

Bluey -animaatiosarjan tunnesisällöt ja niiden hyödyntäminen lasten
tunnetaitojen kehittämisessä kuvataideopetuksessa

Sonja Veijalainen
Pro gradu -tutkielma
Kuvataidekasvatus
Taiteiden tiedekunta
Lapin yliopisto
2023

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Bluey -animaatiosarjan tunnesisällöt ja niiden hyödyntäminen lasten tunnetaitojen vahvistamisessa kuvataideopetuksessa

Tekijä: Sonja Veijalainen

Koulutusohjelma: Kuvataidekasvatus

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 61

Vuosi: 2023

Tiivistelmä:

Pro gradu tutkimukseni lähtökohtana on ollut kiinnostus tunnetaitoihin ja niiden opettamiseen osana kuvataidetunteja. Tutkimuksessa pohdin kuinka tunnetaitojen vahvistaminen onnistuisi kuvataideopetuksen keinoin 1-2-luokkalaisille oppilaille. Päädyin tutkimaan tunnetaitoja animaation katsomisen kautta, mikä kuuluu osaksi lasten kuvamaailmaa. Animaatiksi valitsin australialaisen Bluey -animaatiosarja ja siinä esiintyvän kuvitteellisen perheen sisaruskaksion Blueyn ja Bingon tunteiden ilmenemisen tarkastelun.

Tutkimusmenetelmänä on laadullinen tutkimus. Tutkimuksessani tarkastelen, millaisia kielteisiä tunnesisältöjä sarjan sisaruskaksikolla esiintyy. Aineiston keräämiseen ja tulosten analysointiin käytin multimodaalista sisällönanalyysiä, jonka avulla poimin tunnesisältöjä esimerkiksi hahmojen ilmeistä, eleistä, äänistä ja puheen sisällöstä.

Tutkimukseni osoittaa, että Bluey -animaatio voi tarjota hyvän keskustelupohjan tunteille ja tunnetaidoille. Hahmojen kautta voi heijastaa omia tunteita ja kokemuksia sekä harjoittaa empatiataitoja. Bluey -animaatioiden hahmojen tunteiden tarkkailun pohjalta pystyy rakentamaan perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden sisältöjen ja tavoitteiden mukaisia kuvataidetunteja 1–2-luokkalaisille.

Avainsanat: tunnetaidot, lasten animaatio, kuvataideopetus, multimodaalisuus

University of Lapland, Faculty of Art and Design

The title of the thesis: The emotional contents of the Bluey animation series and their utilization in strengthening children's emotional skills in art education

Writer: Sonja Veijalainen

Degree program: Art Education

Type of work: Master's thesis

Number of pages: 61

Year: 2023

Summary:

The starting point of my Master's thesis has been my interest in emotional intelligence and its incorporation into art education. In this study, I explore how to enhance emotional intelligence through visual arts instruction for 1st and 2nd grade students. I chose to research emotional intelligence through the medium of animation, which is a significant part of children's visual world. Specifically, I selected the Australian animation series "Bluey" and examined the expression of emotions by the fictional sibling duo, Bluey and Bingo.

The research method employed is qualitative analysis. In my study, I examine the negative emotional content present in the sibling pair in the series. To collect and to analyze the data, I used multimodal content analysis, which involves extracting emotional content from elements such as facial expressions, gestures, sounds, and the content of speech.

My research indicates that "Bluey" animation can provide a strong foundation for discussions about emotions and emotional intelligence. Through the characters, individuals can reflect on their own feelings and experiences and develop empathy skills. Based on the observation of emotions displayed by "Bluey" animation characters, it is possible to design visual arts lessons for 1st and 2nd grade students that align with the core content and objectives of the primary education curriculum.

Keywords: emotional intelligence, children's animation, art education, multimodality

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|----|
| 1 JOHDANTO..... | 4 |
| 2 TUNTEIDEN FYSIOLOGIA JA TARKOITUS | 6 |
| 2.1 Tuntevat aivot..... | 6 |
| 2.2 Miksi tunnemme? | 7 |
| 2.3 Tunteiden ilmeneminen kehossa | 9 |
| 3 TUNNETAIDOT JA TUNNETAIDOT KUVATAIDEOPETUKSESSA | 10 |
| 3.1 Tunnetaidoista tunteiden säätelyyn | 10 |
| 3.2 Empatia..... | 13 |
| 3.3 Tunnetaidot koulussa..... | 15 |
| 3.4 Tunnetaitoja kuvataideopettajana ja kuvataideopetuksessa | 17 |
| 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS..... | 20 |
| 4.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset | 20 |
| 4.2 Laadullinen menetelmä tutkimuksen toteutuksessa | 20 |
| 4.3 Audiovisuaalinen aineistona Bluey -animaatiosarja | 22 |
| 4.4 Multimodaalinen sisällönanalyysi | 23 |
| 5 ANALYYSIN VAIHEET..... | 25 |
| 5.1 Sarjan läpikatselu, havainnointi ja koodaus | 25 |
| 5.2 Litterointi..... | 26 |
| 6 BLUEYN JA BINGON TUNTEIDEN ÄÄRELLÄ – AINEISTON ANALYYSI..... | 35 |
| 6.1 Vihaiset tunteet kurtistaa, surulliset tunteet vetävät maata kohti | 35 |
| 6.1.1 Suru perustunteena: ilmeet ja eleet..... | 36 |
| 6.1.2 Viha perustunteena: ilmeet ja eleet..... | 39 |
| 6.1.3 Äänet ja äännähdykset..... | 45 |
| 6.2 Tunteiden käsittely Bluey -animaatiossa | 45 |
| 6.2.1 Aikuiset tunnekiikareina ja -ohjaajina..... | 46 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 6.2.2 Empaattiset sisarukset..... | 49 |
| 7 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET | 52 |
| 8 POHDINTA..... | 55 |
| LÄHTEET | 58 |

1 JOHDANTO

Pro gradu -tutkielmani lähtökohtana on kiinnostukseni tunnetaitoja kohtaan, miten ne vaikuttavat hyvinvointiin ja miten niitä voisi kehittää juuri kuvataideopetuksessa. Tiia Trogen kirjoittaa kirjassaan *Lempeän kasvattajan opas: Aikuisen itsesäätely ja itsemyötätunto* (2022, 24) että tunnetaidot ovat käytössä jatkuvasti päivittäisessä elämässä ja niillä on positiivinen vaikutus hyvinvointiin ja vuorovaikutussuhteisiin. Tunnetaidot ovat siis merkittävässä asemassa elämän mielekkyyden ja sosiaalisten suhteiden äärellä. Halusin lähteä tutkimuksessa pohtimaan tunnetaitojen oppimista nimenomaan lasten näkökulmasta, sillä se olisi otollisin ikävaihe juuri tällaisten elämän mittaisten taitojen harjoittamiseen ja asioiden oppimiseen. Sen ikäiset lapset ovat myös juuri siirtyneet koulumaailmaan ja opettelevat olemaan vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Mikael Saarinen toteaa kirjassaan (2001, 50) *Tunne älysi, älyä tuntevasi*, että lapsella tärkeitä tunnetaitoja ovat tunteiden tiedostaminen, empatisuus ja impulssien hallinta. Näiden tunnetaitojen hallitseminen auttaa säätelemään omia tunteita ja kasvaessaan ymmärtämään paremmin erilaisia sosiaalisia vuorovaikutustilanteita.

Tarkastelun kohteeksi luokka-asteet 1–2. Vastaavia tutkimuksia, jossa aineistona on ollut animaatio, on tehty oman katsaukseni perusteella vain vähän ja yleisesti tunnetaitoihin liittyvät tutkimukset ja kirjallisuus on lisääntynyt viimeisen 10 vuoden sisällä. Tunnetaidot nähdään yhä oleellisempänä osana hyvinvointia ja kasvatusta. Tunnetaitojen merkitys luokitellaan myös koulumaailmassa tärkeäksi, sillä uusin eli 2014 ilmestynyt opetussuunnitelman perusteiden laaja-alaiset tavoitteet sisältävät juuri tunnetaitoihin liittyviä sisältöjä. Koen tutkimukseni olevan siis hyvin ajankohtainen ja hyvä lisä tutkimuskentälle.

Olen valinnut tarkasteltavaksi animaatioksi australialaisen Bluey -animaation viisitoista ensimmäisen kauden jaksoa, jotka sopivat tutkimukseni aineistoksi. Niiden kriteerinä oli se, että valikoidut henkilöt kokevat joitakin kielteiseksi jaoteltuja tunteita. Markku Ojanen määrittelee kirjassaan *Tunne vai järki: polkuja viisaisiin valintoihin* (2014, 19) kielteiset tunteet sellaisiksi, jotka vaativat muutosta, kun ne valtaavat kehon. Ne saattavat viestiä esimerkiksi uhasta tai vaarasta. Tämä eroaa myönteisistä tunteista niin, että myönteisen tunteesta voi rauhassa nauttia, eikä ympäristö vaadi muuttumista.

Tutkimuskysymykseni on: *Kuinka Bluey -animaation sisaruksilla esiintyviä kielteisten tunneisältöjen ilmenemisen tarkastelua voisi hyödyntää lasten tunnetaitojen kehittämisessä kuvataideopetuksessa?* Nykylasten arkeen kuuluu paljon ruutuaikaa, johon kuuluu myös erilaisten animaatioiden katsomista. Olen itsekin kuluttanut pienenä paljon piirrettyjen ääressä aikaa, ja ne ovat aina vaikuttaneet minuun erilaisilla tavoilla: ihailemani hahmot, henkilöt ja tarinat ovat ilmestyneet taiteiluuni ja käytökseni on saattanut saada vaikutteita piirretyissä esiintyvistä sosiaalisista vuorovaikutuksista. Piirretyt ovat siis vaikuttaneet tavalla tai toisella omiin kuvamaailmoihini ja käyttäytymiseeni. Kuvamaailmat näyttäytyvät myös kuvataiteen perusopetussuunnitelman perusteisiin merkityissä kuvataideopetuksen tavoitteissa, joten. Liiallinen ruutuaika voi vaikuttaa negatiivisesti tunneilmaisun kehitykseen ja vuorovaikutussuhteisiin. Ruutuaika tuskin silti vähenee teknologian kehittyessä, joten voisiko juuri esimerkiksi tunnetaitoja yrittää opettaa ruutuaikaa hyödyntäen?

Kielteiset tunteet, kuten viha ja suru, voivat vaikuttaa hyvinvointiin negatiivisella tavalla. Siksi tutkielmassani tarkastelun alle olen valinnut analysoitavaksi Bluey -animaation sisaruskaksikolla esiintyviä kielteisiä tunteita. Kielteisten tunteiden tunnistaminen itsessä kehittää tunteidensäätelytaitoja. Klaus Helkama kirjoittaa osiossaan *Lapsen moraalinen kehitys* teoksessa *Pesästä lentoon: Kirja lapsen kehityksestä kasvattajille* (2003, 126) että katsoessaan ohjelmaa, jossa hahmolle tulee paha mieli, yli 6-vuotiaat lapset kykenevät erottamaan sen, johtuuko itselle hahmon vuoksi tullut paha mieli ohjelmasta vai kumpuaako se jostain muusta asiasta. Kohderyhmäni eli 1-2-luokkalaiset ovat siis hyvä ikäluokka tarkastelemaan ja pohtimaan animaatiossa näkemiään tunteita, sillä he pystyvät hahmottamaan ne jo irrallisina itsestään.

Aloitin tutkimukseni teoriaosuuden tekemällä katsauksen tunteiden fysiologiaan eli kuinka tunteet syntyvät ja miksi niitä on. Sitten siirryn tunnetaitoihin, jossa käydään läpi tunnetaitoja kokonaisvaltaisesti. Tunnetaidoista siirryn yhdistelemään tunnetaitojen, kasvatuksen ja kuvataideopetuksen teoriaa toisiinsa. Teoriaosuuden jälkeen avaan tutkimukseni toteutusta, analyysin vaiheita ja tutkimustuloksia. Lopuksi kokoan tulokset ja johtopäätökset loppukappaleeseen.

2 TUNTEIDEN FYSIOLOGIA JA TARKOITUS

2.1 Tuntevat aivot

Tässä osiossa avaan tunteiden fysiologiaa ja niiden ilmenemistä. Teen katsauksen ensin aivotoimintaan ja sitten tunteiden fyysiseen ilmenemiseen. Tämän osion tarkoitus on luoda käsitystä siitä, kuinka tunteet muodostuvat, miksi ne ovat osa arkeamme ja kuinka ne ilmenevät. Aivotoiminnoista käsitelen hermosoluja, mantelitumaketta ja otsalohkoa, sillä ne ovat oleellisessa asemassa tunteiden fysiologialle. Sen jälkeen siirryn käsittelemään tunteiden tarkoitusta ja fyysistä ilmenemistä lähemmin.

Hermosolut

Aivot toimivat kehon toimintojen ja henkisen elämän säätelykeskuksena. Sieltä kumpuavat kokemukset, ajattelu, tunteet sekä tietoisuus. Erilaiset kehon ulkopuolelta tulevat ärsykkeet aktivoivat eri aivon osia. (Nummenmaa 2019, 27). Aivojen toiminnassa suurinta roolia pelaa toisissaan yhteyksissä olevat hermosolut, joita on aivoissa noin sata miljardia. Hermosolujen välillä tapahtuu jatkuvasti viestintää ja niiden muodostamat verkostot ovat jatkuvassa muutoksessa. Hermosolujen toiminta muodostaa perustan ajattelulle, käyttäytymiselle ja tunteille. (Nummenmaa 2019, 28.) Hermosoluissa liikkuva tieto siirtyy välittäjäaineiden avulla ja samaa välittäjäainetta käyttävät hermosolut muodostavat radastoja, joilla on tarkkaan määrättyjä tehtäviä (Nummenmaa 2019, 39). Minna Huotilainen ja Leeni Peltonen kirjoittavat kirjassaan *Tunne aivosi* (2017, 54) että hermosolut ovat yksinkertaisuudessaan oppimisen keskuksia. Ne muodostavat hermosolu verkkoja ja ihmisen oppiessa uusia asioita verkoissa tapahtuu muutoksia: uusia yhteyksiä muodostuu, verkosto selkiytyy ja vahvistuu.

Mantelitumake

Aivojen sisällä syvällä sijaitsee mantelitumake, jonka tehtävänä on seuloa ympäristöstä hyödyllisiä ja vaarallisia asioita, eli se toimii aivojen tunneanturina. Mikäli mantelitumake vaurioituu syystä tai toisesta, muuttaa se myös tunteiden tuntemista, esimerkiksi kyky tuntea pelkoa heikentyy. (Nummenmaa 2019, 37.) Daniel Goleman kirjoittaa kirjassaan *Lahjakkuuden koko kuva: tunneäly* (2009, 33) että mantelitumakkeen ja aivojen yhteyden häiriytyessä, ihmisen tunteensa turtuvat ja hänestä voi tulla välinpitämätön muita ihmisiä kohtaan.

Automaattiset tunnereaktiot aivojen syvissä osissa saavat ihmisen toimimaan ensimmäisenä, esimerkiksi säikähdys voi saada ihmisen astumaan taaksepäin, ennen kuin tietoisuus tajuaa, onko pakenemiselle syytä vai ei. Kehossa on kuitenkin ehtinyt tapahtua jo paljon, kuten sydän on saattanut alkaa pamppailemaan kovemmin ja hiki nousemaan pintaan. (Nummenmaa 2019, 52). Anne-Mari Jääskinen toteaa kirjassaan *Mitä sä rageet? lapsen ja nuoren tunnetaitojen tukeminen* (2017, 14) että tunteen alkupiste on se, kun aivojen manteliumake reagoi ympäristöstä tulleisiin ärsykkeisiin. Manteliumakkeen vieressä sijaitsee hippokampus, johon on tallentunut erilaisia tilanteita ja kokemuksia. Näiden tallentuneiden tietojen avulla manteliumake arvioi eteen tulevia tilanteita ja kuinka niihin kannattaa reagoida. (Jääskinen 2017, 14). Aivojen muokkautuvuus on rajallista, etenkin aivojen syvissä osissa, mikä johtaa siihen, että tunteista aiheutuvat tuntemukset eivät juurikaan pysty muuttumaan, esimerkiksi pelko saa meidän lamaantumaa tai pakenemaan pois tilanteesta (Nummenmaa 2019, 45).

Otsalohko

Automaattiset ja joustamattomat tehtävät kuuluvat aivojen syviin osiin, kun taas aivojen kuorikerros ja otsalohko ovat merkittävässä roolissa tunteiden ohjaamisessa ja hallitsemisessa. Ne ovat kuitenkin jatkuvassa yhteydessä toisiinsa. (Nummenmaa 2019, 35.) Otsalohkossa syntyy ”tietoinen tunnekokemus” eli pystymme tuntemaan ja tiedostamaan tuntemme. Otsalohko muodostaa ympäristön ja kehon tunteisiin liittyvän tiedon, josta muodostuu kokonaisvaltainen kokemus siitä miltä meistä, milloinkin tuntuu. Tiedostaminen mahdollistaa tunteiden käsittelyn ja säätelyn (Nummenmaa 2019, 40.) Otsalohkon vaurioituminen voi muuttaa merkittävästi tunnekokemuksia. Se saattaa aiheuttaa impulsiivisuutta ja jopa aggressiivisuutta. Tämä on huomattu sekä ihmisillä että eläimillä. Otsalohko toimii siis tietynlaisena jarruna äkkipikaisille käyttäytymiselle ja valinnoille. (Nummenmaa 2019, 41.)

2.2 Miksi tuntemme?

Evoluutio on muokannut ihmistä vuosisatojen ajan. Evoluutio on yleensä karsinut epätoimivia ominaisuuksia lajeista pois, eli tunteet ovat osoittautuneet hyödylliseksi elämisen kannalta. Tämä on vaikuttanut siihen, että tunteet ilmenevät yksilöillä hyvin samankaltaisina kehon, kokemuksen ja aivojen tasolla. (Nummenmaa 2019, 32.) Ihminen tekee päivittäin

tuhansia pienempiä ja isompia päätöksiä. Osa päätöksistä tehdään tietoisesti mutta suuri määrä tapahtuu autopilotilla, jossa tunteet toimivat tärkeässä asemassa. Tunteiden avulla ihminen pystyy arvioimaan, onko ympäristössä vaaroja tai mielihyvätekiöitä. Ne kykenevät myös valmistelemaan kehon ja mielen kohtaamaan odottamattomia tilanteita. Automaatio toiminnassa ehkäisee kuormituksen tunnetta, jota erilaiset päätöksentekotilanteet voivat aiheuttaa. (Nummenmaa 2019, 22—23.) Tunteet voivat toimia perustana oppimiselle, muistamiselle, päätöksenteolle ja kokemuksille (Sjöroos 2010, 42).

Tunnereaktiot eivät ole itsessään kovin mukautuvia, mutta niiden aiheuttaja voi vaihdella ihmisen mukaan. Lempiruoat ja pelon kohteet voivat olla erilaisia ja tunteita saatetaan kutsua erilaisilla nimillä, mutta itse aivoissa tapahtuva reaktio on samanlainen. Tällainen mukautuminen on mahdollistanut ihmislajin leviämisen laajalle. Oman ympäristön asioista, kuten ruoasta, pidetään ja lähiseudun vaarat tunnistetaan. (Nummenmaa 2019, 20.) Tunteet ja niiden säätely ovat olleet elinehto ryhmässä selviytymiseen. Ilman säätelykykyä saataisimme nopeasti toisistamme vihollisia. (Nummenmaa 2019, 276.) Tiivistettynä tunteiden tehtävä on siis ohjata toimintaa parhaalla mahdollisella tavalla eloonjäämisen kannalta, oli kyse sitten syömisestä, juomisesta tai tarkkaavaisuudesta (Nummenmaa 2019, 17).

Minna Huotilainen ja Leeni Peltonen määrittelevät kirjassaan *Tunne aivosi* (2018, 203) perustunteiksi pelon, inhon, surun, vihan, yllättyneisyyden, hämmästyksen ja ilon. Perustunteiden teoria pohjautuu siihen, että ne esiintyvät kaikilla nisäkkäillä (Huotilainen & Peltonen 2018, 203). Perustunteiden ympärille voi rakentua muita tunteita, kuten ilon ympärille onnea, rakkautta ja kiintymystä (Huotilainen & Peltonen 2018, 204). Tunnereaktiot eivät ole itsessään kovin mukautuvia, mutta niiden aiheuttaja voi vaihdella ihmisen mukaan. Lempiruoat ja pelonkohteet voivat olla erilaisia, mutta itse aivoissa tapahtuva reaktio on samanlainen. Tällainen mukautuminen on mahdollistanut ihmislajin leviämisen laajalle. Oman ympäristön asioista, kuten ruoasta, pidetään ja lähiseudun vaarat tunnistetaan. (Nummenmaa 2019, 20.)

2.3 Tunteiden ilmeneminen kehossa

Kaarina Laine toteaa kirjassaan *Minä, me ja muut sosiaalisissa ympäristöissä* (2005, 65) että tunteet näkyvät ihmisessä ilmeissä, eleissä ja käyttäytymisessä. Ihmisen monipuolinen tunneilmaisu nonverbaalisesti asentojen, ilmeiden, äänenpainojen ja muiden vihjeiden avulla on poikkeuksellista (Nummenmaa 2019, 284). Tunteiden ilmaisussa ilmein ja elein on paljon samankaltaisuutta ympäri maailmaa, vaikkakin kulttuurisia eroja on siinä, miten tunnetta on vaikka soveliasta ilmaista. Tunteiden ilmauksen samankaltaisuudella on perimmäisenä tarkoituksena aina jokin selviytymiseen ja mielihyvään liittyvä asia, esimerkiksi inho saa nenän nyrpistymään ja estää meitä syömästä pilaantunutta ruokaa. Ilmeiden ja eleiden lisäksi tunteet voivat aiheuttaa kehon sisällä liikehdintää, kuten sydämen sykkeen nousua. (Huotilainen ja Peltonen 2018, 203.) Tunteisiin kuuluu laajasti erilaisia reaktioita riippuen mikä tunne on valloillaan. Viha nostattaa sykettä ja adrenaliinia, kun taas suru voi saada elintoiminnot hidastumaan tai pelko kehon lamaantumaan (Jääskinen 2017, 67—69).

3 TUNNETAIDOT JA TUNNETAIDOT KUVATAIDEOPETUKSESSA

Tässä osiossa käsittelen tunnetaitoja niiden hyötyjen ja puutosten näkökulmasta, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan tunnetaitoja kuvataideopettajuuden ja kuvataideopetuksen kannalta. Tämän osion tarkoitus on tukea tutkimustani tunnetaitojen tärkeyden osalta ja kuinka tunnetaidot istuvat koulumaailmaan.

3.1 Tunnetaidoista tunteiden säätelyyn

Elisa Aaltola kirjoittaa teoksessa *Empatia, myötäelämisen tiede* (2018, 13—14) että länsimaalainen kulttuuri on pitkään erottanut järjen ja tunteet toisistaan. Liiallinen tunteiden näkyminen valinnoissa ja päätöksenteossa on nähty huonona asiana. Etäännyminen tunteista voi kuitenkin tarkoittaa sitä, että käsitys niiden perimmäisestä merkityksestä haalistuu. Välinpitämättömyys tunteita kohtaan voi vaikuttaa myös positiivisiin tunteisiin, joilla on suuri vaikutus moraalisisissa valinnoissa. Ääritapauksissa täysin järkeen pohjautuva valintojen teko voi pahimmillaan muuttaa ajattelun kanssa ihmisiä kohtaan kylmäksi ja välinpitämättömäksi. (Aaltola 2018, 14—15.)

Tiia Trogen toteaa kirjassaan *Lempeän kasvattajan opas: Aikuisen itsesäätely ja itsemyötätunto* (2022, 24–25), että tunnetaidot edistävät hyvinvointia elämässä. Ne parantavat vuorovaikutusta ja ihmissuhteita, auttavat meitä tunnistamaan omia tunteitamme ja tarpeitamme, lisäävät itsetuntemusta sekä helpottavat ongelmanratkaisutilanteita (Trogen 2022, 24–28). Hyvät tunnetaidot omaava ihminen kykenee hahmottamaan ja hallitsemaan omat tunteensa ja pystyy myös ymmärtämään ja suhtautumaan muiden ihmisten tunteisiin oikealla tavalla. Tällaiset ihmiset ovat usein tyytyväisempiä elämäänsä, kuin sellaiset, joilla on heikommat tunnetaidot. (Goleman 2009, 57.) Ihmiselle on luonnollista olla sosiaalinen ja muiden ihmisten kanssa, joten vuorovaikutustaidot ovat oleellisia mielekkään elämän kannalta. Ihmislajin selviytyminen ja menestyminen on ollut kiinni yhteistyöstä lajitovereiden kanssa. Läheisyys ja sosiaalisuus ovat aivoille oletusarvo ja niiden puuttuminen vaikuttaa ihmiseen. Jo lyhyt eristys muista ihmisistä voi altistaa masennukselle ja itsetuhoisille ajatuksille. (Nummenmaa 2019, 155.) Hyvät tunnetaidot kulkevat käsi kädessä itsetuntemuksen kanssa, eli kykyyn ymmärtää omaa ajattelua ja käyttäytymistä. Hyvä itsetuntemus vahvistaa oman itsensä

kunnioitusta ja hyväksymistä niin hyvine kuin huonoine puolineen. Se taas lisää hyvinvointia ja turvallisuuden tunnetta, mikä auttaa vastoinkäymisten kohtaamisessa. (Saarinen 2001, 99.)

Tunteiden patoaminen sisälle ja niiden tukahduttaminen aiheuttaa ihmisessä pahaa oloa ja vievät energiaa ja kuormittavat (Trogen 2022, 30.) Kielteisissä tunteissa vellominen ja niiden tukahduttaminen voi olla jopa terveystarve, sillä ne saavat manteliumakkeen hyperaktiiviseksi, mikä taas kuormittaa sydänlihasta ja lisää sydänkohtauksen riskiä. (Nummenmaa 2019, 277.) Mikäli tunnetaidot ovat heikolla pohjalla niin ihminen reagoi todennäköisemmin vastoinkäymiseen biologiseksi luokitetulla tavalla. Biologiseen reaktioon sisältyy kolme tapaa kohdata epämukava tunne eli taistele, pakene tai lamaannu. (Trogen 2022, 31.)

Taistele-reaktio voi aiheuttaa vaikealla hetkellä säätelemättömiä ja impulsiivisia tunteen purkauksia, joita voi olla esimerkiksi huuto, aggressiivisuus ja syyttely. Voimakasta tunnetta ei kykene käsittelemään pään sisällä ja se ikään kuin kaadetaan toisen niskaan. (Trogen 2022, 31). Usein aggression purkautuminen voi kielikielen nimenomaan heikosta tunteidensäätelytaidoista (Nummenmaa 2019, 224).

Pakene-reaktiossa isointa roolia pelaa tunteiden välttely. Vaikean tunteen tullessa eteen, ihminen pyrkii painamaan omia tunteitaan alas ja omat tarpeet sysätään syrjään. Ihminen voi ajatella, ettei hänen tunteillaan ole merkitystä eikä halua vaivata niillä muita. Voi olla myös uskomus, ettei apua kuitenkaan saa, vaikka tunteita puhuisikin jollekin. (Trogen 2022, 31). Anne-Mari Jääskinen toteaa kirjassaan *Mitä sä rageet? lapsen ja nuoren tunnetaitojen tukeminen* (2017, 53) että jatkuva tunteiden tukahduttaminen voi johtaa oman tunneyhteyden katkeamiseen eli tunteiden turtumiseen. Mikään ei tunnu enää miltään ja yhteyden luominen muihin ihmisiin voi vaikeutua.

Epämukavan tunnereaktion aiheuttaessa **lamaannusreaktion**, ihmisen toimintakyky heikkenee tai katoaa lähes kokonaan. Hän eristäytyy tilanteesta esimerkiksi pakenemalla omassa mielessään jonnekin muualle ja irtaantuu todellisuudesta. Tilanteen havainnointi ja itsetietoisuus heikkenee (Trogen 2022, 31).

Erilaiset geeneihin, biologiaan ja ympäristöihin liittyvät asiat vaikuttavat myös ihmisen tunteidensäätelytaitoihin. Ihmisen temperamentti kuuluu geenien ja biologian lokerikkoon ja se

vaikuttaa esimerkiksi siihen, miten ihminen reagoi erilaisiin tilanteisiin ja ärsykkeisiin. Helpon temperamentin omaavan voi olla yksinkertaisempaa oppia tunnetaitoja kuin vaikean temperamentin omaava, jossa tunnereaktiot tulee vastaan isoina ja voimakkaina. (Trogen 2022, 36—37). Elämän alussa tunteidensäätely tapahtuu ulkoa käsin, eli vanhempi huolehtii vauvan hyvinvoinnista. Vauvat eivät kykene tunteiden hallintaan juuri ollenkaan ja taape-roillakin niiden säätely on haastavaa. (Nummenmaa 2019, 269.) Kasvuympäristöissä etenkin lapsuuteen liittyvät ja opitut asiat ovat oleellisia tunteiden ilmaisemisessa. Lapsen ja huoltajan välisellä kiintymyssuhteella on iso vaikutus siihen, kuinka ihminen käyttäytyy vuorovai-kutustilanteissa ja kuinka hän käsittelee tunteitaan. (Trogen 2022, 34). Lapsi oppii huomaamaan aikuisten avulla, että kaikki kokevat erilaisia tunteita ja se on normaalia. Hän oppii myös tunnistamaan tunnetiloja ja käsittelemään niitä. (Kullberg-Piilola 2005, 19.) Lapsi tarvitsee tunnekehitykseensä vuorovaikutusta etenkin aikuiselta, jotta hän voi kokea turvalli-sesti tunteita ja jäsentää niitä suhteessa toisiin. Tunteet tulevat näin tutuksi. (Mäkelä 2002, 26—27).

Lapsen otsalohkon kehittymättömyys ja kokemukset muiden ihmisten ennakoitavuudesta ja turvallisuudesta vaikuttavat tunteiden säätelyyn. Kokemukset muista ihmisistä ja ympäris-töstä luovat perustaa minuuden ja tulevaisuuden käsittelylle. Positiiviset kokemukset lupauksista ja turvallisuudesta auttavat lasta luottamaan asioiden järjestymiseen. (Nummen-maa 2019, 269.) Se miten meitä on elämän aikana kohdattu tunnetilanteissa, on antanut meille mallin, jolla tunteisiin pitäisi suhtautua. Tähän malliin perustuu se, kuinka reagoimme tunteen vallatessa kehon: peitämmekö tunteen vai koemmeko turvalliseksi ilmaista tunnet-tamme. (Jääskinen 2017, 13.) Hyvät tunnetaidot omaava lapsi on usein vähemmän aggres-siivinen ja hänellä on hyvät sosiaaliset taidot (Cacciatore 2009, 14).

Tunteiden säätelyn keinot voidaan Nummenmaan mukaan jakaa kahteen pääryhmään: enna-koiviin ja reaktiiviisiin keinoihin. Reaktiivisessa keinossa tunne, esimerkiksi suuttumus, on päässyt jo valloilleen, kun sitä yritetään säätää tai rauhoittaa. Ennakoivissa keinoissa pyri-tään nimensä mukaisesti taas ennakoimaan tunteiden syntymistä eli saatetaan vaikka vältellä kielteisiä tunteita aiheuttavia tilanteita, jotta epämukavaa tunnetta ei pääse syntymään. (Nummenmaa 2019, 278.) Reaktiivinen tunteiden säätely vie paljon energiaa, kun taas en-nakoiva tunteiden säätely ehkäisee ison tunnereaktion syntymisen. Ennakoivat keinot ovat

tehokkaampia, koska tunteiden säätelyä tehdään jo ennen kuin tunteet pääsevät valloilleen. (Nummenmaa 2019, 280.) Markku Ojanen kirjoittaa kirjassaan *Tunne vai järki* (2014, 18) että on vaikeaa tiedostaa tunteita silloin kun ne ovat vahvasti kehossa ja mielessä valloillaan. Niitä pystyy kuitenkin tarkastelemaan jälkeinpäin, kun tunne on rauhoittunut. Tarkastelun avulla sekä myönteisiä, että kielteisiä tunteiden aiheuttajia pystyy joko lisäämään elämäänsä tai välttelemään niitä. (Ojanen 2014, 18.) On siis hyvä pyrkiä tunnistamaan itselle tunnekuohuja aiheuttavia tilanteita eli hahmottaa syyt sille miksi tunteet nousevat pintaan. Itsensä ja omat tunteensa hyvin ymmärtävänä on helpompi valmistautua kohtaamaan ja käsittelemään haastaviakin tilanteita. (Saarinen 2010, 85.)

Tunnetaidot kattavat impulssien hallinnan, joilla tarkoitetaan kykyä jarruttaa hetkellisiä tunteita, houkutusia tai ajatuksia eli mielihoiteita. Impulssien hallinta on taitoa miettiä ennen kuin tekee tai sanoo jotain. (Saarinen 2001, 81). Impulssien hallinta lisää kärsivällisyyttä ja hillitsee äkkipikaista käyttäytymistä. Se on avuksi myös stressinsietokyvyssä ja kannustaa optimismisempaan ongelmaratkaisuun. Heikko impulssien hallinta taas näyttää turhautumisena, kärsimättömyytenä tai jopa aggressiivisena ja hyökkäävänä käyttäytymisenä. (Saarinen 2001, 81).

Omien tunteiden ennakoiva säätely vaatii työskentelyä niiden tunnistamisen eteen. On pysyttävä tunnistamaan niiden laukaisijoita ja täten myös havainnoimaan ja ennakoimaan ympäristössä tapahtuvia asioita. Tämä tukee mahdollisuuksia kokea enemmän myönteisiä tunteita kuin kielteisiä. (Nummenmaa 2019, 280.) Tapojen ja rutiininen muodostaminen on ennakoivaa säätelyä. Rutiinit helpottavat mielen kuormitusta, kun impulssit vähenevät. Tapojen ja ennakoivan tunteiden säätelyn avulla voidaan tukea yleisesti terveyttä ja ehkäistä haitallisia impulsseja, jotka kuormittavat mieltä. (Nummenmaa 2019, 280.)

3.2 Empatia

Ihmisellä on kyky peilata eleitä ja liikkeitä aivoissa olevan, monta aivoaluetta kattavan, peilisolujärjestelmän avulla. Yksinkertaisimmillaan ihminen voi matkia tai tunnistaa liikkeitä ja eleitä esimerkiksi pelkästään sen perusteella, mitä on joskus nähnyt tai kuullut. Pelkästään mielessä kuvittelemalla, keho voi alkaa valmistautumaan tiettyyn liikesarjaan, kuten

mailalla pallon lyömiseen. Ilmeet voivat myös peilautua ihmisestä toiseen: ihminen esimerkiksi hymyilee takaisin hymyilevälle. Tässä ei ole kyse vain ilmeen matkimisesta vaan usein tarttuneessa ilmeessä on mukana myös sen mukana tuoma tunne. Toisen hymy voi siis saada omankin olon iloisemmaksi. (Nummenmaa 2019, 135.) Fyysisten asioiden peilaamisen lisäksi, ihminen on kykeneväinen peilaamaan toisen ihmisen tunnekokemuksia ja sisäistä maailmaa, mikä on oleellinen vuorovaikutukselle toisten kanssa. Peilaamisen avulla pystymme ennakoimaan ja ymmärtämään muiden ihmisten tekemisiä ja tavoitteita. Siinä virittyy empatiajärjestelmä, jonka avulla pystymme kokemaan sen mitä havaitsemme toisen kokevan. (Nummenmaa 2019, 140.)

Empatia toimii isossa roolissa, kun puhutaan moraalisisista valinnoista ja käyttäytymisestä (Aaltola & Keto, 2018, 20). Empatia tarkoittaa kykyä hetkellisesti astua toisen ihmisen saappaisiin eli eläytyä hänen tilanteeseensa ja tunteisiin. Se antaa mahdollisuuden ymmärtää toisen ihmisen tunnemaailmaa. Se vaatii verbaalisen viestinnän tulkinnan lisäksi myös non-verbaalisen viestinnän tulkitsemista, kuten ilmeiden, eleiden ja äänensävyjen muotoja ja muutoksia. (Saarinen 2001, 73.) Muiden ihmisten tunnetilojen ymmärtäminen on oleellista sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja pyrkiessä kohti yhteisiä tavoitteita. Empatian on jopa sanottu olevan mahdollisesti työkalu globaaleja uhkia kohtaan, joita ovat muun muassa lämpenevä ilmasto ja konfliktit. Yhteisen hyvän tavoittelu on kaikkien eduksi. (Aaltola & Keto 2018, 20.) Empatia tekee meistä välittäviä ja sen avulla voimme muodostaa syviä ihmissuhteita (Nummenmaa 2019, 140). Empatian vaje voi aiheuttaa objektisointia toisia ihmisiä kohtaan ja voi vaikuttaa siten että esimerkiksi toisesta kulttuurista tulevat ihmiset nähdään alemmassa arvossa kuin itsensä (Aaltola & Keto 2018, 21).

Ihmisen empatiakykyyn vaikuttaa hänen persoonansa ja kehitystaustansa. Empatiaa on kuitenkin mahdollista oppia (Saarinen 2001,76). Jokaisella on syntyessään jo kyky empatiaan (Sjöroos 2010, 24). Lapsi oppii empatiaa vuorovaikutuksessa aikuisen kanssa. Jo vastasyntyneen empatiakokemus vahvistuu aikuisen ilmeiden ja hyväksynnän kautta. Tärkeää empatian oppimiselle on se, että lapsi tuntee itsensä kuulluksi ja ympärillä olevat aikuiset ovat vilpittömän kiinnostuneita hänen tunteistaan ja kokemuksistaan. Katseella, kosketuksella ja kehonkielellä voi myös ilmaista myötätuntoista vuorovaikutusta, mikä voi vahvistaa sanatonta läsnäoloa. (Jääskinen 2017, 131—132.)

Oppimiseen kuuluu olennaisesti myös se, että aikuinen sanoittaa ja tunnistaa omia tarpeitaan ja tuntemuksiaan. Lapsen kuulla ja nähdessä muiden ihmisten tunteita ja kokemuksia, hän oppii asioita mitkä muun muassa koskettavat, satuttavat ja ilostuttavat. Daniela Seeskari toteaa artikkelissaan *Taide lasten terapiassa* julkaisussa *Lapsi ja taide* (2005/2006, 41) että aikuisen ja lapsen välinen vuorovaikutus voi auttaa lasta ymmärtämään kanssaihmiä eli kehittää kykyä eläytyä toisten tilanteisiin. Ilman kykyä samaistua toisiin, lapsi ei välttämättä osaa toimia erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa (Webster-Stratton 2011, 236).

3.3 Tunnetaidot koulussa

Opettajan työ on suurelta osin vuorovaikutukseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen perustuvaa, oli kyse sitten oppilaasta, henkilökunnasta tai vanhemmasta. Sosiaaliseen vuorovaikutukseen kuuluu sekä omaa tunneviestintää, että vastapuolien tunneviestintää. Erilaisten tapusten ja kanssakäymisten luonne vaihtelee vakavasta ja huolta aiheuttavasta, iloiseen ja huolettomaan. Opettajan olisi hyvä siis olla tietoinen omista tunteistaan ja osata tulkita myös ympäristön tunneviestintää. Peruskoulun opettajilla on iso tehtävä oppilainen tunnetaitojen tukijana. Siihen on vasta viime vuosikymmenenä kiinnitetty kunnolla huomiota ja se on tullut osaksi uusinta eli vuonna 2014 tehtyä Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteita, josta käytän tutkielmassani myös lyhennettä POPS. Opettajan koulutus ei kuitenkaan tarjoa vielä esimerkiksi erillistä kurssia siitä, kuinka tunnetaitoja itseasiassa tuetaan ja opetetaan, vaikka se onkin jo POPS:n tavoitteissa mainittuna.

Oppiminen ja opetus perustuvat koulussa suurimmalta osin vuorovaikutukseen ja myös tunteisiin, kirjoittaa Mirjam Virtanen kirjassaan *Kuusi askelta tunnetaitajaksi: Emotionaalisen osaamisen kehittämismalli opettajalle* (2015, 19). Opettajan työ on ihmissuhdetyötä, eli siinä ollaan jatkuvasti vuorovaikutuksessa muiden kanssa: lasten, nuorten ja aikuisten. Opettaja joutuu päivittäin säätämään omia tunteitaan ja auttamaan oppilaita omien tunteiden kanssa. (Virtanen 2015, 19.) Virtanen (2015, 19) nostaa esiin termin emotionaalinen kompetenssi, joka kuuluu hänen mukaansa kiinteästi opettajan ammattiin. Kompetenssilla Virtanen viittaa opettajan kykyihin ja taitoihin työnkuvaan nähden ja kuinka opettaja kohtaa työn emotionaalisen puolen. Opettajan työnkuva on laajentunut vuosien saatossa ja työssä

vaaditaan enemmän vähemmillä resursseilla. Tulospaineet, yhteiskunnalliset vaatimukset, huoli oppilaista ja suurityömäärä on aiheuttanut opettajien uupumusta ja lisänneet riittämättömyyden tunnetta (Virtanen 2015, 20—21).

Neutraaliuuden vaatimus nähdään usein osana ammatillisuutta eli ajatellaan että tunteita ei tulisi näyttää työssä. Ihmissuhteisiin perustuvassa ammatissa kuitenkin tunteet ovat väistämättä osana työtä, sillä sosiaalisissa tilanteissa ei voi välttyä tunteilta. (Virtanen 2015, 21.) Hyvät vuorovaikutus ja tunnetaidot heijastuvat esiin työssä yhteistyökykyisyytenä, tahdikkuutena, ja kyvyllä muiden ohjaamiseen. Emotionaalisessa osaamisessa on keskeisessä asemassa se, kuinka opettaja hyödyntää siihen liittyviä tietoja ja taitoja. (Virtanen 2015, 23—24.) Myönteisten tunteiden näyttämien ja hyvien vuorovaikutussuhteiden luominen oppilaiden kanssa tekee opettajasta välittävän oppilaiden silmissä. Tämä lisää todennäköisemmin oppilaiden motivaatiota ja yhteistyökykyä. Tämä hyödyttää myös opettajaa opetustyössään. Opettaja voi opettaa tunteiden säätelyä sekä siihen tarkoitetuilla tunneilla, mutta myös olemalla itse esimerkkinä. Opettajan puhuessa avoimesti tilanteista, joissa tunteet ovat vaikuttaneet, saavat oppilaat myös mallia siihen, että tunteet vaikuttavat tekemiseen ja niitä on mahdollista säädellä ja niistä saa puhua. (Kokkonen 2010, 108—109.) Aila Karppinen ja Pirjo Pihlava kirjoittavat osiossaan *Turvallinen vuorovaikutus kasvun ja oppimisen perustana* teoksessa *Psyykinen hyvinvointi ja oppiminen* (2016, 132) että lapsi tuo kouluunsa perheensä sisällä vallitsevan vuorovaikutuksen. Lapsen ja huoltajan välille muodostunut kiintymyssuhde luo perustaa oppilaan ja opettajan väliselle yhteydelle. Turvallisuuden tunne ja kokemus tuesta edistävät lapsen sitoutumista ja luottamusta, jotka puolestaan voivat kohottaa lapsen itsetuntemusta. Lapsen maailmaan virittäytymine ja leikkillisyyden, ilon ja huumorin tuominen tilanteisiin vahvistaa uskoa siihen, että asiat kyllä järjestyvät. (Karppinen & Pihlava 2016, 123.)

Marja Kokkonen kirjoittaa kirjassaan *Ihastuttavat, vihastuttavat tunteet: Opi tunteiden säätelyn taito* (2010, 98) että myönteinen oppimisympäristö tukee oppimista koulussa. Tähän kytkeytyy tiiviisti tunteiden säätelytaidot ja niiden opettaminen. Turvalliseen ja motivoivaan oppimisympäristöön panostaminen ja oppilaiden tunnesäätelyn opettaminen parantaa muun muassa oppimistuloksia. Hyvät vuorovaikutus- ja tunteiden säätelytaidot auttavat myös luomaan koulusta yhteisönä paikan, jossa niiden harjoittaminen luonnistuu turvallisessa

ilmapiirissä, jossa oppilailla on tunne siitä, että häntä arvostetaan. Oppilaan heikot tunteiden säätelytaidot voivat vaikuttaa negatiivisesti suhteisiin opettajiin ja muihin oppilaisiin. Oppilas saattaa jäädä ulkopuolelle porukasta tai saada vähemmän ohjausta haastavan käyttäytymisen takia, mikä voi taas johtaa motivaation puutteeseen koulunkäyntiä kohtaan. (Kokkonen 2010, 98—99.)

Koulumaailmassa lapsi oppii kohtaamaan monenlaisia tunteita vuorovaikutuksessa muiden lasten kanssa. Alakouluikäisillä lapsilla on jo kykyä kontrolloida, peittää ja salata tunneilmaisuja sekä jakaa tunteita ja kokea empatiaa. (Karppinen & Pihlava 2016, 127.) Välillä oppilaiden vuorovaikutustilanteet voivat aiheuttaa voimakkaita tunteita, joiden käsittely vaatii aikuisen eli useimmissa tilanteissa opettajan apua. Opettajan kyky kannatella oppilaan tunteita mahdollistaa oppilaan tunteidensäätelytaidon kehittymisen. Opettajan on ennen kaikkea tärkeää sanoittaa tunnevuorovaikutusta ja tähän vaikuttaa opettajan oma tulkinta ja ymmärrys tunneviestinnästä. (Karppinen & Pihlava 2016, 128.) Parhaimmillaan oppilasryhmä kehittyy ymmärtämään, sanallistamaan ja sietämään erilaisia tapoja, joilla muut vuorovaikuttavat ryhmässä (Karppinen & Pihlava 2016, 128).

3.4 Tunnetaitoja kuvataideopettajana ja kuvataideopetuksessa

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014, 143) nimeävät 1–2-luokkien kuvataideopetuksen tehtäväksi muun muassa kulttuurisen moninaisen todellisuuden ilmaisemista ja tutkimista taiteen keinoin. Kuvia tuottamalla ja tulkitsemalla pyritään vahvistamaan oppilaiden identiteetin vahvistumista, yhteisöllisyyttä ja kulttuurista osaamista. Opetuksen tehtävänä on rakentaa oppilaan omakohtaista suhdetta kuvataiteeseen ja erilaisiin visuaalisiin kulttuureihin (Opetushallitus 2014, 143.) Kuvataiteen opetuksen tavoitteisiin muodostuu neljä pääryhmää, joita ovat visuaalinen havaitseminen ja ajattelu, kuvallinen tuottaminen, visuaalisen kulttuurin tulkinta ja esteettinen, ekologinen ja eettinen arvottaminen (Opetushallitus 2014, 144.) Kaikkiin osa-alueisiin liittyy eritasoisesti tunteita ja tunnetaitoja, mutta etenkin visuaalisen havaitsemisen ja ajattelun alle luokitellut tehtävät ovat kytköksissä vahvasti tunteisiin.

Mirva Kuusela, Kati Rintakorpi, Sinikka Rusanen ja Kaisa Torkki kirjoittavat kirjassaan *Musta tuntuu punaiselta* (2014, 54) että seitsemänvuotiaalle lapselle ominainen tapa tehdä kuvaa on kuvallinen tarinankertominen monenlaisten materiaalien avulla. Teokset heijastavat lapsen ympäristöä, kokemuksia ja hänelle tärkeitä asioita. Esiopetusikäinen kykenee havainnoimaan tarkasti taideteosta ja muodostamaan siitä kysymyksiä. Teoksen selittämisessä heijastuu lapsen omat kokemukset. (Kuusela ym. 2014, 53.) Taideteosta kohdatessa tapahtuu itsereflektiota eli tunnustellaan asioita, joita teos mielen sisällä aiheuttaa. Siinä tullaan tietoiseksi siitä, minkälaisia havaintoja, ajatuksia ja tunteita kuva saa aikaiseksi. (Räsänen, 2000, 4) Taiteellinen tekeminen kehittää lapsen havainnointikykyä. Havainnoinnin avulla lapsi on vuorovaikutuksessa ympäröivän maailman kanssa. Havaitsemisessa lapsi vastaanottaa ja tulkitsee ympäristöstä tulevaa tietoa. (Pentikäinen 2005/2006, 34).

Leena Pentikäinen sanoo artikkelissaan *Kuvataidekasvatuksen polulla* julkaisussa *Lapsi ja taide* (2005/2006, 32) että lapsen sosiaalinen ja emotionaalinen kasvu vahvistuu taiteen avulla. Sekä onnistumisen että epäonnistumisen kokemukset mahdollistavat itseilmaisun ja itsetunnon muokkautumista ja lujittamista. Vastoinkäymisten sietäminen kehittää tunteenhallintaa ja niiden yli pääseminen vahvistaa minäpystyvyyttä. Taide tarjoaa työkaluja muun muassa non-verbaaliin tunteiden ja kokemusten ilmaisuun, mikä voi auttaa lasta ilmaisemaan asioita, kun sanat ei siihen vielä riitä. (Pentikäinen 2005/2006, 32). Taiteen tekeminen vahvistaa lapsen ajattelemisen taitoja. Tunteiden ja ideoiden tuomiseen fyysiseksi taiteeksi vaatii monen asian pyörittämistä ja ongelmanratkaisua. (Pentikäinen 2005/2006, 32). Daniela Seeskari toteaa artikkelissaan *Taide lasten terapiassa* julkaisussa *Lapsi ja taide* (2005/2006, 36) että taiteellinen työskentely voi parhaimmillaan kehittää tunteiden moninaista ymmärtämistä, elämiskykyä, empatiaa ja itsetuntemusta. Se voi myös valmistaa lasta tulevaisuuden tilanteisiin ja ongelmiin (Seeskari 2005/2006, 37.)

Taiteellinen tekeminen, kuten piirtäminen ja maalaaminen, voi auttaa lapsen oman kuva maailman työstämistä. Erilaiset spontaanit kuvatuotokset kertovat paljon lapsen kokemuksista ja tunteista. Taiteen tekeminen voi myös auttaa lasta kohtaamaan ja käsittelemään voimakkaitakin tunteita aiheuttaneita kokemuksia. Tällaista tarvitaan nyky-yhteiskunnassa, jossa media syöttää isoja kuvatulvia arkeen. (Seeskari 2005/2006, 40). Kyky reflektoida omia tunteita ja ymmärtää omatoiminnan seurauksia on hyödyllistä tunne-elämän

kehityksen kannalta. Nämä taidot osoittautuvat hyödylliseksi etenkin silloin, jos lapsella on taipumusta impulsiiviseen käyttäytymiseen tai muuten haasteita hahmottaa käyttäytymiseen liittyviä syy-seurausyhteyksiä. (Seeskari 2005/2006, 44). Taiteellinen työskentely voi toimia itsensä reflektoinnin harjoitteluna, sillä siinä ollaan läsnä omien ajatusten, kokemusten ja tunteiden kanssa (Seeskari 2005/2006, 44.)

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Tässä osiossa esittelen tutkimuksen tarkoitusta, tutkimuskysymykset ja itse tutkimuksen toteutuksen. Tutkimuksen toteutukseen kuuluu katsaus laadulliseen menetelmään, audiovisuaalisen aineistoon ja valitsemaani multimodaaliseen sisällönanalyysiin. Tämän kappaleen tarkoituksena on avata lukijalle tutkimuksen eteneminen ja tutkimuksessa käytetyt keinot, jotta tutkimus näyttäytyy mahdollisimman läpinäkyvästi. Tutkijalla tulisi kuvata selkeästi tutkimuksen eri vaiheet, jotta itse tutkija ja lukija pystyvät hahmottamaan tutkimuksessa tehdyt valinnat ja reittiä pystyy seilaamaan edes takaisin tarpeen vaatiessa (Puusa & Julkunen 2020, 194).

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, kuinka Bluey -animaatio voisi toimia apuna lasten tunnetaitojen kehittämisessä ja kuinka sitä voisi hyödyntää 1-2-luokkalaisten kuvataideopetukseen niin, että se toteuttaa myös POPS:in kuvataideopetukseen merkittävät sisältöjä ja tavoitteita. Tarkastelen Bluey -animaatiosta sitä, kuinka kielteiset tunteet ilmenevät kahdella sarjan päähenkilöllä, 6-vuotiaalla Blueylla ja 4-vuotiaalla Bingolla. Tästä enemmän myöhemmin kappaleessa.

Tutkimukseni suurimpana tutkimuskysymyksenä on että, *Kuinka Bluey -animaation sisäruksilla esiintyviä kielteisten tunnesisältöjen ilmenemisen tarkastelua voisi hyödyntää lasten tunnetaitojen kehittämisessä kuvataideopetuksessa?* Tätä avaavia kysymyksiä ovat esimerkiksi *minkälaisia kielteisiä tunteita animaatioissa ilmenee ja kuinka ne näyttäytyvät katsojalle? Voiko Bluey -animaatiota hyödyntää tunnetaitojen tarkasteluun lasten kanssa? Miten animaation kautta tunnetaitojen oppiminen asettuu kuvataideopetuksen sisältöihin ja tavoitteisiin?*

4.2 Laadullinen menetelmä tutkimuksen toteutuksessa

Jouni Tuomi ja Anneli Sarajärvi kirjoittavat kirjassaan Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (2009, 28) että laadullista analyysia voisi kuvailla ymmärtäväksi tutkimiksesi. He

esittävät laadullisen tutkimuksen ydinkysymykseksi ”miten voin ymmärtää toista”. Anu Puusa ja Pauli Juuti kirjoittavat osiossaan *Laadullisen tutkimuksen perusteet* teoksessa *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (2020, 77) että laadullisella tutkimuksella voi olla erilaisia tavoitteita kuten syvempi ymmärrys aiheesta, uuden tiedon synnyttäminen tai teoreettisesti mielekkään tulkinnan tekeminen. Laadullisessa tutkimuksessa tutkiminen pohjautuu usein ihmisen ”subjektiivisten näkemysten ja kokemusten tarkasteluun”, mikä taas on aiheuttanut keskustelua tutkimuksen luotettavuudesta (Puusa & Juuti 2020, 59). Alussa tutkijalla rakentuu tutkittavasta aiheesta esiymmärrys omien kokemusten ja tiedon mukaan, jonka pohjalta lähdetään rakentamaan tutkimusta (Juuti & Puusa 2020, 182).

Yksinkertaisimmillaan laadullisella aineistolla tarkoitetaan aineistoa, joka on tekstimuodossa. Se voi olla syntynyt riippumatta tai riippuen tutkijasta. (Eskola & Suoranta 1998, 15.) Tuomi ja Sarajärvi lisäävät, että laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmiin kuuluu yleisimmin kyselyt, haastattelut, havainnointi ja erilaiset dokumentit. Niitä voi hyödyntää yhdessä tai erikseen riippuen siitä, mikä palvelee tutkimusta parhaiten. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 71.) Tämän pro gradun tutkimusaineistoksi on valikoitunut tv-ohjelma, jonka Tuomi ja Sarajärvi (2001, 84) luokittelevat osaksi joukkotiedotuksen tuotteita. Niihin voisi myös kuulua erilaisia aika- ja sanomalehtiä, elokuvia ja radio-ohjelmia.

Laadullisessa tutkimuksessa, pro gradun kokoisessa työssä, aineiston suuren määrän sijaan on tärkeämpää aineiston laatu ja itse tulkintojen laatu ja kestävyys (Tuomi & Sarajärvi 2001, 85). Laadullisessa tutkimuksessa on tyypillistä tiivis määrä aineistoa, jota pyritään analysoimaan perusteellisesti. Tutkijan on osattava tarkasti myös valita teoreettinen tausta, jonka varaan hän rakentaa tulkintansa. (Eskola & Suoranta 1998, 18.) Tutkijan on pyrittävä objektiivisuuteen ja pidettävä joustava lähestymistapa tutkittavaa asiaa kohtaan. Tämä tarkoittaa, että jonkinlainen ajatus mahdollisista tuloksista voi olla, mutta se ei voi olla kiveen hakattu päätös tuloksista, jotta tutkimuksen objektiivisuus ei kärsisi. Tässä on otettava tietenkin huomioon se, että havainnot perustuvat aina jollakin tavalla omiin kokemuksiimme ja sen tiedostaminen auttaa pyrkimään kohti neutraalia lähestymistapaa. (Eskola & Suoranta 1998, 19—20.)

4.3 Audiovisuaalinen aineistona Bluey -animaatiosarja

Juha Herkman kirjoittaa kirjassaan *Audiovisuaalinen mediakulttuuri* (2001, 12) että audiovisuaalisuus viittaa nimensäkin mukaisesti näkö- ja kuuloaistiin. Havainnointi perustuu näkemiseen ja kuulemiseen. Omana aineistonani toimii animaatiosarja, josta kerron lähemmin seuraavassa kappaleessa. Se voitaisiin luokitella hyvin perinteiseksi audiovisuaaliseksi materiaaliksi. Näkeminen tässä kontekstissa ei pelkästään tarkoita kirjaimellista näkemistä vaan myös kulttuurin vaikutusta siihen mitä näen ja tulkitsen.

Olin tutkimukseni alkutaipaleella jo päätyneet valitsemaan aineistokseni australialaisen Bluey -animaatiosarjan. Olin nähnyt siitä joitakin jaksoja ja kohtauksia ja koin sen raikkaaksi lastenohjelmaksi, jossa hahmoilla oli sosiaalista älykkyyttä ja kehittyneitä tunteita. Tiesin sen siis heti hyväksi pariksi tunteita käsittelevälle teorialle. Bluey sai ensiesityksensä vuonna 2018. Sarjan on kehittänyt Joe Brumm ja sen on tuottanut Ludo Studio. Bluey -sarjassa seurataan kuvitteellista Heelerin perhettä, johon kuuluu äiti Chilli, Isä Bandit ja lapset Bluey ja Bingo. Sarjan hahmot ovat piirretty esittämään erituisia koiria. Hahmoilla on esimerkiksi isot silmät ja pehmeähköt muodot.

Tarkastelen tutkimuksessani nimenomaan Bluey -animaatiossa esiintyvän perheen lasten kielteisten tunteiden tunneilmaisua eli Blueyn ja Bingon ilmeitä, eleitä ja ääniä. Bluey on 6-vuotias ja luonteeltaan hyvin määrätietoinen, vahvatahtoinen ja reipas. Hänelle on tärkeää, että asiat menevät sääntöjen mukaisesti esimerkiksi leikeissä. Bluey ottaa usein johtajan roolin leikkiessään ja sanoo asioita suoraan. Bingo on 4-vuotias ja luonteeltaan haaveileva, ystävällinen ja arempi kuin Bluey. Bingo osaa kuitenkin pitää puoliaan isosiskonsa kanssa leikkiessä. Hän ihmettelee maailmaa pienen lapsen silmin ja keksii itselleen usein leikkeihin erilaisia nimiä.

Valikoin Bluey -sarjan ensimmäiseltä kaudelta yhteensä 18 jaksoa, joista lähdin etsimään kielteisten tunteiden ilmenemistä ilmeinä, eleinä ja ääninä. Jaksot ovat numerojärjestyksessä 1, 3, 5, 6, 8–13, 15, 16, 19, 24, 28, 33, 34 ja 35. Tarkkailun alle kuului myös se, kuinka tunne syntyy (syy), kuinka se ilmenee (seuraus) ja miten tilanne ratkaistaan (ratkaisu). Puhekielenä pidin alkuperäisen kielen eli englannin, sillä koin sen vastaavan parhaiten animaation

tunneilmaisua. Kirjoitin jaksoja ylös niin, että siinä oli muuten käytössä suomen kieli, mutta repliikit olivat englanniksi. Olen ottanut huomioon myös sen, että sarjan hahmojen ollessa koiria, he ilmaisevat myös tunteita osakseen kuin koirat eli esimerkiksi heiluttamalla innostuessaan häntää. Tarkastelin Bluey animaatiossa kielteisten tunteiden ilmenemistä Blueyn ja Bingon hahmoilla. Tunteet eivät välttämättä suoraan jakaudu kielteisten ja myönteisten tunteiden ryhmiin, mutta tutkimuksessani olen luokitellut kielteiset tunteet sellaiseksi, jotka eivät pidemmän päälle ole hyväksi kehon ja mielen toiminnalle, kuten esimerkiksi viha ja suru. Usein tällaiset kielteiseksi ajatellut tunteet kertovat epätasapainosta itsessä tai ympäristössä eli ne vaativat muutosta. Jaan vielä kielteiset tunteet kahteen ryhmään eli perustunteiltaan *vihaisiin* tunteisiin, kuten ärtymys ja viha ja perustunteiltaan *surullisiin* tunteisiin kuten apeus ja suru. Niiden erona on siis se, mikä perustunne esiintyy niin sanotusti tunteen ”alla”.

4.4 Multimodaalinen sisällönanalyysi

Päädyin lähestymään aineistoani multimodaalisella sisällönanalyysillä. Ajatus tähän lähti luukiessani Anni Turusen Pro Gradu -tutkielmaa (2021) *Toisenlaiset sankarit: perinteisen poikakuvan haastajat lasten animaatioelokuvassa*, jossa Turunen on mielestäni hyvin selkeästi osannut rakentaa tavan hyödyntää multimodaalista sisällönanalyysia samankaltaisessa aineistossa kuin omani.

Gunther Kress ja Theo van Leeuwen toteavat kirjassaan *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication* (2001, 1) että länsimaisessa kulttuurissa on ollut tapana asettaa sanallinen ja etenkin kirjallinen viestintä muiden viestinnän muotojen edelle. Kaikista suurimmassa arvostuksessa olevat kirjoitetut asiat kuten viralliset asiakirjat, raportit ja kirjallisuus ovat pitkään julkaistu ilman esimerkiksi kuvallista viestintää. Muut viestinnän muodot ovat kuitenkin nousseet kirjoitetun ja sanallisen viestinnän rinnalle. (Kress & van Leeuwen 2001, 1.) Multimodaalisuudella tarkoitetaan sellaisia kokonaisuuksia, joissa yhdistellään useampia medioita, kuten esimerkiksi perinteinen sanomalehti yhdistelee kuvaa ja tekstiä ja elokuva taas yhdistää kuvaa, animaatiota, puhetta ja ääntä (Kress & van Leeuwen 2001, 2). Moodeiksi voi luokitella edellä mainitut lisäksi moodeihin voisi laskea myös esimerkiksi värit, ilmeet ja eleet, joita voidaan ilmaista, kun ja animaation keinoin.

Multimodaalisuuden rinnalle on hyvä nostaa semiotiikka, jonka tutkimusalaan kuuluu nimenomaan merkit. Tomi Huttunen ja Harri Veivo kuvailevat kirjassaan *Semiotiikka: merkeistä mieleen ja kulttuuriin* (1999, 23) että käsitteenä sana merkki on monimutkainen, sillä merkit ovat käytössä kommunikaatiossa, jolloin siihen linkittyvät osanottajien arvot ja tiedot. Merkin voisi tiivistää kuitenkin esimerkiksi näin: ”se on jokin, joka edustaa jotakin toista” (Huttunen & Veivo 1999, 23). Merkki voi siis korvata jotakin tai se perustuu ideaan ”korvaamisesta”. Merkkeihin lukeutuu myös esimerkiksi asiat, joita tapahtuu vuorovaikutuksessa toisen kanssa. Keskustelukumppanin ilmeet, eleet, puhe ja toiminta edesauttaa meitä ymmärtämään toisen ajatuksenjuoksua. (Huttunen & Veivo 1999, 24.) Gunther Kress ja Theo van Leeuwen kuitenkin huomauttavat toisessa kirjassaan *Rwading images: The grammar of visual design* (1996, 3) että visuaalinen kieli ei ole samalla tavalla ymmärrettävissä kaikkialla universaalisti vaan se linkittyy vahvasti kulttuuriin.

5 ANALYYSIN VAIHEET

5.1 Sarjan läpikatselu, havainnointi ja koodaus

Analyysivaiheessa pyrin läpinäkyvyyteen eli siihen että etenemiseni tutkielmassani näyttäytyisi lukijalle mahdollisimman selkeästi ja totuudenmukaisesti. Aineistoni ollessa tiivis, pyrin sitäkin enemmän syvällisempään analyysiin, mikä kuuluu myös laadullisen tutkimuksen luonteeseen. Olin lukenut paljon jo tunteita käsittelevää teoriaa ennen Bluey-sarjan katsomisen aloittamista. Minun oli helpompi lähestyä aineistoa niin, että selasin teoriaa ensin läpi ja sitten vasta aloin tutustumaan syvemmin Bluey -jaksoihin. Koin, että tiedon rakentaminen ennen aineistoon sukeltamista auttaisi minua näkemään enemmän asioita katsellessani Blueyn jaksoja. Saatoin myös helpommin nähdä hienovaraisempiakin asioita henkilöiden käyttäytymisessä, jotka voisivat olla oleellisia tutkimukselleni.

Ensimmäisessä moodiluokittelussani oli vain ilmeet, eleet ja äänet, mutta katselukertojen ja havaintojen jälkeen, niitä alkoi muodostumaan enemmän. Moodiluokitteluvaiheessa inspiroiduin jälleen Turulan tutkielmasta (2021, 32), jossa hän oli rakentanut selkeän tavan jaotella moodit omasta aineistostaan. Käytin myös omassa jaottelussani värikoodausta, mutta itse moodit ovat erilaisia Turulan kanssa, vaikka myös samankaltaisuutta löytyy. Oma moodijaotteluni perustuu enemmän yksittäisiin asioihin. Havainnoin aikana moodini muokkautuivat useampaan otteeseen, mutta loppujen lopuksi moodilistaukseni värikoodeineen näytti siis tältä:

Tunteella **viha perustunteena** ja tunteella **suru perustunteena** → *Kaksi yläryhmää erilaisten kielteisten tunteiden luokittelussa*

Syy tunteelle → *edeltävät tapahtumat tunteen muodostumiselle*

Ilmeet → *kasvojen alueella tapahtuvat tunnereaktiot*

Eleet → *muussa kehossa tapahtuvat liikkeet tunteen aikana*

Äänet → *äänet, äännähdykset (ja vuoropuhelu)*

Kuinka tilanne ratkeaa/tunne käsitellään → *tunteen käsittelyn tapoja*

5.2 Litterointi

Seppo Saari kirjoittaa teoksessa *Laadullisen tutkimuksen työtapoja* (1994, 163) että litterointi vaiheeseen kuuluu muun muassa aineiston selaamista useaan otteeseen. Näin tutkittava aihe alkaa hahmottua tutkijalle. Asioita saatetaan jäsenellä esimerkiksi värein ja alleviivauksin. Kuten aiemmassa kappaleessa jo esittelin niin omassa tutkielmassani, hyödynsin juuri värikoodausta. Katsoin Blueyn ensimmäisen kauden jaksoja ensin kertaalleen läpi ja otin ylös ne alkupään jaksot, joissa tarkkailemiani surullisia ja vihaisia tunteita havaitsin. Sitten katsoin jaksoja useampaan kertaan ja aloin kirjaamaan ylös havaitsemiani moodeja. Tämä jatkui niin pitkään, kunnes sain muodostettua itselleni selkeän kokonaisuuden. Kirjoitin jakson tapahtumat ja vuoropuhelun ylös ikään kuin kertojan näkökulmasta. Kirjoitin yksityiskohtaisemmin ne kohtaukset, joissa tutkimiani asioita esiintyi eli Blueyn ja Bingon kokeamia kielteisiä tunteita. Niissä kohtauksissa otin huomioon tarkkailemani moodit kuten ilmeet, eleet ja äänet. Kirjoitin siis auki vuoropuhelun, äänet, ilmeet, eleet, mikä on aiheuttanut tunteet ja kuinka tunnetilanteet ratkeavat. Koodasin sen jälkeen värein kirjoittamastani tekstistä havainnointini. Alla on kaksi esimerkkiotetta eri jaksosten kohtauksen litteroinnista ja moodien luokittelusta. Esimerkkeihin valikoitui sellaiset jaksot, joissa toisessa koetaan enemmän tunteita, joissa perustunteena on suru ja toisessa jaksossa koetaan tunteita, joissa perustunteena on viha. Ensimmäisessä jaksossa seurataan Bingon tunnekaarta ja toisessa Bluey on pääosassa:

Jakson 12 Bob Bilby taustaa:

Bingo on saanut päiväkodistaan pehmolelun viettämään viikkoa perheen kanssa. Tarkoituksena on kuvata pehmoleluja eri askareiden parissa, joita perhe tekee viikon aikana. Bingo ja perhe ovat juuri katsoneet valokuvia viikosta ja tulleet siihen tulokseen, että he katsovat kaikissa kuvissa jotain ruutua kuten televisiota tai tablettia. Viikko näyttää tylsältä ja Bingolle iskee siitä kova harmitus. Hän on juuri juossut perheen luota keittiöstä pihalle:

...Äiti juoksee pihalle, jossa Bingo istuu puun takana nyyhkyttäen polvet sylissä ja Bob kainalossa apeana. Keho on hieman etukenossa ja kulmat ovat viistosti u-asennossa, joka saa näyttämään apealta. Suupieli on myös alaspäin. Isä ja Bluey tulevat perässä.

Äiti: " Are you all right, Bingo?"

Bingo: " this is the most boring time Bob's had in the whole book." [Kyyryssä polvet sylissä, elekieli alavireinen katse alas, alaluomet kaarena silmän keskellä, ääni valittava]

Äiti: "Now, that's not true, kiddo." [Äidillä myötätuntoinen ilme lapsen pahasta mielestä. Käsi lepää puussa lähellä Bingoa.]

Bluey kompaten Bingoa: "Yeah it is!"

Bingo: "I'm the worst friend Bob's got" "He's never going to wanto to visit again" [kyynel tulee Bingon silmään, alavireinen keho ja ilme. Keho menee vielä enemmän etukoon ja silmät sulkeutuvat surullisesti lauseen lopussa, ääni yhä surullinen]

Äiti: "Ohhh" hieman epävarmana siitä, mikä olisi paras ratkaisu.

Isä päättäväisenä kädet lanteilla: "Okay let's sort this out" "What's the best move right now? Hmm" [toinen käsi lanteilla toisen sormi pohtivana huulilla katse siirtyy eri ilma-suuntiin pohtivasti]

Bluey reippaasti: "Oh I know!"

Kohtaus siirtyy sisätiloihin, jossa Bluey kantaa kaikki älylaitteet pyykkikoriin.

Bluey: "Bob just copies whatever it is we do and we were only doing boring stuff"

Bingo hoksaavasti ja keho ylävireinen, kulmat koholla kädet ylöspäin selkä suorassa: "So all we need to do is really exciting stuff" [Bluey yrittää miettiä kielteiseen tunteeseen jotakin ratkaisua]

Bluey: "Yeah"

Bingo: "But how are we gonna take a photo without the tablet?"

Isä huolettomasti idean kanssa. "Ah leave that to me".

Kohtaus jatkuu uudesta paikasta eli autotallista isä kaivaa laatikosta jotain.

Isä: "This is all my stuff from when i used to be cool" "Ah here it is."

Isä kaivaa laatikosta vanhan kameran.

Lapset ihmetellen: "What is that?"

Isä: "This is what a real camera looks like"

Autotalli aukeaa ja ulkona on äiti pyörän kanssa.

Äiti: "are u ready Bob?"

Kaikki: "OOH!"

Perhe lähtee pyörretkelle ja ottaa siellä kuvia. käydään myös leikkipuistoissa yms. Kaikilla hauskaa ja kuuluu naurua ja kaikkea. Lopuksi ilotulitusta ja yhdessä perheenä laitetaan päivän päätteeksi kuvia kirjaan, jonka Bingo esittelee lopuksi tarhassa ylpeänä.

(Bluey; 2018, K1 J12, 0:04:18-0:07:02)

Jakso 5 Puistopeli taustaa:

Toisessa esimerkkijaksossa koetaan tunteita, jossa perustunteena on luokiteltuna viha. Bluey on kavereidensa kanssa puistossa leikkimässä ja heille tulee eripuraa yhteisistä pelisäännöistä:

Bluey leikkii kahden ystävänsä, Coco ja Snickers, kanssa Susileikkiä. Leikissä yksi on selkä muihin päin ja muut kysyvät aina kellonaikaa ”Sudelta”. Susi sanoo aina jonkin kellonajan ja muut saavat astua sen verran eteenpäin. Susi voi myös huutaa vastauksen "on illallisaika!" jolloin kaikkien pitää lähteä pakoon sutta, joka alkaa sitten jahtaamaan.

Coco on sutena, mutta laittaa muut askeltamaan ihan kiinni häneen, jotta leikki olisi hänelle helpompaa. Bluey antaa ymmärtää katsojalle, että Coco tekee näin useastikin.

Snickers: "COCO"

Bluey kyllästytynään/hieman ärtyneenä: "You always do this" [laittaa kädet selittävästi sivuille ja silmän alaluomi käy silmän keskellä. Toinen käsi menee lanteille.]

Coco: "Do what?"

Bluey: "Something to make the game easy for you" [Blueyllä tiukka ääni. Kädet selittävänä puheen mukana.]

Coco: "Do I?"

Bluey: "Yes..."

Coco hieman pahoillaan: "Ohh, Sorry Bluey, I'll try and stop"

Snickers ehdottaa uutta leikkiä nimeltä varjomaat, jota lapset siirtyvät leikkimään

Coco pohtivana: "What's Shadowlands?"

Snickers: "It's fun"

Bluey: "All the shadowy, grassy bits are the land and all the bits in the sun is the sea"

Snickers: "Yeah and there is crocodiles in the sea"

Bluey: "you can't touch the water or you get bitten by a crocodile"

Coco: "So you can only walk on the land... these bits" [osoittaa varjoisaa nurmea, jolla he seisovat]

Säännöt ovat selvät ja tavoitteena on päästä pitkälle aikuisten luo piknik-viltille. Bluey muistuttaa vielä Cocoa käsi lanteilla, kulmat kurtussa ja heristäen sormiaan:

Bluey: "but you can't just change the rules to make it easy this time okay?"

Coco lupaa olla muuttamatta sääntöjä ja leikki alkaa.

Lapset hyppivät varjoista varjoihin iloisina ja nauravaisina. Ensimmäinen haaste tulee vastaan, kun kahden varjon väli on liian iso Snickersille ja sen pienille jaloille:

Snickers: "Oh I can't jump that far!" "Look at my little legs"

Coco: "well maybe this just this time you can have crocodile-proof shoes."

Bluey: "COCO" [ärtynesti kädet lanteilla ja kulmat kurtussa. Keho etukenossa]

Coco muistaa lupauksensa: " Oh yeah sorry...but how is Snickers gonna get over"

Lapset pohtivat hetken asiaa, kunnes Blueyille tulee idea. Hän ohjaa Cocon vähän ylemmäs varjoon ja pyytää häntä nousemaan reppuselkään. Lapsista muodostuu varjo ylityskohtaan ja Snickers pääsee ylittämään tien.

Lapset jatkavat seikkailuaan ja alkavat pomppia autojen varjoja pitkin, jotka tulevat ylempää mäestä. Coco ja Snickers kirmaavat edellä ja Bluey jää ihmettelemään ötökkää. Auto, jonka varjossa Bluey on, lähtee yhtäkkiä liikkeelle. Kaverit varoittavat Blueyta ja hän juoksee taaksepäin aiemman auton varjoon. Blueyn ja kaverusten väliin jää auton kokoinen aurinkoalue, jota ei voi ylittää millään hyppäämällä.

Coco: "Oh, you are trapped!"

Snickers: "How are you gonna get across the river?"

Bluey: "I don't know"

Coco jälleen: "How about we just pretend in this bit all the crocodiles are asleep?"

Bluey huutaa ärtyneenä toiselta puolelta: "YOU CAN'T CHANGE THE RULES COCO!" [Puhuu kovaa, keho etukenossa, korvat pystyssä, kulmat kurtussa, suupielialaspäin ja kädet tomerasti lanteilla]

Coco apeana: "Aww, why not?"

Bluey: "Because they're the rules!" [ärtynyt olemus: jämäkkänä kädet lanteilla ja toinen käsi selittävästi ylhäällä, puhuu kovaa]

Ylhäällä tiellä lähestyy bussi.

Snickers: "Look a bus!" "Are you ready Bluey?"

Bluey: "I'm ready!"

Bussi kulkee ohi ja luo liikkuvan varjon tyhjään kohtaan, jota hyödyntäen Bluey juoksee aurinkokohdan yli. Lapset hurraavat onnistumista.

Lapset jatkavat matkaansa ja lähtevät ylittämään pitkän palmun luomaa varjoa. Varjossa pitää tasapainotella ja tuuli haastaa lapset koska varjo alkaa liikkua. Lapset juoksevat nopeasti turvaan palmun latvan isompaan varjokohtaan. Uusi pulma tulee eteen, kun palmun ja viltin väliin jää pitkä matka eikä varjoista ole tietoaakaan.

Bluey dramaattisesti: "We are trapped on a palm tree island!" "Oh noo!"

Lapset alkavat ulvomaan ja aikuiset hoksaavat heidät. He näyttävät lapsille muffineita, jotka ovat tarjolla, kunhan tulevat viltille. Lapset innostuvat ja muffinit houkuttelevat suuresti.

Coco: "Why don't we just make it so we can walk on water?"

Bluey viisastelevasti ja kädet puuskassa: "No one can walk on water"

Snickers: "Water boatmen can"

Bluey pudistaen päätään: "Well we aren't boatmen" [Jatkaa pohtivana: käsi pitää leuasta kiinni yksi käsi lanteilla ja jalkapohja vispaa maahan.] **"We need to find another way"**

Blueyn äiti leikkii, että hän aikoo kohta syödä muffinit.

Lapset: "NOOOO"

Coco turhautuu ja sanoo päättäväisesti: "I'm going to be a water boatman and walk across this water and have a cupcake! "

Bluey ja Snickers hätäisesti: "No Coco!"

Bluey ottaa kiinni Cocon selästä ja vetää hänet takaisin varjoon. He kaatuvat istumaan ja Bluey pitää kiinni.

Coco hamuten käsillään muffinien suuntaan: "But I want a cupcake!"

Bluey ärtyneesti ja kimeästi: "You can't just change the rules!" [pudistaa päätään puheen aikana, kulmat kurtussa.]

Coco ärsyyntyneesti: "But you still haven't told me why?!" [polkaisee jalan maahan]

Blueyn ilme muuttuu epävarmaksi: "well... umm... because...I don't know!" [Kulmat viistossa alaspäin katse maahan. Hän vetää kämmenensä kasvoja pitkin alaspäin ja jättää ne hetkeksi poskilleen epätoivoisena.]

Coco: See? there is no reason

Bluey istuu apeana maassa keho alavireisenä maata kohti.

Snickers: "Maybe Coco is right Bluey" "Maybe we can just change the rules an eensy bit?" "It still be Shadowlands"

Bluey tuijottaa alaspäin apeana ja istuu maassa. Kädet roikkuvat sivuilla ja kulmat viistosti alaspäin, suupieli myös alaspäin.

Bluey luovuttaneena:"okay..." [Pää notkahtaa vielä alemmas ja katse myös alas. Ääni alakuloinen.]

Bluey nousee ja laahustaa eteen päin samalla katsoen maahan, kun muut ovat jo innoissaan valmiina ylittämään aurinkoalueen. Yhtäkkiä Bluey hoksaa, että tuuli on alkanut jälleen puhaltamaan. Coco katsoo taivaalle ja huomaa lähestyvän pilven, josta ilmoittaa. Pilvi siirtyy auringon päälle ja tulee varjoisaa kaikkialle. Lapset hoksaavat lähteä juoksemaan kohti viltti äkkiä ennen kuin aurinko tulee takaisin pilven takaa. Snickers kompastuu matkalla ja kaverit nappaavat hänet kyytiin. Jengi ehtii juuri ja juuri viltille ennen kuin aurinko palaa takaisin. He nauravat.

Coco: "that's why u can't change the rules because the rules makes it fun!"

Bluey: "Oh yeah!"

Kolmikko hurraa.

(Bluey; 2018, K1 J5, 0:00:25-0:06:30)

Esimerkeistä voi huomata, etten merkinnyt epäoleellisissa kohdissa, kuten muiden hahmojen kohdalla kuin Bluey ja Bingo, muistiin ilmeitä, eleitä tai ääniä. Silloin kirjoitettuna olivat lähinnä vain repliikit tai kertovaa tekstiä jaksosta. Koin tämän säästävän minulta aikaa ja myös auttavan keskittymään oleellisimpaan asiaan. Jaksojen koodauksen jälkeen tein löytämistäni asioista taulukon, jollaista myös Turula (2021, 38) hyödynsi omassa tutkielmassaan:

| | | |
|----------------------------|---|--|
| Moodi | VIHAINEN PERUSTUNNE | SURULLINEN PERUSTUNNE |
| Kuka | Bluey & Bingo | Bluey & Bingo |
| tunne | Ärsyyntyminen, turhautuminen, pettymys, harmitus, närkeästyminen, ahneus, kiukku, epäoikeudenmukaisuuden tunne, kyynisyys, kärsimättömyys | Apeus, surumielisyyys, pettymys, epävarmuus, voimattomuus, harmituminen, turhautuminen, suru, epäonnistuminen, epätoivo |
| syy | 1. Asiat eivät mene niin kuin Bluey/Bingo haluaa 2. Joku kohtelee epäoikeudenmukaisesti 3. toinen käyttäytyy epäreilusti | 1. asiat eivät mene niin kuin toivoisi/oli ajatellut 2. toinen kohtelee epäoikeudenmukaisesti 3. Ei pysty ilmaisemaan tunnetaan asiasta tarpeeksi ajoissa/ ilman apua |
| ilmeet | Kulmat kurtussa, suu mutrulla, suu irvessä, silmäluomet puolessa välissä silmiä, silmät viiruina | Katse alaspäin, kulmat viistoon alaspäin, kulmat u-asennossa, suupielialaspäin, itkuiset silmät, (koi-rahahmolla korvat alaspäin) |
| eleet | Kädet puuskassa, kädet nyrkissä (eri asennoissa), etukenoasento, jännittynyt keho, levottomat liikkeet, jalan poljenta, pään pudistelu | Yleinen kehonkieli alavireinen -> kaikki suuntautuu maata kohden, itsensä koskettaminen kuten silitely tai halaaminen, kämmenet auki, käpertyminen, istuutuminen tai makaaminen, piiloutuminen (häntä roikkuu, laahaa maata) |
| ääni | Puhinaa, rouheaa huokailua, äräh-telyä, puheääni usein kovaa | huokailu, awwwww -ääni, alavirei-nen ääni, nyyhkytys, niiskutus |
| kuinka selvitetään? | - Äiti tai isä auttaa (huo-maavat lapsen tunteet) – keksii muuta ajateltavaa, | - äiti tai isä auttaa tun-teen/tilanteen käsitte-lyssä (huomaavat lapsen |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>touhuttavaa, käsittelee yhdessä tunteet, ohjaa tunnetta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bluey ja Bingo ratkaisevat itsenäisesti tilanteen - Bluey tai Bingo näkee ja tunnistaa toisessa tunteet ja haluaa auttaa | <p>tunteet) -> käy tunnetta läpi, keksii muuta ajattelutavaa, touhuttavaa, ratkaisua ongelmaan, ohjaa tunnetta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bluey ja Bingo ratkaisevat itsenäisesti tilanteen - Bluey tai Bingo näkee ja tunnistaa toisessa tunteet ja haluaa auttaa |
|--|--|---|

Taulukko 1. Havainnot jaksoista moodeittain

6 BLUEYN JA BINGON TUNTEIDEN ÄÄRELLÄ – AINEISTON ANALYYSI

6.1 Vihaiset tunteet kurtistaa, surulliset tunteet vetävät maata kohti

Bluey ja Bingo kokivat surullisia ja vihaisia tunteita hyvin erilaisista asioista: asiat eivät mene niin kuin tahtoisi, sisarusten ja kaverusten välisessä leikissä tulee töyssyjä, kaverien kanssa harjoitellaan sosiaalista kanssakäymistä tai yllättäviä asioita tapahtuu, jolloin pettymys iskee. Surullisten ja vihaisten perustunteiden ilmeissä on paljon samankaltaisuutta, mutta ne erottavat karkeasti eroteltuna se, mihin suuntaan tunne saa ilmeet, eleen ja äänen liikkumaan. Tunteiden äärellä, joissa perustunteena on suru, liikkeet vetävät alaspäin. Tunteissa, joissa on perustunteena viha, kurtistavat liikkeen kehoon päin tai voimakkaasti ulospäin.

Ilmeet, eleet ja äänet pelaavat suurta roolia vuorovaikutuksessa ja toisen tunnetilan tulkitsemisessa. Ilman niitä voi olla vaikea tunnistaa ihmisen tunnetilaa oikein. Ihminen lukee jatkuvasti muiden ilmeitä ja eleitä sosiaalisissa tilanteissa ja tekee tulkintoja ja ennakointia muiden tunnetiloista ja ajatuksista. Pelkästään ilme voi esimerkiksi kertoa onko kanssakustelija kiinnostunut keskusteltavasta asiasta tai aiheuttaako keskustelu jonkinlaisia tunteita. Kasvojen ilmeiden kontrollointia aletaan harjoittelemaan jo lapsesta saakka. Aikuiset saattavat kehottaa lasta piilottamaan pahan mielen aiheuttaman ilmeen tai hymyilemään sosiaalisissa tapahtumissa. Kasvojen ilmeitä pystyy ennakoitavissa tilanteissa säätelemään tiettyyn pisteeseen asti, mutta yllättävissä tilanteissa kasvojen tiedostamattomat spontaanit liikkeet saattavat jo paljastaa paljon ihmisen ajattelusta. (Sallinen 2019, 161.) Animaatioissa hahmojen ilmeet ja eleet ovat usein liioiteltuja ja korostettuja. Hymyt saattavat venyä korviin ja kulmakarvat hypätä otsan ohi ilmaan. Iloisena hahmo saattaa hypähtää puun latvan korkeudelle ja vihaisena muuttua punaiseksi ja päästä höyryäväksi. Tunneilmaisua pyritään siis ilmaisemaan selkeästi katsojalle, sillä se on oleellista tarinan kannalta. Liioittelusta huolimatta ilmeet imitoivat oikeita kasvojen ilmeitä, joten tunnistaminen on katsojalle huoletonta.

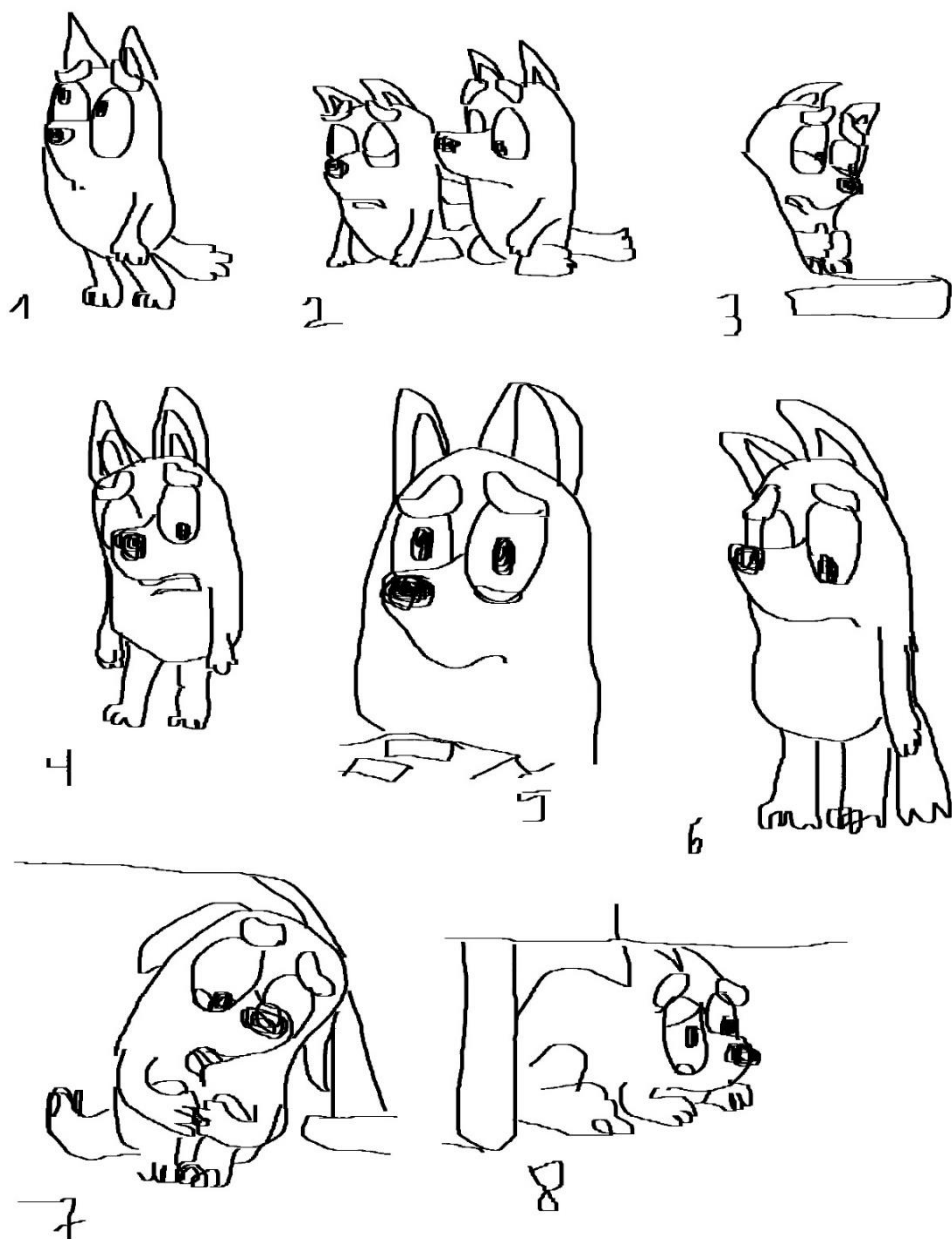
Aineistostani tutkimat asiat kuten ilmeet ja eleet, ovat vahvasti visuaalisia. Siksi nostan kirjoittamani tekstin ja kuvailun rinnalle myös kuvamateriaalia animaation hahmojen

tunneilmaisusta fyysisesti. Tekijänoikeuksia kunnioittaen, olen piirtänyt itse liitetyt kuvat käyttäen mallina Bluey -animaatiosarjasta ottamiani pysäytyskuvia. Kuvat ovat siis tuke-
massa vihaisten ja surullisten tunteiden kuvailuja, jotta lukija saa mahdollisimman tarkan
kuvan siitä, minkälaisesta fyysisestä tunteen ilmentymästä on kyse.

6.1.1 Suru perustunteena: ilmeet ja eleet

Surullisuus vetää kasvoja ja elekieltä alaspäin. Tämä on helposti havaittavissa oikeassakin
elämässä esimerkiksi lapsista, jotka ovat juuri alkamassa itkemään. Suupielet menevät alas-
päin ja katse saattaa myös olla alaviistoon. (Benyik 2007, 43.) Bluey -animaation jaksoissa
Bingon ja Blueyn surullisissa ilmeissä suupieli oli lähes poikkeuksetta alaspäin ja kulmat u-
kirjaimen lailla viistossa. Katseen suunta on usein maata kohden ja silmän yläluomi puolessa
välissä silmää. Joissakin kohtauksissa mielipahaan kuuluu myös se, että silmiin nousee kyy-
neleitä. (esimerkiksi surullisten ilmeiden/eleiden kuvasta hahmot 1 ja 5).

Surullisten tunteiden äärellä Blueylla ja Bingolla kehonkieli valuu usein alaspäin. Useim-
missa kohtauksissa keho nojautuu raskaasti eteenpäin ja kädet roikkuvat sivuilla. Hahmojen
ollessa koiria niin myös heidän korvansa menevät alavireiseksi ja häntä roikkuu löysänä
kohti maata, mikä viestii myös surullisesta olotilasta. Joissakin kohtauksissa hahmot tipah-
tavat myös polvilleen asti tai käyvät makaamaan. Moni alaspäin menevä kehonele viestii
muille kanssaolijoille ilottomuutta, lannistuneisuutta ja surullisuutta esimerkiksi pelkästään
hartioiden asento (Sallinen 2019, 78).



Kuva 1. Itse piirrettyjä esimerkkejä surullisten tunteiden ilmeistä ja eleistä Bluey -animaatiosarjan ensimmäisen kauden jaksoista.

Surullisten tunteiden eleisiin kuuluu useammassa jaksossa se, että Bluey ja Bingo joko silitävät omaa käsivarttaan tai halaavat itseään esimerkiksi istumalla tai makaamalla ja ottamalla polvet syliin (kuvassa 1 hahmot 3 ja 7). Tällainen toiminta viestii usein siitä, että ihminen hakee fyysistä turvaa haastavassa tilanteessa. Tähän perustuu myös se, että toisen

ihmisen halaus tai kosketus usein rauhoittaa ison tunteen äärellä. Se auttaa myös pitämään itsensä ”maan kamaralla”. (Niemi 2014, 69.) Surulliseen tunteeseen saattaa liittyä myös piiloutumista, jota esimerkiksi Bingo tekee useammassa jaksossa. Jaksossa 15 nimeltä Perhoset Bluey, Bingo ja naapurin lapsi Judo leikkivät perhosleikkiä. Judo viestii selkeästi alusta asti sitä, että hän on mustasukkainen Blueyn ja Bingon yhteydestä ja haluaisi olla vain Blueyn kanssa kahden. Leikin edetessä Judo houkuttelee Blueyn lähtemään kanssaan salaa pois sillä aikaa, kun Bingo on harhaantunut muualle. Bluey lähtee epäröiden Judon kanssa ja Bingon huomattessa olevansa yksin leikissä, hän käpertyy surullisena riippuvaan lakanariippumattoon (ks. kuva 2). Kuvassa 3 Bluey istuu rappusilla ja on apeana, koska isä on lähdössä töihin. Blueyn ilme on alavireinen ja hän haluaa kuvassa myös polviaan.



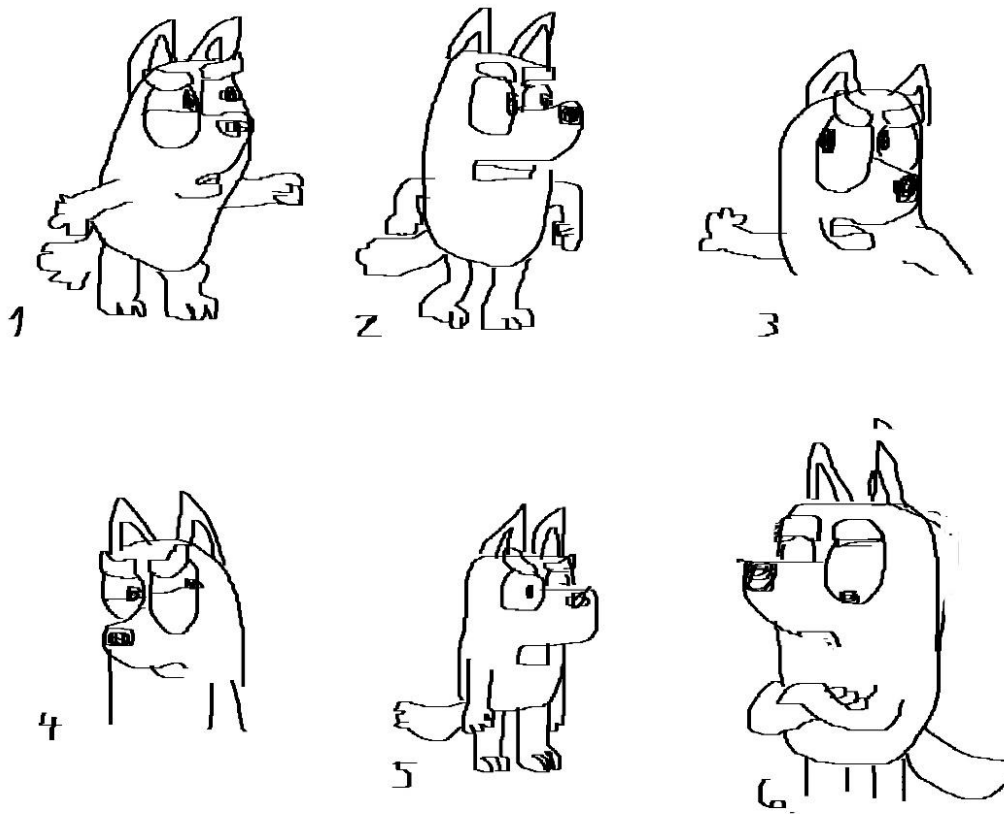
Kuva 2. Itse piirretty kuva Bingosta surullisena käpertyneenä kangaskeinussa, kun Bluey ja naapurin lapsi Judo olivat juosseet häntä karkuun salaa K1 J15



Kuva 3. itse piirretty esimerkkikuva. Bluey on surullinen, kun isän täytyy lähteä töihin, eikä hän voi enää leikkiä Bingon ja Blueyn kanssa K1 J33

6.1.2 Viha perustunteena: ilmeet ja eleet

Useimmissa tunteissa, jossa on perustunteena viha, kertyy niin sanotusti voimaa tai latausta kehoon. Sen tarkoituksena on tarjota voimaa tehdä muutosta tilanteeseen, joka aiheuttaa vihaisen tuntemuksen. Lapsilla vihaiset tunteet voivat näyttäytyä hyvinkin peittelyttömästi, mikä kuuluu osana kehitykseen. (Cacciatore 2009, 14—15.) Kuvassa 4 on nähtävillä esimerkkejä tilanteissa, jossa Bingo tai Bluey on tuntenut jotakin tunnetta, joka on pohjautunut vihaiseen perustunteeseen.



Kuva 4. Itsepiirrettyjä esimerkkejä vihaisten tunteiden ilmeitä ja eleistä Bluey -animaatio-sarjan ensimmäisen kauden jaksoista, jotka olivat tutkimuksessa mukana.

Bluey -animaatiossa vihaisissa ilmeissä suupieli on usein myös suunnattuna alaspäin niin kuin surullisissa tunneilmaisuuksissa. Koko kasvojen liikerata kurtistuu usein kohti kasvojen keskipistettä (Benyik 2007, 46). Kulmat kurtistuvat keskelle, suu menee suppuun ja hampaat puristuvat yhteen. Joissakin animaation kohtauksissa hahmoilla saattoi näkyä myös hampaat, jos hahmon suu oli kovin irveellä. Vihaisena Blueyn ja Bingon katse saattoi suuntautua yläviistoon ja hahmot pyöräyttivät samalla silmiään. Vihaisissa tunteissa hahmot katsoivat myös rohkeammin toisia hahmoja silmiin. Pupilli pieneni osassa vihan tunteissa hieman. Hahmojen silmät menivät usein tuimaksi, kun he katsoivat hahmoa, joka oli aiheuttanut ärsyyntymistä tai vastaavaa. Siristely voi usein viestiä juuri siitä, että emme pidä jostakin henkilöstä tai asiasta, jota katsomme (Sallinen 2019, 180). Silmien siristystä voi nähdä esimerkiksi kuvissa 5, 6 ja 8, joissa Bingo katsoo juuri henkilöä, joka ärsyttää häntä. Kuvassa 5

ärsytystä herättää naapurin lapsi Judo, joka on kohdellut Bingoa väärin lähtemällä leikistä karkuun. Kuvassa 6 Bingo riitelee Blueyn kanssa lelusta, jonka Bluey on ominut jakson aikana, eikä ole antanut Bingon leikkiä sillä. Kuvassa 8 tuiman ilmeen on saanut aikaan Bingon ja Blueyn isä, joka on heittänyt roskeen Blueyn piirrustuksia. Bingo on ärtynyt siitä, että isä on aiheuttanut Blueylle pahan mielen.



Kuva 5. Itse piirretty kuva mallista, jossa tuima Bingo K1 J15



Kuva 6. Itse piirretty kuva mallista, jossa Bluey ja Bingo kiistelevät lelusta, jolla molemmat haluaisivat leikkiä KI JI

Vihainen tunne saa kehossa erilaisia ilmiöitä aikaan kuten lihasten jännittymisen, sykkeen nousemisen ja hengityksen tihentymisen. Fyysisesti se näkyy muun muassa kämmenten nyrkkiin laittamisena ja kulmien kurtistamisena. Keho saattaa mennä hieman etukenoon. (Niemi 2014, 94—95.) Viha on siis voimakkaasti fyysinen tunne, joten se voi vaatia fyysistä liikettä myös purkautuakseen (Jääskinen 2017, 65). Tällaista vihan tunteiden ilmaisua oli havaittavissa myös Blueyssa ja Bingossa. Useimmissa kohtauksissa etenkin Bluey ilmaisi ärtymystä ja suuttumusta laittamalla kädet nyrkkiin ja nojaamalla eteen päin. Tähän saattoi kuulua myös jalan polkemista maahan (ks. kuva 9) tai käsien laittamista puuskaan. Käsien puuskaan laittaminen tarkoittaa usein sitä, että sen tekevä henkilö kokee epämukavuutta tai kokee jonkin asian epämieluisana. Tällöin ihminen usein suojaaa itsensä laittamalla kädet puuskaan (Sallinen 2019, 115). Useimmissa tilanteissa ärtymys tai suuttuminen liittyi Blueylla ja Bingolla siihen, että asiat eivät menneet niin kuin sisarukset omassa mielessään olivat halunneet. Leikissä ei mennyt omien sääntöjen mukaisesti, toinen ei kuunnellut tai toiminut niin kuin pyysi tai asiat eivät mene niin kuin piti, kuten jaksossa 19, jossa Bluey ja Bingo kokeilevat onneaan kourapelissä ja koura tiputtaa aina saadun palkinnon ennen kuin se kerkeää kuljetamaan sen suuaukulle. Tästä Bluey hermostuu kovinkin ja on tuohtuneena koko kotimatkan

(ks. kuva 7). Ärsyyntyneenä tai turhautuneena Bingo ja Bluey liikuttivat isoeleisimmin käsiään selittäessään kiivaasti jotakin. Käsien liikuttaminen puheen lomassa voi liittyä haluun ilmaista jokin asia mahdollisimman selkeästi, että asia menee kuulijalle perille (Sallinen 2019, 112).



Kuva 7. Itse piirretty Bluey kiukkuisena ja pettyneenä automatkalla, kun hän ei voittanut kourapelistä mitään ja koki pelin epäreiluna K1 J19



Kuva 8. itse piirretty esimerkkikuva. Bingo on vihainen isälle, joka jäi kiinni siitä, että oli heittämässä Blueyn vanhoja piirustuksia kierrätykseen K1 J34



Kuva 9. Itse piirretty kuva mallista, jossa polkee jalkaansa vihaisesti. K1 J9

6.1.3 Äänet ja äännähdykset

Äänen avulla luodaan animaatioon haluttua tunnelmaa ja tunnetta. Se voi olla myös merkittävässä asemassa tukemassa visuaalisten merkkien ymmärtävyyttä. Animaatioissa olevat äänet voidaan luokitella kertojaan, hahmojen ääniin (monologeihin ja dialogeihin), instrumentti ääniin, lauluihin, ääniefekteihin ja tunnelmakappaleisiin. (Wells 1998, 97—98.) Bluey -animaatiossa olen keskittynyt lähinnä vain hahmoista tuleviin ääniin kuten puheeseen ja äännähdyksiin. Bluey -animaation hahmot reagoivat tunteisiin siis myös foneettisesti eli äänellisesti.

Bluey -animaatioissa surullisten tunteiden ja vihaisten tunteiden äärellä tuli selkeästi toisistaan erilaisia äänentasoja. Surullisissa tunteissa puhe oli usein paljon matalampaa kuin esimerkiksi iloisissa tunteissa ja ääni kulki alavireisesti. Surullisten tunteita siivitti usein myös huokailut ja ”aww” -äänähdykset. Vihaisten tunteiden ääniin kuului taas murahtelua, ärinää, voimakkaita ja äänekkäitä huokaisuja sekä erilaisia huudahduksia. Vihan tunteesta voi tulla tarve käyttää myös ääntään tunteen helpottamiseksi (Jääskinen 2017, 65). Verrattessa toisiinsa, niin vihaisten äänien voisi kuvitella sinkoutuvan energisesti ja kovaäänisesti pois päin kehosta ympäriinsä. Surullisten tunteiden äänimaailma on taas raskas, hiljaisempi ja hitaampi.

Bluey -animaatiossa hahmojen tunteiden rinnalla kulki paljon erilaisia ääniä ja äännähdyksiä. Hahmojen puheen sävystä usein kuului se, minkälainen tunne hahmolla oli juuri milläkin hetkellä, mikäli se oli oleellista kohtaukselle. Riitatilanteissa Blueyn ja Bingon ääniala nousi esimerkiksi kimeäksi tai huutavaksi. Apeutta ja surua kokiessaan hahmot taas puhuivat usein hiljaa ja lyhytsanaisesti, jos ollenkaan.

6.2 Tunteiden käsittely Bluey -animaatiossa

Jaksoissa, jotka olivat mukana analyysissä, esiintyi kaksi erilaista tapaa, joilla tunne saatiin käsiteltyä. Molemmissa avain asemassa olivat ne, että henkilö kommunikoi kielteisen tunteensa tai tulee nähdyksi/kuulluksi tunteensa kanssa. Ensimmäiseksi keinoksi listasin sen, että äiti tai isä huomaa lapsensa kamppailevan haastavan tunteen kanssa ja auttaa tätä erilaisilla keinoilla eteenpäin. Keinoja saattoivat olla ajatusten ohjaaminen muualle, neuvon

antaminen tai tilanteesta yhdessä jutteleminen. Toisena tapana kielteisen tunteen purkamisessa näkyi se, että Bluey tai Bingo hoitavat täysin itsenäisesti tilanteen. He joko sanoittavat suoraan oman kielteisen tunteensa ja selvittävät sen tai huomasivat toisen kielteisen tunteen ja yrittivät korjata toisen tilannetta. Tässä voi tietenkin olettaa osaltaan, että he ovat oppineet käyttäytymismallinsa vanhemmiltaan ja osaavat täten myös itsenäisesti hoitaa tilanteita.

6.2.1 Aikuiset tunnekiikareina ja -ohjaajina

Lasten tunneilmaisun kehityksessä aikuiset ja vielä tarkemmin vanhemmat toimivat erityisen tärkeässä roolissa. Lapset oppivat vanhempiensa tunneilmaisua havainnoimalla heidän reaktioitaan erilaisiin tilanteisiin. Näin lapselle määrittyy se, millaisissa hetkissä on hyvä reagoida milläkin tavalla. He oppivat vanhempien ja aikuisten kautta myös sen ovatko tunteet jotain sellaista mitä pystyy säätelemään vai näyttäytykö ne hallitsemattomana. (Kokkonen 2010, 84—85.) Bluey ja Bingon vanhemmat kuvataan hyvin tunnetietoisia ja he osaavat tulkita lastensa tunneilmaisua. He puhuvat avoimesti eivätkä pelkää kohdata omia tai lastensa tunteita. He pystyvät pyytämään anteeksi ja ottavat tosissaan sen, mitä lapset kertovat. He toimivat siis hyvin ihanteellisella tavalla, miten vanhempien ja huoltajien tulisikin kohdata lapsensa. Lapsi kaipaa apua aikuisilta tunteiden käsittelyssä ja niiden tunnistamisessa.

Blueyn ja Bingon äidillä ja isällä oli keskenään samoja tekniikoita lastensa tunteiden ohjaamiseen. Yleisimpänä tapana vanhemmilla oli jaksoissa ohjata lastensa ajatuksia muualle asiasta, joka aiheutti kielteisiä tunteita. He antoivat useassa jaksossa myös lapsilleen tilaa itse käsitellä tunnetta ja löytää ratkaisua siihen. Tämä näkyy erinomaisesti esimerkiksi kauden 1 jaksossa 11 (polkupyörä), jossa Bluey ja isä ovat puistossa ja Bluey opettelee ajamaan pyörällä. Isä istuu kauempana penkillä ja Bluey yrittää sinnikkäästi onnistua pyörän polkemisessa. Pikkuhiljaa Blueyn kärsivällisyys lakkaa ja hän menettää hermot. Isä tarjoaa apuaan, mutta Bluey ei vastaanota sitä. Vielä yhden epäonnistuneen yrityksen jälkeen Bluey tulee kiukkuisena isän viereen ja kaataa pyörän maahan, paiskaa kypärän pyörän viereen ja istahtaa mököttään maahan sanoen suuttuneena, että miksi ei voi vaan osata heti.

Isä toteaa tyynesti, ettei maailma vain toimi niin ja antaa Blueyn rauhoitella itseään. Bluey on sitä mieltä, ettei aio enää ikinä ajaa pyörällä. Blueyn ja Isän ympärillä alkaa tapahtua samankaltaisia tapauksia, joissa Bingo ja pari muuta painii haasteiden kanssa. Isä osoittaa Blueyta katsomaan ja he myötäelävät tapahtumia. Epäonnistumiset johtavat samanlaiseen reaktioon kuin Blueylla eli kiukkuun ja sitten pahaan mieleen. Bluey hoksaa kaavan, jonka itsekin kävi läpi aiemmin pyörän kanssa. Bluey on menossa auttamaan Binguo mutta isä kannustaa odottamaan ja katsomaan mitä tapahtuu. Jokainen lapsista kerää hetken itseään ja yrittää vielä kerran. Yksitellen jokainen keksii keinon ongelmaansa ja onnistumisia näkyy Blueyn ja isän edessä. Bluey ja isä istuvat hetken aikaa penkillä, kunnes Bluey nousee ylös ja lähtee taluttamaan pyöräänsä uusia yrityksiä kohti. Isä sanoo hymyillen penkillään: ”Nice work Bluey”.

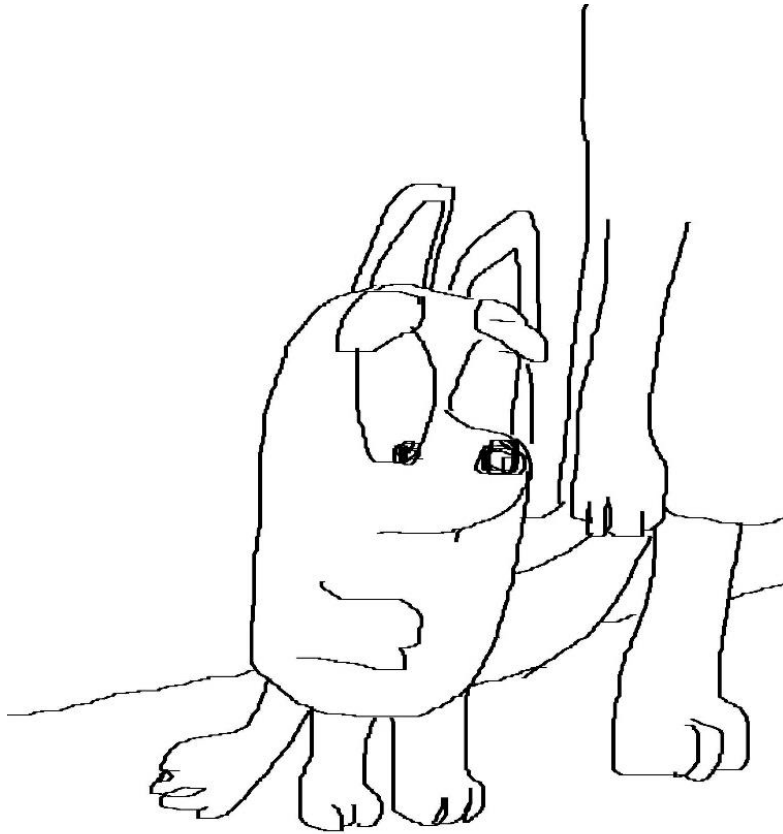
Antamassani esimerkissä Blueyille tulee kielteisiä tunteita epäonnistumisesta: ärtymistä, kiukkuja, suuttumusta ja harmitusta. Isä ei lähde säälimään tai paapomaan Blueyta vaan antaa tunteelle tilaa ja Blueyille mahdollisuuden itse selvittää tunnetta. Katsojana myös itse ajattelin, että Bluey ei luultavasti olisi siinä hetkessä kyennyt vastaanottamaan tsemppausta onnistuneesti vaan oli hyvä antaa kielteisen tunteen rauhoittua. Kielteisen tunteen, varsinkin vihaisen, ollessa vallallaan, on vaikeaa vastaanottaa mitään ohjeita muilta. Ympäristön esimerkkien avulla ja isän kevyellä ohjauksella Bluey rauhoittuu ja selittää kielteisen tunteen ja saa rohkeutta yrittää uudelleen. Lapsen saadessa tilaa, itsenäisyyttä ja ohjausta oikeassa suhteessa tunteiden äärellä, hänestä kasvaa hyvinvoiva ja sosiaalisesti taitava nuori (Kokkonen 2010, 86).

Toinen hyvä esimerkki vanhemman avustuksesta tunteen kanssa on kauden 1 jaksossa 16 (Joogapallo), jossa Bluey ja Bingo haluavat leikkiä isän kanssa erilaisia leikkejä. Isä leikittää lapsia monella eri tavalla kuten pomputtamalla heitä joogapallon kanssa, heittämällä sängylle ja laittamalla joogapallon vierimään käytävää pitkin, jolloin sisarusten on ehdittävä sen alta pois. Jokaisen leikin jälkeen katsojalle näytetään, että Bingolle tulee hieman kurja olo leikeistä. Usein katse ei kohdistu mihinkään tai Bingo jää makaamaan vain hämmentyneen ilmeen kanssa paikalleen ja voivottelee. Hämmentyneessä ilmeessä silmät usein isona, suu pienenä viiruna ja kulmat koholla.

Viimeisen leikin jälkeen seurataan, kuinka Bingo menee apeana pihalle ja menee penkin alle piiloon itkuisena. Pallo vierähtää Bingon viereen ja äiti saapuu paikalle. Äiti huomaa heti Bingon pahanmielen ja kysyy, mikä on hätänä. Bingo tulee penkin alta ja kertoo apeasti äidilleen, että isä leikkii liian rajusti. Äiti laittaa lohduttavasti käden Bingon ympärille ja kuuntelee lapsensa ajatuksia. Äiti kysyy, että käyttikö Bingo hänen ison tytön ääntään (viitaten siihen, että ilmoittaisi äänellä isälle aina, jos hän on liian raju leikeissä). Bingo ja äiti harjoittelevat ääntä hetken, jonka jälkeen menevät yhdessä isän luo työhuoneeseen. Äiti sanoo isälle, että Bingolla on jotain mitä hän haluaisi tälle kertoa. Isä kuuntelee tarkkaan ja Bingo kertoo ajatuksistaan päivän leikeistä ja pahasta mielestään. Isä reagoi vilpittömästi pyytäen anteeksi huomaamattomuuttaan. Bingo ja isä testaavat yhdessä joogapallon kanssa sopivaa leikittämistä ja kun menee liian raisuksi niin Bingo ilmoittaa kovalla äänellä. Isä haluaa lastaan lopuksi ja sanoo että nyt osaa leikkiä oikein.

Yllä olevassa jaksossa 16 esimerkissä äiti huomaa lapsensa tunnetilan ja auttaa Binguo selviämään tilanteen läpi. Hän kohtaa lapsensa empaattisesti ja pohtii parhaan tavan toimia tilanteessa. Äiti myös kannustaa Binguo kommunikoimaan epämiellyttävissä tilanteissa. Äiti lähtee Bingon kanssa yhdessä isän luo ja auttaa tätä alkuun kommunikoinnissa, jotta Bingo pystyy kertomaan pahasta mielestään. Isä ottaa lapsensa ajatukset vastaan myötätuntoisesti ja tosisaan. Tilanne ratkeaa siis vilpittömällä lapsen kohtaamisella ja välittämällä. Esimerkissä näkyy jälleen vanhemman ohjaus oikeassa suhteessa. Bingo saa äidiltään apua asioiden sa-noittamisessa ja kommunikaatiossa, kun on yksin vaikeaa vielä niitä hoitaa.

Kuvassa 10 Bingo pitää kiinni äitinsä kädestä, kun valmistautuu kertomaan isälleen, että leikit olivat liian hurjia päivän aikana. Bingon katse on alaspäin ja hän välttelee katsomasta vielä kuvan hetkessä isään päin, kun jännittää. Kuvassa tulee hyvin esille aikuisen tuen tarve hankalassa tilanteessa ja fyysinen kosketus helpottamaan jännitystä.



Kuva 10. itse piirretty esimerkkikuva. Bingo ja kommunikaatiota tukemassa oleva äiti KI J16

6.2.2 Empaattiset sisarukset

Bluey ja Bingon hahmot ovat molemmat hyvin empaattisia hahmoja itseään, toisiaan ja muita kohtaan. Mikäli toiselle siskoksista tuli paha mieli, niin toinen halusi yrittää saada toisen olon paremmaksi. Bluey on pari vuotta vanhempi siskostaan ja toimii myös isosisaruksen tavoin huolehtien nuoremasta sisaruksestaan. Katsomissani jaksoissa useimmiten kävi niin, että Bluey otti leikissä johtajan roolin ja Bingo jäi nuorempana alakynteen päätöksenteossa ja ideoissaan. Tästä Bingolle tulikin monessa jaksossa paha mieli, kun hänet jätettiin nuorempana huomioitta. Aina kun Bluey huomasi tai Bingo kertoi pahasta mielestään, niin Bluey pyrki korjaamaan tilanteen. Hän kykeni myös näkemään siskonsa pahan mielen. Sisarukset osoittivat empaattisuuttaan puheen ja kosketuksen avulla, kuten lohduttamalla sanoin tai laittamalla käden toisen hartialle.

Kauden 1 jaksossa 15 (Perhoset) Bluey, Bingo ja naapurin lapsi Judo alkavat leikkimään perhosleikkiä, jossa aina yksi muuttuu toukasta perhoseksi ja kaksi muuta ovat perhosensaalistajia ja aina kun perhonen kuoriutuu kotelostaan (puusta roikkuva kangaskeinu) niin kaksi muuta syöksyvät nurkan takaa jahtaamaan. Katsojalle käy nopeasti selväksi se, että Judo tuntee suurta mustasukkaisuutta Blueyn ja Bingon yhteydestä ja pitää tätä liian pienenä leikkimään kanssaan. Bingon ollessa perhosvuorossa ja piilossa kotelossa eli keinussa, niin Judo houkuttelee Blueyn karkaamaan kanssaan salaa pois Bingon luota. Bluey on hyvin epäoivä ja tietää teon vääräksi, mutta lähtee juoksemaan Judon kanssa pois. Bingo tulee ulos keinusta ja heiluttelee perhosen lailla käsiään, pohtien missä saalistajat ovat, kunnes tajuaa heidän lähteneen pois salaa. Bingon koko olemus muuttuu surulliseksi ja hän kätkeytyy keinun sisään, samalla laulaen surullisesti laulua.

Kuva siirtyy Blueeyn ja Judoon, jotka leikkivät toisaalla. Blueylla on selvästi huono omatunto tapahtuneesta ja hän vilkuilee jatkuvasti heidän pihansa suuntaan katuva ilme kasvoiltaan. Jossakin vaiheessa Judo uppoutuu niin omaan liekkimaailmaansa, että Bluey puolestaan karkaa etsimään Bingoa. Hän hoksaa Bingon keinussa ja katuvin mielin lähestyy häntä. Bluey tietää siskonsa harmistuneen. Bluey pahoittelee Bingolle ja yrittää ensin selittää, että oli Judon vika, että hän teki noin. Sitten hän korjaa, että hän itse valitsi tehdä niin. Bluey anelee Bingon anteeksiantoa ja lupaa ettei se enää toistu. Bingo ei vastaa keinusta ja Blueyille nousee kyynel. Hän menee istumaan maahan ja ottaa polvet syliinsä ja alkaa laulaa samaa laulua mitä Bingo jakson alussa. Bingo yhtyy lauluun ja tulee esiin keinusta. Sisaruksat haavevat sovinnoksi ja hännät heiluvat. Jakso päättyy siihen, että Judo tulee paikalle ja hän ymmärtää tehneensä saman Bingolle, mitä Bluey teki hänelle ja se ei tuntunut kivalle. Bingo antaa myös kuulua Judolle hänen käytöksestään. Kaverukset sopivat asian ja leikki voi jatkua.

Bingolla ja Blueylla on hyvä moraalintaju ja ymmärrys siitä, miten toisia kohtaan tulisi toimia. Heillä on sisaruksina syvä yhteys ja halu huolehtia toisistaan. Katsojana ajattelen, että vanhemmat ovat opettaneet Blueyille ja Bingolle tapoja käsitellä tunteitaan ja näyttäneet mallia erilaisten tunnetilanteiden hoitamiseen. Vanhemmat ovat myös antaneet tarpeeksi tilaa ongelmanratkaisutaitojen kehittymiselle.

Kuvassa 11 Bluey on surullinen, sillä hän näki, kuinka isä oli heittämässä pois vanhoja piirustuksia, joita Bluey on tehnyt pienempänä. Bluey on ottanut polvet syliinsä ja koko olemus on alakuloinen. Blueyn kehonkieli ja ilme viestii selkeästi pahasta mielestä. Bingo lohduttaa kuvassa siskoaan kosketuksella ja ymmärtävällä olemuksella.



Kuva 11. itse piirretty esimerkkikuva. Bingo lohduttaa surullista Blueyta, kun hänelle selviää, että isä on heittämässä vanhoja piirustuksia kierrätykseen K1 J34

7 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Toteutin tutkimukseni laadullisen tutkimuksen menetelmin. Tutkimukseni otanta oli varsin pieni ja kokonaisuuteen nähden, tutkimuksellani oli vaara kaatua liikaa subjektiivisuuteen vaikkakin laadulliseen tutkimukseen kuuluu pakostakin edes jonkinasteinen subjektiivisuus. Tunteet ja tunneilmaisut ovat jokseenkin tulkinnanvaraisia ja pohjautuvat ihmisen omiin tulkintoihin, kokemuksiin ja kulttuuristaustaan. Olen tulkinnut Bluey -animaatiosta tunneilmaisua myös omien käsitysteni mukaan siitä mikä tunne on ollut mielestäni kohtauksessa kyseessä ja minkälaisia fyysisiä tunteiden ilmaisuja olen hahmoissa nähnyt. Etenkin tunteiden nimeäminen ja luokittelu perustunteiden (suru ja viha) mukaan. Tässä on hyvä tiedostaa se, että kulttuuristaustani ja ympäristöni on muokannut minulle tietynlaisen tavan tulkita ja nähdä tunteita. Sekoittaessani aiheet tunnetaidot, Blueyn ja kuvataideopetuksen, syntyi tutkimuskysymyksekseni: *Kuinka Bluey -animaation sisaruksilla esiintyviä kielteisten tunnesisältöjen tarkastelua voisi hyödyntää lasten tunnetaitojen kehittämisessä kuvataideopetuksessa?*

Käytin aineistoni analysointiin multimodaalista analyysia, jossa jaoin aineiston erilaisiin moodeihin. Tämä sopi hyvin juuri audiovisuaaliseen aineistooni eli animaatioon, joka viesti asioita monin eri tavoin. Pääryhminä voisi ajatella kuva- ja ääniviestinnän, mutta näiden alle saisi loputtoman määrän pienempiä alaryhmiä kuten värit, äänet, liikkeet, muodot ja niin edespäin. Näistä alaryhmistä olen itse hyödyntänyt vain osaa. Koin tutkimukselleni oleellisimmaksi lähteä tarkastelemaan etenkin ilmeitä, eleitä ja ääniä, jotka oikeassa elämässäkin ovat suuressa roolissa tunteiden viestinnässä ja tulkinnassa. Ne ovat myös lapsille tunnistettavissa olevia asioita.

Valitsin tarkasteltavakseni Blueyssa tarkoituksella kielteiseksi luokiteltuja tunteita, jotka jaoin vielä perustunteen mukaan vihaisiin ja surullisiin tunteisiin. Ylipäätään hyvät tunnetaidot auttavat monessa hyvinvointiin linkittyvässä asiassa, mutta etenkin kielteisten tunteiden tiedostaminen ja niiden säätely ehkäisee monia haitallisia asioita terveydelle. Kielteisten tunteiden tiedostaminen itsessä mahdollistaa ennakoivan tunteiden säätelyn ja myös tunteiden kohtaamisen. Huonoissa tunnetaidoissa mielessä vallitsee helposti kaaos ja ihminen joutuu todennäköisemmin käyttämään reaktiivista tunteiden säätelyä eli tunnetta yritetään rauhoittaa vasta kun se on jo ehtinyt päästä valloilleen. Reaktiivinen säätely vie paljon enemmän

kapasiteettia kuin ennakoiva säätely. Ennakoivassa säätelyssä kuluu myös vähemmän henkisiä resursseja, kun voimakkaita kielteisiä tunneryöppyjä voi välttää.

Tutkimuksessani määrittelin kohdeikäryhmän 1–2-luokkalaisiksi. 1–2-luokkalainen lapsi harjoittelee vielä tunteidensa hallintaa ja mitä nuorempana oppii käsittelemään ja ymmärtämään omaa tunneskaalaansa, sitä helpompaa siitä tulee aikuisena. Sen ikäiset lapset ovat hyvässä iässä oppimaan asioita. Tunnetaitoja on helpompi oppia pienenä ja mainitsemani ikäluokan lapset innostuvat helposti asiasta kuin asiasta. Lapsi oppii ympäristöstään ja etenkin muilta ihmisiltä tunnetaitoja. Lähipiirin aikuiset auttavat lasta nimeämään tunteita ja navigoimaan niiden läpi, kun lapsi niitä kokee. Lapsi oppii myös tunnistamaan tunteita muissa ihmisissä ja oppii aikuisten kanssa, miten toimia. Perustunteet näyttäytyvät ja tuntuvat ihmisillä fyysisesti hyvin samankaltaisina, esimerkiksi kulmat kurtistuvat, kun on vihainen ja surullinen olotila vetää veltoksi ja voi tuntua halua käydä istumaan tai makaamaan.

Animaatioissa ilmeiden ja eleiden ilmaisu on isoeleistä, joten katsojan on entistä helpompi tunnistaa tunneilmaisua. Jokainen on myös kouluikänsä päästyään kokenut liudan erilaisia tunteita, joten tunteiden aiheuttajaa tai syytä pystyy helposti myös pohtimaan. Lisäksi lapsilla on varmasti antaa esimerkkejä, siitä mikä on heillä helpottanut oloa ja miten tilanteesta on selvitty. Tutut tunteet luovan pohjan samaistumiselle eli esimerkiksi lapset pystyvät samaistumaan animaation hahmoihin, kun he tunnistavat heidän olotilojaan. Bluey -animaatiossa on myös etuna se, että sisaruskaksikko on lähes samaa ikäluokkaa valitsemani kohdeikäryhmäni kanssa.

1–2-luokkalaisille Bluey -animaatio kuuluu luultavasti useammalla omaan kuvamaailmaan, koska se on hyvin suosittu lastenanimaatio. Lasten omat kuvamaailmat ovat kirjattuna osaksi kuvataideopetuksen tavoitteita perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin. Bluey -animaatio olisi ennen kaikkea hyvä tulkinnan ja keskustelun aihe kuvataidetunneilla. Lasten kanssa voisi katsoa erilaisten tunteiden aiheuttamia ilmeitä ja eleitä ja fyysisesti matkia hahmoja. Yhteinen tunteiden syyn pohtiminen voisi lennättää keskustelua moniin esimerkkeihin tunnetilanteista, joita oppilaat ovat itse kokeneet. Yksi tai useampi tunti voitaisiin käyttää täysin animaation tarkkailuun keskusteluun ja sen jälkeen siirtyä taiteelliseen tekemiseen.

Kuvataidetunnin tehtävänä lapset voisivat esimerkiksi miettiä minkälaisissa tilanteissa he ovat kokeneet esimerkiksi pettymystä tai kiukkua, ja siitä pitäisi kuvittaa tarina tai tunteista voisi piirtää erilaisia ilmeitä. Aiemmin teoriaosuudessa kirjoitin, että ominaista 1–2-luokkalaisille lapsille on kuvien tekemisen ohella tarinan kertominen, joten tarinan kerronnallinen tehtävä olisi luonnollinen lapsen ikää ajatellen. Lasten ajatuksista ja havainnoista keskusteleminen kuuluvat vuosiluokkien 1–2 kuvataiteen opetuksen tavoitteisiin. Tunteiden kohtaaminen tapahtuisi myös etäisyyden kanssa eli lapsi pystyisi katsomaan etäältä tunnetta animaatiohahmossa ja harjoitella näin tunteen kohtaamista. Tunteiden kohtaaminen on välttämätön osa tunteidensäätelytaitoja. Ilman tunteiden kohtaamista tunteet voivat alkaa patoutumaan, joka voi pidemmän päälle olla haitallista. (Trogen 2022, 84.) Tunnilla voisi siis turvallisesti tarkastella jonkun muun tunteita yhdessä aikuisen kanssa ja samalla oppia hahmottamaan omia tunteita ja kuinka niitä kohdata.

8 POHDINTA

Tutkimukseni lähti liikkeelle kiinnostuksestani tunteita ja tunnetaitoja kohtaan ja kuinka niitä voisi tukea kuvataideopetuksessa. Tunteet kuuluvat elämään ja ne ovat osa ihmisyyttä. Hyvät tunnetaidot auttavat selviämään elämässä ja parantavat hyvinvointia. Ne tukevat itse-tuntemusta, vuorovaikutusta ja kehittävät empatiakykyä. Paritin tunteisiin liittyvän aiheeni Bluey -animaation kanssa, josta tuli aineistoni tutkielmaani. Se oli jo aiemmin näyttäytynyt minulle raikkaana lapsille (ja aikuisille) suunnattuna piirrettynä, jossa hahmoilla on hyvät vuorovaikutus- ja empatiataidot. Nykypiirretyt ovat monesti raisuja, äänekkäitä ja draaman hakuisia, mutta Bluey vastaavasti pysähtyy hetkiin ja kohtaamisten äärelle. Se sopii siis hyvin tunnetaitojen ja empatian maailmaa.

Bluey -animaatiossa esiintyvien tunteiden samaistumisen äärellä voidaan harjoittaa empatiataitoja eli toisen mielenmaisemaan eläytymistä. Empatiataidot ovat välttämättömät esimerkiksi syvien ystävyys-suhteiden luomiseen ja oman itsensä kehittymiseen, mutta myös yleisesti ryhmässä elämiseen. Ihminen on laumaeläin ja siten myös jatkuvasti muiden kanssa tekemisissä. Lapset viettävät koulupäivät ympärillään liuta muita ihmisiä. Empatiataitojen tärkeys ulottuu myös pidemmälle ja koko maailmaa koskeviin asioihin. Empatia saa meidät huolehtimaan toisistamme ja kannustaa yhteistyöhön. Empatia olisikin tärkeä tulevaisuuden-taito yhteisen hyvän kannalta.

Näen kuvataiteen oppiaineena mahdollisuuksien aarreaittana. Se mahdollistaa monenlaiset tavat opettaa ja käsitellä taiteen ja taiteen tekemisen maailmoja. Tunteet ovat taiteessa läsnä jatkuvasti, joten mielestäni tunnetaidot asettuvat mukavasti mukaan opetukseen. Etenkin teoksen kuvailemisen ja tekemisen äärellä ollaan vahvasti kytköksissä omiin kokemuksiin ja tunteisiin. Niitä pääsee käsittelemään animaation avulla kauempaa itsestään. Animaation tulkintaan pätee sama asia. Tämä vaatii tietenkin opettajalta tietoisuutta tunnetaidoista ja tunteista. Niiden tiedostaminen onkin hyödyllistä opettajantyössä, joka on jatkuvaa vuorovaikutusta ja tunnesäätelyä oppilaiden kanssa.

Tutkimuskysymykseni oli siis: *Kuinka Bluey -animaation sisaruksilla esiintyviä kielteisten tunnesisältöjen tarkastelua voisi hyödyntää lasten tunnetaitojen kehittämisessä kuvataideopetuksessa?* Blueyn kielteisten tunnesisältöjen tarkastelua voisi siis hyödyntää mielestäni hyvinkin kuvataideopetuksessa. Kuvataideopetus tarjoaa etäältä vaikeiden tunteiden tarkastelua. Tunteita voidaan oppia nimeämään, niiden muodostumisen syitä voidaan pohtia ja yhdessä aikuisen kanssa voidaan selvittää, miten kielteisiä tunteita voidaan kohdata. Bluey-animaation hahmojen ollessa lapsia, saavat juuri koulunsa aloittaneet lapset myös helposti samaistumispintaa heistä. Aikuisen eli opettajan johdolla tunteita pystytään nimetä ja käymään läpi yhdessä oppilaiden kanssa. Pienet kaipaavat vielä paljon tukea ja esimerkkiä aikuiselta tunnetaitojen oppimiseen. Taiteen tekeminen tunteiden käsittelyn ohella voi antaa hyvinkin abstraktista asiasta, kuin tunne, jotakin konkreettista. Tunteiden käsittely animaation kautta tarjoaa myös moni aistillisen mahdollisuuden käydä tunteita läpi kysymällä luokassa esimerkiksi miltä tunne näyttää? Miltä tunne tuntuu kehossa? Miltä tunne kuulostaa? Edellä mainittuja kysymyksiä voisi pohtia myös taiteen keinoin eli voisi pohtia miltä tunne tuntuisi vaikka jonain materiaalina ja rakentaa sen avulla esimerkiksi vihainen veistos.

Tutkimukseni luotettavuutta on myös hyvä pohtia lopuksi. Objektiivisuudella tarkoitetaan sitä, etteivät tutkijan omat oletukset vaikuta millään tavalla tutkimuksen prosessissa. Laadullisessa tutkimuksessa se on kuitenkin käytännössä mahdotonta. Objektiivisuutta ei siis käytetä laadullisen tutkimuksen luotettavuuden analysoinnin osa-alueena. On kuitenkin muita kriteereitä, joiden mukaan luotettavuutta voidaan arvioida. (Puusa & Julkunen 2020, 189—190.) Eettisyyden lisäksi luotettavuuden analysoimiseen on ainakin kaksi kriteeriä, joita ovat uskottavuus ja vahvistuvuus (Eskola & Suoranta 1998, 212—213). Puusa ja Juuti (2020, 175) nostavat esiin vielä luotettavuuden kriteerien joukkoon. Uskottavuus perustuu siihen, miten esimerkiksi muut hyväksyvät tutkimuksen tulokset ja luottavat huolelliseen tiedonhankintaan ja analysointiin. Tähän kuuluu myös se, kuinka tutkimus on kirjoitettu, eli onko teksti tarpeeksi selkeälukuista ja ymmärrettävää. (Juuti & Puusa 2020, 175.) Vahvistuvuus viittaa siihen, että tutkimus saa tukea muilta vastaavilta tutkimuksilta (Eskola & Suoranta 1998, 213). Luotettavuus tarkoittaa Puusan & Juutin (2020, 175) sitä, että tutkijan tutkimusprosessi on tarkkaan harkittu eli hän on osannut valita oikeanlaiset menetelmät

tutkimuksen toteutukseen. Eettisyys viittaa taas siihen, että tutkimustyö on tehty eettisin periaattein eli siinä ei ole esimerkiksi loukattu ketään. (Puusa ja Juuti 2020, 175).

Omassa tutkimuksessani huomioon pitää ottaa sen ensikertalaisuus eli takana ei ole juurikaan työmäärältään vastaavaa tutkimusprosessia, joten lopputuloksen laatu kallistuu harjoittelun piikkiin. Kaiken kaikkiaan koen, että tutkimuksen luotettavuuden kriteerien kohdalla olen pärjännyt kohtalaisesti. Pitkä kipuiluni pro graduni parissa sai minut lopulta tekemään sen nopeassa aikataulussa, eikä jokainen asia ole hiottu timantin kirkkaaksi. Seuraavalla kerralla tekisin monen asian eri tavalla, mikäli tähtäimessä olisi laadukas tutkimus. Ensinnäkin selkeyttäisin paremmin itselleni tutkimuskysymyksen, jonka avulla navigoida kohti tuloksia ja rakentaa vahva pohja teoriaan ja aineistoon. Tällöin myös kokonaisuudesta tulisi eheämpi ja asioiden kytkökset näkyisivät paremmin sekä itselle että yleisölle. Etiikan suhteen koen tutkielmassani toimineeni parhaani mukaan, vaikkakin minulla ei ole esimerkiksi ollut havainnon alla olevaa ihmisryhmää tai muuta. Ajattelen aineistoni olevan minun eettisen toimintani keskipisteenä eli olen analysoinut Bluey -sarjaa eettisin keinoin. Uskon pienen tutkimukseni löytävän samankaltaisuuksia vastaavista menneistä ja tulevista tätä aihepiiriä koskevista tutkimuksista. Tutkimukseeni olisi mielestäni sopinut lisäksi myös käytännön lähestymistapa, eli saamiani tuloksia olisi voinut vahvistaa tutkimalla teoriaa ihan luokkahuoneessa kuvataidetunnilla. Siinä voisi olla sitten jatkotutkimuksen ideaa. Vaikka tutkimukseni jäi kapeaksi katsaukseksi asiaan, niin siinä olisi mielestäni potentiaalia lisätutkimuksille tunteitaitojen, animaation ja kuvataideopetuksen parissa.

Kuvataiteen oppituntien äärellä tunteista puhuminen voi vaikuttaa myös luokassa ja ryhmässä vallitsevaan tunnelmaan myönteisesti. Tunteista ääneen puhuminen ja niiden pohtiminen taiteen äärellä opettajan ohjauksella voi mahdollistaa turvallisen ympäristön tunteitaitojen harjoittamiselle. Kun luokkahuoneeseen luodaan tila, jossa voi olla haavoittuvainen ja luottaa sekä opettajaan että muihin oppilaisiin, käy vuorovaikutus myös helpommaksi ja syvien sosiaalisten suhteiden luominen mahdollistuu.

LÄHTEET

Aaltola, E. & Keto, S. (2018). *Empatia. Myötäelämisen tiede*. Into Kustannus Oy.

Benyik, L. (2007). *Näetkö mitä sanon sinulle?* Cityoffset.

Cacciatore, R. (2009). *Kapinakirja. Aggressiokasvattajan käsikirja – koululaisesta aikuiseksi*. VL-Markkinointi Oy.

Goleman, D. (2009). *Lahjakkuuden koko kuva. Tunneäly*. Otava.

Helkama, K. (2003) *Lapsen moraalinen kehitys*. Teoksessa Sinkkonen, J. (Toim.) *Pesästä lentoon. Kirja lapsen kehityksestä kasvattajalle*. WSOY.

Herkman, J. (2001). *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Vastapaino.

Huotilainen, M. & Peltonen, L. (2017). *Tunne aivosi*. Otava.

Huttunen, T. & Veivo, H. (1999). *Semiotikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Edita.

Jääskinen A-M. & Pelliccioni S. (2017) *Mitä sä rageet? Lapsen ja nuoren tunnetaitojen tukeminen*. Lasten keskus ja Kirjapaja Oy.

Karppinen, A. & Pihlava, P. (2016). *Turvallinen vuorovaikutus kasvun ja oppimisen perustana*. Teoksessa Ahtola, A. (toim.) (2016). *Psyykinen hyvinvointi ja oppiminen*. PS-kustannus.

Kokkonen, M. (2010). *Ihastuttavat, vihastuttavat tunteet. Opi tunteiden säätelyn taito.* Bookwell Oy.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication.* Hodder Education.

Kress, G. & Van Leeuwen T. (1996). *Reading images. The grammar of visual design.* Routledge.

Rusanen S., Kuusela, M., Rintakorpi K., & Torkki K. (2014) *Musta tuntuu punaiselta.* Lastenkeskus ja Kirjapaja Oy.

Laine, K. (2005). *Minä, me ja muut sosiaalisissa verkostoissa.* Otava.

Mustonen, A. (2001). *Media psykologia.* WSOY.

Niemi, P. (2014). *Hyvää mieltä ja tunnetaitoja.* Päivä osakeyhtiö.

Nummenmaa, L. (2019). *Tunnekartasto. Kuinka tunteet tekevät meistä ihmisiä.* Tammi.

Ojanen, M. (2014). *Tunne vai järki. Polkuja viisaisiin valintoihin.* Minerva Kustannus Oy.

Opetushallitus. (2014). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Opetushallitus. Haettu 7.5.2023 osoitteesta https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Peltonen, A. & Kullberg-Piilola, T. (2005). *Tunnemuksu. Tunnetaitoja perheille ja kasvat-
tajille*. Lasten Keskus.

Pentikäinen, L. (2005/2006). *Kuvataidekasvatuksen poluilla*. Julkaisussa Sassi, P. & Tark-
konen, T. (toim.) *Lapsi ja taide* (27–35). Cosmoprint.

Puusa, A. & Juuti, P. (2020). *Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet*. Teoksessa Puusa,
A. & Juuti, P. (Toim.) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmia ja menetelmiä*. Gaudeamus.

Rissanen, M-J. (2022). *Kuvaleikkejä – kuvataidekasvatus ja monilukutaito varhaiskasva-
tuksessa*. Teoksessa Ruokonen, I. (toim.), *Ilmaisun ilo: käsikirja 0–8-vuotiaiden taito ja tai-
dekasvatukseen*. PS-kustannus.

Sallinen, S. (2019). *Kehokoodi. Sanattoman viestinnän opas*. Otava.

Seeskari, D. (2005/2006). *Taide lasten terapiassa*. Julkaisussa Sassi, P. & Tarkkonen, T.
(toim.) *Lapsi ja taide* (27–35). Cosmoprint.

Sjöroos, M. (2010). *Myötätunto. Ole läsnä, elä mukana*. Minerva Kustannus Oy.

Syrjälä, L., Ahonen, S., Syrjäläinen, E. & Saari, S. (1994) *Laadullisen tutkimuksen työ-
tapoja*. Kirjayhtymä Oy.

Trogen, T. (2022). *Lempeän kasvattajan opas. Aikuisten itsesäätely ja itsemyötätunto*.
Otava.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.

Turula, A. (2021). *Toisenlaiset sankarit. Perinteisen poikakuva haastajat lasten animaatioelokuvissa*. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto. Haettu 2.4.2023 osoitteesta: <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-202112179386.pdf>

Saarinen, M. (2001). *Tunne älysi, älyä tuntevasi*. WSOY.

Virtanen, M. (2015). *Kuusi askelta tunnetaitajaksi. Emotionaalisen osaamisen kehittämismalli opettajalle*. PS-kustannus.

Webster-Stratton, C. (2018). *Kuinka edistää lasten sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja*. Profami Oy.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

