivat olennaisimmat seikat, jotka vastaajia miellyttivät. Pehmeät piirteet ja samaistuttavuus olivat myös vastaajille tärkeitä. Realistiset ja rujot hahmot eivät olleet niin suosittuja, mutta poikkeuksena oli kysymyksen 4 susihahmo Akela. (Kuva 19).

Uskon, että Akelan suosion takana on hahmon rauhallisuus ja siisteys verrattuna rujoon Nälkäiseen suteen. Akela muistuttaa enemmän luonnollista, ylvästä sutta, kun taas Nälkäinen susi näyttää kärsineeltä ja jopa sairaalta.

Tuloksia tarkastellessa minun täytyy tietysti ottaa huomioon se, että osa hahmoista on tunnetumpia kuin toiset, mikä edelleen saattoi vaikuttaa vastaajien mielipiteisiin. Tämä seikka on todennäköisesti suurin niin sanottu häiriötekijä kyselyssäni, mutta mielestäni olisi ollut mahdotonta löytää hahmoja, joita kukaan vastaajista ei tuntisi, elleen olisi piirtänyt hahmoja itse. Lisäksi on tärkeää huomioida ihmisten yksilölliset mieltymykset. Joku voi pitää rujoista ja koomisista hahmoista, ja toinen taas pitää realistisista eläinhahmoista. Siksi tutkimukseni tulokset ovat yleistäviä enkä keskity lainkaan yksilöihin.

Laajentaakseni tutkimustani haluaisin käyttää kyselyissäni enemmän erilaisia eläinhahmoja, kuten esimerkiksi rumia ja kammottavia hahmoja, kartoittaakseni ihmisten mieltymyksiä laajemmin. Tutkimukseni on minulle opettavainen kokemus ja yllätin itseni välillä etsimästä innoissani tietoa tutkielman tietoperustaa varten. Olen henkilökohtaisesti tyytyväinen suoritukseeni, sillä opin itse paljon uutta ja pääsin toteuttamaan itselleni erittäin mielekkään kyselyn. Aion ehdottomasti työskennellä tulevaisuudessakin näiden itseäni kiinnostavien aiheiden parissa.

## LÄHTEET

Amini, Tina. 2015. Attack on Titan, Explained. Kotaku.com. Viitattu 3.5.2019, <<https://kotaku.com/attack-on-titan-explained-1709791872>>.

Anderson, E. 2014. Is That "Smiling" Dog Happy? Eileenanddogs.com. Viitattu 3.5.2019, <<https://eileenanddogs.com/blog/2014/05/30/dog-commissures-smile-happy-stressed/>>.

BBC. 2019. Why are baby animals so cute? BBC.co.uk. Viitattu 17.2.2019, <<http://www.bbc.co.uk/guides/zc8bgk7>>.

Blaise, A. 2017. Aaron Blaise reveals the seven steps to great character design. Cartoon Brew Connect 22.3.2017. Viitattu 21.3.2019, <<https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>>.

Gittell. 2013. The Plague Dogs – Revival of a masterpiece. Reelchange.net. Viitattu 27.2.2019, <<https://reelchange.net/2013/06/12/the-plague-dogs-revival-of-a-masterpiece/>>.

Gotthardt, A. 2017. Why Do We See Human Faces Everywhere We Look? Artsy.net. Viitattu 3.5.2019, <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-human-faces-look>>.

History.com. 2019. Russian Revolution. Viitattu 3.5.2019, <<https://www.history.com/topics/russia/russian-revolution>>.

Hsu, J. 2012. Why "Uncanny Valley" Human Look-Alikes Put US on Edge. Scientificamerican.com. Viitattu 15.2.2019, <<https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/>>.

Klazema, A. 2014. 2D Animation: A Comprehensive Guide to the Fundamentals. Udemy.com. Viitattu 13.2.2019,

<<https://blog.udemy.com/2d-animation-2/>>.

Kuro Dragon Animation. 12.5.2016. Why are there so many animals in animation? Viitattu 23.1.2019,

<<http://kurodragon.com/blog/why-are-there-so-many-animals-in-animation/>>

Lay, S. 2015. Uncanny valley: why we find human-like robots and dolls so creepy. The conversation.com. Viitattu 13.2.2019,

<<https://theconversation.com/uncanny-valley-why-we-find-human-like-robots-and-dolls-so-creepy-50268>>.

Lee, D. 12.7.2015. How To Animate The Human Form. Viitattu 12.2.2019,

<<https://www.youtube.com/watch?v=4hTwOxL1PnQ>>.

Lettiee. 2015. A Guide to the Basics of Animal Animation. Instructables.com. Viitattu 12.2.2019,

<<https://www.instructables.com/id/A-Guide-to-the-Basics-of-Animal-Animation/>>.

LitCharts. 2019. Anthropomorphism. Viitattu 28.4.2019,

<<https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/anthropomorphism>>.

Literary Terms. Anthropomorphism. Viitattu 27.2.2018,

<<https://literaryterms.net/anthropomorphism/>>.

Lsumner. 2019. What is Animal Farm an allegory for? Enotes.com. Viitattu 3.5.2019,

<<https://www.enotes.com/homework-help/what-animal-farm-an-allegory-304445>>.

McAteer. 2017. Dog People: The Legacy of Anthropomorphic Animals in Disney's '101 Dalmatians'. Viitattu 3.5.2019,

<<https://culturised.co.uk/2017/07/dog-people-the-legacy-of-anthropomorphic-animals-in-disneys-101-dalmatians/>>.

Saberspark. 2018. What the HELL is Sheep and Wolves? Viitattu 23.1.2019,

<<https://www.youtube.com/watch?v=5o6v8RBdIS8>>.

Sarzynski. 2018. Cute Animals in Cartoons, Why? Medium.com. Viitattu 28.4.2019,  
<<https://medium.com/environmental-intelligence/cute-animals-in-cartoons-why-5f1201c08d43>>.

Thomas, F & Johnston, O. 1981. The Illusion of Life – Disney animation. United States: Abbeville Press.

Vilkkä, H. 2007. Tutki ja mittaa: määrällisen tutkimuksen perusteet, Tammi.

Watership Down Enterprises. 2017. The Voice for Ethical Research on The Plague Dogs. Viitattu 4.5.2019,  
<<https://watership-down.com/2017/08/04/plague-hounds/>>.

Whitley, Davis. 2012. The idea of nature in Disney animation: from Snow White to WALL-E. 2nd edition. United States: Ashgate Publishing.

## KUVALÄHTEET

KUVA 1. Sahasrabudhe, S. 2012. Semantic scholar.org. Viitattu 5.5.2019, < <https://www.semanticscholar.org/paper/Applying-traditional-animation-principles-for-Sahasrabudhe/4cdf4e42ed2f7153798bb8905e62787df305a3fd/figure/11>>.

KUVA 2. Muybridge, E. 1887. A cart-horse walking. Viitattu 2.5.2019, <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A\\_cart-horse\\_walking\\_Photogravure\\_after\\_Eadweard\\_Muybridge,\\_Wellcome\\_V0048729.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_cart-horse_walking_Photogravure_after_Eadweard_Muybridge,_Wellcome_V0048729.jpg)>.

KUVA 3. Disney. Robin Hood & Karhuveljeni Koda. 1973 & 2003. Kuvakaappaus.

KUVA 4. Disney. Bambi & Karhuveljeni Koda. 1942 & 2003. Kuvakaappaus.

KUVA 5. Blaise, A. 2017. Aaron Blaise reveals the seven steps to great character design, Cartoon Brew Connect 22.3.2017. Viitattu 21.3.2019, <<https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>>.

KUVA 6. Disney. Bambi. 1942. Kuvakaappaus.

KUVA 7. Määttä, P. 2012. Samojedinkoira Sura.

KUVA 8. Disney. Liisa Ihmemaassa. 1951. Kuvakaappaus.

KUVA 9. Disney. Aristokatit. 1970. Kuvakaappaus.

KUVA 10. Pixar. Tin Toy. 1988. Kuvakaappaus.

KUVA 11. Isayama. Attack on Titan. 2013 jakso 1 & 2017 jakso 4. Kuvakaappaus.

KUVA 12. Studio Ghibli. Prinsessa Mononoke. 1997. Kuvakaappaus.

KUVA 13. Disney. Robin Hood. 1973. Kuvakaappaus.

KUVA 14. Halas and Batchelor. Animal Farm. 1954. Kuvakaappaus.

KUVA 15. Embassy Pictures. The Plague Dogs. 1982. Kuvakaappaus.

### **Kyselykaavakkeessa käytetyt kuvat**

Kysymys 2. Disney. Bambi. 1942 & Nepenthe Productions. Watership Down. 1978. Kuvakaappaus.

Kysymys 3. Disney. Pinocchio, 1940 & Disney. Liisa Ihmemaassa. 1951. Kuvakaappaus.

Kysymys 4. Disney. Viidakkokirja, 1967 & Disney. Miekka kivessä. 1963. Kuvakaappaus.

Kysymys 5. Disney. Robin Hood, 1973 & Disney. Topi ja Tessu. 1981. Kuvakaappaus.

Kysymys 6. Disney. Aristokatit, 1970 & Disney. Leijonakuningas. 1994. Kuvakaappaus.

Kysymys 7. Disney. Aristokatit, 1970 & Disney. Basil Hiiri – Mestarietsivä. 1986. Kuvakaappaus.

Kysymys 8. Disney. Basil Hiiri – Mestarietsivä. 1986 & Leijonakuningas. 1994. Kuvakaappaus.



Questions

Responses 204

## Visuaalisesti miellyttävä eläinhahmo - kysely opinnäytetyön tutkielmaan

Tutkimuksessa pyrin selvittämään millaiset ulkonäölliset piirteet tekevät eläinhahmosta katsojaa miellyttävän.

Ihmiset samaistuvat helposti animaatioiden ihmishahmoihin, mutta kun kyseessä on eläinhahmo niin katsojalla voi olla vaikeuksia tuntea yhteyttä eläimeen samalla tavalla kuin ihmishahmoon. Opinnäytetyöni tutkielmassa tutkin minkälaiset visuaaliset seikat tekevät eläinhahmosta helposti samaistuttavan ja mielenkiintoisen. Jos et tunnista kaikkia kyselyssä esiintyviä hahmoja, ei hätää, sillä tämän kyselyn tarkoitus on keskittyä nimenomaan hahmojen ulkonäköön.

Täyttämällä lomakkeen osallistut viestinnän opiskelijan opinnäytetyön tutkimusosaan. Valitse jokaisesta vaihtoehdosta yksi vastaus. Vastaa jokaiseen kysymykseen.

1

Oletko iältäsi: \*

- 25-vuotias tai alle
- yli 25-vuotias

2

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

3

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

4

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

5

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

6

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

7

Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

8


Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän. \*



- 1
- 2

+ Add new

Visuaalisesti miellyttävä eläinhahmo - kysely opinnäytetyön tutkielmaan

<p><b>204</b> Responses</p>	<p><b>01:18</b> Average time to complete</p>	<p><b>Closed</b> Status</p>	<p> <a href="#">Ideas</a></p>
---------------------------------	--	---------------------------------	--

[View results](#)

 [Open in Excel](#)

1. Oletko iältäsi:

[More Details](#)

<span style="color: blue;">●</span> 25-vuotias tai alle	107
<span style="color: orange;">●</span> yli 25-vuotias	97



2. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)

<span style="color: blue;">●</span> 1	178
<span style="color: orange;">●</span> 2	26



3. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)

<span style="color: blue;">●</span> 1	163
<span style="color: orange;">●</span> 2	41



4. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)

<span style="color: blue;">●</span> 1	151
<span style="color: orange;">●</span> 2	53



4. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)



5. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)



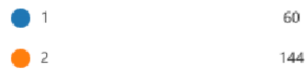
6. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)



7. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)



8. Valitse hahmo josta pidät ulkonäön perusteella enemmän.

[More Details](#)

