

Elina Järventausta

”JA LEHMÄT LENTÄÄ”

lastenohjelmien välittämä visuaalinen misinformaatio ja sen
käyttämät visuaaliset tehokeinot

TIIVISTELMÄ

Elina Järventausta: "Ja lehmät lentää" lastenohjelmien välittämä visuaalinen misinformaatio ja sen käyttämät visuaaliset tehokeinot
Kandinaatin tutkielma
Tampereen yliopisto
Kasvatustieteiden kandidaattiohjelma
Kesäkuu 2022

Tämän kandinaatintutkielman tarkoituksena on tuoda näkyväksi, minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät visuaalisesti ja minkälaisia visuaalisia kerronnan tehokeinoja niissä käytetään. Aiempaa tutkimusta aiheesta ei löydy, sillä vaikka ilmiö ei ole sinänsä uusi, sitä ei ole tutkittu. Aiemmat tutkimukset ovat liittyneet pitkälti jonkin lastenohjelman hahmon ominaisuuksiin tai kuinka jotakin tunnetta ohjelmassa käsitellään. Tätä aihetta on kuitenkin tarpeen tutkia, koska sitä ei ole tuotu ennen näkyväksi eikä perusteltu.

Tutkimus on toteutettu laadullisena tutkimuksena ja sen tehtävänä on vastata kahteen eri tutkimuskysymykseen, joista ensimmäinen tarkistelee sitä, minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät visuaalisesti. Toisen kysymyksen avulla käsitellään, minkälaisia visuaalisia kerronnan tehokeinoja lastenohjelmissä käytetään. Tutkimukseen valikoitunut aineisto on Yle lasten Areenan kolmesta eri ohjelmasta ja jokaisesta ohjelmasta on valikoitunut sattumanvaraisesti yksi jakso. Aineisto tullaan analysoimaan aineistolähtöisen sisällönanalyysin menetelmää käyttäen.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että lastenohjelmien sisältämä misinformaatio ei ole luotu lapsen kasvun ja kehityksen haitaksi, vaan antamaan turvallinen mediakokemus ja ruokkimaan lapsen mielikuvitusta, jota voi hyödyntää myös leikeissä. Vaikka lastenohjelmat opettavat uusia taitoja, ei tule kuitenkaan unohtaa niin sanottuja oikeita sosiaalisia tilanteita ja suhteita. Lastenohjelmissä korostetaan eri tunnetiloja ja toimintoja, jotta ne herättävät lapsissa ajatuksia ja tukevat sosioemotionaalisten taitojen kehittymistä. Tutkimustuloksista voidaan huomata, että lastenohjelmista välittyvä visuaalinen misinformaatio ja visuaaliset kerronnan tehokeinot linkittyvät toisiinsa. Hyviä jatkotutkimuksen aiheita voisi ollakin jonkin tunnetilan käsittely lastenohjelmissä, jonkin lastenohjelman vaikutus lapsen sosioemotionaaliseen kehitykseen tai lastenohjelman ja mielikuvituksen kehittymisen väliseen suhteeseen.

Avainsanat: lastenohjelma, informaatio, misinformaatio, visuaalinen viestintä, kerronnan tehokeinot, Yle

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	4
2	INFORMAATIO	6
2.1	Informaation eri ulottovuudet	6
2.1.1	<i>Misinformaatio ja disinformaatio</i>	7
2.1.2	<i>Syntaktinen, semanttinen ja pragmaattinen informaatio</i>	7
3	VISUAALINEN VIESTINTÄ	9
4	LASTENOHJELMA	10
5	KERRONNAN TEHOKEINOT LASTENOHJELMISSA	12
6	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	14
6.1	Tutkimustehtävä ja -kysymykset	14
6.2	Aineiston analyysi	14
7	TUTKIMUKSEN ANALYYSI	16
7.1	Tutkimusmenetelmä ja aineisto	16
7.1.1	<i>Pipsa Possu</i>	16
7.1.2	<i>Touhulan arvoituksia</i>	17
7.1.3	<i>Ryhmä Hau</i>	18
8	ANALYYSIN TULOKSET	21
8.1	Misinformaatio.....	21
8.2	Kerronnan keinot.....	24
9	JOHTOPÄÄTÖKSET	26
10	EETTISYYS	28
11	POHDINTA	29
	LÄHTEET	31

1 JOHDANTO

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät visuaalisesti sekä minkälaisia visuaalisia kerronnan tehokeinoja niissä käytetään. Tutkimuksen kohteena olevat lastenohjelmat valikoituvat Ylen lasten Areenasta. Ohjelmia valitsin kolme ja jokaisesta lastenohjelmasta valitsin satunnaisesti yhden jakson.

Aihe on sen takia ajankohtainen, koska nykyajan lapsilla on enemmän ruutuaikaa kuin mitkä ovat Maailman terveysjärjestö WHO:n suositukset. Ruutuaika, oli se sitten suoraan televisiosta, puhelimesta tai tablettilta tuleva lapsille suunnattu ohjelma, on tänä päivänä huoltajille helppo lapsenvahti. Silloin kun lapsi on kiinnittynyt medialaitteeseen, voi rauhassa tehdä arjen askareita, kuten siivota, tehdä ruokaa tai ihan vain olla raskaan työpäivän jälkeen. WHO:n suositusten mukaisesti 2 - 5 vuotiaiden ruutuajan tulisi olla maksimissaan yhden tunnin päivässä ja alle 2-vuotiaille ei suositella ruutuaikaa lainkaan (World Health Organization, 2019). Lastenohjelmat saattavat välittää misinformaalista tietoa ja lasten uppoutuessa ohjelmiin, heidän mieleensä voi iskostua virhekäsityksiä.

Tutkimus on tärkeä siksi, että sillä tulee tietoiseksi, millaista kaikkea misinformaatiota lastenohjelmat välittävät ja kuinka erilaisia tehokeinoja käytetään oppimisen tueksi.

Tutkimuksen haasteena oli se, että aikaisempaa tutkimusta juuri tästä aiheesta oli vaikea löytää. Useimmissa aikaisemmissa tutkimuksissa on tutkimuksen kohde ollut jokin tietty lastenohjelma ja siitä joko joku tietty hahmo tai tietyn ilmiön käsitteleminen kyseisessä ohjelmassa. Yleisesti ottaen kuitenkin lastenohjelmista on tehty tutkimuksia.

Lastenohjelmia on tutkittu tieteen ja ongelmataratkaisua edistäviä keinoja auditiivisesta perspektiivistä (Nauha, 2020), millaista moninaisuutta, kuten perherakenteita tai kulttuurisia taustoja mahdollisesti ilmenee (Haverinen & Vaara, 2021).

Tässä tutkimuksessa tullaan yhdistämään mediakasvatusta ja lastenohjelmia, jotka ovat tänä päivänä yhä merkittävämmässä roolissa yhteiskunnassa, sillä mediakasvatus on osana opetussuunnitelmaa, mutta itse misinformaatio ja lastenohjelmat ovat harvinaisempi yhdistelmä.

2 INFORMAATIO

Usein informaatiota ajatellaan tarkoittavan yksiselitteisesti tietoa. Terminä informaatio on kuitenkin luonteeltaan tekninen, sitä voidaan siirtää. Sen sijaan tieto muodostuu informaation ja sen tulkinnan yhdistelmästä, joten se on puolestaan henkilökohtaista. (Merilampi, 2014.)

Shannonin informaatioteoriassa tiedonvälitysjärjestelmässä on oltava seuraavat osat: informaation lähde, lähetin, kanava, vastaanotin ja kohde (Gleick, 2011). Informaation lähteenä tässä tutkimuksessa, kuten myös Nauhan (2020) sekä Haverisen ja Vaaran (2021), on lastenohjelma. Lähetin koodaa viestin digitaaliseen muotoon. Kanava on teorian mukaan vain datan siirtämiseen käytettävä väliaine. Vastaanottimena toimii tässä ja aikaisemmissa tapauksissa (Nauha, 2020; Haverinen & Vaara, 2021) televisio tai älylaite, josta kohde, eli lapsi, ottaa informaation vastaan.

2.1 Informaation eri ulottovuudet

Informaatio voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: informaatioon, misinformaatioon ja disinformaatioon. Informaatiota voidaan pitää ”oikeana tietona”, kun taas misinformaatio ja disinformaatio vääristelevät tietoa eri lähtökohdista. Informaatio voidaan lisäksi jaotella Shannonin kommunikaatioteorian pohjalta syntaktiseen, sementtiseen ja pragmaattiseen informaatioon.

Nauhan (2020) sekä Haverisen ja Vaaran (2021) tutkimuksissa käytetään informaation näkökulmaa, kun puolestaan tässä tutkimuksessa tutkitaan misinformaatiota.

2.1.1 Misinformaatio ja disinformaatio

Misinformaatiolla Wardle ja Derekshan (2017) tarkoittavat tietoa, joka on väärää, mutta sitä ei ole vahingoittamistarkoitukseen luotu. Vehkoo (2019) puolestaan tarkoittaa misinformaatiolla harhaanjohtajavaa tietoa, joka on levitetty tahattomasti ja disinformaatiolla harhaanjohtavaa tietoa, joka on tahallisesti levitettyä. Lastenohjelmien tarkoituksena on esittää lapsille opettavaisia teemoja siten, että heidän on helppo samaistua ohjelman sisältöön ja ymmärtää niitä, joka ilmenee myös Yle:n lastenohjelmien periaatteissa (2020). Tarkoituksena ei ole vahingoittaa lasten ajatusmaailmaa. Täten voidaan tulkita, että Wardlen ja Derekshanin käsitteen mukaan lastenohjelmat välittävät misinformaatiota, kun taas Vehkoon tulkinnan mukaan kyseessä on disinformaatiota, koska lastenohjelmien tekijöillä ovat olleet tietoisia valintoja, kuten eläimet tekevät asioita, joita eivät oikeasti pysty. Tässä tutkimuksessa pitäydytään samassa käsityksessä Wardlen ja Derekshanin kanssa.

Wardlen ja Derekshanin (2017) mukaan puolestaan disinformaatio on tietoa, joka on väärää ja ne on luotu vääräksi tarkoituksena vahingoittaa yhtä ihmistä, montaa eri ihmistä tai jopa maata.

2.1.2 Syntaktinen, semanttinen ja pragmaattinen informaatio

Shannonin syntaktisen informaation lähtökohtana on se, kuinka paljon tiettyä informaatiota on löydettävissä. Tällaista informaatiota voidaan pitää luotettavana, mikäli sitä siis esiintyy tarpeeksi usein. (Haasio, 2015; Niiniluoto, 1996). Tässä tilanteessa tulee kuitenkin olla lähdekriittinen, sillä esimerkiksi politiikassa koitetaan vakuuttaa ihmisiä toistamalla samoja asioita, jotta ihmiset pitäisivät sitä vakuuttavana ja totena.

Semanttisessa informaatioissa oleellista ovat pienet yksityiskohdat, kuten kellonajat, ei niinkään se, kuinka monta kertaa asia on mainittu. (Haasio, 2015; Niiniluoto, 1996.)

Pragmaattisella informaatiolla tarkoitetaan hyvin yleisesti henkilösidonnaista merkityksellisyyttä. Kyseiseen informaation muotoon siis vaikuttaa se, kuinka merkityksellisenä viestin vastaanottaja kokee viestin olevan (Niiniluoto, 1996.)

Tämän tutkimuksen aineiston analysoinnissa ilmenee syntaktista ja pragmaattista informaatiota, sillä tuloksiin ja analysointiin vaikuttaa sekä asioiden toistuvuus sekä se, kuinka merkityksellisenä tutkija kokee jonkin visuaalisen ilmentymän tutkimuksen kannalta.

3 VISUAALINEN VIESTINTÄ

Visuaalinen tarkoittaa näköaistiin tai kuvaan liittyvää asiaa. Visuaaliseen viestinnän elementtejä ovat kuva ja mahdollisesti siinä oleva liike sekä värit. Kuvassa oleva liike antaa mielikuvan tunnelmasta ja värit kiinnittävät huomion kuvaan. Kun yhdistetään visuaalinen ja viestintä saadaan yhtälöksi kuvasta muodostuva informaatio, joka välittää viestin katsojalle, jota katsoja tulkitsee. Hietala ja Pentikäinen (2007) esittävät, että kuva on representaatio, esitys, jota voidaan ajatella todellisuutta heijastavana asiana. Lastenohjelmat esittävät tarinan aina jostain tietystä rajatusta näkökulmasta ja tarina näkyy aina tietyssä valossa (Hietala & Pentikäinen, 2007). Lastenohjelmissä on tarkoin suunniteltu viesti, jostain yhteiskunnallisesti tärkeästä asiasta, kuten kierrätyksestä.

Visuaalisen viestinnän edut liittyvät vahvasti uuden asian tai asioiden oppimiseen. Varsinkin alle kouluikäiset oppivat asioita visuaalisuuden kautta.

Lynell Burmarkin mukaan pitkäaikainen muistimme käsittelee kuvat suoraan, johon ne jäävät pysyvästi, kun esimerkiksi lyhytkestoinen muistimme käsittelee sanat, joista pitkäaikaiseen muistiin siirtyy vain murto-osa. Lisäksi aivot ehtivät käsitellä kuvaa 60 000 kertaa nopeammin kuin tekstiä, eikä kuvaa tarvitse nähdä kuin pienen hetken. Tämä tekee visuaalisesta viestinnästä nopeampaa ja yksinkertaisempaa. Visuaalisuus stimuloi mielikuvitusta ja sitä kautta ihminen imee itseensä uutta tietoa, yrittää ymmärtää ja analysoi. Visuaalinen viestintä ja tunteet käsitellään samassa osassa aivoja, joten nämä yhdistämällä muodostetaan muistoja. (Jandhyala, D. 2017.)

Tätä sekä Haverisen ja Vaaran (2021) tutkimuksia yhdistää, että molempia on havainnoitu visuaalisesti, tosin heidän tutkimuksessaan on myös auditivista havainnointia. Nauhan (2020) tutkimuksessa on fokusoitu vuorosanojen havainnointiin.

4 LASTENOHJELMA

Varsinkin Suomessa visuaalisessa muodossa lastenohjelmilla, eli televisiossa ja myöhemmin kehityksen mukana tulleet äylaitteet kuvallisen viestinnän välineenä, on lyhyt historia. 1950-luvun lopulla alkoi Ylen ohjelmistossa tulemaan ensimmäisiä lastenohjelmia, samaan aikaan, kun säännölliset televisiolähetykset alkoivat. Kuitenkin reilun puolen vuosisadan aikana yhteiskunta ja maailma muuttuvat ja täten muuttuu myös lastenohjelmien aiheet ja kerronta. (Yle, 2014.) Niin radiossa, televisiossa kuin internetissä Ylen (2020) esittämien lastenohjelmien periaatteet on jaettu kolmeen eri osa-alueeseen: lastenkulttuurin keskeiseen toimijaan, lasten tarpeet sisällön lähtökohtana ja tarjota rikkaalla äidinkielellä ohjelmaa lapsille.

Lastenkulttuurin keskeisenä toimijana lastenohjelmat huomioivat eri-ikäiset lapset ja heidän kehitysvaiheensa luodessaan, kehittäessään ja tuottaessaan lastenohjelmien virikkeellistä sisältöä. Mediassa tuodaan lasten omaa kulttuuria esiin ja tuetaan ohjelmasisältöjä, joissa esiintyy tasa-arvoa, suvaitsevaisuutta, yhdenvertaisuutta sekä moninaisuutta. Lisäksi lastenohjelmat tarjoavat elämyksiä ja yhteisiä kokemuksia. (Yle, 2020.)

Lastenohjelman tarkoituksena on tarjota turvallinen, rohkaiseva sekä antaa positiivinen kokemus median käytöstä. Ohjelmiston tarkoituksena on myös ruokkia lapsen mielikuvitusta, rohkaista häntä leikkimään ja käyttämään omaa ajatteluaan. Lastenohjelman kautta lapsi oppii uusia asioita ja ne tukevat emotionaalista kehittymistä. Hän oppii tunnistamaan, käsittelemään ja hyväksymään tunteensa. Lastenohjelman sisältö tukee maailman- ja minäkuvan muodostumista positiivisesti ja tasapainoista kasvua. (Yle, 2020.)

Kolmantena periaatteena on tuottaa ohjelmia suomen, ruotsin ja saamen kielellä sekä tarjota ohjelmia, jotka on suunnattu myös muille vähemmistö- ja erityisryhmille (Yle, 2020).

Sutinen (2012) viittaa omassa pro gradu - tutkielmassaan lastenohjelmien olevan nyky-yhteiskunnassa hyväksi havaittu ja turvallinen

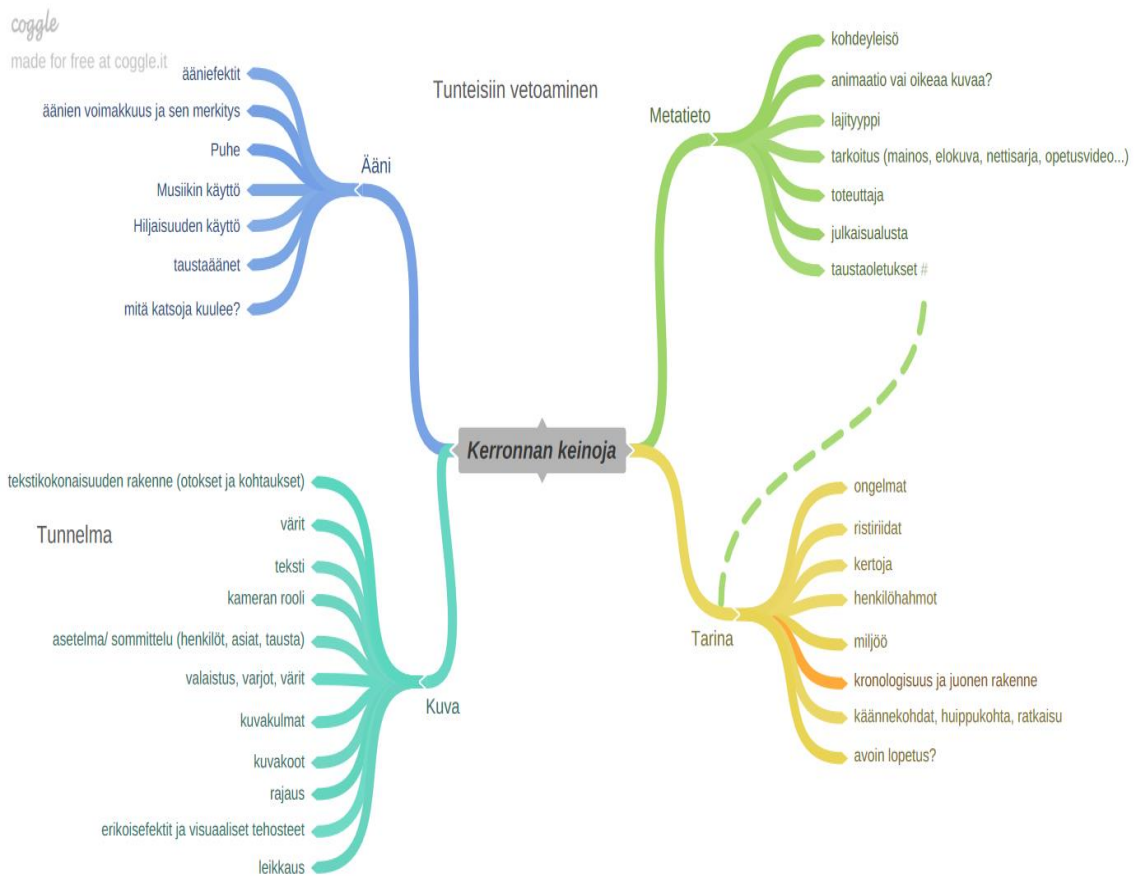
lapsenvahti ja taten visuaalinen media tulee tutuksi lapselle ensimmäisistä ikävuosista alkaen. Lisäksi lastenohjelmista lapsi saa monenlaista kokemusta: erilaisia tunteita, mielenkiintoisia tarinoita ja mieleenpainuvia hahmoja.

Katsellessa erilaisia lastenohjelmia, voi havaita, että jokaisella lastenohjelmalla on niin sanottu punainen lanka, joka ohjaa lastenohjelmien sisältöä. Esimerkiksi tässä tutkimuksessa käytetyssä Ryhmä Hausssa keskitytään oikean ja väärän tunnistamiseen sekä toisten auttamiseen, kun taas Nauhan (2020) pro gradussa olevan Oktonautit-ohjelman sisältö liittyy avaruuteen ja tieteeseen. Tutkimuksen luonne siis vaikuttaa tutkimusaineiston valintaan.

5 KERRONNAN TEHOKEINOT LASTENOHJELMISSA

Kerronnan keinot voidaan luokitella neljään eri kategoriaan: ääneen, metatietoon, kuvaan ja tarinaan. Lastenohjelmien ja erityisesti lapsen näkökulmasta suurimmat merkitykset ovat äänellä ja kuvalla. Koska tämän tutkimuksen konteksti on visuaalisuudessa, ovat kuvaan liittyvät keinot relevantteja. Visuaalisen kerronnan keinoihin kuuluvat muun muassa värit, asetelma, kameran rooli, kuvakulma ja kuvan rajausta. (Coggle.)

Lastenohjelmien ja visuaalisuuden näkökulman kannalta relevantteimmat tehokeinot ovat visuaaliset tehosteet, joita ovat esimerkiksi värit ja asioiden ylikorostaminen (Coggle). Näiden tehokeinojen tarkoituksena on ruokkia lasten mielikuvitusta.



Kuva 1. Kerronnan keinot.

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

6.1 Tutkimustehtävä ja -kysymykset

Tämän tutkimuksen tehtävänä on tuoda näkyväksi, minkälaista visuaalista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät ja minkälaisia visuaalisia tehokeinoja niissä käytetään. Tutkimuskysymyksinäni ovat:

- minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät visuaalisesti?
- minkälaisia visuaalisia kerronnan tehokeinoja lastenohjelmissä käytetään?

Tutkimuskysymyksiin etsin vastausta katsomalla ja analysoimalla satunnaisesti valittuja lastenohjelmia Ylen lasten Areenasta.

6.2 Aineiston analyysi

Tutkimuksessa on käytetty aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Teoreettinen kokonaisuus pyritään siis luomaan itse tutkimusaineistosta. (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Miles & Huberman (1994) ovat muodostaneet aineistolähtöisen sisällön analyysin karkeasti kolmeen eri osaan. Pelkistäminen on vaiheen ensimmäinen osa, jossa kaikki epäolennainen tutkimuksen kannalta karsitaan pois. (Tuomi & Sarajärvi, 2018) Tässä tutkimuksessa pelkistäminen tapahtuu aineiston havainnoin kanssa samanaikaisesti. Tutkimuksessa on lastenohjelmia katsoessa karsittu pois auditiivisuus, joka on helppo toteuttaa laittamalla äänet älylaitteesta pois, jolloin tutkija pystyy fokuoittamaan visuaalisuuteen ja kirjoittaa ylös omat havaintonsa.

Toisena vaiheena on aineiston ryhmittely, jolloin aineistosta etsitään käsitteitä, jotka kuvaavat samankaltaisuuksia, joista tullaan muodostamaan oma luokkansa (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Kolmantena vaiheena on käsitteellistäminen, johon katsotaan myös ryhmittelyn kuuluvan. Nyt jokaiselle luokalle muodostetaan oma teoreettinen käsite. (Tuomi & Sarajärvi, 2018.) Tässä tutkimuksessa kyseiset käsitteet esitellään luvussa 8.

7 TUTKIMUKSEN ANALYYSI

7.1 Tutkimusmenetelmä ja aineisto

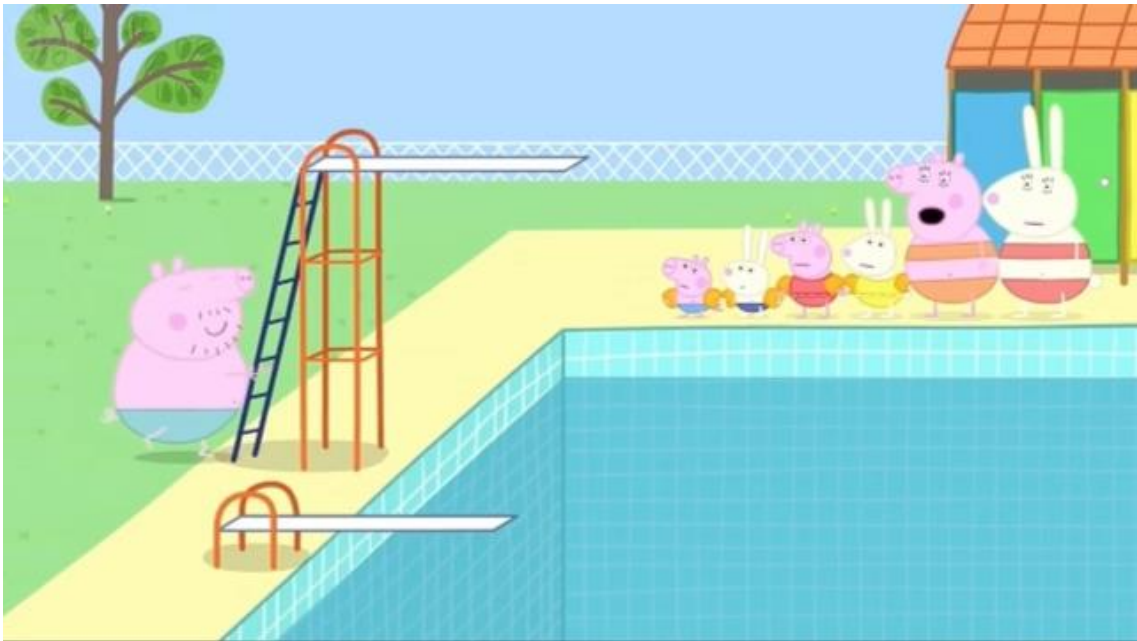
Tämä tutkimus on laadullinen tapaustutkimus. Tapaustutkimuksessa voidaan tutkia yksittäistä tapahtumaa, kokonaisuutta, joka on rajattu tai yksilöä, josta on kerätty eri menetelmillä ja monipuolisesti tietoa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tässä tutkimuksessa tutkitaan lastenohjelmista visuaalisesti välittyvää misinformaatiota ja visuaalisen kerronnan tehokeinoja sekä niiden välistä yhteyttä. Tämän tutkimuksen kohteena olivat kolme sattumanvaraisesti Ylen lasten Areenasta valittua lastenohjelmaa: *Pipsa Possu: Uimassa*, *Touhulan arvoituksia: Karanneiden kalojen arvoitus* sekä *Ryhmä Hau: Pennut pelastavat synttäriyllätyksen*. Ohjelmien pituudet vaihtelivat viidestä minuutista noin kahteentoista minuuttiin. Jokaisesta lastenohjelmasta valikoitui sattumanvaraisesti yksi jakso, koska koin, että määrä riittää tämän tutkimuksen toteutukselle, sillä jokaisen lastenohjelman ns. punainen lanka pysyy samana. Valitsin jaksot näiden ohjelmien joukosta siksi, että *Pipsa Possu* ja *Touhulan arvoituksia* ovat minulle ennestään tuttuja omasta lapsuudestani ja *Ryhmä Haun*, koska kyseinen lastenohjelma on omille lapsilleni erittäin mieluinen. Näin ollen aineiston materiaalia on eri vuosikymmeniltä.

7.1.1 Pipsa Possu

Pipsa Possu on alkuperäisin Isosta-Britanniasta ja sarjan päähahmona on 5-vuotias Pipsa, joka asuu yhdessä pikkuveljensä Jyrin sekä äitinsä ja isänsä kanssa.

Uimassa-jaksossa Pipsa lähtee perheensä kanssa uima-altaalle. Pipsalle ja hänen veljelleen laitetaan käsikellukkeet ja Jyri-veljeä aluksi altaaseen meno jännittää, mutta pian hän kuitenkin leikkii vedessä iloisena. Pian joukkoon liittyvät Jänisperheen äiti ja kaksi lasta. He leikkivät vesileikkejä: Pipsa kavereineen ui uimalaudoille ja Jyri leikkii kaverinsa kanssa. Leikki saa surullisen käänteen, kun

Jyrin ja hänen kaverinsa vesilelu uppoaa altaaseen, josta ovat surullisia, mutta onneksi isäpossu sukeltaa sen heille takaisin. He viettävät hauskaa uima-altaalla ja lopulta isäpossu päättää näyttää, kuinka ponnauslaudalta hypätään vointin kera veteen, muiden katsellessa uima-altaan reunalla. Tämän jälkeen isäpossukin nousee vedestä ja alkaa kuivattelemaan.



Kuva 2. Isäpossu aikoo kiivetä ponnauslaudalle hypätäkseen veteen.

7.1.2 Touhulan arvoituksia

Touhulan arvoituksia on kanadalainen sarja, joka perustuu yhdysvaltalaisen Richard Scarryn lastenkirjoihin. Tapahtumat sijoittuvat kuvitteelliseen Touhulan kaupunkiin, jossa ratkotaan erilaisia mysteereitä päähahmojen: Hessu Kissan ja Mato Matalan johdolla. (Wikipedia, 2022.)

Touhulan kaupungissa kaikki hahmot ovat eläimiä, jotka käyttävät vaatteita, kulkuneuvoja ja kulkevat kuin ihmiset kahdella jalalla, paitsi Mato Matala, joka ennemmin pomppii yhdellä jalalla. He kohtaavat erilaisia arvoituksia ja saamalla yhden johtolangan kerrallaan he saavat lopulta arvoituksen ratkaistua.



Kuva 3. Arvoituksia ratkomassa ja Touhulan asukkaita ovat muun muassa (vasemmalta oikealle) Mato Matala, Eipäsossu, Juupasossu, Hessu Kissa, Hilda Hippo ja Salli Kissa. Takana helikopterilla lentelee Luru Lude.

7.1.3 Ryhmä Hau

Ryhmä Hau on lähtöisin Kanadasta ja huomattavasti tuoreempaa aineistoa, kuin edellä mainitut. Tämän aineiston erottaa edellisistä myös sen, että Ryhmä Haussa esiintyy sekä eläimiä, että ihmisiä. Tapahtumat sijoittuvat pääosin Jännälahden kaupunkiin, jossa erilaisissa onnettomuuksissa ja ongelmassa auttaa Ryhmä Hau. Ryhmää johtaa Riku, joka kutsuu jäsenet tehtävien tultua Vahtitorniin, Päämajaan, jossa tehtävät jaetaan. Ydinjäsenistöön kuuluvat koirapennut ovat Vainu, Samppa, Kaja, Rekku, Rolle sekä Toma. (Wikipedia, 2022)

Riku on ryhmän johtaja, suunnittelija ja organisoija. Hän kulkee usein mönkijällä tai vesiskootterilla. Hänelle jokainen ryhmän jäsen on yhtä tärkeä ja pitää kaikkia tasa-arvoisia ja kannustaa heitä pelastamaan erilaisissa tilanteissa niin maalla, merellä kuin ilmassakin. (Yle, 2022.)

Vainu on saksanpaimenkoira, jonka tunnusväri on sininen. Vainun erikoisalaa on, kuten nimenkin perusteella voi aavistaa, jäljentäminen, asioiden löytäminen. Täten hänelle luonteenomaista on johtaminen ja olla

vastuunottaminen. Hän osaa kuitenkin vapaa-ajallaan olla rento ja leikkisä. Vainu ajaa poliisiautolla. (Yle, 2022.)

Samppa on dalmatialainen, jonka tunnusväri on punainen, ja hänen erikoisalaansa on palo- ja ensihoitotehtävät. Samppa innostuu helposti, mutta varsinkin vapaa-ajallaan hän on melko kömpelö, muttei häiritse häntä työnteossa. Samppa ajaa paloautolla. (Yle, 2022.)

Kaja on cockerspanielin ja villakoiran risteytys, jonka erikoisalaa on lentäminen ja ilmassa tapahtuva toiminta. Näin ollen hän lentelee paljon helikopterillaan tai selkäänsä kiinnitettävillä moottorisiivillä Hän on vauhdikas ja peloton. Kajan tunnusväri on pinkki. (Yle, 2022.)

Rekku on sekarotuinen koira, jonka tunnusväri on vihreä. Hän ajaa kierrätysautollaan ja kierrätys onkin hänelle tärkeä asia. Rekun kierrätysautosta löytyy aina kaikki tarvittava. Hänen erikoisalaansa onkin remontointi ja korjaaminen. (Yle, 2022.)

Rolle on englanninbulldoggi, jonka tunnusväri on keltainen. Rolle on sarjan uurtaja, joka ajelee kaivurillaan, ja hän pitää likaisista paikoista. Rollen lempipuuhat liittyvät rulla- ja lumilautoihin ja hän on kaupungin juhlissa usein dj:n roolissakin. (Yle, 2022.)

Toma on labradori, jonka tunnusväri on oranssi. Hän on elementissään tehtävissä, johon liittyy vesi. Hänen erikoisalaansa on sukeltaminen ja vedenalainen toiminta unohtamatta surffaamista. Toma liikkuu useimmiten omalla pintaliitäjällään. (Yle, 2022.)

Aineistoon valikoidussa jaksossa järjestetään Ace-nimisen hahmon yllätys syntymäpäiviä. Pennut huomaavat kuitenkin, että ovat unohtaneet hankkia syntymäpäivälahjan. He kuitenkin keksivät kunnostaa vanhan auton hänelle. Rekku johtaa tiimiä, koska hänellä on tarvikkeita kaikkeen. Naapurikaupungin pormestari Hanttinen saa kuulla lahjasta ja hänen mielestään hänellä on autolle suurempi tarve, joten hän päättää viedä sen luvatta. Pormestari Hanttinen on tämän lastenohjelman ”pahis”, joka aiheuttaa hämmennystä usein Jännälähdän asukkaille. Pennut saavat selville pormestari Hanttisen vieneen auton ja alkavat jahtaamaan häntä. Auto, jonka pormestari Hanttinen vei, ei ole kuitenkaan mikään tavallinen auto, vaan sillä pystyy myös lentämään ja Hanttinen saakin eteensä haasteen, kun joutuukin yllättäen lentämään autoa, vaikkei hän ymmärrä lentämisestä mitään. Loppujen lopuksi he saavat auton laskeutumaan maahan

turvallisesti ja ehjänä. Jakso päättyy siihen, kun Ace saa lahjansa ja lähtee koeajolle.



Kuva 4. Ryhmä Haun päähahmoina nähdään Rekku, Rolle, Vainu, Riku, Samppa, Toma ja Kaja, joka tykkää lennellä taivaalla.

8 ANALYYSIN TULOKSET

Aineistosta saatuja tuloksia tarkastellaan tässä luvussa sisällönanalyysin avulla.

Aineiston analysointi aloitettiin katsomalla jokainen aineisto useampaan kertaan. Ensimmäisellä kerralla yksi aineisto katsottiin kerran läpi, jonka jälkeen sama aineiston osa katsottiin uudestaan ja kirjoitettiin havainnot samalla paperille, tarvittaessa ohjelmaa tauotettiin. Tätä vaihetta tehtiin useampi kerta, jottei mikään jäisi huomaamatta. Tämän jälkeen kerätyt havainnoinnit kirjoitettiin tietokoneella tekstinkäsittelyohjelmaan ja täten aineisto oli pelkistetty, jonka jälkeen alkoi aineiston ryhmittely ja käsitteellistäminen (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tässä aineistossa luokitettiin samanlaisia havaintoja samanlaisilla väreillä, kuten *”Jyri (Pipsan veli) ekaa kertaa uimassa. Kun jalka osuu veteen, itkee niin kovaa, että kyyneleet lentävät kaaressa”* ja *”kastelukannu tippuu altaaseen. Jyri ja Kalle itkevät altaan reunalla niin kovaa, että kyyneleet lentävät kaaressa altaaseen”*. Kun jokaisella havainnolla oli oma värinsä, lokeroitiin ne samaan osioon, jonka jälkeen niille annettiin yhteinen nimitys. Edellä mainittujen havaintojen käsitteeksi tuli tunteiden korostaminen.

8.1 Misinformaatio

Aineistosta nousee vahvasti esille ulkoistaminen, jolla tässä tutkimuksessa tarkoitetaan hahmojen toimintaa ja sarjojen hahmojen ulkoista olemusta. Toiminta on lastenohjelmissa ulkoistettu siten, että ihmisen sijasta subjekteina ovat pääasiassa eri eläimet, sillä lapset pitävät eläimiä luonnostaan kiinnostavina. Samalla kun ohjelman sisällöstä tulee mielenkiintoista, välittää ohjelma samalla kuitenkin misinformaatiota siitä, mitä eläimet osaavat ja voivat tehdä sekä eläinten ulkoisesta olemuksesta. Jokaisessa tutkimukseen valitussa lastenohjelmassa eläimillä on vaatteet päällä: kissoilla ja koirilla paidat ja housut

tai mekko, madolla housut ja solmuke, virtahevilla paita sekä haalarihousut ja niin edelleen.



Kuva 5. Luru Lude pitää virveliä taitavasti kädessään.



Kuva 7. Touhulan kaupungin asukkaat käyttävät vaatteita siinä missä ihmisetkin.

Lastenohjelmat välittävät myös asioita, joita on opittu pitämään biologisesti mahdottomana. Tutkimuksessa olleessa Touhulan arvoituksia-sarjan jaksossa Mato Matalasta muuttua hetkeksi muotoaan sateenvarjoksi.



Kuva 8. Mato Matalalle tuli äkillinen tarve toimia sateenvarjona.

Kun ajatellaan asioita, jotka ovat tulleet vuosien aikana kokemuksen ja opittujen tietojen kautta mahdottomiksi, välittävät lastenohjelmat paljonkin misinformaatiota. Ryhmä Haussa keräysauto pystyy kellumaan vedessä, tavalliset turvavyöt menevät itsestään kiinni, koira pystyy soittamaan kuvapuhelun kaulapannallaan haukahtamalla, tien ollessa töyssyinen takaluukusta putoaa tonnikalapurkkeja tasaisin väliajoin takaluukun ollessa kiinni (kuva 9 ja 10), vesitykin maalit osuvat autoon täsmällisesti ja näin ollen aluetta, jota ei ole tarkoitus maalata ei mitenkään suojata ja lisäksi pieneen kissojen kuljetuskoppaan mahtuu kuusi kissaa. Pipsa Possussa isä Possun hypätessä korkealta ponnahduslaudalta uima-altaaseen ei vettä roisku yhtään, vaan veden pintaan tulee pelkästään pieniä aaltoja (kuva 11).



Kuva 9. Tonnikalapurkit lentelevät auton takaluukusta.



Kuva 10. Tonnikalapurkit putoavat auton takaluukusta tasaisilla välimatkoilla.

8.2 *Kerronnan keinot*

Lastenohjelmissa korostetaan tunteita. Kun lastenohjelman hahmolle tulee paha mieli, hän itkee niin paljon, että kyyneleet lentävät kirjaimellisesti kaarella. Tarkoituksena on siis herättää lapsen omaa ajattelua, jotta lapsi oppii tunnistamaan erilaisia tunteita, joka puolestaan tukee lapsen tasapainoista kehitystä. (Yle, 2020) Lapsi tulee tietoiseksi erilaisista tunteista ja oppii tunnistamaan, että ne ovat sallittuja tunteita ja hänkin saa joskus tuntea itsensä esimerkiksi surulliseksi. Samalla hän oppii, kuinka käsitellä tunnetta.

Tunteiden lisäksi lastenohjelmissa korostetaan toimintaa. Esimerkiksi Pipsa Possussa Pipsan isä nousee uima-altaasta ja ravistelee itsensä niin lujaa kuivaksi, että vesi lentää toisten päälle ja he kastuvat litimäriksi. Kun käytetään ihmisten omaa loogista ajattelua, ei porsaasta voisi tulla niin paljoa vettä, että toiset olisivat litimäriä, mutta toisaalta samalla lapsi oppii, kun kastuu, on märkä.



Kuva 11. Pipsa Possun veljen Jyrin ja hänen kaverinsa leikeissä ollut kastelukannu uppoaa altaan pohjaan, josta kaveruksille tulee niin paha mieli, että kyyneleet lentävät kaaressa.



Kuva 12. Isäpossun tyyli kuivata itsensä.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, minkälaista visuaalista informaatiota lastenohjelmat välittävät. Tämä nähtiin merkityksellisenä, sillä juuri tällaista tutkimusta ei ole juuri aiemmin tehty, vaan kohteena on ollut jokin tietty lastenohjelma tai hahmo. Tutkimuksen kiinnostuksen kohteena oli tuoda lastenohjelmista välittyvä misinformaatio ja kerronnan keinot näkyviksi.

Tutkimuskysymyksinä toimi ”Minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät visuaalisesti?” ja ”Minkälaisia visuaalisia tehokeinoja lastenohjelmissa käytetään?”. Aineisto valikoitui Ylen lasten areenasta ohjelmista ”Pipsa Possu”, ”Touhulan arvoituksia” sekä ”Ryhmä Hau”.

Tutkimuksessa selvitettiin ensin, minkälaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät. Aineistosta nousi esiin korostaminen, joka sisälsi sekä tunteiden että toiminnan korostamisen, toiminnan ulkoistamisen, ulkoisen olemuksen ulkoistamisen, biologisen mahdottomuuden sekä loogisen ajattelun mahdottomuuden. Korostaminen lastenohjelmissa oli kuitenkin vahvasti esillä myös visuaalisina tehokeinoina. Toiminnan ja hahmojen ulkoistaminen välittyi muun muassa eläinten tavalla kulkea erilailla kuin luonnossa on nähty. Biologisen ja loogisen ajattelun mahdottomuuksia puolestaan voidaan pitää käsitteinä ja perusteluina Shannonin kommunikaatioteorian syntaktisen informaatioajattelun kautta, jolloin saatu informaatio olisi todenmukaista, mikäli sitä olisi toistettu tarpeeksi (Haasio, 2015; Niiniluoto, 1996).

Toiseksi tutkimuksessa selvitettiin, minkälaisia visuaalisia tehokeinoja lastenohjelmissa käytetään. Koska itsessään pelkän visuaalisen keinojen tarkastelu rajaa tehokeinoja, tutkimuksessa havaittavissa oli selvästi korostaminen sekä toiminnan ja tunteiden liioittelu tehokeinoina (Coggle). Tässä tutkimuksessa havaittiin misinformaation ja tehokeinojen kohtaavan toiminnan ja hahmojen ulkoistamisen osalta, sillä eläinten käyttäytymiset ja ulkonäöt mukailivat ihmisiä.

Lastenohjelmia ei ole tehty lapsen kehityksen vahingoittamiseksi, vaan kasvun ja kehityksen tueksi, joten ohjelmien sisältö on misinformaatiota (Wardle & Derakhshan, 2017) ja Ylen periaatteiden (2020) mukaan lastenohjelmien on tarkoitus luoda turvallinen ja positiivinen mediakokemus sekä erityisesti ruokkia mielikuvitusta. Voidaan siis tulkita, että lastenohjelmat ovat lapsen mielikuvitusta varten, jota lapsi voi käyttää leikeissään ja omassa ajattelussaan (Yle, 2020) ja sitä kautta kehittää sosioemotionaalisia taitoja.

Itsetuntemus, itsesäätely, sosiaalinen tietoisuus sekä ihmissuhdetaidot ovat niitä sosioemotionaalisia taitoja, joita lapsi pääsee kehittämään ominaisimmillaan tavalla oppia: leikkimällä. Lapsi oppii lastenohjelmien avulla tunnistamaan omia tunteitaan, säätelämään omaa tunnettaan tilanteeseen sopivaksi, oppii tunnistamaan toisen tunteita, ymmärtämään niitä sekä oppii asettumaan toisen asemaan ja oppii luomaan ihmissuhdetaitoja, jotka ovat tasa-arvoisia ja antoisia. (Määttä et al., 2017, 7.)

Vaikka lastenohjelmat on tehty montaa hyvää asiaa varten (Yle, 2020) tulee kuitenkin muistaa WHO:n (2019) suositukset ns. ruutuajasta ja että lapsi tarvitsee myös oikeita sosiaalisia tilanteita uusien taitojen oppimisessa.

10 EETTISYYS

Tutkimusaineisto muodostui Ylen lasten Areenasta kolmesta eri lastenohjelmasta ja satunnaisesti valituista jaksoista. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millaista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät ja minkälaisia visuaalisia kerronnan tehokeinoja niissä käytetään. Aineistoksi valikoitui vanhan luokittelun mukaan tyttöjen, poikien ja molemmille sukupuolille suunnatut ohjelmat.

Aineistoa analysoitaessa pyrittiin muistamaan Shannonin syntaktinen informaatio: onko asia totta, kun sitä on kuullut tarpeeksi eri lähteistä sekä Shannonin pragmaattinen informaatio: tutkijan tuli huomioida pienetkin misinformaatioon liittyvät huomiot ja kerronnan keinot eikä vain niitä, jotka itse koki merkityksellisiksi. (Haasio, 2015; Niiniluoto, 1996). Tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa se, jos jättää aineistosta niin sanotusti liikaa pois, koska ei anna sille havainnolle arvoa.

Lastenohjelmat, oli kyse sitten itse ohjelmasta tai jaksosta, painottavat ne eri asioita, jokaisessa on oma teemansa. Jokaisessa ohjelmassa jaksossa on kuitenkin sama tarkoitus: jonkin uuden asian opetus.

Tutkimuksen toistettavuuden haasteena on se, että kaikki lastenohjelmien jaksot eivät ole saatavilla rajattomasti. Usein jokin ohjelma on saatavilla internetissä tietyn aikaa, jonka jälkeen se ei ole toistettavissa ja voi kuluu aikaa, kunnes jakson jälleen näkee juuri esimerkiksi Yle lasten Areenasta. Mikäli aineisto olisi kerätty dvd-levyiltä, toistettavuus olisi varmempaa.

Tutkimuksen aineisto olisi varmasti erilainen, mikäli huomioitaisiin erikäisille suunnatut ohjelmat, niissä painottuisivat eri osa-alueet, mutta luokittelemalla, ryhmittelemällä käsitteellistämällä tulisi melko samat tulokset. Tosin vanhempien lasten lastenohjelmien roolitukset ovat usein erilaisia: hahmot ovat enemmän ihmisiä kuin eläimiä, joka tuo oman sävöyksensä tutkimukseen.

11 POHDINTA

Kun palataan aikaan, jolloin tutkimussuunnitelmani valmistui, vaikuttaa se hyvin erilaiselta kuin miksi se lopulta päättyi. Tuolloin en osannut tarttua kunnolla aiheeseen, vaikka se minua paljon kiinnostikin ja halusin nimenomaan tutkia misinformaatiota lastenohjelmissa.

Monelle lapselle lastenohjelmilla on suuri merkitys ja vanhemmille helpotusta arkeen tuo, kun voi laittaa lapsen katsomaan lastenohjelmia, kun itse käyttää sen ajan siihen, minkä näkee tarpeelliseksi. Usein ajatellaan, että lastenohjelmissa on aina jokin opetus ja tarina, muttei osata ajatella sitä, mitä misinformaatiota ne voivat välittää. Itselleni tämä aihe tuli mieleeni kerran kesken työpäivän päiväkodissa ja ajattelin, että asiaa olisi mielenkiintoista tutkia.

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää millaista visuaalista misinformaatiota lastenohjelmat välittävät ja minkälaisia visuaalisia tehokeinoja niissä käytetään. Tämä nähtiin merkityksellisenä, sillä juuri tällaista tutkimusta ei ole juuri aiemmin tehty, vaan kohteena on ollut jokin tietty lastenohjelma tai hahmo. Tutkimuksen kiinnostuksen kohteena oli tuoda lastenohjelmista välittyvä misinformaatio ja kerronnan keinot näkyviksi. Päädyin rajaamaan visuaalisuuteen, sillä koin, että ilman rajausta, aineiston määrän olevan liian suuri.

Suurin haasteeni tutkimusta tehdessä oli aikaisempien tutkimusten vähäinen määrä juuri tästä aiheesta, joten tiedon hakemiseen kului paljon aikaa.

Tutkimuksessa tuli eteeni usein Wardlen ja Derekshanin (2017) näkemys siitä, että misinformaatiota ei ole luotu vahingoittamismielessä ja Ylen periaatteiden (2020) mukaan lastenohjelmien on tarkoitus luoda turvallinen ja positiivinen mediakokemus sekä erityisesti ruokkia mielikuvitusta. Vaikka lastenohjelmat ovat luotu lapsen kasvun ja kehityksen tueksi, tulee kuitenkin muistaa, ettei se korvaa oikeaa sosiaalista kohtaamista. Toisaalta kaikilla lapsilla ei reaalikasvuympäristö ei tue tasapainoista kasvua eikä terveellistä minäkuvan kasvua, jolloin voisi pohtia, onko parempi katsoa vain mediasta lastenohjelmia,

joista saa turvallisuuden tunnetta vai eristäytykö lapsi silloin enemmän yhteiskunnasta, jos kotiolosuhteissa ainoa vuorovaikutus on ruudun välityksellä. Lisäksi yhä useampi lapsi saa vapaasti kotona katsoa ohjelmia erilaisista palveluista eikä älylaitteen käyttöä valvota, jolloin lapsi saattaa katsoa hänen kehitykselleen haitallista materiaalia.

Tutkimuksen kautta onnistuttiin tuomaan näkyväksi lastenohjelmista välittyvä misinformaatio sekä niissä käytettäviä visuaalisia kerronnan tehokeinoja. Jatkotutkimusaiheena voisi olla jonkin tunnetilan käsittelyn lastenohjelmissa, miten jokin lastenohjelma vaikuttaa lapsen sosioemotionaaliseen kehitykseen tai miten jokin lastenohjelma vaikuttaa lapsen mielikuvituksen kehittymiseen.

LÄHTEET

- Gleick, J. (2011). *Informaatio*. V-P. Ketola (suom.) Art House.
- Haasio, A. (2015). Disnormatiivinen ja normatiivinen informaatio. *Informaatiotutkimus*, 28(4), (s. 1-11)
- Haverinen, I. & Vaara, R. (2021). Moninaisuuden ilmeneminen lastenohjelmissa: Laadullinen tutkimus viikonloppuaamujen ohjelmista Yle TV2 - ja MTV3 -kanavilla (Pro gradu - tutkielma).
<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-202105117776.pdf>
- Hietala, R. & Pentikäinen, L. (2007). Ääniä ja kuvia mediakulttuurissa. Teoksessa L. Pentikäinen, A. Ruhala, & H. Niinistö (Toim.) *Mediametkaa! Osa 2: Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. (s. 56 - 65).
Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Jandhyala, D. (2017). Visual Learning: 6 Reasons Why Visuals Are The Most Powerful Aspect Of eLearning. Blogipäivitys 8.12.2017.
<https://elearningindustry.com/visual-learning-6-reasons-visuals-powerful-aspect-elearning>
Kerronnan keinoja.
<https://coggle.it/diagram/WquK2NMJtHcv2AWp/t/kerronnan-keinoja>
- Lastenohjelmien periaatteet. YLE. <https://yle.fi/aihe/lapset/lastenohjelmien-periaatteet>
- Löyttyniemi, R. (2014). *Parasta ikinä - television lastenohjelmat 50 vuotta*. Yle.
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/04/02/parasta-ikina-television-lastenohjelmat-50-vuotta>
- Merilampi, R-S. (2014). *Mediakasvatuksen perusteet*. Avain.
- Määttä, S., Koivula, M., Huttunen, K., Paananen, M., Närhi, V., Savolainen, H. & ja Marja-Leena Laakso, M-L. (2017). Lasten sosioemotionaalisten taitojen tukeminen varhaiskasvatuksessa. Raportit ja selvitykset 2017:17.
Opetushallitus.

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/lasten_sosioemotionaalisten_taitojen_tukeminen_varhaiskasvatuksessa.pdf

Nauha, K. (2020). "Tutkitaan, autetaan, suojellaan!": Tieteen ja ongelmanratkaisua edistävien keinojen esiintyminen Yle TV2:n opettavien *lastenohjelmien vuorosanoissa* (Pro gradu - tutkielma).

<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-202004221499.pdf>

Niiniluoto, I. (1996). Informaatio, tieto ja yhteiskunta: filosofinen käsiteanalyysi. Edita.

Ryhmä Hau.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Ryhm%C3%A4_Hau

Ryhmä Hau – koirapartio seikkailee

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/22/ryhma-hau-koirapartio-seikkailee-pikku-kakkosessa>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto.

<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>

Salokoski, T. (2007). Turvallista mediamatkaa: Taitavaksi median tulkitsijaksi aikuisen tukemana. Teoksessa L. Pentikäinen, A. Ruhala, & H. Niinistö (Toim.) *Mediamatkaa! Osa 2: Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. (s. 75 - 86). Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Sarajärvi, A. & Tuomi, J. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi: Uudistettu laitos*. Tammi

Sutinen, T. (2012) *Sukupuolten representaatiot lastenohjelmissa:*

Diskurssianalyttinen tutkimus viikonloppuaamujen suomenkielisistä piirretyistä (Pro gradu - tutkielma).

<https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/59630/Sutinen.Tanja.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Touhulan arvoituksia.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Richard_Scarryn_Touhulan_arvoituksia

Vehkoo, J. (2019.) *Valheenpaljastajan käsikirja*. Kosmos.

Wardle, C. & Derakhshan, H. (2017). *INFORMATION DISORDER: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-re-search/168076277c>