



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Minttu Koskela

”Sä kun oot käytännössä teini...”

Millainen on hyvä nuortensarjan hahmogalleria?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

14.5.2020

Tekijä(t) Otsikko	Minttu Koskela ”Sä kun oot käytännössä teini...” Millainen on hyvä nuortensarjan hahmogalleria?
Sivumäärä Aika	34 sivua Kevät 2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Käsikirjoitus
Ohjaaja(t)	Lehtori Timo Lehti
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee hyvän hahmogallerian kirjoittamista nuortensarjaan. Tekstissä tutustutaan ensin hahmojen kirjoittamiseen hahmoteorioiden avulla, sitten nuortensarjoihin ja nuorisokulttuuriin tilastotietoihin nojaten ja lopulta puretaan kaksi nuortensarjaa, norjalainen menestysarja Skam ja kirjoittajan oma projekti KMC.</p> <p>Esittelyssä kerrotaan kirjoittajan omasta kokemuksesta siitä, miten paljon nuortensarjoja tällä hetkellä kirjoitetaan. Teksti päättyy pohdiskeluun siitä, miten voidaan kirjoittaa hyviä hahmoja nykyaikaisille nuorille.</p> <p>Ensimmäisessä virallisessa osiossa esitellään, mitä hahmoista ja hahmogalleriasta kerrotaan kirjallisuudessa ja miten elokuvan ja tv:n kerrontatavat eroavat toisistaan. Tekstissä käsitellään John Trubyn hahmoverkkoa ja Christopher Voglerin ja Trubyn arkkityyppiteorioita sekä hahmojen tahdonsuuntia ja tarpeita.</p> <p>Opinnäytetyön keskiosa keskittyy enemmän nuortensarjaan ja nuorisotutkimukseen hahmosuunnittelun apuvälineinä. Osiossa määritellään lyhyesti nuortensarja, jonka jälkeen kerrotaan aikuisten ja ihastusten merkityksestä hahmoina. Vanhemmat osoittautuvat tärkeäksi, vaikkakin joskus näkymättömäksi vaikuttajaksi nuoriin päähenkilöihin. Nuorisotutkimusten perusteella nostetaan esille myös sosiaalinen media, poliittinen vaikuttaminen, tärkeät arvot ja alusta, jolta sarjaa katsotaan.</p> <p>Loppuosa keskittyy keskusteluun kahden eri nuortensarjan hahmoista. Nuorisotutkimuksia Skamiin ja KMC:hen verratessa tulee ilmi, että monia aiheita, joita tutkimuksissa todettiin nuorille tärkeiksi, esiintyy myös näissä sarjoissa. Sarjoista tutkitaan myös arkkityyppien näkyvyyttä ja hahmoverkkoteorian toteutumista. Lopussa on vielä pohdintaa omien kokemusten heijastelusta hahmoissa.</p> <p>Opinnäytetyön lopputuloksena todetaan, että nuortensarjojen hahmot eivät juuri eroa muista hahmoista. Trubyn hahmoverkkoajattelu on keskeinen työväline toimivan hahmogallerian kehittämisessä, soturi ja kapinallinen ovat yleisiä arkkityyppejä nuortensarjoissa, kirjoittajan täytyy suunnitella hahmojen vanhemmat kunnolla, vaikka heitä ei nähtäisi ja nykyaikainen nuori kiinnittää erityisen paljon huomiota siihen, että tärkeitä asioita käsitellään oikein.</p>	
Avainsanat	Käsikirjoitus, hahmogalleria, nuortensarja

Author(s) Title	Minttu Koskela "So you are practically a teenager..." What Is a Good Character Web for a Teen Drama?
Number of Pages Date	34 pages Spring 2020
Degree	Bachelor of Culture & Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Scriptwriting
Instructor(s)	Timo Lehti, Senior Lecturer
<p>This thesis discusses writing a good character web for a teen TV Show. In the thesis character planning is discussed through character theories. Secondly teen dramas and teen culture are handled through statistics. In the end two teen dramas, Norwegian success story SKAM and the writers own project KMC, are analyzed based on the prior knowledge.</p> <p>In the introduction, the writer describes her own estimation of the number of teen dramas written today. The text ends in a deliberation of how can we write good characters for modern youth.</p> <p>In the theory part, literature about characters and character web and how storytelling in movies and tv differs from each other are introduced. In addition, John Truby's character web and Christopher Vogler's and Truby's archetype theories and also the characters wants and needs are discussed.</p> <p>The middle of the thesis concentrates more on teen drama and youth research as a tool to plan characters. In this part teen drama is shortly defined and after that the focus is on the significance of adults and crushes as characters. The parents turn out to be an important but sometimes invisible influence on the young protagonists. Social media, political affection, important values and the platform, where the show is watched are also brought up based on youth research.</p> <p>The end concentrates on a discussion of the characters of two different teen dramas. While comparing the youth research to Skam and KMC it comes up that many of the topics which were deemed important for the youth in the research are also visible in the series. The writer also investigates how much the archetypes are seen in the series and how well is the character web theory fulfilled. There is also deliberation on reflecting writers own experience in a character.</p> <p>The end of the thesis states that the characters of a teen drama don't really differ from other characters. Truby's character web is a central tool while developing a functioning character web, the warrior and the rebel are very usual archetypes in teen dramas, the writer must plan the parents of the characters well even if they were not visible in the series and a modern youth pays a lot of attention to the fact that important issues are dealt with right.</p>	
Keywords	Scriptwriting, character web, teen drama

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Hahmot ja hahmogalleria kirjallisuudessa	2
2.1	Want & need	3
2.2	John Trubyn hahmoverkko	4
2.3	Arkkityypit	6
2.3.1	Voglerin arkkityypit	6
2.3.2	Trubyn arkkityypit	8
3	Mikä on nuortensarja?	10
3.1	Sarjojen hahmot ja aiheet	11
3.2	Huomioitavaa nykypäivän nuortensarjassa	12
4	Nuortensarjojen hahmojen purkoa	17
4.1	SKAM	17
4.2	KMC	23
4.3	Huomioita omien kokemusten tuomisesta fiktiiviseen hahmoon	29
5	Tulokset	30

Lähteet

## 1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee hyvän hahmogallerian kirjoittamista nuortensarjaan. Koska nuorisokulttuuri muuttuu alati nopeammin, on nuorille samaistuttavien ja ajankoh- taisten hahmojen kirjoittaminen koko ajan vaikeampaa. Tutkimukseni pyrkii löytämään vastauksen juuri tämän ongelman ratkaisemiseksi käyttäen esimerkkinä yleistä hahmo- teoriaa, tilastotietoa, hahmoja nuortensarjoista ja omaa kokemustani.

Tällä hetkellä hyvälle nuortensarjoille on suuri kysyntä. Useat kanavat kyselevät nuorten- sarjojen konsepteja tuotantoyhtiöltä kiihtyvään tahtiin. Olen itse opintojeni edetessä pää- tynyt työskentelemään useamman nuortensarjan käsikirjoituksen parissa joko olemalla osa sarjan käsikirjoitustiimiä tai muuten vain nuori henkilö töissä tuotantoyhtiössä ja hen- kilö, jolta voi aina kysyä, mitä nuoret tällä hetkellä haluavat nähdä.

Kuitenkin koko kysymyksen ”mitä nuoret haluavat nähdä” asettelu on ongelmallinen. Minkä ikäisistä on puhe? Joissakin tapauksissa tilaus on tehty sarjasta 13-18-vuotiaille. Tässäkin tapauksessa koko ikähaarukalle yhtenäisesti sopivaa sarjaa voi olla vaikea ra- jata, sillä nuorisokulttuuri on hyvin erilainen yläasteella, ammattikoulussa ja lukiossa. Kir- jallisuudessa nuortensarjoista on määriteltä erikseen nuorten aikuisten sarjat, mutta koska näin ei tv:ssä ole, sarjan tilauksessa kohderyhmän tarkan iän huomioon ottaminen on tärkeää.

Aina nuortensarjojen konseptia suunnitellessa törmää samoihin kysymyksiin: Mikä eri- tyisesti teinejä kiinnostaa? Miten he puhuvat? Näistä päädytään kysymykseen, miten hahmojen meidän omassa sarjassamme tulisi puhua ja käyttäytyä. Joskus olen kuullut ohjeeksi tähän, että keksikää hahmoille oma nuorisokieli. Tämäkin on riskialtis askel, sillä jos kohderyhmä pitääkin hahmojen tapaa puhua nolona, sarjan katsominen voi jäädä siihen. Toisaalta onnistuessaan se voi jopa startata uuden trendin.

Nuortensarjan hahmojen suunnittelu voi olla haastavaa ja siinä voi joutua ottamaan ris- kejä. Tässä tekstissä pyrin löytämään eri vaikuttajia, joilla toimivia hahmoja luodaan ja on luotu, jotta pystyisin edes itse vastaamaan siihen iänikuisen kysymykseen, mitä ny- kyaikainen nuori ehkä haluaa. Tutkimuskysymykseni on, millainen on hyvä nuortensar- jan hahmogalleria. Pyrin löytämään vastauksen tähän kysymykseen hyödyntämällä ke- räämääni aineistoa eli lähdekirjallisuutta, tilastotietoa tämän hetken nuorista ja omaa ko- kemustani käsikirjoittajana.

## 2 Hahmot ja hahmogalleria kirjallisuudessa

Menestyneen tv-sarjan tärkeimpiä asioita ovat sen henkilöahmot. Vaikka elokuvassa hahmoilla on myös suuri merkitys, niissä koukkuna voi toimia myös vetävä juoni. Televisiosarjassa tätä luksusta ei samalla tavalla ole, sillä katsojan mielenkiinto on pidettävä kaudesta ja jaksosta toiseen yllä. Pamela Douglasin kirjassa *Writing the TV Drama Series* (2011, 43) on lyhyt haastattelu käsikirjoittaja David Isaacsin kanssa. Hän kehottaa lähestymään käsikirjoitusta hahmojen kautta riippumatta siitä, kuinka kaukaa haettu idea tai kuinka pitkälle mietitty komedian konsepti on kyseessä.

Vaikka sarjan moottori eli miljöö tai tapahtumaketju, joka pitää juonta yllä, olisi kuinka mielenkiintoinen, siihen koukuttuminen on vaikeaa ilman kiinnostavia henkilöahmoja. Pamela Douglas vertaa pitkän elokuvan tarinankerrontaa sarjaan. Pitkän elokuvan kursseilla opetetaan luomaan kaari, joka vie päähenkilön yhdestä elämäntilanteesta päinvastaiseen: hahmo ponnistelee kohti päämääräänsä, ja kun se on saavutettu, tarina loppuu. Sopii hyvin elokuville, mutta ei sarjoille. Hän kertoo sarjan hahmojen olevan enemmän ihmisiä, jotka tunnet kuin juonen osia. Sen sijaan, että hahmo kehittyisi horisontaalisesti kohti päämäärää, hahmo kehittyy vertikaalisesti ja tutkii sisäisiä konflikteja, jotka luovat jännitettä. (Douglas 2011, 14.)

Esimerkissään Pamela Douglas kuvailee sarjaa, jossa kerronta on jatkuvajuonista ja vie yhtenäistä tarinaa joka jaksossa eteenpäin. TV-sarjoissa on kuitenkin myös mahdollista tehdä ei-jatkuvajuonista tarinankerrontaa, jossa katsoja seuraa samoja hahmoja, mutta jaksot eivät kuljeta yhtä yhtenäistä pitkää juonilinjaa. Sarjan moottorina voi toimia vaikkapa paikkakunta ja tämä tietty ystäväpiiri. Tällöin viihdyttävien hahmojen merkitys korostuu entisestään, sillä nämä saavat katsojan palaamaan sarjan pariin. Nuortensarjoissa tällaisesta hyvä esimerkki on Netflixissä julkaistu brittiläinen sitcom *Derry Girls* (Iso-Britannia, 2019-). Se kertoo katolisen tyttökoulun oppilaista Erinistä, Michellestä, Orlasta, Clairestä ja koulun ainoasta pojasta Jamesistä, jotka asuvat Pohjois-Irlantilaisessa kaupungissa Derryssä 90-luvulla. Vaikka ei tietäisikään mitään koko kaupungista tai mitä Pohjois-Irlannissa tapahtui tuohon aikaan, erikoiset henkilöt ja musta huumori saavat katsomaan seuraavankin jakson. Sarjan rakenteen takia jaksot voi periaatteessa katsoa missä vain järjestyksessä. Jos jaksoilla ei ole ”muistia” tai merkittävää keskeisten ihmissuhteiden kehittymistä, jaksojen järjestyksellä ei pitäisi olla väliä (Douglas 2011, 15).

Ennen tarkempaa nuortensarjojen analysointia palataan hahmoteorian peruskäsitteisiin. Hahmoa rakentamaan lähtiessä on muutama työkalu, joita voi käyttää hyödyksi. Voidaan pohtia, mitä hahmo haluaa, mitä hahmo tarvitsee, millainen hän on suhteessa muihin henkilöihin ja mitä tunnistettavaa hänessä on. Kaikki nämä ovat kysymyksiä, jotka auttavat kehitystyössä ja tekemään hahmosta mielenkiintoisen.

## 2.1 Want & need

Kun menee mille tahansa käsikirjoituksen kurssille ideoimansa tekstin kanssa, vastaan tulee aina ensimmäisenä kaksi kysymystä. Mitä hahmosi haluaa, ja mitä hän todella tarvitsee? Päähenkilön tahdonsuunta määrittelee pitkälle, mitä kohti tarina lähtee. Televisiosarjassa kuitenkin myös sivuhenkilöiden tahdon merkitys korostuu enemmän kuin elokuvassa. Kirjassaan *Writing the TV Drama Series* Pamela Douglas (2011, 84) puhuu A-B- ja C-juonista. Hän mainitsee, että tietynlaisissa paralleelista kerrontaa käyttävissä tv-sarjoissa nämä tarinat eivät olekaan pieniä sivujuonia vaan itsenäisiä tarinoita, joissa on oma vieraileva henkilögalleriansa. Juonet tapahtuvat samassa paikassa, niillä on samat keskeisimmät hahmot ja joskus ne sekoittuvat yhteen tai risteävät pääjuonen kanssa. Ne ovat selkeästi tyyliltään ja sävyiltään samanlaisia tarinoita, ja niillä voi olla sama teema, joka linkittää kaiken yhteen. Douglasin mukaan A-juoni on yleensä suurin ja hallitsevin pääjuoni. B-juoni on toiseksi tärkein tarina ja C-juoni on joskus koomista taukoa muuten vakavassa ohjelmassa tai joskus ”runner” eli jakson sattumus tai hahmon oma dilemma.

Kun tarinassa on useampi tasa-arvoisesti merkittävä juoni, jokaisen sivujuonen päähenkilön tahdonsuunta korostuu. Netflixistä löytyvän brittiläisen nuortensarjan *Sex education* (Iso-Britannia, 2019-) jokainen jakso pyörii nuorten pitämän seksuaaliterapian asiakkaiden ympärillä. Eri asiakkaiden tarinat ovat jaksojen moottori ja kuljettavat tarinaa eteenpäin. Näissä tarinoissa nuorilla on aina jokin selkeä seksuaalisuuteen liittyvä ongelma, joka jaksoissa halutaan ratkaista. Tapaus on aina eri, eikä siihen yleensä palata enää. Sarjan pääjuoni seuraa päähenkilö Otisin elämää, perhe- ja ystävyysuhteita. Jaksoissa kaikkien keskeisten henkilöiden tahdonsuunnilla on merkitystä ja niiden risteäminen luo konfliktia. Esimerkiksi sarjan ensimmäisen kauden toisessa jaksossa A-juoni seuraa Otisin aloittamista seksiterapeuttina. Hän on kyseisen juonilinjan päähenkilö ja hän tahtoo tulla paremmaksi ihmisten kohtaamisessa, vaikka onkin alussa epävarma koko asiasta. B-juoni seuraa Otisin kanssa seksiterapiaa pyörittävän Maeven elämää. Maeve haluaa hankkia rahaa vuokranmaksuun ja tässä jaksossa myös selvittää, onko hän raskaana. C-juoni kertoo Otisin seksuaaliterapeuttiäidistä Jeanista, joka tahtoo lähentyä poikansa kanssa. Jaksossa on myös toissijainen D-juoni, jossa koulukiusaaja Adam yrittää saada

entisen tyttöystävänsä Aimeen takaisin. Kaikki nämä neljä juonilinjaa törmäävät lopulta yhteen Aimeen syntymäpäiväjuhlassa, joissa osa ongelmista ratkeaa, osa jatkuu eteenpäin seuraaviin jaksoihin. Kaikkia hahmoja vetää eteenpäin jokin oma tavoite, mutta jakson lopputuleman kannalta yksikään niistä ei ole toista vähäpätöisempi.

Hahmon need eli tarve ei ole välttämättä sama asia kuin se mitä hän haluaa. Tarve ei välttämättä ole tiedossa, mutta se tulee ilmi lopulta, jos päähenkilö ei saa sitä mitä haluaa, mutta asiat kääntyvät kuitenkin parhain päin. Aina hahmon todellinen tarve ei välttämättä tule ollenkaan esille sarjan aikana tai se ei ainakaan ole selvästi nähtävissä. On kuitenkin kirjoittajalle hyödyllistä miettiä, mitä henkilöt tarinassa todella tarvitsevat. Tämä voi auttaa selvittämään, mihin suuntaan tarinaa viedään, ja se myös auttaa tekemään henkilöstä monipuolisemman. Niin kuin ei katsojan elämässä, ei tarinan päähenkilönkään elämässä aina se, mitä hän haluaa ole se, mihin hänen pitäisi päätyä. John Trubyn mukaan hahmoilla pitäisi olla niin psykologinen kuin moraalinenkin tarve. Päähenkilön psykologinen tarve vaikuttaa vain häneen itseensä, kun taas moraalinen liittyy muiden kunnolliseen kohteluun. (Truby 2007, 77.)

Sex Educationissa Otisin ongelma lähes koko sarjan ajan on se, kuinka epämukava asia seksuaalisuus hänelle on. Kun hän kuitenkin päätyy toimimaan seksiterapeutina koulussaan, hän on hyvä siinä, vaikka onkin epämukavuusalueellaan. Voidakseen jatkaa terapiaansa ja kehittyäkseen paremmaksi siinä hänen on löydettävä syyt siihen, miksi hänen henkilökohtainen seksuaalisuutensa on hänelle niin vaikea asia. Osa syistä on hyvin näkyvillä heti alussa, mutta paljon tulee ilmi vasta myöhemmin. Tämä tarve vetää Otisia eteenpäin taustalla koko sarjan ajan. Otisin psykologinen tarve on kehittyä seksiterapeutina, mutta moraalinen tarve on löytää oma seksuaalinen mukavuusalue ja sitä kautta pystyä auttamaan muita paremmin.

## 2.2 John Trubyn hahmoverkko

Kirjassaan *The Anatomy of Story* John Truby kertoo, että hahmoja pitäisi ajatella enemmän osana laajempaa hahmoverkkoa (character web) kuin yksittäisinä henkilöinä. Hänen mukaansa yksi tärkeimpiä askeleita hahmoja luodessa on yhdistää ja vertailla hahmoja keskenään. Aina kun vertaat toista hahmoa sankariin, erotat uusia puolia päähenkilöstäsi. Tällöin myös sivuhenkilöistä tulee todellisia ihmisiä. (Truby 2007, 57.) Käytän tästä eteenpäin hahmogalleriasta nimitystä hahmoverkko, sillä ne tarkoittavat suurin piirtein samaa asiaa. Termistä huolimatta pääasia on, että hahmoverkossa hahmoilla on tärkeä yhteys toisiinsa.

Trubyn mukaan yksi tapa yhdistää hahmoja toisiinsa on heidän tarkoituksensa tarinassa. Jokaisella hahmolla on erityisesti suunniteltu rooli tai tarkoitus, jota hän esittää auttaakseen tarinaa saavuttamaan päämääränsä (Truby 2007, 58). Näitä mahdollisia hahmojen funktioita ovat:

- Hero, eli sankari. Tarinan päähenkilö, jolla on jokin tavoite, jota kohti hän tähtää, mutta jolla on myös tarpeita ja heikkouksia, jotka estävät häntä. Kaikki muut hahmot ovat jollain tavalla suhteessa sankariin. (Truby 2007, 58.)
- Opponent eli vastustaja. Hahmo, joka haluaa voimakkaimmin estää päähenkilöä saavuttamasta päämääränsä. Yleensä hän haluaa samaa kuin sankari, mutta eri näkökulmasta. Hän ei välttämättä ole henkilö, jota sankari vihaa, vaan yksinkertaisesti joku toisella puolella. (Truby 2007, 59.)
- Ally eli liittolainen. Sankarin apulainen, joka yleensä haluaa samaa asiaa kuin sankari, mutta joskus hänellä on myös oma päämäärä. (Truby 2007, 59.)
- Fake-Ally Opponent eli valeliittolainen. Hahmo, joka vaikuttaa olevan sankarin puolella, mutta ei ole. Yleensä ajaa itsensä dilemmaan esittäessään sankarin ystävää ja alkaessaan tuntee itsensä liittolaiseksi. (Truby 2007, 59.)
- Fake-Opponent Ally eli vlevastustaja. Harvinaisempi hahmo, joka vaikuttaa olevan sankaria vastaan, vaikka onkin tämän puolella. (Truby 2007, 60.)
- Subplot character eli sivujuonihahmo. Nimestä huolimatta kyseessä ei ole sivujuonen päähenkilö. Subplot character kulkee sankarin tarinaa vastaavan matkan, mutta päätyy eri lopputulokseen. Hänen tehtävänsä on osoittaa, kuinka hän ja sankari käsittelevät samaa tilannetta eri kantilta. Vertailussa hän korostaa päähenkilön ominaisuuksia. (Truby 2007, 60.)

Trubyn teoria ehdottaa selkeää työjärjestystä hahmojen työstämiseen. Kun jokaisen hahmon funktio tarinassa on selvillä, on hyvä miettiä hänen arkkityyppiään (käsitellään tarkemmin luvussa 2.3). Tämän jälkeen tiedetään, mikä on kunkin hahmon rooli tarinan suuressa mittakaavassa. Sen jälkeen hahmoja voi yksilöllistää teeman ja vastusten mukaan. Huomio voidaan kohdistaa sankariin vasta sitten, kun ollaan täysin kartalla muiden hahmojen peruspiirteistä. Silloin mietitään, miten hänestä tehdään moniulotteinen henkilö. Tämän jälkeen sama käsittely tehdään vastustajalle, sillä hän on sankarin jälkeen

tärkein henkilö tarinassa. Kun nämä lähtökohdat ovat kunnossa, aletaan rakentaa tarinaa ja konfliktia niillä materiaaleilla, mitä näistä hahmoista lähtee. (Truby 2007, 56.)

Hahmoverkon hahmoja yksilöllistäessä on muistettava, että tarinan teema ei ole sama asia kuin sen aihe. Teema on moraalinen näkökanta, joka on erilainen kaikissa tarinoissa. Trubyn mukaan on tärkeää, että kirjoittaja luo hahmoja, jotka pakottavat päähenkilön kamppailemaan keskeisen ongelman kanssa. Näistä hahmoista jokaisen pitäisi myös käsitellä samaa moraalista ongelmaa eri näkökannoilta. Hahmoja kehitellessä heidän suhtautumistaan tähän keskeiseen ongelmaan pitäisi vertailla kaiken aikaa keskenään aloittaen tarinan tärkeimmästä suhteesta, eli konfliktista päähenkilön ja antagonistin välillä. (Truby 2007, 72.) Vaikka sarjoissa päähenkilöllä ei välttämättä usein olekaan yhtä keskeistä hahmoa, joka olisi hänen päävastustajansa, kirjoittajan pitäisi olla tietoinen, kenen kanssa päähenkilö on eniten konfliktissa.

### 2.3 Arkkityypit

Arkkityypit ovat universaaleja hahmojen malleja, jotka ovat löydettävissä tarinoissa aina antiikin Kreikan mytologiasta nykypäivän Netflix-sarjoihin asti. Arkkityypit pysyvät samoina, mutta tapa, jolla ne esiintyvät, muuttuu jokaisella vuosikymmenellä. Niiden käyttö riippuu kerrotusta tarinasta. (Halperin 1996, 7.) Arkkityyppien käyttö hahmojen perustana antaa heille nopeasti painoarvoa, koska jokainen tyyppi edustaa peruskaavaa, jonka katsoja tunnistaa (Truby 2007, 67). Psykologisena käsitteenä arkkityypeistä puhui ensimmäisen kerran Carl Jung. 90-luvulla Christopher Vogler kirjoitti osin hänen ajatuksiinsa ja osin amerikkalaisen antropologi Joseph Campbellin teokseen *Sankarin tuhannet kasvot* nojaavan kirjan *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, joka on yleinen käsikirjoittajien apuväline. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, julkaisuvuosi tuntematon). Vaihtoehtoisesti syventävän arkkityyppiteorian on kehitellyt John Truby, ja hän käsittelee sitä kirjassaan *The Anatomy of Story* (2007).

#### 2.3.1 Voglerin arkkityypit

Vogler kertoo, ettei arkkityyppejä pidä ajatella jäykkinä rooleina vaan toimintoina, joita hahmot väliaikaisesti tekevät päästäkseen päämääräänsä (Vogler 2007, 24). Vaikka päähenkilö pysyykin päähenkilönä tarinan ajan, muiden henkilöiden roolit saattavat muuttua. Yksi hahmo voi osoittaa useiden eri arkkityyppien piirteitä tarinan eri vaiheissa.

Ideaalitilanteessa jokaisen tasapainoisen hahmon pitäisi osoittaa vähän jokaisen arkkityypin piirteitä, koska arkkityypit ovat niiden osien ilmentymiä, jotka luovat kokonaisen persoonallisuuden (Vogler 2007, 33).

Voglerin (2007, 26) mukaan yleisimpiä arkkityyppejä ovat hero, mentor, threshold guardian, herald, shapeshifter, shadow, ally ja trickster.

- Hero eli sankari. Tarinan päähenkilö ja aktiivisin hahmo, joka on valmis uhraamaan omat tarpeensa muiden ihmisten vuoksi. Hän on katsojan ikkuna tarinaan, henkilö johon on tarkoitus samaistua. Hän yleensä muuttuu eniten tarinan aikana. (Vogler 2007, 30 - 31.)
- Mentor eli mentori tunnetaan myös toisella nimellä wise old man tai wise old woman. Yleisesti ottaen mentori auttaa ja kouluttaa päähenkilöä sekä antaa tälle lahjoja. Hänen päätehtävänsä on motivoida sankaria ja auttaa häntä pääsemään pelkonsa yli sekä ajoittain toimia jopa päähenkilön omatuntona. Mentoria käytetään myös usein tärkeän informaation istuttamiseen. (Vogler 2007, 39 - 43.)
- Threshold guardian eli portinvartija on este päähenkilön tiellä kohti tavoitettaan. Hän ei ole tarinan virallinen päävihollinen, mutta yleensä kuitenkin jollain tavalla liitoksissa häneen. Portinvartija voi olla myös ei-ihmismäinen este, kuten huono sää, huono onni tai ennakkoluulo. Tärkeintä on kuitenkin tarkoitus testata sankaria matkalla kohti päämäärää. (Vogler 2007, 50.)
- Herald eli sanansaattaja on hyvä, paha tai neutraali henkilö tai jokin ulkoinen asia, joka motivoi päähenkilöä toimimaan. Hän useimmiten esiintyy ensimmäisessä näytöksessä motivoimassa sankaria ottamaan annetun tehtävän vastaan. Uusia motivaattoreita voi ilmestyä myös myöhemmin tarinan aikana. Herald on merkki siitä, että jonkin päähenkilön elämässä on pakko muuttua. (Vogler 2007, 55 - 57.)
- Shapeshifter eli muodonmuuttaja on yksinkertaistettuna hahmo, joka "vaihtaa roolia" joko negatiiviseen tai positiiviseen suuntaan tarinan aikana. Hän esiintyy eniten suhteissa naisten ja miesten välillä ja vielä useammin päähenkilön romanttisena kiinnostuksen kohteena. Muodonmuuttajan ulkonäkö tai käytös muuttuu tarinan tarpeen mukaan. Tämän arkkityypin tarkoitus on tuoda tarinaan epäilystä ja jännitettä. (Vogler 2007, 59 - 63.)

- Shadow eli varjo edustaa pimeän puolen energiaa ja jonkin asian edustamattomia, tajuamattomia tai hylättyjä puolia. Se on asioita, joita päähenkilö ei itse myönnä itselleen, mutta se voi myös suojata joitakin positiivisia puolia, jotka eivät ole jostain syystä päässeet esille. Varjon tehtävä on haastaa sankari ja olla hänelle hänen arvoisensa vastustaja. Hänen ei pidä olla läpeensä vain paha tai täydellinen, sillä nämä asiat tekevät hänestä epäuskottavan. On tärkeää muistaa, että useimmat varjot eivät pidä itseään vihollisena, vaan heidän näkökulmastaan tarinan vihollinen on juuri se henkilö, jonka puolella katsoja on. (Vogler 2007, 65 - 68.)
- Ally eli liittolainen on päähenkilön puolella. Henkilö, joka on päähenkilön seurana, harjoittelukaverina, omatuntona tai koomisena helpotuksena. Hän humanisoi sankaria, lisää uusia ulottuvuuksia hänen persoonaansa ja haastaa tätä. Heidä voi olla yksi tai useampi, mutta liittolaisen pääasiallinen merkitys on auttaa päähenkilöä matkalla kohti tavoitettaan. (Vogler 2007, 71.)
- Trickster eli veijari on hahmo, jonka on tarkoitus tuoda koomista helpotusta tarinaan. Hän ilmaisee ilkitöiden energiaa ja tarvetta muutokselle. Veijarin tarkoitus on helpottaa tarinaan syntyvää painetta ja konfliktia, ettei tarinasta tule katsojalle liian raskasta seurattavaa. Jopa raskaimmassa draamassa katsojalle taataan hetki naurua, jotta hän jaksaa olla kiinnostunut tarinasta jatkossakin. Lisäksi pienet komedian hetket juuri ennen traagista tapahtumaa korostavat vielä enemmän menetystä. Vogler kertoo kirjassaan ohjeeksi kirjoittajalle: "Laita heidät itkemään paljon ja nauramaan vähän." (Vogler 2007, 77 - 78.)

Vogler (2007, 24) kertoo, että tarinankertojat valitsevat nimenomaan hahmoja ja suhteita, jotka resonovat arkkityyppien kanssa luodakseen kaikille tunnistettavia dramaattisia kokemuksia. Vaikka hahmon todettaisiinkin edustavan tiettyä arkkityyppiä tarinan alussa, tämä ei tarkoita, että hän on vain sitä tarinan loppuun asti. Voglerin mukaan myös heikkoudet ja epätäydellisyydet tekevät hahmoista todentuntuisempia ja miellyttävämpiä (Vogler 2007, 31).

### 2.3.2 Trubyn arkkityypit

Yksi suuri ero Trubyn ja Voglerin arkkityyppiteorioiden välillä on se, että Truby (2007, 67) ei pidä varjoa omana arkkityyppinään, vaan se edustaa jokaisen tyyppin negatiivisia taipumuksia. Hänen teoriassaan arkkityyppijä ovat king or father, queen or mother, wise

old man or wise old woman or mentor or teacher, warrior, magician or shaman, trickster, artist or clown, lover ja rebel. Truby lähestyy teoriassaan näitä hahmotyyppejä heidän heikkouksien ja vahvuuksiensa kautta.

- King or father eli kuningas tai isä johtaa kansaansa niin, että he voivat menestyä ja kasvaa. Hän saattaa kuitenkin pakottaa ihmiset ympärillään käyttäytymään alistavien sääntöjen mukaan tai vaatia, että muut ihmiset elävät vain hänen nautintonsa ja hyötynsä eteen. (Truby 2007, 68.)
- Queen or mother eli kuningatar tai äiti antaa ihmisille huolenpitoa ja suojaa, jonka varjossa ihmiset voivat kasvaa. Hän voi myös olla ylisuojelevainen tyranniaan saakka tai pitää lapsensa lähellään häpeän tai syyllisyyden keinoin. (Truby 2007, 68.)
- Wise old man or woman or mentor or teacher eli vanha visas mies tai nainen, mentori tai opettaja välittää tietoa ja viisautta eteenpäin, jotta ihmiset voivat elää parempaa elämää ja yhteiskunta voi parantua. Hän saattaa myös pakottaa oppilaansa ajattelemaan tietyllä tavalla ja korostaa oman itsensä mahtavuutta idean mahtavuuden sijaan. (Truby 2007, 68.)
- Warrior eli soturi edistää oikeutta käytännön keinoin. Hän saattaa uskoa, että kaikki heikko pitää tuhota, ja näin alkaa edistää vääryyttä. (Truby 2007, 69.)
- Magician or shaman eli taikuri tai shamaani voi tehdä näkyväksi syvemmän todellisuuden aistien takana ja tasapainottaa tai hallita maailman piilotettuja voimia. Hän voi myös manipuloida todellisuutta orjuuttaakseen muita ja tuhota luonnon järjestyksen. (Truby 2007, 69.)
- Trickster eli veijari käyttää itsevarmuutta, juonia ja sanataituruutta saadakseen mitä haluaa. Hänestä voi tulla myös valehtelija, joka välittää vain itsestään. (Truby 2007, 69.)
- Artist or clown eli taiteilija tai klovni määrittelee erinomaisuuden ihmisille tai vastavuoroisesti myös näyttää, mikä ei toimi. Hän voi vaatia ultimaattista täydellisyyttä, luoda täysin kontrolloidun maailman tai repiä kaiken kappaleiksi niin, ettei millään ole arvoa. (Truby 2007, 70.)

- Lover eli rakastaja antaa huolenpitoa ja ymmärrystä, joka voi tehdä henkilöstä kokonaisen ja onnellisen. Hän voi myös hukata itsensä tai pakottaa toisen ihmisen varjoonsa. (Truby 2007, 70.)
- Rebel eli kapinallinen on hahmo, jolla on rohkeutta erottua joukosta ja nousta orjuuttavaa systeemiä vastaan. Hänellä ei kuitenkaan ole yleensä parempaa vaihtoehtoa tarjolla, joten hän vain tuhoaa yhteiskunnan. (Truby 2007, 70.)

Vaikka arkkityypit näin nimettyinä ja esiteltyinä kuulostavat lähinnä fantasiatarinan tai sankarin matkan hahmoilta, on hyvä muistaa, että ne ovat vain yksinkertaistuksia erilaisista hahmotyypeistä. Warrior voi yhtä hyvin olla Kummisetä-elokuvien Sonny kuin Star Warsin Han Solokin. Rebel ei välttämättä kirjaimellisesti vastusta yhteiskuntaa tai tuhoa sitä, vaan kyseessä voi olla myös jonkin pienemmän arkisen vääryyden kohtaaminen. Hahmotyypit ovat universaaleja ja ovat löydettävissä arkipäiväisemmissäkin tarinoissa.

### 3 Mikä on nuortensarja?

Nuortensarjan tarkkaa luokittelua etsiessä tulee harvoin vastaan yhtä tarkkaa kohderyhmän määritelmää. Se vaihtelee paljon riippuen eri lähteistä, joten tätä tutkimusta varten olen itse määritellyt ikähaarukan. Määritelmään vaikuttavat ikä, jolloin yleisesti teini-iän katsotaan alkavan ja Suomen nuorisolain ensimmäisen luvun kolmas pykälä, jonka mukaan nuoria ovat kaikki alle 29-vuotiaat (Finlex 2016). Näiden perusteella nuortensarjat ovat pääasiassa 13 - 29-vuotiaille suunnattuja tv-ohjelmia, joiden päähenkilöt ovat yleensä saman ikäisiä kuin kohderyhmänsä. Sarjat sijoittuvat useimmiten nuorelle tuttuun ympäristöön, kuten kouluun (esimerkiksi SKAM) tai tuntemattomaan ympäristöön, jolle annetaan samaistuttavia piirteitä (esimerkiksi Sekasin, joka sijoittuu suljetulle osastolle). Samaistuttavuus on yhtä tärkeä piirre nuorille tehdyissä tarinoissa kuin muissakin, mutta on ihan yhtä tärkeää ottaa huomioon hahmojen ikä. Seitsemännellä luokalla oleva katsoo kyllä sarjaa, jonka päähenkilö on yhdeksäsluokkalainen, jollaiseksi nuori itse haluaa tulla, mutta yhdeksännellä luokalla ei katsota sarjaa, jonka päähenkilö on katsojaa itseään nuorempi, sillä hän on itse käynyt tämän vaiheen jo läpi. Kohderyhmän ikähaarukan vanhemmalla puolella nostalgisia tunteita herättäviä sarjoja yläasteelta taas katsotaan oikein mielellään.

### 3.1 Sarjojen hahmot ja aiheet

Nuortensarjassa päähenkilöiden ohella tärkeitä hahmoja ovat heidän vanhempansa ja muut aikuiset heidän ympärillään. Millaisesta perheestä hahmo on lähtöisin, missä määrin aikuisia näytetään, ja mikä heidän roolinsa päähenkilön elämässä on? Vaikka sarjaa ideoidessa päättäisikin olla näyttämättä vanhempia ollenkaan, heistä usein kysytään erilaisissa tuotantoyhtiöiden palautepalavereissa. Esimerkiksi yhdysvaltalaisessa musikaalidraama Gleessä (USA, 2009-2015), joka kertoo lukiolaisten muodostamasta koulukuorosta, koko koulusta nähdään keskeisinä hahmoina vain kuusi henkilökunnan jäsentä. Oppilaiden vanhemmista taas vain kaksi on aktiivisesti mukana sarjan juonessa, vaikka kaikki nuoret ovat tasavertaisesti sarjan päähenkilöitä. Näitä kahta lukuun ottamatta vanhemmat ovat sarjassa yleensä vierailevia henkilöitä, jotka ovat esillä yksi tai kaksi jaksoa kerrallaan. Vaikka vanhemmat eivät olisikaan fyysisesti läsnä sarjassa näkyvinä hahmoina, heistä puhutaan kuitenkin yhtenä ja katsoja on hyvin perillä eri perheiden lähtökohdista tarinaa seurattaessaan.

Yksi käsitellyimpiä aiheita nuortensarjassa on ihmissuhteet. Varsinkin romanttiset suhteet ovat usein keskeisessä roolissa, mutta harvoin pääjuonena. Sarjan keskeisin tarina keskittyy usein itsensä löytämiseen tai kaveripiiriin ongelmiin, mutta monesti yksi keskeisimpiä koko kauden läpi kulkevia sivujuonia on hahmon ensirakkaus, ihastuminen tai jo pitempään jatkunut parisuhde. Jotta nuortensarja on katsojalleen samaistuttava, on sen käsiteltävä heille samaistuttavia aineita. Suurin osa ihmisistä kokee ensimmäiset ihastumisensa teininä, jolloin ensirakkauden rooli tarinassa on sarjan kannalta olennainen. Kaikkien sarjan keskeisten hahmojen ei kuitenkaan tarvitse päätyä parisuhteeseen tai edes tavoitella sitä missään vaiheessa tarinaa. Jos hahmo kuitenkin on ihastunut johonkuhun pitää muistaa, että joskus suora totuus voi olla tylsää tai hämmentävää. Amerikkalaisen musikaalisarja Gleen kuuden kauden aikana lähes kaikki hahmot ovat jossakin vaiheessa ihastuneet toisiinsa tai olleet parisuhteessa keskenään. Vaikka todellisuudessa tämä voisikin olla tiiviissä yhteisössä täysin realistista, sarjassa se voi toimia luontaantyöntävänä elementtinä. Jos hahmojen välisen suhteen rakentumiseen ei anneta kunnolla aikaa, se voi tuntua pakotetulta ja vain juoneen perustavalta käänteeltä. Parisuhteen etenemisen kannustaminen on vaikeaa, jos sarja yhtenä lopettaa hahmojen väliset parisuhteet muutaman jakson välein. Tämä on tietysti eri asia, jos sarja keskittyy tarkemmin seurustelukumppanin etsimisen ympärille tai päähenkilö on alusta asti taipuvainen irtosuhteisiin. Tärkeintä on, että muodostuvat suhteet ovat henkilöille luonteenmukaisia ja niissä on sarjan kontekstissa järkeä. Esimerkiksi Sex Educationin kahden kauden aikana keskeisten hahmojen parisuhdetilanne muuttuu useaan kertaan,

mutta Gleestä poiketen tämä toimii, sillä hahmojen välille ehtii rakentua kunnollinen ke-mia, katsoja on tunnistanut ihastumisen tai jättämisen merkit eikä kenenkään suhde tule puun takaa. Sarjan seksuaalisuuteen keskittyvästä tarinasta huolimatta tarinaan mahtuu myös henkilöitä, jotka eivät hae parisuhdetta, vaan suhtautuvat ihmissuhteisiinsa va-paammin tai eivät mieti asiaa lainkaan.

### 3.2 Huomioitavaa nykypäivän nuortensarjassa

Nuortensarja 2020-luvulla on monilta osin erilainen kuin 10 vuotta sitten. 2000-luvun lo-pulla tuli paljon tunnettujen esiintyjien uria aloittavia Disney Channelin tuotantoja kuten Hannah Montana (USA, 2006-2011). Samaan aikaan draamapuolella alkoi esimerkiksi Skins – Liekeissä (Skins, Iso-Britannia, 2007-2013). Molemmat olivat menestyneitä sar-joja aikanaan. 2010-luvulla menestyneitä olivat esimerkiksi monet erilaiset fantasiasarjat kuten Vampyyripäiväkirjat (The Vampire Diaries, USA, 2009-2017). Vaikka nämä sarjat ovat edelleen hyviä itsessään, monet niistä ovat vanhentuneet nopeasti kohderyhmän silmissä. Jo aiemmin sarjat käsittelivät ulkonäköpaineita, itsensä löytämistä, itsetuntoa, perhesuhteita, ystäviä, ihastumista ja seksuaalisuutta, mutta eri tavalla kuin moni nyt pinnalle noussut nuortensarja.

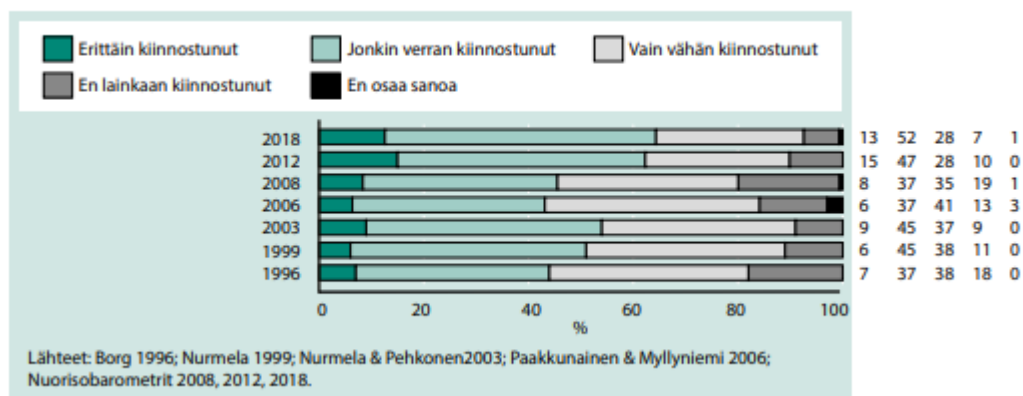
Tärkeä elementti 2020-luvun nuortensarjassa on sosiaalinen media. Se on lähes jokai-sella nuorella käytössä päivittäin, eikä olisi realistista yrittää esittää nykyaikaista nuorta ilman puhelimen arkipäiväistä käyttöä. Poikkeustapauksena on tietenkin, jos sarja sattuu olemaan epookki, tietynlainen dystopia tai fantasiasarja. Monet nuortensarjat (kuten SKAM ja Sex Education) ovat alkaneet jo sisällyttää tekstiviestein käytävää dialogia oh-jelmiinsa. Vuonna 2016 nuorisotutkimusseura teki laajan tutkimuksen *Media hanskassa* (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016), joka käsittelee nuorten median käyttöä. 81 pro-sentilla vastanneista on käytössä oma älypuhelin. Käyttötavoista esille nousevat eniten muiden julkaiseman sisällön katseleminen (84 %), kuvien ja videoiden jakaminen kave-reille (53 %) ja yksityinen viestittely kavereiden kanssa esimerkiksi Whatsappin kautta (50 %). Vaikka nuorilla onkin paljon kanssakäymistä sosiaalisessa mediassa, vain 43 prosenttia vastanneista piti nettiä niin tärkeänä, että käyttää sitä melkein aina. Tutkimus-tuloksia katsellessa tähän tuo kuitenkin ristiriitaa se, että vaikka suurin osa nuorista käyt-tää omasta mielestään nettiä sopivasti, suuren joukon mielestä kaverit ympärillä käyttä-vät sitä liikaa. Tästä voidaan päätellä, että monille vastanneista median käyttö voi olla jo muodostunut luontaiseksi osaksi arkielämää, jota ei enää niin mietitä.

Viime vuosina on kuulunut paljon puhetta siitä, kuinka varsinkin teini-ikäiset tänä päivänä ovat todella poliittisesti valveutuneita kiihtyvän ilmastonmuutoksen ja muun kokemansa epäoikeudenmukaisuuden johdosta. Vuoden 2018 nuorisobarometri tutki poliittista vaikuttamista ja nuorten suhtautumista Eurooppaan. Tutkimuksesta käy ilmi, että vaikka 61 prosenttia kyselyyn vastanneista nuorista on edes jollakin tasolla kiinnostunut politiikasta, nuorien äänestysprosentti on edelleen hyvin matala.

Tutkimuskirjallisuudessa nuorten poliittisesta toiminnasta esitetään kahta erilaista tulkintaa: toisen, erityisesti laskevien äänestysprosenttien pohjalta tehdyn tulkinnan mukaan nuorten epäpoliittisuus ja kiinnittymättömyys perinteiseen politiikkaan on lisääntymässä. Toinen tulkinta taas korostaa nuorten uusia poliittisia toimintoja, kuten kuluttamista, media-aktivismia ja uusia poliittisia liikkeitä, ja näkee nuorten kiinnittyvän yhteisten asioiden hoitamiseen edustuksellisesta demokratiasta poikkeavalla tavalla. (Pekkarinen ja Myllyniemi, Vaikutusvaltaa Euroopan laidalla – Nuorisobarometri 2018, 19.)

Samassa nuorisobarometrissa olevan taulukon mukaan kuitenkin 65 prosenttia vastanneista nuorista oli vähintään jonkin verran kiinnostunut politiikasta, kun taas vuoteen 1996 verrattuna vastanneista näin ajatteli vain 44 prosenttia (Kuva 1 alla). Tähän voi tietenkin vaikuttaa se, että nykyään tieto maailmalla tapahtuvista asioista on helpommin ja nopeammin saatavilla kuin se oli 90-luvulla, jolloin siihen pystyy muodostamaan mielipiteenkin nopeammin.

KUVIO 2. "KUINKA KIINNOSTUNUT OLET POLITIIKASTA?" VERTAILU 1996–2018. 18–29-VUOTIAAT. (%)



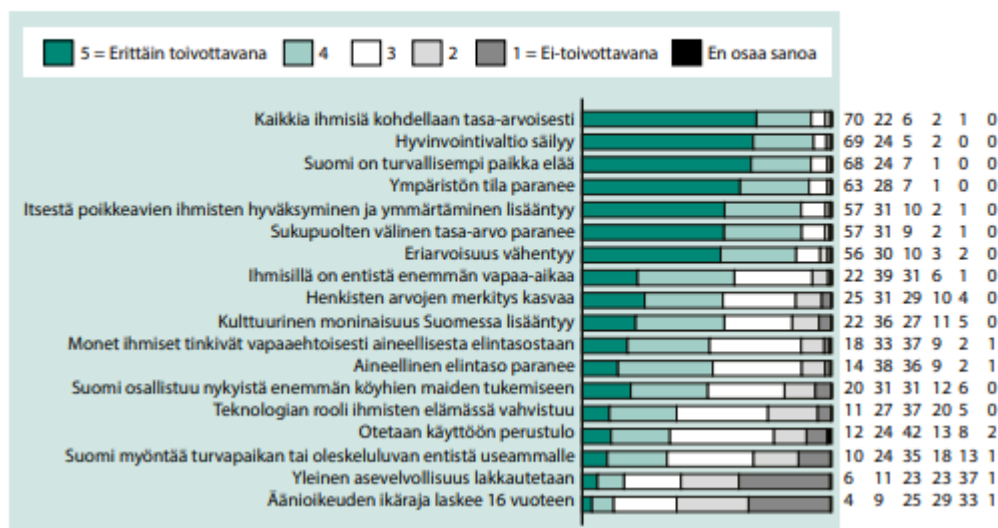
Kuva 1 Nuorisobarometrin tilastotietoa nuorten poliittisesta kiinnostuksesta. Pekkarinen & Myllyniemi 2018.

Vuoden 2018 tienoilla oli paljon tapahtumia, jotka saattavat myös osallaan vaikuttaa nuorten poliittiseen kiinnostukseen. Maailmanpolitiikan lisääntynyt epävarmuus, koulu-

tusleikkaukset, työttömyysturvan heikennykset, tasa-arvoinen avioliittolaki, ilmastonmuutos ja muut ympäristökysymykset, pakolaiskysymys, brexit, Trump – kaikki nämä ovat asioita, jotka saattavat lisätä politiikan kiinnostavuutta nuorten parissa. Nuorisobarometrissa todetaan nuorien kokevan tärkeiksi arvoiksi demokratian, tasa-arvon, vapauden, rauhan, ihmisoikeudet ja ympäristön kunnioittamisen. (Pekkarinen ja Myllyniemi 2018, 22 - 24.)

Vuoden 2016 Nuorisobarometri tutki nuorten (15-29-vuotiaiden) suhtautumista tulevaisuuteen ja sitä, millainen nuoret toivovat sen olevan. Yksi haastattelukysymyksistä oli, miten toivottavina haastateltava pitää hänelle esitettyjä väitteitä tulevaisuudesta ja sen kehityskulusta. Kyselyssä oli väitteitä niin yleisen asevelvollisuuden lakkauttamisesta turvapaikansaajien määrän lisääntymiseen ja kaikkien tasa-arvoisesta kohtelusta ympäristön tilan paranemiseen. 70 prosenttia vastanneista piti kaikkien ihmisten välistä tasa-arvoa erittäin toivottavana asiana. Viiteen toivotuimpaan asiaan pääsivät myös hyvinvointivaltion säilyminen, Suomi turvallisena elinpaikkana, ympäristön tilan paraneminen ja itsestä poikkeavien ihmisten hyväksyntä ja ymmärtäminen. (Myllyniemi 2016, 21.) Yleisesti tutkimusta lukiessa tulee ilmi, kuinka 2010-luvun lopulla nuoret pitävät erityisen tärkeänä erilaisten ihmistyyppien mahdollisuutta elää rauhassa keskenään kukin omalla tavallaan.

KUVIO 3. "KUINKA TOIVOTTAVANA PIDÄT SEURAAVIA KEHITYSKULKUJA TULEVAISUUDESSA SUOMESSA?" (AIKAJÄNNE 10 VUOTTA, %)



Kuva 2 Mitä pidät toivottavana kehityskulkuna tulevaisuudelle (Myllyniemi 2016, 21)

Poliittinen herääminen ei tietenkään tarkoita, että jokaisen nuortensarjan pitäisi tai kannattaisikaan käsitellä maailmalla tapahtuvia vakavia asioita. Lisäksi asioiden käsittelyn

ohella on tärkeää muistaa, että hahmoilla on muitakin kiinnostuksen kohteita heille keskeisten arvojen ohella ja jotta hahmot samassa kaveriporukassa ovat uskottavia, heillä pitää myös olla hauskaa. Ilmiö alkaa kuitenkin näkyä nuortensarjojen hahmoissa ja aiheissa. Esimerkiksi vuonna 2017 julkaistua norjalaista nuortensarjaa SKAMia on ylistetty paljon siitä, miten se käsittelee esimerkiksi homoseksuaalisuutta ja seksuaalista hyväksikäyttöä. Isakin kaudella hänen täytyy hyväksyä oma seksuaalisuutensa, mutta hänen suhteensa Eveniin kuvataan rakkautena keskittymättä siihen, että kyseessä on kahden pojan välinen suhde. Sarjan kakkoskaudella taas Nooran poikaystävän veli kiristää Nooraa tästä ottamallaan alastonkuvalla. Kohtaus, jossa hän kohtaa hyväksikäyttäjänsä on saanut julkista tukea poliisilta, ja on jopa ehdotettu, että sitä pitäisi näyttää kouluissa osana opetussuunnitelmaa. (NRK 2017.) Sarja käsittelee myös rasismia ja ennakkoluuloja ja yksi sarjan päähenkilöistä, muslimityttö Sana, on ensimmäisiä pohjoismaisten nuortensarjojen muslimipäähenkilöitä. SKAMia käsitellään tarkemmin seuraavassa luvussa.

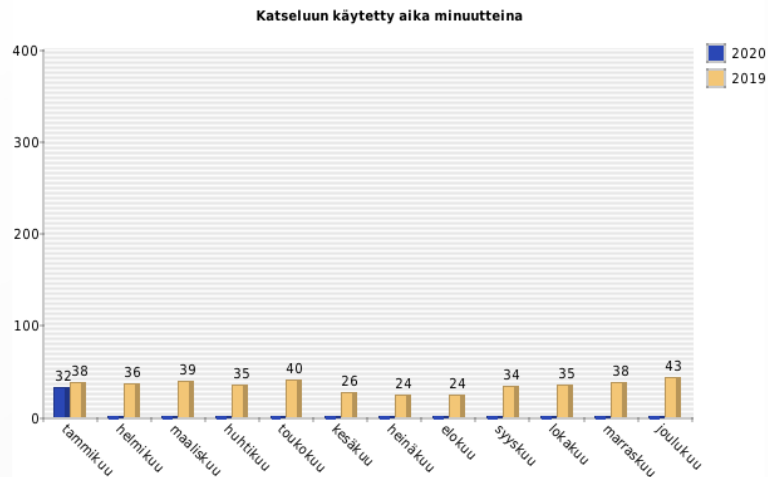
Nuortensarjassa tärkeää on myös huomioida alusta, jolta kyseistä sarjaa katsotaan. Vuonna 2019 10 - 24-vuotiaat katsoivat ohjelmia lineaarisesta televisiosta enimmillään 43 ja vähimmillään 24 minuuttia kuukaudessa verrattuna 25 - 44-vuotiaisiin, joiden katselumäärä on lähes kaksinkertainen ympäri vuoden (vrt. kuvat 3 ja 4 alla). Tällöin nuortensarjan lähettäminen lineaarisessa televisiossa ei ole läheskään yhtä kannattavaa, kuin aikuisemmalle yleisölle suunnatun ohjelman. Striimauspalvelu Netflix pitää käyttäjädataansa hyvin salattuna, joten siihen vertaaminen on haastavaa, mutta vuoden 2019 katsotuimpien sarjojen top 5-listasta kolme eli Stranger Things, Umbrella Academy ja Sex Education ovat eri ikäisille suunnattuja nuortensarjoja (Koblin 2019). Vaikka Netflixin tarkkoja katsojalukuja ei olekaan julkaistu, voimme tämän perusteella olettaa heidän katsojakuntansa olevan keskimäärin nuorempaa. Tai sitten Netflixin sarjat sopivat samaan aikaan monille eri kohderyhmille. Sosiaalisen median palvelu Youtuben käyttäjistä suurin osa on 18 - 34-vuotiaita, ja pelkästään mobiilissa se tavoittaa enemmän katsojia kuin yksikään TV-yritys (Youtube). Nuortensarjojen jaksojen pituus alkaakin muistuttaa enemmän ja enemmän niin sanottua ”Youtuben videopituutta”, eli 12 - 20 minuuttia. Useita sarjoja myös julkaistaan nykyään suoraan Youtubeen, jotta nuori katsojakunta löytää sen helpommin.

## Katseluun käytetty aika

Kuukausittainen katseluun käytetty aika ikäryhmittäin ▼

10-24-vuotiaat ▼

### Edellinen kuukausi



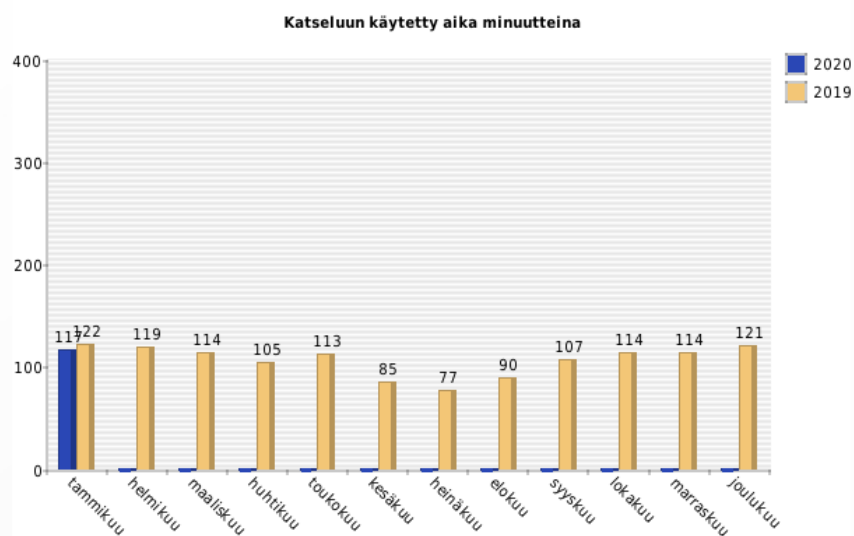
Kuva 3 10-24-vuotiaiden tv:n katselu kuukausittain (Finnpanel 2020)

## Katseluun käytetty aika

Kuukausittainen katseluun käytetty aika ikäryhmittäin ▼

25-44-vuotiaat ▼

### Edellinen kuukausi



Kuva 4 25-44-vuotiaiden tv:n katselu kuukausittain (Finnpanel 2020)

## 4 Nuortensarjojen hahmojen purkua

Tästä eteenpäin tutkin kahden eri nuortensarjan hahmoja ja sitä, mikä näissä sarjoissa tekee hahmoista samaistuttavan. Esimerkkeinä ovat kansainvälisesti menestynyt norjalainen nuortensarja SKAM ja oma nuortensarjaprojektini KMC.

### 4.1 SKAM

SKAM on norjalainen Nrk-kanavalta tullut ja Julie Andemin luoma nuortensarja, jonka viimeinen jakso lähetettiin keväällä 2017. Sarja kertoo Osloilaisen Hartvig Nissen koulun oppilaista. Sitä tehtiin neljä kautta ja jokaisella kaudella oli oma päähenkilönsä. Ensimmäisen kauden päähenkilö oli Eva ja se käsitteli pääteemanaan ihmissuhteita. Toisella kaudella seurataan Nooraa ja tutkitaan pakkomielteitä. Kolmas kausi kertoo homoseksuaalisuudesta ja rakkaudesta päähenkilönsä Isakin kautta ja neljännellä kaudella seurataan muslimityttö Sanaa ja hänen kanssaan kulttuuri-identiteettiä ja sisäistä taistelua. (NRK 2017.)

Sarjassa poikkeuksellista oli sen ajankohtaisuus. Nettisarja julkaistiin lyhyissä pätkissä NRK:n nettisivuilla. Julkaisu tapahtui reaaliajassa. Jos klippi näytti hahmot kello 20:00 perjantai-iltana, se oli nähtävillä sivulla 20:00 perjantai-iltana. Myös hahmojen Instagram-tileillä pystyi seurata sarjan juonen etenemistä. Myöhemmin viikolla julkaistiin sitten kokonainen jakso, joka sisälsi myös aiemmin julkaistut klipit. Myös käsikirjoitus kirjoitettiin reaaliajassa vain pari päivää ennen seuraavan jakson kuvauksia. Käsikirjoittaja käytti hyödykseen fanien ja näyttelijöiden palautetta kirjoittaessaan. (NRK 2017.) SKAMissa myös musiikki, joka kohtauksessa soi, on kirjoitettu käsikirjoitukseen. Kohtauksissa soivat kappaleet vaikuttavat myös olennaisesti vallalla olevaan tunnelmaan ja kappalevalinnat osoittavat, että Andemilla on ollut hyvä käsitys kohderyhmästään ja heidän mieltymyksistään.

Vaikka SKAMin kolmas kausi keskittyykin Isakiin, sarjan keskiössä yleensä on viiden tytön kaveriporukka. Eva, Noora, Vilde, Chris ja Sana edustavat kukin eri lähtökohdista tulevia tavallisia norjalaisia teinityttöjä. Noora on vahva feministi, joka joutuu kyseenalaistamaan omaa maailmankuvaansa rakastuessaan koulun suosituimpaan poikaan Williamiin, johon Vildellä on lähes pakkomielteinen ihastus. Päällepäin aina iloisella Vildellä taas on vaikeat olosuhteet kotonaan masentuneen äitinsä kanssa, mutta hän pitää sen piilossa viimeisen kauden viimeiseen jaksoon saakka. Vildellä on myös syömishäi-

riön oireita, joista hän pääsee sarjan edetessä yli. Sana on muslimityttö, joka yrittää pysyä uskollisena uskonnolleen, mutta samalla kohtaa samanlaisia ongelmia, kuin muutkin teinitytöt – ihastuminen, kavereiden juominen ja perhesuhteet näin esimerkiksi. Sanan kauden pääkysymys onkin, että onko välittäminen vahvuutta vai heikkoutta. Evan tarina kertoo eniten ihmissuhteista. Ensimmäisellä kaudella hänen välinsä entiseen parhaaseen ystävään Ingridiin ovat menneet ja nykyään Ingrid viettää aikaa tyttöporukassa nimeltä Pepsi Max. Eva seurustelee Jonaksen kanssa ja katsoja seuraa, kuinka Eva yrittää selvittää, kuka hän itse on ja kuinka hänen ja Jonaksen suhde kehittyy ja lopulta päättyy. Chris on välittävä ihminen ja tukee ystäviään, sekä koettaa aina saada heidät nauramaan. Hän on tyttöporukan vähän pyöreä ja koominen hahmo, joka sai muuten pitkälle mietitystä ja valveutuneessa sarjassa kritiikkiä yksilotteisuudesta. Chris on tyttöporukasta ainoa, jonka hahmo jää pintapuoliseksi, emmekä opi hänen taustoistaan sen enempää.

Sarjan jokaisen kauden päähenkilön tarinan olennaisena osana on jokin romanttinen suhde tai sen muutos. Ensimmäisellä kaudella Eva on jo alussa parisuhteessa Jonaksen kanssa ja kauden aikana seurataan, kuinka elämänmuutokset koettelevat heidän parisuhdettaan ja lopulta he eroavat. Kauden aikana esitellään myös Penetrator-Chris, joka on vähän vanhempi poika, johon Eva alkaa osoittaa ihastumisen merkkejä. Toisella kaudella seurataan Nooran ja Williamin suhteen kehittymistä inhosta rakkaudeksi. Noora ei voi aluksi sietää Williamin asennetta ja käytöstä tähän ihastunutta Vildeä kohtaan, mutta tutustuttuaan Williamiin Nooralle paljastuu uusia piirteitä niin hänestä itsestään kuin Williamistakin. Kolmannen kauden pääjuoni seuraa, kuinka Isak ihastuu Eveniin, jolla on tyttöystävä. Kauden aikana he kuitenkin lähentyvät ja muodostavat parisuhteen molempien samalla kasvaessa ihmisinä. Sanan tarina seuraa hänen ihastustaan hänen veljensä kaveriin Yousefiin, jonka kanssa hänellä on ratkaisevasti erilainen maailmankuva. Sarjan parisuhteista mikään ei ole liian yksinkertainen, kaikissa on omat merkittävät käännteensä ja keskeiset henkilöt oppivat niistä myös jotakin muuta.

Skam on todella vahvasti nuoriin keskittynyt sarja. Suurimmaksi osaksi hahmot tulevat jollakin tavalla rikkoutuneista kodeista. Skamin hahmojen vanhemmista on vaihtelevasti tietoa. Evan vanhemmat ovat eronneet ja hän asuu äitinsä kanssa Oslossa. Hänen isäänsä ei koskaan nimetä, mutta hänestä on muuten puhetta. Evan äiti on usein poissa kotoa työkiireiden takia, joten Eva on paljon kotona yksin ja pystyy siksi kutsumaan kavereita kylään, kun siltä tuntuu. Sarjan aikana Nooran vanhempia ei nähdä ollenkaan, sillä hän asuu kollektiivissa kahden muun nuoren kanssa. Hänen vanhemmistaan ei juu-

rikaan puhuta, mutta Noora on lähtenyt kotoa 15-vuotiaana. Chrisistä tiedetään, että hänellä on äiti, isosisko ja isoäiti, mutta muuten hänen perhettään ei esitellä. Vilde asuu kahdestaan äitinsä kanssa yksiossessa Oslon keskustassa. Hänen äitinsä nähdään lyhyesti neljännen kauden lopulla ja paljastuu, että Vilde pitää huolta masentuneesta äidistään. Vilden isästä ei ole tietoa eikä hänen perhetaustaansa avata sen enempää muuten sarjassa. Kaikista keskeisistä hahmoista Sanan perheestä kerrotaan eniten. Hänellä on poikkeuksellisesti ehjä ydinperhe. Hänen veljensä Elias elää hyvin erilaista elämää kuin Sana itse, mutta he ovat kuitenkin läheisiä ja toisilleen kiusoittelevia tavallisia sisarusia. Sana on läheinen myös äitinsä ja isänsä kanssa, mutta kun hän yrittää sopeuttaa yhteen islamin kulttuurin ja norjalaisen teinin elämän, hän päätyy koettelemaan vanhempiansa rajoja. Kolmannen kauden päähenkilö Isak välttelee vanhempiansa kanssa puhumista suurimman osan omasta tarinastaan. Hänen isänsä jättää perheensä ensimmäisellä kaudella ja Isak on häneen yhteydessä lähinnä pyytääkseen tältä rahaa. Kolmannen kauden aikana Isak muuttaa samaan kollektiiviin Nooran kanssa ja siitä eteenpäin vanhempien sijaan hän hakee tukea ja turvaa heidän kämppikseltään Eskildiltä. Myös Skamissa vanhemmat ovat lähinnä hahmoja taka-alalla, jotka eivät juurikaan osallistu tapahtumiin, mutta sarjaa katsoessa katsoja on silti hyvin kartalla siitä, millainen suhde nuorilla on heihin. Suurinta osaa vanhemmista ei siis edes nähdä koko sarjan aikana, mutta he voivat olla yhteydessä esimerkiksi puhelimitse.

Skamin keskeisiä hahmoja Voglerin ja Trubyn hahmoteorioihin verratessa tulee ensimmäisenä esille, kuinka hyvin hahmot toteuttavat Trubyn hahmoverkkoajattelua. Tyttöporukan jäsenet ovat tottakai kaikki suhteessa toisiinsa, mutta lähes jokaisella on jokin suora yhteys myös toistensa poikaystäviin tai tärkeisiin perheenjäseniin. Sarjan edetessä Eva, Noora, Sana, Vilde ja Chris ovat liittolaisen roolissa toistensa elämässä. Vaikka heillä ei sarjassa ole yhtä isoa vastustajaa, sillä tarina kertoo tavallisesta elämästä lukiossa, esimerkiksi Pepsi max joukon tytöt ovat heille selkeä vastus. Sarjan aikana joukkojen välillä on jatkuvaa kilpailua suosioista ja abibussista, vaikka tämä ei olekaan tarinan pääasiallinen juoni. Kahden kilpailevan tyttöjengin tahdot risteävät kuitenkin tarpeeksi, että heitä voi pitää edes jonkinasteisina toistensa vastustajina. Sarjan neljän kauden aikana ehtii olla kolme sankaria: Eva, Noora, Isak ja Sana, jotka ovat kausien päähenkilöitä. Näistä neljästä Eva on myös eniten perinteisen elokuvakerronnallisen sankarin kaltainen, sillä hänellä on jokaisella kaudella elämässään menossa jokin selkeä muutos, joka pakottaa hänet toimimaan riippumatta siitä, onko hän päähenkilö. Arkki-tyyppinä Eva edustaa eniten muodonmuuttajaa. Hänen roolinsa muuttuu kauden aikana Ingridin parhaasta ystävästä uuteen kaveriporukkaan, Jonaksen tyttöystävästä sinkuksi ja rauhallisesta koululaisesta bilettäjäksi. Eva on myös subplot character Nooraan ja

Isakiin verrattuna, sillä heidän pyrkiessään ja päätyessään kohti parisuhdetta Eva päätyy itsenäisempään elämään. Keskeisistä hahmoista Noora edustaa eniten Voglerin ajatusta pitkälle mietitystä hahmosta. Hänessä on näkyvissä useamman eri arkkityypin piirteitä eri vaiheissa tarinaa. Hän on selkeimmin soturi ja kapinallinen, sillä hän puolustaa konkreettisin teoin itselleen tärkeitä arvoja ja asettuu myös yhteiskunnan normeja vastaan. Vilden syömishäiriön tullessa ilmi Noorasta tulee myös tämän mentori, joka auttaa Vildeä syömään taas paremmin ja ohjastaa häntä terveempiin elämäntapoihin. Vilde itse edustaa Voglerin teorian mukaista varjoa. Hän ei niinkään ole varjo muille hahmoille, mutta hän itse kätkee hymynsä taakse paljon piilotettuja omia ongelmia. Näin hän on myös Trubyn teorian mukainen artisti, joka pyrkii aina täydellisyyteen ja päätyy myös näyttämään asioiden toimimattomat puolet. Chris on Voglerin arkkityyppien mukainen veijari, joka tarjoaa koomista kevennystä rankempiin hetkiin. Toiseksi viimeinen päähenkilö Isak muistuttaa eniten muodonmuuttajan arkkityyppiä, vaikka hänen muodonmuutoksensa ei tapahdukaan sisäisesti vaan enemmän muiden ihmisten silmissä. Sarjan alussa kaikki Isakin ympärillä pitävät häntä heterona ja joutuvat myöhemmin toteamaan olleensa väärässä. Isakin ihmissuhteet eivät kärsi tästä, mutta muiden ihmisten aiemmin väärä käsitys hänestä korjaantuu. Neljännen kauden päähenkilö Sana on aiemmillä kausilla usein sanansaattajan roolissa. Hän saa ystävät ympärillään usein toimimaan ehdottamalla jotakin ideaa, jota ei kuitenkaan itse usein uskontoonsa vedoten toteuta. Sana ehdottaa esimerkiksi muille tytöille miesten iskemistä rahanhankintakeinona bussia varten sarjan alussa. Vaikka tämä nimenomainen toiminta ei toteudukaan, Sana saa silti muut ihmiset ympärillään tekemään asioita. Hän on myös Nooran tavoin soturi, joka lähestyy aina itselleen tärkeitä asioita toiminnan kautta. Hän kuuntelee ystäviään tarvittaessa ja tekee konkreettisia asioita auttaakseen, sekä toteuttaa uskontoaan konkreettisesti. Sana pyrkii aina toiminnallaan kohti parempaa ja pyrkii näin muuttamaan muiden ihmisten toimintaa. Soturit ja kapinalliset tuntuvat muutenkin olevan hyvin yleisiä arkkityyppejä nuortensarjoissa.

Vuonna 2018 Skamin käsikirjoitukset julkaistiin kirjamuodossa. Norjaksi kirjat julkaisi Salomonsson Agency. Kati Vallin suomenkieliset käännökset julkaisi WSOY. Kirjat sisältävät käsikirjoitusten lisäksi Julie Andemin kommentteja ja miellekarttoja, joita käytettiin apuna sarjan kirjoittamisessa. Sarjan ensimmäisen kauden kirjassa on Andemin laajat muistiinpanot nuorten erilaisista tavoista suhtautua mm. seksuaalisuuteen ja ”huoran maineeseen”. Merkinnöistä käy ilmi, kuinka nuoret voivat olla epävarmoja mitä oudoimmista asioista liittyen seksiin ja sen harrastamiseen, ja vaikka nämä ajatukset tuntuvatkin aikuiselle nopeasti naurettavilta, ne ovat silti samaistuttavia. Andemin laaja tutkimustyö kyseiseen aiheeseen osoittaa myös sen, kuinka tärkeä osa nuortensarjaa seksuaalisuus



Nooran kauden muistiinpanot ovat enemmän jakautuneet hahmojen mukaan. Mitä henkilöt kokevat kauden aikana ja mikä heissä on silloin olennaista. Vaikka kauden pääjuoni keskittyykin Nooran ja Williamin suhteen ympärille, Nooran henkilökohtainen tarina keskittyy eniten moraaliin ja hyvän ja pahan mustavalkoisuuteen. Hän käsittelee paljon naiskuvaa. Andem on kirjannut, että Nooran suurin pelko on jäädä kiinni moraalin heikkoudesta. Nooralle on vaikeaa myöntää tunteitaan Williamia kohtaan, sillä William on se koulun ”paha poika”, joka edustaa Nooralle kaikkea, mitä hän on vastustanut. Asiaa ei helpota myöskään Vilden lähes pakkomieltainen ihastuminen Williamiin. Kauden aikana Noora oppii, ettei hyvän ja pahan välinen raja ole mustavalkoinen. Ihmiset eivät ole yksiselitteisesti hyviä eikä pahoja, ei hän itse eikä Williamkaan. Andemin muistiinpanot kakkoskaudesta kulminoituvat isoon ”muista tunteet!” -tekstiin. Kakkoskausi kokonaisuudessaan käsittelee vaikeita tunne-elämän valintoja, joita ihmiselle tulee vastaan koko loppuelämän ajan, mutta jotka voivat tuntua maailmanlopulta teini-ikäiselle. Nooran kausi pohtii, milloin pitää kiinni periaatteista ja milloin kuunnella omia tunteitaan, vaikka nämä kaksi asiaa olisivatkin ristiriidassa keskenään.

Kolmannen kauden pääteema on rakkaus. Pääasiassa rakkaus tyttöporukan kaverin Isakin ja uuden tuttavun Evenin välillä. Andemin muistiinpanoihin on merkitty suurella kynnyksilymsymys ”miten rakkaus voi olla väärin”. Isakin ongelmia ovat oman seksuaalisuuden käsittely, siitä kertominen kavereille ja miten hän käsittelee tunteitaan Eveniä kohtaan. Isakin kausi käsittelee myös sukupuolirooleja. Andemin muistiinpanoissa on pätkä haastattelusta, jossa on puhuttu siitä, mitä mies voi tehdä ollakseen vähemmän naismainen. Haastateltava kertoo, että hänen kävelyään haukuttiin naismaiseksi, jolloin hän pelästyi niin, että harjoitteli poikamaista kävelyä aina iltaisin. Kävelyn kommentointi johti siihen, että haastateltava ei uskaltanut enää puhua, ennen kuin oli harjoitellut iltaisin tarpeeksi puhumista matalalla äänellä. Kauden alussa Isak pilkkaa naismaista miestä, mutta oppii myöhemmin ymmärtämään, miksi tämä on vahingollista. Nuorille oma kehittyvä sukupuoli-identiteetti on tärkeä ja monet käsittelevät sitä jopa ylikompensoimalla omaa käytöstään. Ikään kuin ei olisi pahempaa kuin tyttömäisesti käyttäytyvä poika tai poikamaisesti käyttäytyvä tyttö. Isakin kausi tuo esille sukupuolirooleja ja yrittää aktiivisesti kumota niitä. Kolmannella kaudella koetetaan sanoa, että niin rakkaudessa kuin muussakaan elämässä henkilöiden sukupuolella ei pitäisi olla väliä.

Sanan kaudella keskeisenä kysymyksenä on ”miksi ihmiset haluavat luokitella toisiaan lokeroihin”. Neljäs kausi käsittelee myös kulttuuria ja sen vaikutusta teinien elämään. Päähenkilö Sana on muslimityttö ja jo aiemmilla kausilla olemme nähneet eroja hänen

ja hänen veljensä elämien välillä. Sanan suurin dilemma kaudella on oman uskon ja araisen maailman kohtaaminen. Tyttöporukka suunnittelee liittyvänsä Pepsi maxin abibussiin ja Sana junailee itsensä bussin pomoksi. Pepsi maxien on kuitenkin vaikea hyväksyä Sanaa tähän rooliin, sillä he eivät ymmärrä, miksi hän edes haluaa osallistua. Toinen kautta eteenpäin vievä juonilinja on Sanan ihastus Yousefiin, hänen veljensä kaveriin, jota Sana luulee myös muslimiksi, mutta näin ei ole. Perinteisten teinien ihastumisiin liittyvien ongelmien, kuten tunteiden tunnustamisen ja niille vastakäiun saamisen lisäksi Sana joutuu pohtimaan, onko Yousefin uskonpuute hänelle isompi asia kuin hänen tunteensa. Sanan tarina käsittelee ennakkoluuloja. Niin muiden käsityksiä häntä itseään kohtaan kuin hänen ennakkoluulojaan muita kohtaan. Sanan tarinassa keskeinen hahmo on myös hänen äitinsä, joka on yhtä vahva nainen kuin hän itsekin – niin uskossaan kuin periaatteissaankin.

Vaikka aiemmin mainittujen nuorisobarometrien tutkimukset ovat tutkimuksia suomalaisista nuorista, niissä ilmeneviä asioita näkyy myös Skamissa. Tutkimuksissa erilaisten ihmisryhmien välinen tasa-arvo on suurimmalle osalle nuorista todella tärkeä asia ja Noora on ympäristöstään tietoinen feministi, Sana vahva musliminainen ja Isak lopulta avoimesti homo. Sarjan hahmot pyrkivät vaikuttamaan asioihin teoillaan ja sanoillaan, mutta samaan aikaan pitävät hauskaa ja ovat tavallisia teinejä. Lisäksi monet sarjan draaattisimmista keskusteluista käydään tekstiviesteillä ja sarja pyrkii murtamaan vanhaa ajattelutapaa siitä, ettei juonen kannalta tärkeitä keskusteluja voi käydä puhelimesta. On lähes yhtä kuumottavaa joutua kohtaamaan ystävänsä kohtalokkaan viestin lähettämisen jälkeen kuin puhua asiasta kasvokkain.

## 4.2 KMC

KMC eli Kypärämäki city on nuortensarja, jota olen kirjoittanut yhdessä Samuel Kirkhopen, Viljami Alaheikan ja Henna-Liisa Ylihukan kanssa. Sarja lähti käyntiin osana Metropolian, Tampereen ammattikorkeakoulun ja Ylen yhteistä Virtual Writers Room -projektin pilottikokeilua, jossa molempien koulujen oppilaista koostuvat ryhmät kehittivät yhdessä nuortensarjan konseptin annetuista aiheista, jotka olivat rasismi ja ”vitun vapaus”. KMC kertoo 15-vuotiaasta Tommista, joka muuttaa Jyväskylään ja tahtoo päästä osaksi koulunsa suosittua nuuskaa diilaavaa ja Youtubevideoita tekevää mopojeniä KMC:tä. Päästäkseen mukaan hän valehtelee isänsä kuuluvan liivijengiin. Sarjassa on Tommin lisäksi neljä muuta keskeistä henkilöä; KMC:n johtaja Luka ja hänen kaksoisveljensä Eemi, Lukan tyttöystävä Aino ja joukon lihas Rautakauppa. Sarjan jokaisen hahmon lähtökohtana on jokin henkilökohtainen ongelma, jonka he pyrkivät ratkaisemaan.

KMC lähti liikkeelle yhden kirjoittajan tarinasta, jossa hän kertoi koulussaan olleesta mo-pojengistä, johon olisi itse halunnut kovasti kuulua, mutta ei ollut tarpeeksi suosittu. Tilanne oli samaistuttava jokaiselle sarjan kirjoittajista, ja siitä keksittiin heti yksi sarjan pääaiheista – hyväksynnän hakeminen. Totesimme, että parhaiten tätä kyseistä aihetta ilmentää henkilö, joka tulee uuteen kouluun toiselta paikkakunnalta, ja näin Tommi syntyi. Kirjoittajista poiketen Tommi kuitenkin toimii aktiivisesti päästäkseen osaksi suosittua porukkaa ja hän valehtelee isänsä kuuluvan moottoripyöräjengiin. Todellisuudessa Tommin isä on vaimostaan eronnut lähihoitaja ja maailman rauhallisin mies. Valhe toimii, mutta se pakottaa Tommin muuttamaan totuutta yhä suuremmin.

Olennainen osa mitä tahansa sarjaa on se, että sillä on oikea päähenkilö. Esimerkiksi Punahilkka ei olisi sama tarina, jos se kerrottaisi suden näkökulmasta. KMC:ssä Tommista muodostui lopulta päähenkilö varsin luonnollisesti, mutta hänen valikoitumisensa ei ollut heti itsestäänselvyys. Rautakaupan pitkälle mietitty taustatarina dominoi usein palautekeskusteluja, jolloin mietimme pitkään, pitäisikö hänen olla päähenkilö. Lopulta totesimme, ettei hänen kauttaan saisi kerrottua sitä tarinaa, mitä lähdimme ajamaan takaa. Tommi sopi päähenkilöksi, koska hänellä on selkeä päämäärä, jota kohti hän on menossa. Tommi haluaa olla suosittu uudessa koulussaan ja hänen on jatkuvasti pidettävä valhettaan yllä, koska hän ei usko kelpaavansa omana itsenään. Hän on hyvä tv-sarjan päähenkilö, mutta elokuvassa hän ei toimisi. Vaikka Tommi ei ole ehkä tarinan mielenkiintoisin hahmo, hän on katsojalle helposti samaistuttavin, sillä katsojan tavoin Tommi kokee kaiken ensimmäistä kertaa ja joutuu sopeutumaan uusiin tilanteisiin reaalijassaan. Hän on Voglerin kuvailema katsojan ikkuna tarinaan. KMC:n jäsenille heidän toimintansa on jo tuttua ja katsoja oppii tuntemaan heitä ja tietämään asioita samaan aikaan Tommin kanssa. Tarinan päähenkilön ja sen kautta sankarin lisäksi Tommissa on havaittavissa John Trubyn arkkityyppiteorian tricksterin piirteitä. Hän pääsee kohti tavoitettaan sanataituruudella, joka on valehtelu, ja ellei hän ole varovainen, hän saattaa valehtelullaan taipua henkilöksi, joka ajattelee vain omaa etuaan.

Rautakaupan hahmo lähti liikkeelle siitä, että minua kutsuttiin rautakaupaksi yläasteella. Kyseessä oli haukkumanimi, jota esitin inhoavani, etteivät ihmiset lopettaisi sen käyttöä. Kun kerroin kokemuksestani, muu työryhmä sanoi, että nimi tuo mieleen enemmän rujan teini-ikäisen pojan, joka ei osaa kommunikoida tyttöjen kanssa ja masturboi tunteella. Tällainen hänestä siis tehtiin. Hahmon tarkoitus oli alun perin toimia sarjan koomisena kevennyksenä ja tuoda huumoria rankempiin hetkiin. Tällöin vaarana oli kuitenkin hahmon yksiulotteisuus. Työstäessämme hahmoja päätimme jakaa jokaiselle kirjoittajalle kaksi henkilöä, joita jokainen työstäisi viikonlopun yli yksin. Itselleni jäi Rautakauppa ja

tekninen nero ja poikatyttö Hanna, joka ei päätenyt lopulliseen sarjaan mukaan, mutta josta joitakin piirteitä siirtyi Ainon kehittelyvaiheisiin. Rautakauppaa miettiessäni ajattelin, miten porukan pellestä tehdään mielenkiintoisempi ja vastaus löytyi lähipiirin kokemuk-sista. Rautakauppa tulee konservatiivisesta perheestä ja hän on läheinen isänsä kanssa, joka kuitenkin vastustaa maahanmuuttoa eikä hyväksy muita kansalaisuuksia kuin täysin suomalaiset. Aluksi Rautakaupalla oli vuosia kestänyt ihastus Lola Odusogaan, mutta kun kehitelimme sarjaa eteenpäin, totesimme, ettei tämä tuo riittävän konkreettista uh-kaa Rautakaupan ja hänen perheensä välille. Niinpä syntyi Sara, tummaihoisen lukio-laistyttö, johon Rautis tahtoo epätoivoisesti tehdä vaikutuksen. Näin Rautakauppa voi hyvin olla porukan huvittava rämäpää, mutta hänellä on oma salaisuutensa. Hänen kes-keisimmiksi teemoikseen nousivat esittäminen, hyväksynnän hakeminen ja maskuliini-suus. Rautakaupan hahmon lähtökohta ja pääasiallinen ongelma ovat omat tunteet tyt-töä kohtaan, jota hänen perheensä ei hyväksyisi. Miten hän voisi sekä saada Saran huo-mion, että säilyttää välinsä isänsä kanssa? Rautakaupan juonilinjan peruskysymys kuu-luu, kuinka vaikeaa on toimia oman moraalin kannalta oikein, jos se tarkoittaa samalla läheisen vastustamista.

Suhteessa Tommiin Rautakauppa on hänen ainoa todellinen ystävänsä KMC:ssä. Ark-kityyppeinä hän on selkeän Voglerin tricksterin lisäksi Tommin liittolainen, mutta myös tämän Voglerin luokittelun mukainen mentori. Rautakauppa esittelee jengin toimintatavat Tommille ja tätä kautta he lähentyvät ja ystäväystyvät. Hän on myös eräänlainen oman-tunnon heijastuma Tommille, joka kehottaa Tommia toimimaan niin kuin hänkin toimisi. Rautakaupan toimintatapa ei välttämättä ole aina paras mahdollinen tilanteeseen, eikä Tommi aina kuuntele hänen ehdotuksiaan. Siitä huolimatta hän tarkoittavaa hyvää ja on vilpittön, jolloin hän voittaa Tommin puolelleen.

Luka ja Eemi syntyivät ensin pakettina ja molemmat olivat heti alkuun hyvin selkeitä hah-moja. He ovat kaksosveljet, jotka ovat hyvin läheisiä keskenään ja pitävät aina toistensa puolina. Luka on kaikkea, mitä Tommi ei ole, mutta haluaisi olla. Hän on KMC:n pomo, suosittu, hyvässä kunnossa ja Ainon poikaystävä. Luka pitää Tommia vähempiarvoi-sena, mikä saa Tommin tavoittelemaan jengin jäsenyyttä ja parempaa asemaa yhä ah-kerammin. Luka on kuitenkin samaan aikaan häikäilemätön oman edun tavoittelija, joka ei pelkää uhrata muita oman etunsa tähden. Luka on Tommin varjo ja tietyllä tapaa hän on myös subplot character, sillä he molemmat tavoittelevat Ainoa. Luka myös usein tar-koittamattaan korostaa Tommin hyviä puolia. Häntä määrittelee parhaiten pitchauspa-kettiin kirjoitettu lause ”Luka ei vielä tiedä sitä, mutta hän on saavuttanut elämänsä hui-pun 15-vuotiaana”. Hänen tavoitteensa on tehdä KMC:stä Suomen kovin mopojeni ja

jättää opiskelu peruskoulun jälkeen tämän tavoitteen saavuttamiseen. Tämä tekee hänestä myös selkeän kuninkaan arkkityypin edustajan. Luka harvoin kuuntelee muiden ehdotuksia siitä, mihin suuntaan jengiä pitäisi viedä, vaan johtaa ryhmää hänen parhaaksi katsomallaan tavalla. Samasta syystä hän on myös Trubyn arkkityyppiteorian mukainen mentori. Kasvaakseen ihmisenä Lukan pitäisi nöyryyä ja tämän hän saavuttaa parhaiten, jos hän menettää hetkellisesti kaiken. Hän on samaan aikaan Tommin suurin vastustaja ja antagonisti, mutta he eivät suoraan kilpaile keskenään. Tommi yrittää kaikesta huolimatta tulla toimeen Lukan kanssa. Tiedostamattaan Luka ajaa Tommia pitemmälle valheeseen ja Tommi joutuu kaivamaan kuoppaansa syvemmäksi kuuluakseen joukkoon.

Eemi on porukan älykkö, joka saa hyviä numeroita koulussa ja yrittää huonolla menestyksellä toimia KMC:n järjen äänenä. Hän suhtautuu alusta asti epäilevästi Tommiin eikä pidä tämän väitettä liivijengiläisistä ollenkaan uskottavana. Hän on threshold guardian eli portinvartija Tommin matkalla kohti luotettua jengin jäsentä ja hän testaa Tommin tarinoiden todenperäisyyttä. Eemi haluaisi pitää jengin lain oikealla puolella, mutta ryhmäpaineesta taipuu aina lopulta näiden tyhmyyksiin. Eemillä on samanlainen tarve kuulua joukkoon kuin Tommilla, mutta itsensä muuttamisen sijaan Eemi yrittää muuttaa jengiä sisältä päin. Eemi edustaa kapinallisen arkkityyppiä. Vaikka häntä harvoin kuunnellaankin, hän aktiivisesti pyrkii estämään jengin taipumisen rikolliselle tielle. Hän vastustaa taustalla KMC:n tyrannimaisia sääntöjä. Soturit ja kapinalliset tuntuvat muutenkin olevan hyvin yleisiä arkkityyppejä nuortensarjoissa. Lukan ja Eemin välillä on myös keskinäinen konflikti, sillä Luka on suunnitellut hänelle ja Eemille yhteistä tulevaisuutta ammattikoulun autopuolella, mutta Eemi ei ole kertonut haaveilevansa lukiosta. Eemi pelkää kääntää selkensä veljelleen ja Lukalle tämä yhteinen tulevaisuus on täysi itsestäänselvyys. Eemin suurin ongelma ei ole niinkään itsensä löytäminen vaan itsen tuominen esiin. Hän on hahmona yksinkertaisesti toimiva, sillä hänen tahtonsa risteää lähes jokaisen keskeisen henkilön kanssa. Tommin ja Lukan kanssa olevien konfliktien lisäksi Eemi ottaa usein yhteen vähän yksinkertaisen Rautakaupan kanssa, sillä Rautakauppa on enemmän suoran toiminnan kuin pitkän harkinnan kannalla.

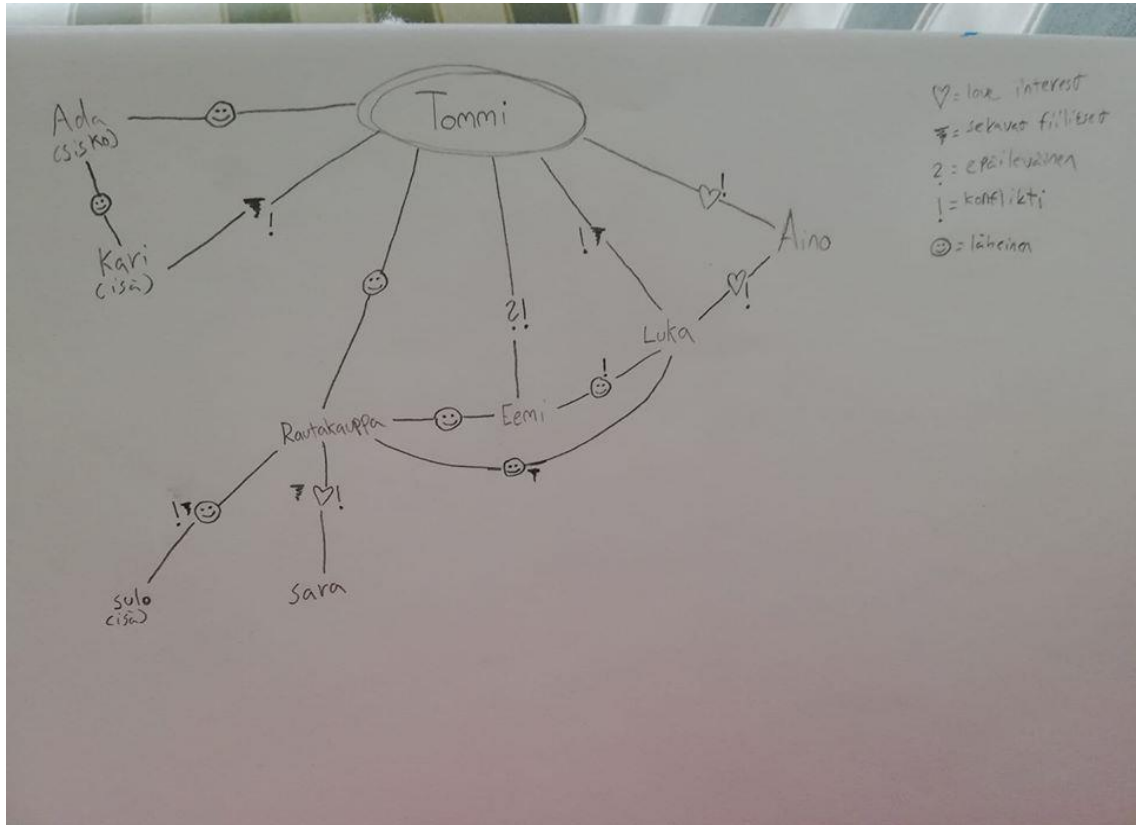
Aino oli joukon vaikeimpia hahmoja luoda. Hän koki monta muutosta ennen viimeistä muotoaan. Hän syntyi hyvin yksinkertaisesta tarpeesta saada joukkoon joku tyttö ja mielellään joku, johon Tommi voi ihastua. Vaikeutena oli luoda hahmo, jonka tarkoitus on olla päähenkilön rakkauden kohde ilman, että se on hahmon ainoa funktio. Ainolla pitää olla oma tarinansa ja oma persoonansa, vaikka pyrintäänkin luomaan tarinaan ”kielletty rakkaus” juonilinja. Alun perin Aino olikin vihollisjengi Keltinmäkicityn jäsen. Myöhemmin

koko Keltinmäkicity jengi poistui käsikirjoituksesta, mutta Aino säilyi. Hänen oli vain muuttava. Keltinmäkicityn aikaan Aino oli tyttömäinen tyttö, joka on jengissä mukana veljensä takia ja neito pulassa, jonka Tommi pelastaa. Tämä ei kuitenkaan tuntunut oikealta kenestäkään sarjan kirjoittajista. Lähdimme miettimään Ainolle jotakin omaa juttua. Jotakin, mistä hän on kiinnostunut jengin ulkopuolella. Lopulta keskusteltuaamme asiasta Ylen kanssa tulimme lopputulokseen, että Ainolla voisi olla tavoite päästä tasokkaaseen tanssikouluun. Syynä tähän olin yhden käsikirjoittajan pitkä tanssitausta. Haastavuutta tavoitteeseen toi se, että Aino haluaa kouluun ulkomaille. Ensin Lontooseen, sitten Ruotsiin ja lopulta tuotannollisista budjettisyistä hän haluaa Kallion lukioon. Ainolla on myös alkoholisti yksinhuoltajaäiti ja perheen rahat ovat aina vähissä. Tanssin lisäksi hän on kiinnostunut mopoista ja hengaa jengissä ihan mielellään, vaikka kuuluukin siihen Lukan kautta. Nämä yhdessä muodostivat Ainolle hänen päätahdonsuuntansa sarjaan: päästä kauas pois Kypärämäestä. Vaikka Aino on selkeästi arkkityypiltään Tommin rakastaja, hän on myös sanansaattaja eli herald. Hän on usein Tommin motivaatio toimia eteen tulevaisuudessa tai sitten hän saattaa pyytää Tommilta jotakin, joka pakottaa hänet toimimaan.

Kun Aino päätettiin liittää KMC:n jäseneksi, hänestä tehtiin Lukan tyttöystävä. Ainin, Lukan ja Tommin tilanne on klassinen romanttisen komedian kolmiodraama: tyttö seurustelee pojan kanssa, joka selkeästi pitää häntä aivan itsestäänselvyytenä ja tarinan päähenkilö on hänelle se parempi vaihtoehto. Iso osa Ainin kehityksestä tapahtui suhteessa Tommin ja Lukan kehitykseen. Tommin valheen pahentuessa Aino on pitkään ainoa, joka todella uskoo häntä. Jos Aino asettuu Tommin puolelle, hän ajautuu kauemmas Lukasta. Aino joutuu jatkuvasti miettimään, kumman pojan kanssa hän haluaa jatkaa eteenpäin, vai haluaako kumpaakaan. Ainin tarinan pääkysymys on, mitä hän todella elämältään tahtoo.

KMC:ssä keskeisiä aikuisia ei ole paljoa. Eniten esillä on Tommin isä Kari ja tämän ohella Tommin pikkusisko Ada. Tommin suhde hänen isäänsä on sekainen. Hänen vanhempansa ovat eronneet ja Tommi syyttää isäänsä äidin lähdöstä. Tommi kyseenalaistaa rauhallista ja kunnollista isäänsä jatkuvasti. Kari on Tommin alkuperäinen sanansaattaja. Hänen takiaan perhe on muuttanut Jyväskylään, jonka takia Tommi on uudessa koulussa, jossa hän valehtelee isänsä olevan liivijengiläinen. Toinen vanhempi, joka esiintyy sarjassa, on Rautakaupan isä Sulo. Hänellä ei ole suoraa suhdetta Tommiin. Vaikka Suloa ei nähdäkään konkreettisesti montaa kertaa, Rautakauppa puhuu hänestä usein ja hänen vaikutuksensa Rautiksen valintoihin on selkeä. Kolmas keskeinen aikuinen on biologian opettaja. Vaikka sarjassa onkin paljon kohtauksia koulussa, vain yksi opettaja

esitellään sarjan ensimmäisellä kaudella. Hän on viisikymppinen mies, joka yrittää kovasti vaikuttaa nuorekkaalta oppilaiden kaverilta, mutta onnistuu olemaan lähinnä vitsin aihe. KMC:n jäsenet suhtautuvat häneen neutraalisti. Opettajan rooli sarjassa on lähinnä olla osoitus siitä, että keskeiset henkilöt käyvät kaiken keskellä kuitenkin koulussa. Hän on myös ihminen, jolle on mahdollista jäädä kiinni nuuskakaupasta ja muusta toiminnasta, jolloin hän on uhka jengin toiminnalle.



Kuva 6 KMC keskeisten henkilöiden suhdekaavio

Kun KMC:n hahmoja vertaa John Trubyn character webin teoriaan, voi huomata pieniä puutteita. Truby kertoo yhdeksi työvälineeksi hahmojen vertailun keskenään. Kaikilla hahmoilla on hyvä olla jokin suhde toisiinsa. KMC:ssä kaikilla hahmoilla on jokin suhde päähenkilöön Tommiin, ja he ovat osa hänen tarinaansa, mutta samasta kaveriporukasta huolimatta eräät henkilöt eivät välttämättä vaikuta toistensa elämiin millään tavalla. Aino ja Eemi eivät oikeastaan koskaan kommunikoi suoraan, vaikka molemmilla on läheinen suhde Lukaan. Kohtauksia kirjoittaessa myös huomaa usein, että näistä hahmoista toisen ollessa äänessä toinen voi olla paikalla, mutta ei kommentoi mitään hänen sanojensa. Näiden hahmojen välisessä suhteessa on kehittelyn varaa ja hahmoja pitäisi

verrata enemmän keskenään, jotta he voisivat kasvaa yksilöinä. Tämä voisi auttaa kehittämään Ainin ja Eemin kommunikointia paremmaksi kohtaauksissa, joissa molempien on tarinan sujuvuuden takia oltava paikalla.

#### 4.3 Huomioita omien kokemusten tuomisesta fiktiiviseen hahmoon

KMC:tä kirjoittaessa osoittautui toisinaan yllättävän vaikeaksi erotella toisistaan hahmo ja henkilö, joka on inspiroinut jonkun piirteen hahmossa. Itse esimerkiksi toin Rautakaupan hahmoon paljon omia ajatuksiani ja kokemuksiani. Vaikka Rautakauppa on luonteeltaan hyvin erilainen kuin minä ja kaiken lisäksi vielä eri sukupuolta, huomasin usein hänen kyseenalaisten valintojensa aiheuttavan minussa ”en ikinä toimisi noin” -reaktion. Kuin puolustaisin itseäni, vaikka kyseessä on hahmon valinta eikä minun.

Varsinkin ensimmäisissä omissa tarinoissa itsensä reflektointi hahmoin voi olla hyvä asia. Jos on vaikkapa itse sairastanut syömishäiriötä, ollut koulukiusattu tai harrastanut kilpatanssia, pystyy antamaan asioihin varmasti todenmukaisemman näkökulman kuin pelkän tutkimuksen perusteella. Omista kokemuksista voi myös alkuun olla helpompi keksiä tarinan aiheita ja oikeita ongelmia, joita hahmot voivat kohdata. Jos käsitellyt aiheet ovat kuitenkin liian henkilökohtaisia, voivat hahmoon ehdotetut muutokset tai tapahtumat tuntua itseen kohdistuvalta kritiikiltä. Tällöin pitää pystyä tekemään ero itsensä ja tarinan hahmon välillä. Täytyy ulkoistaa itsensä käsitteillä olevasta aiheesta ja katsoa sitä täysin objektiivisesti.

Hahmon piirteiden ulkoistaminen tuntuu olevan vielä vaikeampaa, jos hahmoon on ottanut inspiraatiota jostakin itselle läheisestä. Rautakaupan rasistisen isän hahmon kehityksessä käytettiin netistä tulleen informaation lisäksi paljon asioita, joita olin itse kuullut useiden läheisten sanovan. Hahmoa tarkemmin ryhmässä suunnitellessa vastasin usein muiden kirjoittajien ideoihin tyylillä ”minun tuntemani henkilöt eivät koskaan kirjoittaisi vihapuhetta internettiin”. Huomatessani tekeväni tätä jouduin palaamaan ajatukseen, etteivät tuntemani henkilöt ole sama, kuin joka sarjaan on kirjoitettu. On tärkeää pystyä erottamaan, että tämä ei ole minun tarinani, vaan versio vastaavasta tarinasta. Jos itseä tai omaa läheistä koskevaa aihetta ei pysty käsittelemään irrottamatta omaa maailmaansa tarinan maailmasta, aiheen käsittely ei välttämättä ole paras mahdollinen idea siihen hetkeen.

Toinen kirjoittajien identiteettiin liittyvä vaikeus KMC:tä tehdessä oli hahmojen ikä ja aika, johon sarja sijoittuu. Sarjan pitkän kehittelyprosessin jälkeen saimme Yleltä lopulta palautetta, että sarja tuntuu epookilta. Vaikka kaikki kirjoittajat olivat alle 30-vuotiaita ja näin yläasteesta oli kulunut noin 10 vuotta, oli vaikea kirjoittaa hahmoja, jotka oikeasti muistuttavat teinejä tällä hetkellä. Jo kymmenessä vuodessa teinien oma kulttuuri, trendit ja puhetapa on muuttunut niin paljon, että jokaisen kirjoittajan yläasteaikojen muistot ovat vanhentuneita. Tästä syystä nuorempikaan kirjoittaja ei automaattisesti kirjoita yläasteikäiselle samaistuttavia hahmoja ja tilanteita vain oman kokemuksensa perusteella. KMC:tä varten olin itse yhden päivän vanhalla yläasteellani kahdeksaluokkalaisten tunteilla seuraamassa ilmapiiriä ja tekemässä havaintoja. Jälkeenpäin ajateltuna tarina olisi kuitenkin vaatinut pitempää tutustumista sen käsittelemään ikäluokkaan, jotta kunnollista käsitystä pystyisi syntyä.

## 5 Tulokset

Tämä tekemäni tutkimuksen valossa näyttää siltä, että hahmoverkolla on keskeinen rooli sarjan kehittämisessä. Nuortensarjoja tutkiessani tulin useaan kertaan lopputulokseen, että John Trubyn hahmoverkkoteoria on toimivan hahmogallerian perusta. Hahmoverkko on ihmisten verkosto, jonka henkilöt ovat merkityksellisiä toisilleen, mutta silti yksilöitä. On tärkeää verrata kaikkia hahmoja keskenään, jotta heistä tulee kokonaisia henkilöitä osana samaa tarinaa. Teoriaan tarkemmin perehtyessäni huomasin, kuinka kyseisestä ajattelumallia voisi hyödyntää oman sarjaprojektini KMC:n henkilökemioiden parantamisessa. Vaikka kaikilla hahmoilla onkin selkeä oma persoonansa, on heillä kaikilla oltava myös selkeä suhde toisiinsa ja heidän on vaikutettava toistensa elämään ja valintoihin. Erityisen tärkeää on muiden hahmojen suhde päähenkilöön, mutta myös sivuhenkilöiden vertailu keskenään voi auttaa kehittämään hahmoista todellisempia ja helpottaa koko hahmoverkon kommunikoimista keskenään. Vertailu kuitenkin auttaa erityisesti päähenkilön kehittämisessä, sillä kaikkien hahmojen on oltava jossakin suhteessa häneen, oli päähenkilöitä sitten yksi tai useampi. On tärkeää, että sarjalla on oikea protagonist, sillä hänen kauttaan katsoja tutustuu maailmaan ja sen sääntöihin, eikä tarina olisi sama yhdenkään muun henkilön näkökulmasta.

2020-luvun nuortensarjassa arkkityypit ovat edelleen löydettävissä. Vaikka opinnäytetyössä esitelläänkin sekä Christopher Voglerin että John Trubyn arkkityyppiteoriat, Trubyn teorian arkkityyppejä esiintyi usein esimerkkisarjoissa enemmän. Hänen teoriansa hahmotyypeistä soturi (warrior) ja kapinallinen (rebel) ilmestyivät erityisen usein useammissa eri konteksteissa. Useat hahmot pyrkivät oikeuteen ja muutokseen riippumatta

siitä, yrittävätkö hahmot muuttaa yhteiskunnallista ajattelua tai puolustaa omia ja ystäviensä oikeuksia kuten Skamin Noora ja Sana, vai tehdä pieniä muutoksia kaveriporukan toimintaan kuten KMC:n Eemi. Havaintoa tukee myös vuoden 2018 Nuorisobarometri, jonka mukaan nuorten kiinnostus politiikkaa kohtaan on kasvanut vuodesta 1996 ja kuinka nuorten suosimat vaikuttamisen keinot ovat enemmän konkreettisia tekoja ja elämänvalintoja kuin perinteisempää äänestämistä.

Tutkimuksessa tein päätelmän, että päähenkilöiden ohella tärkeitä hahmoverkon osia nuortensarjassa ovat myös aikuiset heidän ympärillään ja ihastuksen kohteet. Erityisesti aikuisissa pohdin, kuinka paljon keskeisten hahmojen perheistä tarvitsee tietää, vaikka vanhempia ei nähtäisi koko sarjan aikana. Havainnoidessani vanhempia niin Gleessä, Skamissa kuin KMC:ssäkin huomasin, että nuortensarjassa he todella ovat useimmiten hahmoja taka-alalla, joilla on silti merkittävä vaikutus tapahtumien kulkuun. Kaikissa näissä sarjoissa jokaisen päähenkilön ja keskeisen sivuhenkilön perheestä tiedetään sen keskeiset jäsenet, millaiset välit heillä on ja miten he asuvat. Myös perheen vaikutus hahmojen valintoihin on selkeää. Näin ollen perheen roolia nuortensarjan hahmogalleriassa ei voi kiistää ja perheenjäsenten pitäisi olla loppuun asti mietittyjä hahmoja, vaikka heitä ei nähtäisikään. Ihastuksen kohteista tärkein huomio oli, että hahmojen välisille parisuhteille on annettava tarpeeksi aikaa kehittyä, kuten Skamissa ja Sex educationissa, joissa hahmojen suhteiden kemiat etenevät luonnollisesti ja kiireettä joko vihasta tai ystävydestä kohti rakkautta.

Nuortensarjan hahmoissa toistuvat usein samat käsiteltävät aiheet, kuten esimerkiksi päähenkilön kasvu, itsensä löytäminen, itsetunto, seksuaalisuus ja mielenterveys. Vaikka näitä aiheita on käsitelty tarinoissa jo useamman vuosikymmenen ajan, niiden käsittelytapa on muuttunut merkittävästi 2020-luvun lähimaastossa. Nykyaikaisessa nuortensarjassa on entistä tärkeämpää miettiä, miten käsiteltävää aihetta aiotaan esitellä. Tässä tutkimuksessa käyttämäni lähdeaineiston mukaan nuoret pitävät korkeassa arvossa kaikkien ihmisten tasa-arvoista kohtelua ja hyvää elinympäristöä. Näin nuortensarjojen hahmojen pitäisi heijastella tätä aihepiiriä ja sarjoissa alkavatkin yleistyä esimerkiksi hahmot erilaisista etnisistä taustoista tai eri seksuaalisista suuntautumista. Nykyaikainen nuori ottaa itse paljon selvää asioista, jotka häntä kiinnostavat ja huomaa helpommin, jos asioita ei ole käsitelty oikein tai kunnioittavasti. Tästä syystä monet ennen suositut sarjat eivät ole enää nykyään niin suuressa suosiossa.

Hahmojen kirjoittamiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa, mutta hyvissä hahmogallerioissa on yhteneviä piirteitä. Henkilöiden välillä on konflikteja, hahmot haluavat jotakin ja nämä

tahdot risteävät keskenään. Henkilöillä on vikoja ja he kohtaavat vaikeuksia. Nuortensarjan hahmot ovat pääasiassa samanlaisia, kuin muidenkin tarinoiden hahmot. Pamela Douglas kehottaa ajattelemaan sarjan hahmoja enemmän ihmisinä, jonka tunnet kuin juonen osina. Tämä tutkimus on vahvistanut käsitystäni ajatuksesta, että keskeisimpiä asioita tv-sarjassa on sen toimiva hahmoverkko, joka tarjoaa katsojalle ikkunan hänelle vielä tuntemattomaan maailmaan ja kookuttaa hänet tunnistettavilla hahmoilla, joista hän tahtoo kuulla enemmän.

## Lähteet

Andem, Julie 2018. SKAM, Kausi 1: Eva, alkuperäinen käsikirjoitus. suom. Valli, Kati Suomi: WSOY

Andem, Julie 2018. SKAM, Kausi 2: Noora, alkuperäinen käsikirjoitus. suom. Valli, Kati Suomi: WSOY

Andem, Julie 2018. SKAM, Kausi 3: Isak, alkuperäinen käsikirjoitus. suom. Valli, Kati Suomi: WSOY

Andem Julie 2018. SKAM, Kausi 4: Sana, alkuperäinen käsikirjoitus. suom. Valli, Kati Suomi: WSOY

Douglas, Pamela 2011. Writing the TV Drama Series, How to succeed as a professional writer in TV, 3<sup>rd</sup> edition. California: Michael Wiese Productions

Finlex 2016. Nuorisolaki <<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>> luettu 1.2.2020

Finnpanel 2020. Kuukausittainen katseluun käytetty aika ikäryhmittäin. <<https://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/kk/katsaika/2020/3/10-24.html>> luettu 1.2.2020

Halperin, Michael 1996. Writing great characters, the psychology of character development in screenplays. California: Lone Eagle publishing company

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Elokuvalopolku, Sankarin matka ja arkkityypit elokuvakerronnassa <<https://elokuvapolku.kavi.fi/fi/sivupolku/sankari-elokuvassa>> luettu 1.3.2020

Koblin, John 2019. Netflix's Top 10 Original Movies and TV Shows, According to Netflix. The New York Times <<https://www.nytimes.com/2019/10/17/business/media/netflix-top-ten-movies-tv-shows.html>> luettu 1.2.2020

Merikivi, Jani, Myllyniemi, Sami, Salasuo, Mikko 2016. Media hanskassa, lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus mediasta ja liikunnasta. Helsinki: Nuorisotutkimusseura

Myllyniemi, Sami 2016. Katse tulevaisuudessa – Nuorisobarometri 2016. Helsinki: Nuorisotutkimusseura

NRK 2017. Everything you need to know about Skam. <<https://www.nrk.no/presse/programomtaler/everything-you-need-to-know-about-skam-1.13465189>> luettu 15.3.2020

Pekkarinen, Elina, Myllyniemi, Sami 2018. Vaikutusvaltaa Euroopan laidalla – Nuorisobarometri 2018. Suomi: Nuorisotutkimusseura

Truby, John 2007. The Anatomy of story, 22 Steps to Becoming a Master Storyteller. New York: Farrar, Straus and Giroux

Vogler, Christopher 2007. The Writers Journey, Mythic Structure for Writers, 3rd edition. California: Michael Wiese Productions

Youtube, Youtube for press. <<https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/>> luettu 1.2.2020

#### Mainitut sarjat

Derry Girls. 2018-. McGee, Lisa. Lennox, Michael. Iso-Britannia: Hat Trick Productions

Sexeducation. 2019-. Nunn, Laurie. Taylor, Ben, Herron, Kate, Goodhart, Sophie, Seabright, Alice. Iso-Britannia: Eleven Film

Glee. 2009-2015. Murphy, Brian, Falchuk, Brad, Brennan, Ian. 20 eri ohjaajaa. USA: 20th Century Fox

SKAM. 2015-2017. Andern, Julie. Norja: NRK / Marianne Furevold-Boland

KMC. ei julkaistu. Kirkhope, Samuel, Alaheikka, Viljami, Koskela, Minttu, Ylihukka, Henna-Liisa