



Elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi

Todellisuudesta irtautuminen ja sen merkitys
katselukokemuksessa

Vilma Ruotsalainen

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2024

Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	ESKAPISMI	7
	2.1 Eskapismi käsitteenä	7
	2.2 Eskapistinen lukeminen	8
	2.3 Käytön ja mielihyvän teorian suhde eskapismiin	10
	2.4 Eskapistinen nykykuluttaja	12
3	KATSOJAN KOKEMUKSET	15
	3.1 Eskapismin vaikutukset katsojassa	15
	3.1.1 Mielihyvä	15
	3.1.2 Haikeus ja Post-Avatar Depression	17
	3.1.3 Luovuus	19
	3.1.4 Immersio	20
	3.1.5 Traumaattiset elokuvakokemukset	23
	3.2 Kerronnallinen matkustaminen	25
	3.3 Erilaiset katsojat	27
4	ESKAPISMIA LUOVAT PIIRTEET	30
	4.1 Fiktiivinen maailma	30
	4.1.1 Tunnelma	31
	4.1.2 Näkökulma	33
	4.2 Samaistuminen	34
	4.2.1 Kerronnallinen empatia	34
	4.2.2 Katsojan parasosiaalinen suhde fiktiiviseen hahmoon	37
	4.2.3 Sympatian rakenne	40
	4.3 Elokuvamusiikki	41
5	POHDINTA	45
	LÄHTEET	48

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto

RUOTSALAINEN, VILMA

Elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi
Todellisuudesta irtautuminen ja sen merkitys katselukokemuksessa

Opinnäytetyö 54 sivua
Toukokuu 2024

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia elokuvien ja tv-sarjojen luomaa eskapismia. Tutkimuksessa eskapismia käsiteltiin todellisuudesta ja itsestään irtautumisena. Tässä kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkittiin, mitä elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi on sekä mitä vaikutuksia sillä on katsojassa. Tutkimustehtävänä oli tutkia, mikä todellisuudesta irtautumisen merkitys on kuluttajan katselukokemuksessa sekä mitkä audiovisuaalisen teoksen elementit luovat eskapistisen kokemuksen katsojalle. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuoda media-alalle lisää tietoa elokuvien ja tv-sarjojen luomasta eskapismista ja sen merkityksestä kuluttajalle.

Tutkimusmenetelmänä havainnoitiin elokuvia ja tv-sarjoja ja tutkittiin niiden eskapismia luovia piirteitä sekä vaikutuksia katsojassa. Esimerkkiteoksia hyödynnettiin käsittelemällä niitä tutkimuksen eri aihealueissa. Opinnäytetyön tietoperusta perustui tutkimuksiin, kirjallisuuteen ja verkkoartikkeleihin. Tutkimuksessa käsiteltiin myös erilaisia media-alaan liittyviä teorioita aiheen näkökulmasta.

Tutkimuksen perusteella yksi yleisimmistä syistä median käyttämiseen on viihde ja eskapismi, minkä mukaan voidaan olettaa eskapismin merkityksen kuluttajien katselukokemuksissa olevan suuri. Elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi on sekä todellisuudesta että itsestään irtautumista. Samaistuminen ja itsestään irtautuminen tapahtuu silloin, kun katsoja onnistuu kokemaan tarinan henkilöhahmon näkökulmasta, kun taas todellisuudesta ja ympäristöstämme irtautuminen on yleisempi syventyminen elokuvamaailmaan. Näihin molempiin vaikuttavat erilaiset av-teoksien elementit.

Tutkimuksessa selvisi, että eskapismin vaikutukset katsojassa voivat olla positiivisia sekä negatiivisia. Psykkisten vaikutuksien lisäksi ne voivat olla fyysisiä ja niiden kesto voi vaihdella lyhyestä hyvinkin pitkään. Eskapismi on yksilöllinen kokemus ja siten sen vaikutukset ovat erilaisia eri ihmisissä. Kuitenkin elokuvien ja tv-sarjojen luomien ilmiöiden avulla voidaan tunnistaa eskapismin luovan maailmanlaajuisia vaikutuksia katsojissa. Jatkotutkimuksena voisi selvittää tarkemmin, minkälaiset tekijät vaikuttavat yksilön eskapistiseen taipumukseen sekä kuinka eskapismia voi hyödyntää kaupallisesti.

Asiasanat: eskapismi, elokuva, tv-sarja, kuluttaja

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Creative Content Production

RUOTSALAINEN, VILMA
Escapism Created by Films and TV Series
Detachment from Reality and Its Importance in the Viewing Experience

Bachelor's thesis 54 pages
May 2024

The purpose of this thesis was to investigate the escapism created by films and TV series. In the study, escapism was treated as a detachment from reality and from oneself. This qualitative study investigated what the escapism created by films and TV series is and what kind of effects it has on the viewer. The research task was to investigate the meaning of detachment from reality in the consumer's viewing experience and which elements of an audiovisual work create an escapist experience for the viewer. The purpose of the thesis was to gather information for the media field about the escapism created by movies and TV series and its meaning for the consumer.

As a research method, films and TV series were observed and features that create escapism were studied. These examples were used in different subject areas of the study. The material of the thesis was mainly based on studies, literature, and online articles. The research also explored various media related theories.

The results suggest that one of the most common reasons for media use is entertainment and escapism which indicates that escapism has a relevant importance in consumers' viewing experiences. The escapism created by films and TV series is detachment from reality and from oneself. Both are influenced by different features in an audiovisual work.

The research revealed that the effects of escapism on the viewer can be positive as well as negative. In addition to psychological effects, they can be physical, and their duration can vary from short to very long. Escapism is an individual experience and thus its effects are different for different people. However, the phenomena created by films and TV series show that escapism can create global effects on consumers. For further research, it would be beneficial to investigate what kind of factors can influence an individual's escapist tendency and how escapism can be exploited commercially.

Key words: escapism, film, TV series, consumer

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aihe on inspiroitunut omasta kokemuksestani, sillä elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi on minulle parhaimmillaan hyvin intensiivinen kokemus. Nämä eskapismia luoneet teokset ovat minulle parhaimpia niiden luoman todellisuudesta irtautumisen kokemuksen takia. Tämän vuoksi olen kiinnostunut tutkimaan eskapismin merkitystä kuluttajan katselukokemuksessa sekä sitä, mitkä audiovisuaalisen teoksen elementit luovat eskapistisen kokemuksen katsojalle.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia elokuvien ja tv-sarjojen luomaa eskapismia. Käsittelen eskapismia todellisuudesta ja itsestään irtautumisena. Tässä kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkin, mitä elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi on sekä mitä vaikutuksia sillä on katsojassa. Tutkimustehtävänäni on selvittää, mikä todellisuudesta irtautumisen merkitys on nykykuluttajan katselukokemuksessa sekä mitkä av-teoksen elementit luovat eskapistisen kokemuksen katsojalle. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tuoda media-alalle lisää tietoa elokuvien ja tv-sarjojen luomasta eskapismista ja sen merkityksestä kuluttajalle.

Aihe liittyy olennaisesti media-alaan ja erityisesti audiovisuaaliseen alaan. Tarkastelen eskapismia elokuvien ja tv-sarjojen katselukokemuksissa, ja rajaan ulkopuolelle muut tunnetusti eskapismia luovat kulttuurituotteet. Hyödynnän kuitenkin erilaisia lähteitä rajauksen ulkopuolelta, kuten videopeleihin ja kirjallisuuden liittyviä tutkimuksia ja käsittelen niitä aiheeni näkökulmasta.

Tutkimusmenetelmänä havainnoin elokuvia ja tv-sarjoja ja tutkin niiden eskapismia luovia piirteitä sekä vaikutuksia katsojassa. Hyödynnän esimerkkitieteitä käsittelemällä niitä tutkimuksen eri aihealueissa. Opinnäytetyöni tietoperusta perustuu tutkimuksiin, kirjallisuuteen ja verkkoartikkeleihin. Käsittelen myös erilaisia media-alaan liittyviä teorioita aiheeni näkökulmasta.

2. luvussa avaan eskapismia käsitteenä ja tarkastelen sitä elokuvien ja tv-sarjojen katselun kautta sekä pohdin nykykuluttajan eskapistisia tarpeita. 3. luvussa tutkin eskapismin vaikutuksia katsojassa sekä ihmisten erilaisia eskapistisia taipumuksia. 4. luvussa käsittelen eskapismia luovia piirteitä av-teoksessa

fiktiivisen maailman sekä katsojan samaistumisen fiktiiviseen hahmoon näkökulmista. Lopuksi vedän yhteen tutkimuksen johtopäätelmät ja teen niistä yleistä pohdintaa sekä esitän jatkotutkimusaiheita.

Eskapismia ja sen vaikutuksia ei mielestäni ole tutkittu tarpeeksi eikä erityisesti elokuvien ja tv-sarjojen valossa. Tämän tutkimuksen kohderyhmänä on erityisesti media-alan ammattilaiset. Haluan itse tulevaisuudessa luoda merkityksellisiä sisältöjä kuluttajille ja koen, että tätä varten on hyödyllistä ymmärtää eskapismien merkitys kuluttajan katselukokemuksessa.

2 ESKAPISMI

2.1 Eskapismi käsitteenä

Eskapistisen viihteen tarkoitus on kiinnittää huomionne pois arkisista ongelmistamme. Se auttaa meitä väliaikaisesti unohtamaan elämän välillä ikävätkin tosiasiat ja olemaan hetken jossain muualla. Juuri tämä todellisuudesta irtautuminen synnyttää termin eskapismi. (Longeway 1990, 1.)

Nykyään erityisesti suoratoistopalveluiden ansiosta elokuvia ja tv-sarjoja kulutetaan enemmän kuin koskaan. Viihdettä on saatavilla helposti ja sitä on vaivatonta kuluttaa. Voi vain istahtaa sohvalle, valita haluamansa elokuvan ja uppoutua sen maailmaan. Elokuvien ja tv-sarjojen kuluttaminen on nykyään monelle harrastus, jonka avulla voi rauhoittua ja lievittää stressiä arjen keskellä. Tv-sarjojen katselu ei ole ainoastaan passiivista, vaan se voidaan nähdä aktiivisena miellyttävien kokemusten hakemisena tarinan kautta (Woodside 2010). Tällainen tarinaan uppoutumisen antama mielihyvä selittää, miksi hyvät tarinat voivat muuttaa asenteita, uskomuksia ja mielialoja (Green, Brock & Kaufman 2004). Tarinaan syveneminen mahdollistaa katsojalle väliaikaista pakenemistä omasta todellisuudestaan (Green & Brock 2000).

Terminä eskapismi esitettiin ensimmäisen kerran 1930-luvulla. Vuonna 1964 termi saavutti virallisen paikan sanakirjassa, kun Webster's New Collegiate määritteli eskapismin mielen altistumisena mielikuvitukselle tai viihteelulle paetakseen todellisuutta tai rutiinia. (Heilman 1975.) Eskapismi eli todellisuuspakoisuus aiheutuu yksilön tarpeesta lievittää stressiä, mutta myös toisaalta tarpeesta irtaantua itsestään ja sosiaalisesta roolistaan (Katz, Haas & Gurevitch 1973). Yksi iso ero katsojan oman elämän ja elokuvamaailman välillä on se, että elokuvamaailmassa katsojalla ei ole minkäänlaista roolia. Hänen ajatuksensa tai tekonsa eivät vaikuta kuvitteelliseen maailmaan mitenkään.

Toisaalta joskus viihde auttaa meitä fantasioimaan itsemme erilaisena kuin oikeasti olemme (Longeway 1990,1). Eräs katsoja voi esimerkiksi kokea omassa elämässä yksinäisyyttä ja saattaa elokuvasta tällöin hakea päähenkilön kautta

toivomiaan tunteita yhteisöllisyydestä sekä kokea voimaantumista ja merkittävyyttä. Toinen katsoja taas voi olla esimerkiksi ikävässä elämäntilanteessa, jolloin saattaa katsoa elokuvan toiveissaan kokea olonsa jonain muuna tai ei kehnään. Kuitenkin sama elokuva voi toimia näiden kahden katsojan samaan tarpeeseen irtautua itsestään, vaikka syyt tälle ovat keskenään eriävät.

Eskapistinen fantasioiminen voi omien ongelmien hetkellisen helpotuksen lisäksi muuttaa omia ajatuksia ja mielipiteitä (Longeway 1990, 1). Todellisuudesta irtautuminen auttaa meitä asettumaan toisen henkilön asemaan ja siten mahdollisesti lisäämään näkökulmia eri aiheisiin. Esimerkiksi elokuvan päähenkilön tarina voi olla niin vahva eskapistinen kokemus katsojalle, että tämä tuntee itse kokeneensa sen. Parhaimmillaan tämä lisää katsojalle tietoa ja ymmärrystä, mitä ei koskaan muuten saisi. Juuri tämä on usein elokuvan tarkoitus.

Tarkastellessa eskapismia television katselun kautta, voidaan se jakaa sosiaalipsykologiseen, sosiologiseen ja yksilöpsykologiseen eskapismiin. Sosiaalipsykologisessa eskapismissa todellisuuspako liittyy sosiaalisiin vaikeuksiin lähiyhteisössä. Sosiologinen eskapismi taas voi olla esimerkiksi vieraantumista työyhteisöstä. Yksilöpsykologisessa eskapismissa yksilö pakenee omia ajatuksiaan. (Henning & Vorderer 2001.)

Eskapismi on yksi yleisimmistä syistä median käyttämiseen. Se on kompleksi ilmiö, joka sisältää tiettyjä motivaatioita, tunnetiloja, mediavalintoja sekä lyhyt- ja pitkäaikaisia vaikutuksia. Tavallisen arjen stressin lisäksi myös muut tekijät vaikuttavat yksilön tarpeeseen kokea todellisuudesta irtautumista. Erilaiset psyykkiset mielentilat kuten väsymys, masennus, ahdistus tai heikko itsetunto voivat motivoida eskapismia. Median käyttö, kuten television ja elokuvien katsominen, on todettu toimivaksi tavaksi tyydyttämään yksilön tarpeen väliaikaiseen pakenemiseen. (Hastall 2017.)

2.2 Eskapistinen lukeminen

Elokuvien ja sarjojen lisäksi eskapismia voi saada myös monista muista kulttuurituotteista, kuten esimerkiksi audiovisuaalisia teoksia paljon pidempään

olemassa olleista kirjoista. Kirjat ovat viihdyttäneet ihmisiä vuosisatoja ja ne ovat edelleen merkittävä osa kulttuuriamme. Ennen teknologian kehitystä ja av-tuotteiden yleistymistä kirjat tarjosivat monille ihmisille todellisuudesta irtautumista fantasian kautta. Kirjojen luoma eskapismi on monella tapaa hyvin vastaavanlaisista kuin elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi, minkä vuoksi tässä tutkimuksessa on hyödyllistä käsitellä myös eskapistista lukemista.

Eskapismi ei itsessään kuulu mihinkään kategoriaan, mutta lukemisen yhteydessä puhutaan eskapistisesta kirjallisuudesta. Termi alkoi yleistymään eskapismintavoin 1930-luvulla. (Heilman 1975.) Juopperi (2018) tutkii artikkelissaan syitä, miksi ihmiset lukevat kirjoja vapaa-ajalla ja mikä lukemisessa vetää puoleensa. Juopperin keskeisiksi teemoikseen nousivat intohimoinen lukeminen, salaa lukeminen, tietoa etsivä lukeminen, viihdyttävä lukeminen ja eskapistinen lukeminen. Juopperi mainitsee lukukokemusten merkityksistä muodostamiensa teemojen olevan hyvin lähellä toisiaan ja voivat olla osassa tapauksista vaikea erottaa, sillä ne määräytyvät lukijan oman lukukokemuksen merkityksen perusteella. Tutkiessa tarkemmin eskapistista lukemista, liittyy siihen pako arjesta tai tietystä ikävästä elämäntilanteesta ja tavoitteesta rentoutua. Vastaajat kuvailevat lukemista muun muassa selviytymiskeinoksi, vapaudeksi, tasapainoksi arkeen sekä joskus myös lohduksi. Samat vastaukset nousivat esiin eri vuosikymmenillä syntyneillä. (Juopperi 2018.)

Eskapismia voi ajatella lukukokemuksen merkityksenä itsessään ja siihen usein liittyy esteettinen illuusio, missä halutaan uppoutua toiseen todellisuuteen (Usherwood & Toyne 2002). Esteettinen illuusio eli uppoutuminen (eng. absorption) tarkoittaa miellyttävää mielentilaa, jossa lukija uppoutuu mielikuvissaan ja tunteissaan kirjan luomaan maailmaan ja kokee sen hyvin samankaltaisena kuin oikean maailman. Juopperi viittaa artikkelissaan Rossin (2006) tutkimukseen, jonka mukaan lukeminen mahdollistaa kokemuksia, joita lukija ei muutoin saisi. Juopperi kuvailee lukemisesta syntyvien kokemusten jäljittelevän aidon tunteisesti, mutta turvallisesti oikeaa elämää ja kokemattomia kokemuksia. (Juopperi 2018.)

Esteettinen illuusio ilmenee vastaavanlaisesti myös audiovisuaalisten teoksien kautta. Eskapistinen lukeminen on fantasioimista toisesta maailmasta sekä sen

hahmoista ja tapahtumista. Kirjallisuuden ja elokuvan luomat maailmat eivät it- sessään poikkea toisistaan, mutta merkittävänä erona on se, että lukija muodos- taa itse kaikki mielikuvat tarinan maailmasta ja sen hahmoista. Lukiessa mieli prosessoi itse aitoa jäljittelevän maailman, mutta av-tuote tekee sen katsojalleen lähes valmiiksi. Tästä syntyykin ikuinen mielipidekysymys siitä, kannattaako en- siksi lukea kirja ja sen jälkeen katsoa kirjasta tehty elokuva vai toisinpäin.

Juopperin tutkimuksessa nousi ilmi, että moni kokee saavansa lisää tietoa ja ym- märtystä kirjoista. Tietokirjoista sitä etsitään tietoisesti, mutta erityisesti kaunokir- jallisuudessa tietoa saadaan usein tiedostamatta. Kuitenkin kokemukseen perus- tuvaa tietoa tai vertaistukea voi etsiä myös kaunokirjallisuudesta. Moni Juopperin haastattelemaa henkilöä kertoi kirjojen avartaneen maailmaansa ja antaneen uu- sia näkökulmia ja ajatuksia. Kirjat saattoivat sanoittaa ja tuoda tietoisuuteen luki- jan omia ajatuksia, jotka olisivat muuten olleet epäselviä tunnetiloja. Osa kertoi hakevansa kirjoista tulkintaa omaan elämään ja itseään askarruttaviin tilanteisiin. Kirjoista löytyi samaistuttavia hahmoja, joiden avulla saattoi ymmärtää ensim- mäistä kertaa, ettei ole yksin ajatustensa tai kokemuksiansa kanssa. Moni haas- tateltava kertoi lukemisen myötä itsensä ja muiden ymmärtämisen sekä myötä- tunnon kehittyneen. (Juopperi 2018, 69-70).

Kaikki lukeminen ei ole eskapistista, vaan joskus se on ainoastaan viihteellistä. Eskapismien ja viihtymisen merkityksissä on pieni, mutta käsitteet toisistaan erot- tava tekijä. Viihteellisessä ja elämyksellisessä lukemisessa halutaan saavuttaa miellyttävä tunnetila, kuten esteettisessä illuusiossa. Se on tavoite itsessään eikä siihen liity välttämättä eskapistinen tarve paeta todellisuutta. (Juopperi 2018.) Tämä sama edellä mainittu ero löytyy mielestäni myös elokuvien ja sarjojen kat- selussa, mikä on merkittävää huomioida eskapismia tutkiessa. Kaikki elokuvista saatu miellyttävän ja hyvän olon kokemus ei aina ole eskapismia, vaan joskus se on pelkkää viihdettä.

2.3 Käytön ja mielihyvän teorian suhde eskapismiin

Käytön ja mielihyvän teoria (eng. Uses and Gratifications Theory) esitettiin en- simmäisen kerran 1940-luvulla, kun tutkittiin ihmisten syitä valita käyttämänsä

mediat. 1970-luvulla tutkijat perehtyivät tarkemmin median käytön vaikutuksiin sekä yksilön sosiaalisiin ja psyykkisiin tarpeisiin, joihin media vastaa. Kun media ja sen käyttö jatkuvasti edistyy, käytön ja mielihyvän teoria on merkittävämpi kuin koskaan ymmärtämään ihmisten motivaatioita valita mediansa sekä niistä saatua mielihyvää. (Ayten, Bulat & Inceismail 2019.)

Käytön ja mielihyvän teoria perustuu kahteen periaatteeseen median käyttäjästä. Ensimmäisenä, median käyttäjät eivät käytä mediaa passiivisesti, vaan he ovat aktiivisia ja motivoituneita valitsemaan käyttämänsä mediansa. Toisena, ihmiset ovat tietoisia syistään valita tietyt mediat. Valinnat perustuvat siihen, mitä käyttäjä haluaa ja tarvitsee medialta. (Güngör 2013.)

Blumlerin ja Katzin (1974) mukaan ihmiset valitsevat ja käyttävät mediaa neljästä eri syystä:

1. **Eskapismi tai viihde:** ihmiset käyttävät mediaa päästäkseen pakoon arjen ongelmista ja rutiineista,
2. **Henkilökohtaiset suhteet:** ihmiset käyttävät mediaa todellisten tunteiden ja ihmisten välisen vuorovaikutuksen korvikkeena,
3. **Henkilökohtainen identiteetti:** ihmiset samaistuvat teksteihin, elokuvaan ja tv-ohjelmiin ja oppivat käytösmalleja sekä arvoja mediasta ja
4. **Informaatio:** ihmiset käyttävät mediaa tyydyttääkseen tiedontarpeensa (Blumler & Katz 1974).

Tarkemmin tutkiessa eskapismia, median käyttäjät saavat todellisuudesta irtautumista parhaiten kirjoista ja elokuvista (Katz, Haas & Gurevitch 1973). Blumlerin ja Katzin esittämistä syistä median käytölle henkilökohtaiset suhteet sekä henkilökohtainen identiteetti vaikuttavat myös siihen, kuinka todennäköisesti kuluttaja saa elokuvasta tai sarjasta eskapismia. Vaikka käytön ja mielihyvän teorian mukaan kuluttaja on tietoinen valitsemistaan tuotteista, on kuitenkin mahdollista, että hän tiedostamattomasti hakeutuu tietynkaltaisen elokuvien ja sarjojen ääreen.

Esimerkiksi, jos kuluttaja ei kokenut lapsuudessaan jotain tiettyä tunnetta, voi sitä tunnetta huomaamatta etsiä tarinoiden kautta, minkä vuoksi tietynkaltaiset tarinat vetävät kuluttajaa puoleensa. Kuluttaja saattaa tunnistaa pitävänsä esimerkiksi tietynlaisista sarjoista tiedostamatta perimmäistä syytä tähän. Kuluttaja voi myös

hyvin tiedostaa esimerkiksi kaipaavansa rakkautta ja läheisyyden tunnetta, jolloin kääntyy esimerkiksi romanttisen elokuvan pariin, joka tarjoaa hänelle kaipaami-ansa tunteita. Päinvastoin kuin samaistumisessa, kuluttaja saattaa pitää sarjasta, koska kokee sen kautta tunteita, joita ei muutoin koe tai ole kokenut.

Kun tarkastellaan käytön ja mielihyvän teorian avulla sosiaalisen median käyttöä, yksi syy sosiaalisen median käyttämiseen on sen luoma eskapismi. Tällainen eskapismi on usein nautinnollista ja viihdyttävää. Whitingin ja Williamsin (2013) teettämän sosiaalisen median käyttäjiä tutkivan kyselyn vastaajista 60 prosenttia käyttää sosiaalista mediaa rentoutumismielessä. Vastaajista useampi kuvaili tätä rentoutumista todellisuudesta irtautumiseksi ja yli 16 prosenttia vastaajista mainitsivat käyttävänsä sosiaalista mediaa pakenemaan todellisuutta. (Whiting & Williams 2013.)

Kuitenkin sosiaalisen median luoma eskapismi ja sen tarpeet ovat usein erilaisia verrattuna elokuvaan ja tv-sarjoihin. Somen selailuun usein liittyy myös ajan kuluttaminen (Whiting & Williams 2013). Sosiaalisen median käyttö on monelle tapa, jolla saada ajatukset muualle ja viihdyttää itseään. Kun taas esimerkiksi elokuvalla usein annetaan oma aikansa ja silloin halutaan keskittyä siihen ilman häiriötekijöitä. Usein tällöin halutaan tietoisesti uppoutua toiseen maailmaan ja keskittyä tiettyyn tarinaan, jonka kerronta vie kuin itsestään mukanaan.

2.4 Eskapistinen nykykuluttaja

Eskapismia tutkiessa nykypäivänä on mielestäni oleellista ottaa huomioon sosiaalisen median vaikutukset kuluttajan tottumuksiin. Erityisesti nuorten käyttäessä sosiaalista mediaa he tottuvat nopeatempoisiin lyhyisiin videoihin sekä siihen, että aina voi vaihtaa parempaan, jos joku ei viihdytä tarpeeksi. Tämä luo elokuville ja tv-sarjoille lisää kriteerejä. Katsoja täytyy vangita nopeasti tarinaan mukaan sekä pitää juoni mielenkiintoisena ja viihdyttävänä läpi kokonaisuuden.

Verrattuna esimerkiksi elokuvaan sosiaalinen media ei vaadi samankaltaista yhtäjaksoista keskittymistä. Onkin mielenkiintoista pohtia sitä, kuinka sosiaalinen media on vaikuttanut kuluttajien keskittymiskykyyn sekä mieltymykseen katsoa

elokuvaa. Ovatko elokuvat nykykuluttajalle liian pitkiä? Ovatko sarjat helpommin lähestyttäviä, koska ne eivät vaadi yhtä lailla pitkäjaksoista keskittymistä? Jos elokuvan rytmi ei ole tarpeeksi nopea eikä siten viihdyttävä, katkaisee se samalla mahdollisen eskapismien kokemuksen.

Sosiaalinen media on täynnä nopeita ja lyhyitä videoita, jotka kourkuttavat kuluttajan mukaansa. Sosiaalisen median suuri kuluttaminen on yhdistettävissä heikentyneeseen keskittymiskykyyn. Käyttäjät, jotka kokevat olevansa addiktoituneita lyhyisiin videoihin osoittavat heikentyneen keskittymisen lisäksi vähemmän yleistä kiinnostusta sekä heillä olevan enemmän häiriötekijöitä ja vaikeuksia yleisen huomion ylläpitämisessä. (Kohler 2023.) Myös muut nykypäivän sosiaalisen median käyttäjien tavat kuten esimerkiksi median multitaskaus (eng. media multitasking) eli eri media-alustojen samanaikainen käyttö vaikuttaa nykykuluttajan tottumuksiin. Tällaisen median multitaskauksen on todettu olevan yhteydessä yksilön kognitiivisiin taitoihin kuten muistiin ja keskittymiseen. (Siehoff 2023.)

Nykypäivänä tv-sarjat ovat monelle mieluisampi vaihtoehto elokuvan sijaan. Sarja ei vaadi yhtä pitkäaikaista keskittymistä ja siten kynnyksen katselun aloittamiselle on matalampi. Kuitenkin hyvään sarjaan saattaa jäädä koukkuun ja huomattavasti voi löytää itsensä bingettämistä eli katsomasta monta jaksoa putkeen. Kolmen tunnin elokuva voi tuntua liian pitkältä, mutta saattaakin päätyä katsomaan sarjaa yhtä pitkään. Sekä elokuvasta että sarjasta voi saada eskapismia, mutta sarja voi tarjota eskapismia arkeen pitkälle ajalle. Sarjaan on mahdollista syntyä vahvempi tunneyhteys, sillä sarja voi olla mukana katsojan arjessa pitkällä aikavälillä. Verrattuna elokuvaan sarjamuoto mahdollistaa eri tavalla tarinan maailmaan uppoutumisen sekä hahmoihin samaistumisen, sillä katsojalla on enemmän aikaa tutustua näihin molempiin. Tutkin tätä katsojan sitoumusta fiktiiviseen hahmoon ja tarinaan tarkemmin luvussa 4.2, jossa käsittelen myös elokuvien ja tv-sarjojen eroavaisuutta kyseisessä teemassa.

Gabbiadinin ym. (2021) tutkimuksessa tutkittiin erilaisia psykologisia tekijöitä, jotka vaikuttavat tv-katsojien taipumukseen bingettää. Tutkimuksessa bingettäminen taipumukseen vaikuttavia tekijöitä esitettiin olevan ongelmallisen median käytön psykologiset tekijät (kuten esimerkiksi yksinäisyyden tunteet) sekä median tuottama mielihyvä (kuten eskapismi ja samaistuminen fiktiivisiin

hahmoin). Tutkimuksen tulokset osoittivat, että korkeampi yksinäisyyden tunne liittyi korkeampaan ongelmalliseen mediakäyttöön. Lisäksi sekä suorat että epäsuorat vaikutukset osoittivat, että neljästä tutkitusta median ongelmakäytön tekijästä ainoastaan eskapismi aiheutti tv-katsojan samaistumista mediahahmoin, mikä puolestaan johti suurempaan taipumukseen bingettä. Gabbiadinin ym. mukaan bingettäminen voidaan tulkita puolustuskeinoksi eskapisteille, joille tv-sarjat tarjoavat samaistumista fiktiivisiin hahmoin ja voivat siten hallita erilaisia tunteita kuten esimerkiksi yksinäisyyttä. (Gabbiadini ym. 2021.)

Vaikka sosiaalinen media on vaikuttanut merkittävästi kuluttajien keskittymiskykyyn ja tottumuksiin, elokuvien ja tv-sarjojen merkitys kulttuurissamme ei ole vähentynyt. Kuitenkin teknologian ja median kehittyessä elokuvien ja tv-sarjojen kulutus on muuttanut muotoaan sekä kuluttajiaan. Kun sosiaalinen media tarjoaa jatkuvalla syötteellä erilaisia lyhyitä ja nopeita videoita, elokuvat ja tv-sarjat tarjoavat pysähtymistä. Ne parhaimmillaan mahdollistavat keskittymisen tiettyyn tarinaan, mikä voi tuntua erityisen rentouttavalta nykykuluttajalle, joka voi kokea vaikeuksia keskittyä pitkäjaksoisesti mihinkään.

Yksi oleellinen tekijä, joka vaikuttaa eskapistiseen kokemukseen, on katseluympäristö. Suoratoistopalveluiden tarjoamat laajat valikoimat elokuvia ja tv-sarjoja ovat saaneet entistä useamman jäämään kotiin ja valitsemaan juuri katseluhetkellä mieleisensä teoksen. Monien koteihin on myös rakentunut kotiteattereita ja erillisiä elokuvahuoneita, jotka jäljittelevät aitoa elokuvateatteria tuoleineen, valkokankaineen ja äänentoistolaitteineen. Kuitenkin elokuvateattereiden luomaa tunnelmaa ja kokemusta ei voi täysin saada koskaan muualta ja elokuvateattereiden merkitys kulttuurissamme on edelleen vahva.

Eskapistisen kokemuksen voi saada sekä kotisohvalta että elokuvateatterista. Kuitenkin yksi iso ero kotisohvan ja elokuvateatterin välillä on kodin tarjoamat häiriötekijät. Moni saattaa herpaantua katsomaan puhelimeen tullutta viestiä tai selaamaan sosiaalista mediaa tylsän kohtauksen tullessa. Kotona elokuvan tai tv-sarjan lopettaminen kesken on todennäköisempää kuin elokuvateatterista poistuminen kesken näytöksen. Eskapistinen kokemus vaatii täyden fokuksen tiettyyn asiaan ja elokuvateatteri tarjoaa siihen hyvän mahdollisuuden.

3 KATSOJAN KOKEMUKSET

3.1 Eskapismien vaikutukset katsojassa

Eskapismi vaikuttaa katsojaan monin eri tavoin. Todellisuudesta ja itsestään irtautuminen voi olla niin vahva kokemus, että se jää vaikuttamaan jopa elokuvan jälkeen. Eskapismi on yksilöllinen kokemus ja siten myös sen vaikutukset ovat aina yksilökohtaisia. Kuitenkin useat elokuvat ja tv-sarjat ja niiden luoma eskapismi ovat luoneet maailmanlaajuisia kokemuksia, joiden avulla voidaan tunnistaa eskapismien vaikuttavan samankaltaisesti moniin ihmisiin.

Käsittelen eskapismien vaikutuksia katsojassa kokonaisuudessaan eli tutkin sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Seuraavissa alaluvuissa käsittelemäni eskapismien vaikutukset olen valinnut omien havaintojeni sekä aiheista löytyvien tutkimuksien perusteella.

3.1.1 Mielihyvä

Yksi suurimmista ja merkittävimmistä syistä kuluttaa elokuvia ja tv-sarjoja on niiden tuottama mielihyvä. ”Viihde on tutkitusti hyväksi” on Nelonen-kanavalla esiintyvä mainoslause, joka viittaa samaa nimeä kantavaan Nelonen Median (2023) tutkimukseen, jossa tutkittiin TV-viihteen vaikutuksia suomalaisten elämään. Tietoa kerättiin osallistujilta muun muassa verkkokyselyillä, päiväkirjojen kirjoittamisella sekä erilaisten tehtävien kautta. Tutkimuksesta käy ilmi viihteellä olevan suuri merkitys suomalaisten arjessa ja siinä nousi esiin jopa 60 erilaista viihteen tuomaa hyötyä ihmisille. Merkittävimpinä hyötyinä viihde tuo elämään iloa, lievittää stressiä, vahvistaa sosiaalisia suhteita sekä lisää suomalaisten omaa nautintoa. Tutkimus osoittaa viihteen luovan eskapismia katsojille, sillä sen koetaan irtottavan elämän murheista sekä tarjoavan seuraa ja vertaistukea. (Nelonen Media 2023.)

Nelonen Median teettämä tutkimus tuo myös ilmi TV-viihteen erilaiset vaikutukset eri ikäisten ja eri elämäntilanteissa olevien ihmisten elämään. Tutkimuksen

mukaan nuoret eli 16-24-vuotiaat kokevat viihteen vaikuttavan positiivisesti sosiaaliin suhteisiin ja itsensä hyväksymiseen. Nuoret kokevat viihteen tuovan hyödyllisiä näkökulmia sekä ajoittain lohtua oman elämän eri tilanteisiin. Ruuhkavuotia elävien ja keski-ikäisten elämään viihde tuo erityisesti stressinlievitystä ja naurua. Nuoriin verrattuna keski-ikäisten ryhmässä korostuu viihteen tuoma ilo elämään. Vanhimmassa ryhmässä eli 55-64-vuotiaissa viihteen halutaan olevan helppoa ja vaivatonta katsoa sekä arvostetaan sen katselua omassa rauhassa. (Nelonen Media 2023.) Nämä edellä mainitut tutkimustulokset sopivat yhteen myös aiemmin käsittelemäni käytön ja mielihyvän teorian kanssa, jonka mukaan yksilö tietoisesti valitsee käyttämänsä mediat tarpeidensa mukaan. Eri ikäiset ja eri elämäntilanteissa olevat ihmiset hakeutuvat tietynlaisen viihteen äärelle omien tarpeidensa mukaan.

Mielihyvää voi tuottaa myös täysin viihdeohjelmista poikkeavat teokset, kuten esimerkiksi surulliset elokuvat. Tätä mielihyvän ja surun yhteyttä tutkii Hanichin ym. (2014) tutkimus, jonka tarkoituksena oli selvittää, kuinka tyypillisesti negatiivisesti koettu tunne, kuten suru, voi olla yhteydessä esteettiseen mieltymykseen ja jopa nautintoon. Hanich ym. ehdottavat, että vastaukseen liittyy liikuttumisen tunne. (Hanich ym. 2014.)

Liikuttuminen on monimutkainen tunne, joka on yleisesti tunnettu, mutta samalla mysteerinen kokemus, jossa ilo ja suru yhdistyy tietyllä tavalla. Hännisen ja Koski-Jännesin (2023) artikkeli tutkii liikuttumisen tunnetta ja siihen johtavia tekijöitä. Tutkimuksen tulokset viittaavat siihen, että liikuttuminen on emotionaalinen tila, johon liittyy tälle tyypillisiä fyysisiä reaktioita, joita on vaikea kontrolloida ja yleensä pidetään yksityisenä. Kuitenkin liikuttumista pidetään positiivisena ja arvokkaana ilmiönä. (Hänninen & Koski-Jännes 2023.)

Tapahtumat, joiden koettiin herättävän tällaisia kokemuksia, luokiteltiin kolmeen pääryhmään: merkittävät elämän tapahtumat (saavutukset, muistot, lapsen syntymä ja kasvaminen), sosiaalisten suhteiden lähentyminen (myötätunto ja empatia, yhteisölliset kokemukset, moraalit) sekä kauneus (taide, luonto). Tutkimuksen perusteella Hänninen ja Koski-Jännes ehdottavat, että monimuotoiset tapahtumat liikuttumisen tunteen taustalla kertovat siitä, mitkä asiat ovat yksilölle ja ihmiselämälle syvästi merkityksellisiä. (Hänninen & Koski-Jännes 2023.)

”Surullisten elokuvien paradoksia” tutkivat Hanich ym. käyttivät tutkimuksessaan erilaisia videoita surua herättävinä ärsykkeinä osallistujille. Tutkimuksessa 76 osallistujaa katsoi elokuvateatterissa 38 erilaista videoklippia, jotka esittivät erilaisia variaatioita samasta tilanteesta, jossa yksi henkilö tai ryhmä saa tietää läheisensä kuolemasta. Tutkimus osoitti merkittävän positiivisen korrelaation surun ja mielihyvän välillä ja tätä korrelaatiota seurasi lähes poikkeuksetta liikuttavuuden tunnetila. Hanichin ym. mukaan suru voidaan siten todeta toimivan ensisijaisesti liikuttumisen tunnetilan edistäjänä ja vahvistajana. (Hanich ym. 2014.)

Lisäksi Hanichin ym. tutkimus osoitti, että liikuttuminen on positiivinen termi kahdessa eri merkityksessä. Ensinnäkin se viittaa yleiseen positiiviseen tunteeseen ja toiseksi se osoittaa elokuvan voiman ja vaikutuksellisuuden herättää tällaisia tunteita. Tutkimuksen perusteella Hanich ym. päättelivät, että surullisten elokuvien ja muun taiteen luoma positiivinen tunne liikuttumisesta on syy sille, miksi ihmiset nauttivat näiden kuluttamisesta. Ihmiset yksinkertaisesti pitävät liikuttumisen tunteesta. (Hanich ym. 2014.)

3.1.2 Haikeus ja Post-Avatar Depression

James Cameronin ohjaama elokuva *Avatar* (2009) on luonut uusia termejä kuten ”Post-Avatar Depression”, ”Avatar Blues” ja ”The Pandora Effect”. Nämä kaikki viittaavat *Avatarin* katsoneiden kokemukseen kyseisen elokuvan jälkeisestä haikeudesta ja alakuloisuudesta. Sosiaalisessa mediassa katsojat ovat kommentoineet elokuvan jälkeisestä elämän harmaudesta, tyhjästä olostä ja jopa masennuksesta. (Mulrooney 2011, 1.) Nämä kokemukset liittyvät *Avatarin* luomaan eskapismiin, mikä on parhaimmillaan niin vahva kokemus, että se jää vaikuttamaan katsojaan psyykkisesti tai jopa fyysisesti elokuvan katsomisen jälkeen.

Avatar on elokuva, jonka maailma on hahmoineen monella tapaa hyvin poikkeava todellisuudesta. *Avatar* antaa katsojalle toiveen toisesta universumista ja jättää sen toiveen toteuttamatta (Mulrooney 2011, 1). *Avatar* luo katsojalle ajatuksen siitä, mitä elämä voisi olla ja katsojan palatessa todellisuuteen voi oma elämä ja arki tuntua tällaisen kokemuksen jälkeen tyydyttämättömältä. Mielestäni

sana ”haikeus” kuvaa hyvin tätä tunnetta, sillä se usein viittaa aiempaan positiiviseen kokemukseen, kuten tässä eskapismiin, jonka jälkeen ihminen tuntee alakuloisuutta.

Tämänkaltainen elokuvan jälkeinen alakuloisuus on mieliala, joka eroaa yksittäisestä tunteesta. Komplekseilla tunteilla, kuten esimerkiksi pelolla, häpeällä tai kateudella on usein tietty kohde, ne motivoivat toimimaan tietyllä tavalla, ne muuttuvat ajan kanssa ja yksilö osaa usein tunnistaa ne. Kun taas mielialat ovat usein epämääräisempiä. Ne voivat esiintyä ilman tiettyä triggeriä ja niillä on epämääräinen tarkoituksellisuus, mikä kertoo siitä, ettei ne kohdistu tiettyyn asiaan. Mielialalla voi kuitenkin olla triggeri tai se voi myös olla jonkun tunteen ”viipyvä kaiku”. Mielialat ovat tunteita passiivisempia, mikä tarkoittaa sitä, ettei yksilö välttämättä osaa tunnistaa sen triggeriä tai itse mielialaa, vaan ikään kuin kokee olonsa tietynlaiseksi tietämättä syytä. (Schmetkamp 2017, 4.)

Ohjaaja James Cameronin mielestä *Avatar* on onnistunut silloin, kun se luo katsojalle selkounisen kokemuksen (eng. lucid dream experience) (Mulrooney 2011, 1). *Avatarin* luoma maailma saa katsojan kokemaan itsensä osaksi tätä toista todellisuutta. *Avatar* on elokuvana poikkeuksellinen monella tapaa, kuten esimerkiksi aikansa edistyksellisellä 3D-kuvaamisellaan, mikä osaltaan mahdollistaa katsojalle tämän toisen universumin luomisen. Se luo elokuvaan todellisuuden tunteen tavalla, mitä katsoja ei ole ennen kokenut ja voi siten vaikuttaa erityisen vahvaan eskapismiin kokemiseen.

Kerronnallinen matkustaminen (eng. narrative transportation) on yksi tekijä, joka selittää elokuvan jälkeistä haikeutta. Kerronnallisessa matkustamisessa katsoja kokee ikään kuin matkustavansa fiktiiviseen maailmaan ja irtautuu osittain omasta todellisuudestaan. Kun katsoja palaa takaisin nykyhetkeen ja todellisuuteen, hän kokee tämän matkustuskokemuksen muuttaneen häntä jollain tavalla. (Irimiás, Mitev, & Michalkó 2021.). Tätä voisi verrata todelliseen matkustamiseen, sillä on hyvin universaali tunne kokea matkustamisen ja onnistuneen matkan jälkeisen haikeutta. Tunne johtuu yleensä siitä, että on haikeaa jättää hyvä matka taakseen ja jatkaa omaa arkeaan, vaikka olisikin siihen tyytyväinen. Käsittelen kerronnallista matkustamista tarkemmin luvussa 3.2.

Eskapismin jälkeinen alakuloisuus voi liittyä haikeuden lisäksi osassa tapauksista nostalgiaan. Nostalgia on yleisesti tunnettu termi, joka viittaa positiivisiin tunteisiin menneisyydestä ja on usein yhteydessä henkilön onnellisiin muistoihin, mutta nostalgia voi myös sisältää tunteita surullisuudesta. Nostalgia myös edellyttää, että henkilö tiedostaa ja hyväksyy sen, että tähän menneisyyteen ei voi koskaan palata. (Kaplan 1987.) Keskeistä modernissa nostalgian käsitteessä on tunne toivottomasta kaipauksesta johonkin kadonneeseen tai peruuttamattomaan (Higson 2014). Esimerkiksi elokuva voi nostalgian tavoin muistuttaa katsojaa jostain aiemmasta kokemuksesta, henkilöstä tai elämäntilanteesta. Muiston mukaan nämä tunteet voivat olla sekä positiivisia että negatiivisia. Nämä erilaiset tunteet voivat vaikuttaa pitkään elokuvakokemuksen jälkeenkin.

3.1.3 Luovuus

Eskapismin aikana ja sen jälkeen koen itse luovuuteni olevan vahvimmillaan. Uskon tämän luovan tilan johtuvan siitä, että eskapistisen kokemuksen aikana ja sen jälkeen ideoilla on tilaa kukoistaa. Elokuvan luomassa maailmassa ole rajoja. Todellisuudessamme ideointia rajoittaa yliajattelu ja mieleemme luonnostaan synnyttää ideoille seuraamuksia ja siten estää monien mahdollisten ideoiden syntymisen. Eskapistisen kokemuksen jälkeen koen ideani hyvinä ja luotan niihin. Koen oloni kevyeksi, inspiroituneeksi ja itsevarmaksi. En kyseenalaista itseäni tai ajatuksiani samalla tavalla kuten yleensä tekisin. Todellisuudesta ja itsestään irtautuminen luo luovuudelle tilan synnyttää ajatuksia, joita emme muuten keksisi.

Maailma, jossa elämme, on täynnä sääntöjä sekä odotuksia ja olettamuksia siitä millaisia meidän pitäisi olla. Fantasia rikkoo näitä rajoituksia, joita todellisuutemme meille luo. Eskapismin kokeminen voi edesauttaa ”laatikon ulkopuolista ajattelua” (eng. out-of-the-box thinking). Tämä ajattelutapa perustuu siihen, että ihminen luo luonnostaan itselleen niin sanotun ”laatikon”, jonka määrittää tämän aiemmat kokemukset sekä omat ajatusmallit ja näkökulmat. Tämän laatikon sisällä ajattelemisen on usein esteenä uuden luomiselle. Tämän mukaan halutessa olla luova ja innovatiivinen ihmisen täytyy rikkoa totuttuja ajattelumallejaan. (Weisberg & Markman 2009, 26-27.) Tarinaan uppoutuminen voi antaa katsojalle uusia näkökulmia ja ajatuksia, jotka voivat mahdollisesti edetä uusiin ideoihin.

Nichols (1976) kirjoittaa artikkelissaan luovuuden liittyvän vahvasti haaveiluun. Haaveilu on kuin mielikuvituksen leikkikenttä ja siten kaiken luovuuden pohja. Nicholsin mukaan haaveilu on yksi terveellisimmistä asioista mitä voimme tehdä. Se luo pääsyn alitajuntaamme, mikä on tärkeä osa identiteettiämme. (Nichols 1976, 25.)

Elokuvaohjaaja Aki Kaurismäki kertoo Suomen Madridin-instituutin (2014) haastattelussa elokuvan myötä pakenevansa muiden katsojien tapaan jokapäiväistä elämää. Kysymys siitä, onko elokuva eskapismia, riippuu Kaurismäen mielestä siitä, mitä elokuvaa menee katsomaan. Eskapismia tuottavan elokuvan nähdessään Kaurismäki kokee muuttuvansa toiseksi ihmiseksi ja lentävän. (Suomen Madridin-instituutti 2014.)

Mielestäni Nicholsin ajatus haaveilusta yhdistyy myös Kaurismäen kokemuksessa elokuvan aikana lentämisestä, sillä elokuva luo pääsyn alitajuntaamme ja siten kevyt olo valtaa kehomme niin psyykkisesti kuin fyysisestikin. Olemme tavallisesti jatkuvasti tietoisia itsestämme ja ympäristöstämme, ja elokuvaa katsellessamme kokemamme eskapismien aikana tämä tietoisuus voi hetkellisesti olla poissa.

Haaveilu omiin ajatuksiin on usein luovien ihmisten taito, mikä on yksilölle luonnollista (Douek 2013). Lynn & Rhuen (1986) mukaan ihmiset, jotka ovat taipuvaisia syventymään fantasiaan ovat usein myös luovia (Lynn & Rhue 1986). Eskapismi vaatii haaveilun kaltaisesti mielikuvitusta, sillä katsoja luo omat mielikuvat. Vaikka katsoessa elokuvaa katsoja näkee vain hänelle kerrotun tarinan, hän kuitenkin käyttää mielikuvitustaan pohtiessa tarinan jatkoa. Mitä tapahtuu seuraavaksi? Miten hahmo reagoi tähän tilanteeseen? Katsoja täyttää mielikuvituksellaan myös elokuvamaailman muut osat, joita elokuva ei itsessään näytä.

3.1.4 Immersio

Immersio eli uppoutuminen on erityisesti pelien yhteydessä käytetty käsite. Immersiossa pelaaja ei välttämättä tiedosta ulkopuolista maailmaa ja saattaa kokea

kadottaneensa itsensä peliin tai olevansa pelaamansa hahmo. Hän voi esimerkiksi kokea, että hahmo on ottanut hänen toiminnastaan ja ajatuksistaan vallan. (Hautaniemi & Rantaharju 2022.) Eskapismien ja immersion käsitteet kuuluvat erottamattomasti toisiinsa. Näiden kahden erona on kuitenkin se, että immersio vaatii monimutkaisempaa kognitiivista toimintaa, mikä tuottaa mielikuvia ja antaa yksilön hukata itsensä kerronnalliseen maailmaan. (Irimiás, Mitev, & Michalkó 2021.)

Irimiásin ym. tutkimuksessa tehtiin kysely, jossa selvitettiin tv-sarjojen katselun, eskapismien ja immersion vaikutusta matkustusaikomukseen. Kyselyssä eskapismia mitattiin suosittuun *Game of Thrones* -fantasiadraamasarjan (2011–2019) kautta seuraavilla toteamuksilla:

‘Watching GOT makes me feel like I am in another world’,

‘GOT ‘gets me away from it all’,

‘I was so emotionally involved in GOT stories I forgot everything else’,

‘Watching GOT makes me forget about myself – I am fully absorbed in it.’

Edeltävillä toteamuksilla eskapismia kuvaillaan kokemukseksi toisesta todellisuudesta, ajatusten saamiseksi muualle ja kaiken muun unohtamiseksi. Immersiota taas mitataan seuraavilla toteamuksilla:

‘I like to immerse myself in the world of Game of Thrones’,

‘I like to be surrounded by the world of Game of Thrones’,

‘I feel I am part of the world of Game of Thrones.’

Kyselyssä immersiota kuvaillaan eskapismia syvemmäksi uppoutumiseksi tarinaan ja fantasiamaailmaan. Immersiossa katsoja usein kokee itsensä osaksi kyseistä fantasiamaailmaa. Irimiásin ym. mukaan voidaan todeta, että eskapismilla suora positiivinen vaikutus immersion, sillä eskapismi mahdollistaa immersion. (Irimiás ym. 2021, 4.)

Vaikka eskapismien ja immersion välinen ero on pieni, se on kuitenkin yksi olennainen tekijä siihen, miksi elokuvien ja tv-sarjojen katselu ei ole yhtä addiktoivaa, kuin esimerkiksi digitaalisten pelien pelaaminen. Immersio on usein helpompi saavuttaa enemmän peli- kuin elokuvamaailmassa. Yksi merkittävä tekijä on se, että pelit osallistavat käyttäjää. Itsestään irtautumisessa pelihahmo ei välttämättä vaadi samaistumista, kun taas elokuvahahmo vaatii. Peleissä käyttäjä voi hallita hahmojen toimintaa ja siten tämä voi helpommin edetä immersion.

Digitaaliset pelit ovat vahvoja eskapismien luoja, sillä ne usein sijoittuvat toiseen todellisuuteen. Tämä sama toteutuu myös usein fantasiaelokuvissa ja -sarjoissa. Erona pelien ja av-teoksien luomassa eskapismissa on kuitenkin se, että pelit osallistavat käyttäjää, mikä edistää eskapismien kokemusta. Elokuvat ja tv-sarjat eivät koukuta kuluttajaa samalla tavoin kuten digitaaliset pelit eikä niillä siten ole yhtä haitallisia vaikutuksia. Esimerkiksi yhtä elokuvaa ei voi katsoa loputtomiin, kun taas peliä voi pelata niin paljon kuin haluaa. Tv-sarjaan voi katsoja jäädä koukkuun, mutta sekin päättyy aikanaan eikä siten yleensä aiheuta pitkäaikaista addiktiota.

Eskapismia terminä käytetään usein yhteydessä sen negatiivisiin vaikutuksiin. Esimerkiksi tutkiessa digitaalisten pelien luomaa eskapismia, sen haittavaikutuksia ovat muun muassa internet-addiktio, ongelmallinen käyttö ja liiallinen pelaaminen. Kuitenkin pelien luomassa eskapismissa on myös hyödyllisiä vaikutuksia, kuten stressin lievittäminen ja mielialan kohoaminen. Eskapismi voi olla hyödyllinen tunteiden säätelyssä ja se voi tarjota käyttäjälle terveellisen selviytymiskeinon arkeen. Pelien luoman eskapismien vaikutukset riippuvat siitä, miten sitä käytetään. (Kosa & Uysal 2020.)

Immersion puhutaan usein nykypäivän ilmiönä ja erityisen huolissaan ollaan nimenomaan digipelien vaikutuksista yksilöön. Samankaltaista huolta herätti myös aikanaan esimerkiksi lukeminen ja siihen uppoutuminen, vaikka tämä tuntuu nykyään turhalta huolelta. Juopperin lukukokemuksia tutkivassa tutkimuksessa (2018) tuli ilmi haastateltavien kautta, että moni luki jopa salaa, sillä lukemista rajoitettiin erityisesti ennen 1950-lukua syntyneillä lapsilla ja nuorilla. Lukemiseen uppoutumisen vaikutuksia ei vielä tiedetty ja monet vanhemmat rajoittivat lukemista ollessaan huolissaan sen haitallisista vaikutuksista. Vasta 1970- ja

1980-luvuilla yhteiskunta ei enää määritellyt niin vahvasti, että mikä on hyvää kirjallisuutta. Juopperin mukaan tätä aiempina vuosikymmeninä osassa kirjastoissa tuli esimerkiksi romaanin rinnalla tietokirja tai opettaja määritteli koulumenestyksen perusteella, mitä kirjoja oppilas sai lainata. Tietämättömyys, oli se sitten ennen lukemisen tai nykyään pelien vaikutuksista, aiheuttaa huolta ja pelkoa eikä siten välttämättä tiedetä missä kulkee kohtuullisuuden raja. (Juopperi 2018, 65.)

3.1.5 Traumaattiset elokuvakokemukset

Positiivisten eskapismien vaikutuksien lisäksi elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi voi aiheuttaa myös negatiivisia vaikutuksia. Epämiellyttävät tunteet voivat jäädä vaikuttamaan elokuvan jälkeen, synnyttää painajaisia tai jopa traumoja. Nissinen (2024) käsittelee artikkelissaan Ylen teettämää tutkimusta, jossa tutkittiin suomalaisten elokuvatraumoja. Kyselyyn oli vastannut yli 500 ihmistä ja vastauksissa mainittiin yli 200 eri elokuvaa, jotka olivat aiheuttaneet ikäviä tunteita. Näistä elokuvista viisi toistui eniten vastauksissa:

1. *Manaaja* (1973),
2. *Uinu, uinu lemmikkini* (1989),
3. *Tappajahai* (1975),
4. *Hohto* (1980), *Ring* (1998) (yhtä monta vastausta),
5. *Psyko* (1960) ja *Kauna* (2004) (yhtä monta vastausta). (Nissinen 2024.)

Nissisen mukaan lähes kymmenesosa kyselyyn vastanneista kertoi *Manaaja*-elokuvan traumatisoineen heidät. Tähän mahdollisesti vaikuttaa se, että suurin osa vastaajista näki elokuvan alle 15-vuotiaana. Vastaajat kuvailevat kyseisen elokuvan herättäneen voimakasta pelkoa. (Nissinen 2024.)

Elokuvat istuttavat katsojien mieleen ajatuksia, jotka voivat tahtomatta jäädä mukaan henkilön arkeen ja elämään. Yksi vastaaja mainitsi *Kaunan* (2004) rikkooneen hänen luottamuksensa todellisuuden ennustettavuuteen. Hän oli elokuvan nähdessään 14-vuotias ja kertoi käyneensä nuorisopsykiatrilla puolen vuoden ajan kyseisen traumaattisen elokuvakokemuksen jälkeen. Useilla traumaattiset elokuvat ovat vaikuttaneet nukkumiseen, kuten eräs vastaaja kertoi pelänneensä nukkumista yli vuoden elokuvan katsomisen jälkeen. Hän kuvaili nukkuneensa

aina Raamattu rinnan päällä ja olleen joka yö varma siitä, että piru kaappaa hänet. Osalla elokuvien aiheuttamat traumat ovat jättäneet elämään erilaisia tapoja, joilla ovat kontrolloineet pelkoa, kuten esimerkiksi nukkuminen valot päällä. Yksi vastaaja kertoo yli 20 vuotta *Ringin* (1998) näkemisen jälkeen edelleen sulkevan kylpyhuoneen oven perästä kiinni, jotta ”viemäristä ei tule Ringin tyttö.” (Nissinen 2024.)

Siinä missä eskapismi voi synnyttää luovia ideoita, samankaltaisesti se voi myös luoda epämiellyttäviä ajatuksia katsojalle. Osalle traumaattiset elokuvakokemukset ovat synnyttäneet erilaisia fobioita. Fobia eli määräkohteinen pelko tarkoittaa huomattavaa liiallista pelkoa, joka kohdistuu tiettyyn kohteeseen tai tilanteeseen. Pelot voivat olla erilaisia ja kohdistua esimerkiksi ympäristöön (vesi, myrskyt, korkea paikka), veren näkemiseen, pistoksiin tai tiettyihin tilanteisiin (lentäminen, ahtaat paikat, sillat, julkiset liikenne välineet). Traumaattiset kokemukset lisäävät erilaisten pelkojen kehittymistä. Lapsuuden aikaiset pelot häviävät usein itsensä vanhetessa, mutta jos pelot eivät ole hävinneet aikuisikään tullessa, ne eivät usein häviä enää ollenkaan. (Huttunen 2018.) Aiemmin mainitun Ylen tutkimuksen mukaan useampi Spielbergin *Tappajahain* (1975) nähnyt vastaaja kertoi vesistöjen aiheuttavan edelleen aikuisiällä pelkoa. Eräs 40-vuotias vastaaja kuvailee missä tahansa vesistöissä uimisen olevan hänelle erittäin vaikeaa, mikä johtuu kyseisen elokuvan katsomisesta aikanaan hänen ollessaan 7-vuotias. (Nissinen 2024.)

Usein nimenomaan kauhuelokuvien luoman pelon lisäksi eskapismi voi aiheuttaa myös muita voimakkaita epämiellyttäviä tunteita. Tällaisia tunteita voi olla esimerkiksi suru. Samassa Ylen tutkimuksessa eräs 75-vuotias vastaaja kertoi katso-neensa romanttisen draamamusikaalin *West Side Storyn* (1961) 13-vuotiaana ja kokeneensa niin vahvan tunnereaktion, ettei kykene enää katsomaan kyseistä elokuvaa. Hän kuvailee joutuvansa tunnekuohun valtaan ja alkavansa välittömästi itkemään. (Nissinen 2024.)

Eräs toinen vastaaja kertoo nähneensä romanttisen draamaelokuvan *William Shakespearen Romeon ja Julian* (1996) ja kertoo elokuvan lopun saaneen hänet niin hysteriseksi, että vartijan täytyi kantaa hänet pois elokuvateatterista. Hän kertoo itkeneensä yhtä voimakkaasti koko loppuillan. Hän kuitenkin kertoo

käyneensä katsomassa elokuvan vielä kaksi kertaa uudelleen, sillä suuri tunne-reaktio oli samanaikaisesti ”niin hirveä ja ihana.” (Nissinen 2024.) Tässä tapauksessa voimakas tunnereaktio oli kuitenkin lopulta miellyttävä eikä traumaattinen.

3.2 Kerronnallinen matkustaminen

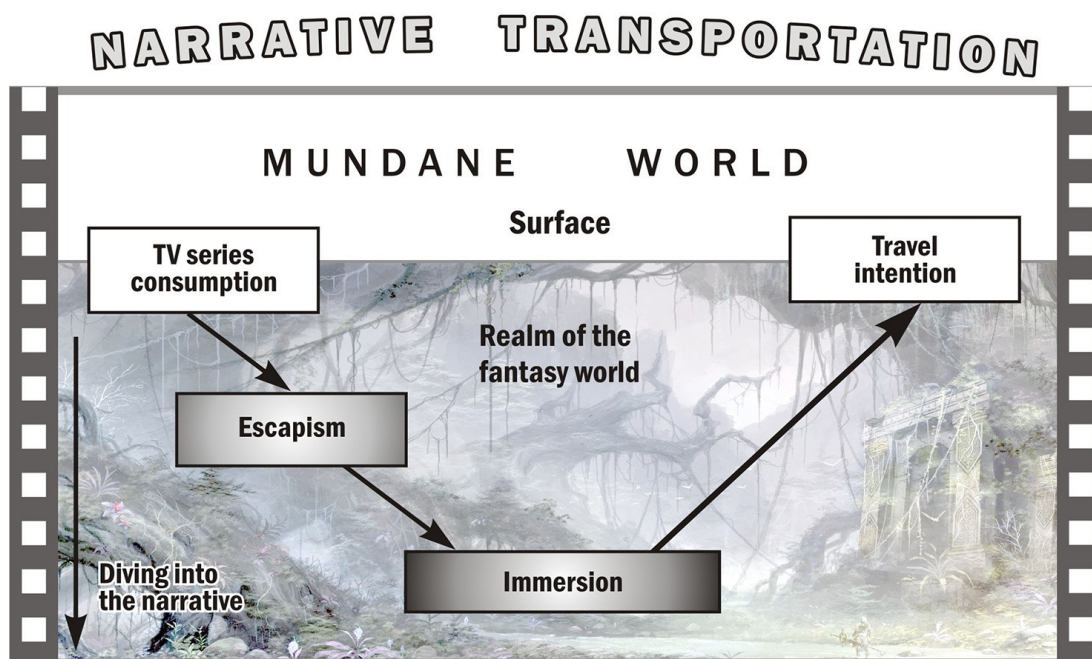
Irimiásin, Mitevin ja Michalkón (2021) tutkimus osoittaa, että tarinan kautta voidaan luoda katsojalle kokemus matkustamisesta fantasiamaailmaan. Irimiás ym. tutkivat työssään eskapismien ja immersion vaikutuksia matkustusaikomukseen ja turismiin. (Irimiás, Mitev, & Michalkó 2021.)

Irimiás ym. ehdottavat, että kun katsojat kehittävät tunneyhteyden fiktiivisen maailman paikkoihin, se saattaa vaikuttaa matkustusaikomukseen. Irimiáksen ym. mukaan ”narrative transportation” eli vapaasti käännettynä kerronnallinen matkustaminen koostuu neljästä eri vaiheesta: tv-sarjan katselusta, eskapismista, immersioista ja matkustusaikomuksesta. Irimiás ym. kuvailevat tätä kerronnallista matkustamista siten, että katsoja kokee ikään kuin matkustavansa fiktiiviseen maailmaan ja irtautuu osittain omasta todellisuudestaan. Kun katsoja palaa takaisin nykyhetkeen ja todellisuuteen, hän kokee tämän matkustuskokemuksen muuttaneen häntä jollain tavalla. (Irimiás ym. 2021.)

Tutkimuksen mukaan eskapismi mahdollistaa immersion, joka voi johtaa matkustusaikomukseen. Eskapistisessä kokemuksessa katsoja aktiivisesti tulkitsee tarinaa, unohtaa todellisuuden ja uppoutuu tarinan maailmaan. Immersion kuvaillaan olevan eskapismiakin syvempää fantasiaan uppoutumista, jossa katsoja kokee olevansa osa fantasiamaailmaa. Matkustusaikomuksessa katsoja todennäköisesti muuttaa uskomuksiaan ja asenteitaan tarinan vaikutuksesta. Matkustusaikomus voi siis siten olla yksi eskapismien vaikutuksista. (Irimiás ym. 2021.)

Kuva 1 havainnollistaa tätä tv-sarjojen luoman eskapismien ja immersion vaikutusta matkustusaikomukseen. Tämä on asteittainen prosessi, jossa ensimmäinen vaihe eli tv-sarjojen kuluttaminen ja viimeinen vaihe eli matkustusaikomus tapahtuvat todellisuudessamme, kun taas näiden välivaiheet eskapismi ja immersio tapahtuvat tarinan maailmassa. Lopulliseen matkustusaikomukseen

vaikuttavat katsojan kokemukset eskapismiin ja immersion aikana. (Irimiás ym. 2021.)



KUVA 1. Kuva havainnollistaa tv-sarjojen luoman eskapismiin ja immersion vaikutusta matkustusaikomukseen. (Irimiás, Mitev, & Michalkó 2021.)

Irimiáksen ym. tutkimuksen tulokset osoittavat, että tarinan luoma eskapismi ja immersio vahvistavat katsojan yhteyttä tarinan hahmoihin ja sen maailmaan. Tutkimuksen mukaan nämä voivat mahdollistaa katsojan kokea tunteita, jotka jäävät vaikuttamaan katselukokemuksen jälkeenkin. Irimiás ym. ehdottavat, että tarinoiden hyödyntäminen esimerkiksi tietyn matkustuskohteen markkinointikampanjassa voi herättää näitä samoja tunteita. Irimiáksen ym. mukaan kuvauslokaatioiden on kannattavaa hyödyntää tv-sarjaa markkinointikampanjassaan ja erityisesti teemalla "get a way from it all" eli arjesta irtautumisella. Markkinoinnissa voi hyödyntää katsojan toivetta kokea elämää fantasiamaailmassa. Hyödyntämällä tv-sarjaa sekä sen luomaa eskapismia ja vaikutuksia katsojassa, markkinoijat voivat luoda tunteita herättäviä markkinointituotteita. (Irimiás ym. 2021, 7.)

Useat fantasiaelokuvat ja -tv-sarjat ovat luoneet suosittuja matkustuskohteita. Esimerkiksi *Taru sormusten herrasta* ja *Hobitti* ovat vaikuttaneet Uuden-Seelannin, *Harry Potter* Ison-Britannian sekä *Game of Thrones* useiden maiden turismiin. Irimiáksen ym. mukaan on tärkeää tutkia median kuluttamisen vaikutuksia ja merkitystä kuluttajissa, jotta voidaan ymmärtää näiden "elokuvaturistien"

motiivi matkustaa kuvauspaikkoihin. (Irimiás ym. 2021.) Kuvauspaikalla vieraileminen voi parhaimmillaan tuntua siltä, kuin olisi katsomassa historiallista kohdetta tai henkilö voi tuntea, että on itse nähnyt ja mahdollisesti kokenut elokuvan tai tv-sarjan tapahtumat.

Irimiás ym. mainitsevat koronapandemian korostaneen kerronnallisen matkustamisen merkitystä. Pandemian aikana ihmisten elämä muuttui radikaalisti: suurin osa eli jonkin aikaa karanteenissa ja matkustamista sekä yleisesti normaaliin totuttua elämää rajoitettiin. Monet ihmiset kääntyivät tv-ruudun pariin toiveenaan löytää eskapistista viihdettä, jonka maailma ei ole rajoitettu. Tällöin kerronnallisella matkustamisella oli erityisen merkittäviä vaikutuksia kuluttajiin. Kuluttajat pystyivät kokemaan matkustamista tarinoiden kautta ja unohtamaan pandemian aiheuttaman pelon ja huolen hetkellisesti uppoutuessa fiktiiviseen maailmaan. (Irimiás ym. 2021, 7.)

3.3 Erilaiset katsojat

Eskapismia tutkiessa minua kiinnostaa se, kuinka erilaisia katsojia onkaan ja miksi he ovat juuri sellaisia kuin ovat. Kokevatko kaikki eskapismia elokuvista? Miksi osa ihmisistä kokee eskapismia elokuvista enemmän kuin toiset? Onko eskapismi tai fantasia ylipäätään kaikille merkittävää? Kiinnostukseni tutkia tarkemmin erilaisia katsojia syntyi havainnostani siitä, ettei läheinen ystäväni koe eskapismia elokuvista tai sarjoista. Käydessämme yhdessä elokuvissa saatamme molemmat pitää elokuvasta, mutta katselukokemuksissamme on yksi merkittävä ero: minä koin käyneeni toisessa todellisuudessa, mutta ystäväni ei.

Greenin (2021) mukaan osa ihmisistä on todennäköisempiä uppoutumaan tarinaan kuin toiset. Greenin mukaan tähän vaikuttaa yksilölliset erot tarpeesta kokea voimakkaita tunteita. Osalle ihmisistä on ominaista kokea nautintoa tunteita herättävistä kokemuksista ja siten he hakeutuvat tunteita herättävien asioiden äärelle. Koska tarinat pyrkivät herättämään tunteita, tämänkaltaiset ihmiset ovat todennäköisempiä uppoutumaan tarinoiden maailmaan. Greenin mukaan ihmisillä on myös erilaisia kognitiivisia tarpeita ja osa nauttii enemmän kognitiivisesta harjoittelusta. Kognitiiviseen harjoitteluun liittyy esimerkiksi oppimiseen,

havaitsemiseen ja luovuuteen liittyvää ajattelua ja toimintaa. Ihmiset, joilla on korkea tarve tällaiseen kognitiiviseen harjoitteluun ovat todennäköisempiä nauttimaan kulttuurituotteista, jotka vaativat sitä. (Green 2021, 94-95.)

Nicholsin (1976) mukaan fantasiasta pitämistä ja siihen uskomista ei voi oppia. Fantasiaa ja eskapismia tutkivassa artikkelissaan Nichols ehdottaa, että fantasiasta pitäminen sekä sen arvostaminen on synnynnäistä tietyillä lapsilla ja aikuisilla. Ne, joilla on kiintymys fantasiaan harvoin menettävät sitä ja ne, joilla sitä ei ole eivät usein sitä opi. Osalle fantasia on yhdentekevää. (Nichols 1976, 20.)

Osalle taas fantasia imaisee mukaansa jo nuorena, kuten Hällander (2021) kirjoittaa artikkelissaan tv-sarjojen luomasta eskapismista, jota hän on kokenut nuoruudesta lähtien. Jo pienenä hän koki, että tarinan maailmassa hänen ei tarvinnut esiintyä tai olla kukaan, vaan hän sai olla hetken jossain muualla. Tämä olotila on syy sille, miksi hän on koko elämänsä hakeutunut tv-ruudun äärelle. (Hällander 2021, 2.)

Musetti ym. (2023) ehdottavat, että haaveilun kautta fantasiaan uppoutuminen perustuu erilaisiin yksilön puolustusmekanismeihin. Yksilöt, jotka ovat kokeneet traumaattisia tapahtumia saattavat kehittää useita tietoisia ja tiedostamattomia strategioita helpottamaan heidän epämiellyttäviä muistoja ja tunteita. Henkilöt, joilla on traumojen aiheuttamia haitallisia puolustusmekanismeja, ovat todennäköisempiä uppoutumaan fantasiaan. (Musetti ym. 2023.)

Tämä saa pohtimaan, kuinka yksilön aiemmat kokemukset vaikuttavat eskapistiseen taipumukseen. Lapsuudessa koettu fyysinen ja henkinen laiminlyönti sekä väkivalta voivat olla yhteydessä haaveiluun, jonka tarkoituksena on säädelillä emotionaalista kipua (Somer, Abu-Rayya & Brenner 2021). Esimerkiksi lapsi, joka kokee pahaa oloa voi huomata saavansa helpotusta oloonsa uppoutumalla fantasiaan esimerkiksi katsomalla elokuvia ja tv-sarjoja. Todellisuudesta ja itsestään irtautuminen voi tuntua lohduttavalta ja toimia pakokeinona traumaattisten kokemusten käsittelyssä. Jos tähän tapaan tottuu jo nuorena, on mahdollista, että tiedostamatta hakee pakokeinoa epämiellyttävistä tunteista fantasian kautta myös aikuisena.

Lähtökohtaisesti haaveilussa on paljon hyvää, mikä kehittää omaa ajattelua ja lievittää stressiä. Taipumus haaveiluun voi olla yhteydessä myös fantasiamieltyykseen, sillä fiktiiviset tarinat voivat edesauttaa haaveilua. Siitä kuitenkin voi syntyä myös haitallinen tapa, kuten esimerkiksi katsoa tv-sarjaa aina silloin, kun joku asia tai tilanne omassa elämässä tuntuu vaikealta. Tähän tapaan voi liittyä prokrastinointi. Prokrastinointi tarkoittaa jonkun asian välttämistä, myöhäistämistä tai pitkittämistä (Burka & Yuen 2007). Prokrastinointi on tyypillistä erityisesti silloin, kun henkilöllä on epämieluisa tilanne, jota ei halua kohdata.

Prokrastinoinnin taustalla on usein eri tunteita, kuten pelkoa, toiveita, muistoja, unelmia, epävarmuuksia ja paineita. Kuitenkaan monet ihmiset eivät itse aina tunnista omia tunteitaan, sillä he käyttävät prokrastinointia välttämään näitä epämieluisia tunteita. Prokrastinoinnin tunnistaminen itsessään on tapa ennaltaehkäistä sitä. (Burka & Yuen 2007.) Nuorille on helppo katsoa televisiota ja sitten he käyttävät paljon aikaa katsoen tv-sarjoja mieluummin kuin tekevät jotain produktiivista työtä, mikä johtaa prokrastinointiin (Ali, Devi & Kharbanda 2022).

Elokuvien ja tv-sarjojen avulla prokrastinointi usein helpottaa oloa, mutta vain hetkellisesti. Tämä voi myös heikentää eskapismien kokemusta elokuvasta, jos ajatukset ovat liian vahvasti muualla, kuten vältelyssä asiassa. Toisaalta parhaimmillaan eskapismi saa katsojan unohtamaan vältellyn asian ja luo parempaa oloa hetkellisesti. Nicholsin mukaan fantasia voi toimia pakona omista velvollisuuksistaan, mutta tällöin ongelma ei ole fantasiassa, vaan henkilössä, joka välttelee vastuutaan (Nichols 1976, 25).

Syitä sille, miksi me ihmiset olemme erilaisia, on niin monta kuin on meitä ihmisiäkin. Tarve ajoittain paeta todellisuutta on inhimillistä ja uskon jokaisen löytävän sitä erilaisista asioista. Yksi henkilö saa parhaiten eskapismia urheilusta, toinen matkailusta, kolmas fantasiasta ja neljäs jostain aivan muusta.

4 ESKAPISMIA LUOVAT PIIRTEET

4.1 Fiktiivinen maailma

Audiovisuaalisessa teoksessa luotu eskapismi on kokonaisuus, joka koostuu erilaisista piirteistä ja elementeistä. Fiktiivisten hahmojen tarinat ovat usein samankaltaisia kuin oikeilla ihmisilläkin. Heidän tunteensa, ajatuksensa ja kokemuksensa ovat samaistuttavia. Nämä kuvitteelliset hahmot saattavat elää täysin eri maailmassa, mutta heidän tarinansa ovat samanlaisia kuin meidänkin, mikä mahdollistaa meidän samaistumisemme heidän kanssaan. Samaistuminen ja itsestään irtautuminen tapahtuu silloin, kun katsoja onnistuu kokemaan tarinan henkilöhahmon näkökulmasta. Todellisuudesta ja ympäristöstämme irtautuminen on taas yleisempi syventyminen elokuvamaailmaan. Nämä molemmat voivat muuttaa katsojan asenteita ja uskomuksia. (Green 2021.)

Eskapistinen kokemus on aina yksilöllistä, mutta on keinoja, joilla audiovisuaalisessa teoksessa voidaan pyrkiä luomaan eskapistinen kokemus katsojalle. Todellisuudesta irtautuminen on intensiivinen kokemus, jota teoksen täytyy jatkuvasti ylläpitää, jotta tämä ei katkea. Juuri tähän tietyt elokuvalliset piirteet ovat tarkoitettu.

Fantasian kirjoittajat usein sijoittavat tarinan toiseen todellisuuteen, kuten esimerkiksi Narniaan kauaksi meidän omastamme (Nichols 1976, 26). Meidän on helpompaa uskoa täysin uuteen maailmaan, jossa elää oma yhteiskunta erilaisine sääntöineen emmekä voi verrata niitä omiimme. Kun tarina sijoittuu omaan todellisuuteemme, on siinä helposti eskapismia rikkovia tekijöitä. Esimerkiksi, kun elokuvassa tapahtuu toiminta mikä ei todellisuudessa menisi niin, katsojan huomio usein kiinnittyy siihen ja katkaisee todellisuudesta irtautumisen kokemuksen vähintään hetkellisesti. Tässä ratkaiseva tekijä on uskottavuus: kohtaaminen on kirjoitettava ja toteutettava niin, että katsoja uskoo sen silti.

Fantasian sijoittaminen omaan todellisuuteemme on vaativampaa kirjoittajalta ja vaatii katsojalta omien uskomuksien altistamista uudelle (Nichols 1976, 26). Fantasian kirjoittamisessa jokapäiväiseen elämäämme on valmiina yhteiskuntamme

säännöt ja normit, joita kirjoittajan kuuluu ainakin osaltaan noudattaa. Jos hän valitsee olla noudattamatta niitä, täytyy poikkeuksien olla uskottavia ja perusteltuja valintoja luodussa maailmassa, jotta katsoja hyväksyy ne. Toiseen todellisuuteen luotu maailma voi taas olla vaikka kuinka poikkeava omastamme, kunhan se toimii itselleen loogisesti. Esimerkiksi *Harry Potterissa* tapahtuvat kuvitteelliset tapahtumat, kuten luudalla lentäminen, ovat loogisia ja perusteltuja katsojalle Tylypahkan maailmassa, jossa toimii taikuus.

Tarinoissa usein yhdistyy sekä todellisuuden että fiktiivisen maailman eri elementtejä, mikä tarjoaa katsojalle mahdollisuuden kokea erilaisia tapahtumia ja näkökulmia turvallisesti ilman seuraamuksia. Erilaiset juonenkänteet pitävät katsojan koukussa tarinan maailmaan ja erillään omasta arjestaan. Mitä suurempi ero todellisuuden ja fiktiivisen maailman välillä on, sitä enemmän katsojan täytyy ”tehdä töitä”, sillä tämä kehittää ja luo fiktiivisen maailman kokonaisuutta omassa mielessään. (Irimiás, Mitev, & Michalkó 2021.)

4.1.1 Tunnelma

Yleensä jokainen taideteos herättää jonkinlaisen fiiliksen ihmisessä. Ainakin se on usein taiteen tavoite. Schmetkamp (2017) tutkii artikkelissaan elokuvan herättämän mielialan roolia esteettisessä kokemuksessa. Elokuva voi herättää monipuolisella muodollaan poikkeuksellisen vahvan tunnetilan katsojalleen verrattuna moneen muuhun taidemuotoon. Schmetkamp kuvailee elokuvan yhdistyvän esimerkiksi visuaalisesti arkkitehtuuriin ja kuvataiteeseen, kineettisesti tanssiin, rytmillisesti musiikkiin sekä kerronnallisesti teatteriin ja kirjallisuuteen. (Schmetkamp 2017.)

Yksi oleellinen tekijä eskapistisessa kokemuksessa on teoksen yleinen tunnelma. Elokuva pyrkii erilaisilla tekniikoilla luomaan tämän tietynlaisen tunnelman ja siten herättämään katsojassa tiettyjä tunteita. Tällaisia tekniikoita on useita, kuten esimerkiksi leikkaus, musiikki, valaistus ja värimäärittely. Schmetkamp mainitsee esimerkiksi, että vaikkapa melodraama tai film noir luo genrelleen ominaisilla elementeillä, kuten pitkillä otoilla, dramaattisella musiikilla ja tummilla sävyillä, hyvin erilaisen tunnelman verrattuna esimerkiksi komediaan, jossa on nopeita kuvia ja

humoristinen soundtrack. Jo pelkkä mustavalkoinen elokuva luo hyvin erilaisen tunnelman verrattuna värilliseen. (Schmetkamp 2017.)

Mieliala eroaa yksittäisestä tunteesta. Ne voivat esiintyä ilman tiettyä triggeriä ja niillä on epämääräinen tarkoituksellisuus, mikä kertoo siitä, ettei ne kohdistu tiettyyn asiaan. Mielialalla voi kuitenkin olla triggeri tai se voi myös olla jonkun tunteen ”viipyvä kaiku”. Pitkäkestoisempi mieliala voi siis syntyä tietyistä tunteista, kuten vaikka pelosta, joka kehittyy pysyväksi ahdistuneisuudeksi. Mielialat ovat tunteita passiivisempia, mikä tarkoittaa sitä, ettei yksilö välttämättä osaa tunnistaa sen triggeriä tai itse mielialaa, vaan ikään kuin kokee olonsa tietynlaiseksi tietämättä syytä. (Schmetkamp 2017, 4.)

Usein sanat eivät riitä tai pysty täysin kuvailemaan sitä, miltä meistä tuntuu elokuvan näkemisen, kirjan lukemisen tai vaikka maalauksen katsomisen jälkeen. Tällainen mieliala on jotain paljon monimutkaisempaa. Mielialat ovat monimuotoisia ja niitä on myös erilaisia. Schmetkamp ehdottaa, että mielialat erotetaan syvällisten ja kestävien mielialojen sekä pinnallisten ja ohimenevien mielialojen välillä. Schmetkamp kuvailee ensimmäisen kategorian olevan syviä, pitkäkestoisia ja eksistentiaalisesti merkittäviä mielialoja, kun taas toisen kategorian mielialat ovat lyhytkestoisia ja merkityksettömpiä. Tällainen ohimenevä mieliala voi olla esimerkiksi aamuärtyneisyyttä, joka on hetkellistä eikä siten sisällä merkittäviä vaikutuksia yksilössä. Syvälliset mielialat ovat yksilölle merkittäviä ja ne vaikuttavat elämäämme joskus hyvinkin pitkään. Siten ne voivat vaikuttaa myös luonteeseemme ja päätöksiimme. Tällaisia mielialoja ovat esimerkiksi syvä suru, melankolia ja alakuloisuus, mutta toisaalta myös syvä onni, harmonia ja yhtenäisyyden tunne. (Schmetkamp 2017, 5–6.)

Usein puhumme iloisesta tai surullisesta elokuvasta. Tällöin käytämme näitä adjektiiveja metaforina, sillä emme tarkoita, että itse elokuva on esimerkiksi surullinen, vaan että se ilmaisee tätä tunnetta. Plantinga (2012) erottaakin tämänkaltaiset ”taidetunteet” ihmisten aidoista tunteista. Taidetunteet ovat sellaisia, joihin viittaamme käsitellessämme taidetta tai fiktiivisiä hahmoja. Taidetunteet voivat kuitenkin herättää ihmisessä aitoja tunteita. (Plantinga 2012.)

Audiovisuaaliset teokset, kuten elokuvat ja tv-sarjat, ovat erittäin moniaistillinen taiteenmuoto. Tarinan ja sen hahmojen lisäksi ne puhuttelevat katsojaa useilla muodollisilla ja tyyllisillä keinoilla, kuten muun muassa kuvilla ja kuvakulmilla, musiikilla, äänillä, valolla ja väreillä. Elokuvateoriat korostavat elokuvan voimaa vaikuttaa katsojaansa psyykkisten vaikutuksien lisäksi myös somaattisesti. Schmetkamp kuvailee tätä siten, että katsoessamme liikkuvaa kuvaa olemme kirjaimellisesti liikuttuneita eli tunnemme jotain kehossamme. Romanttinen komedia voi saada olon helpottuneeksi ja kevyeksi, kun taas melodraama voi tuntua synkeältä ja jopa saada kehon tuntumaan raskaalta. (Schmetkamp 2017, 7.)

Nämä fyysiset reaktiot korostuvat ehkä parhaiten jännittävässä elokuvissa ja tv-sarjoissa, kuten rikos- ja kauhugenreissä. Näissä genreissä on tyypillistä käyttää kerronnallisena keinona ”suspensea” eli luodaan sellaista jännitystä, jossa katsoja toivoo parasta, mutta pelkää pahinta. Tällä keinolla lisätään katsojalle jännitettä tai ahdistusta, mikä syventää katselukokemusta. (Schmetkamp 2017, 7.) Tällaiset kerronnalliset keinot myös vahvistavat eskapistista kokemusta, sillä ne keskittävät katsojan fokuksen teokseen ja voi mahdollisesti saada katsojan unohtamaan kaiken muun ja siten irtautumaan todellisuudesta.

4.1.2 Näkökulma

Käsiteltäessä audiovisuaalisia teoksia näkökulmalla on kaksi merkitystä: toinen tekninen ja toinen metaforinen. Tekninen näkökulma koostuu optisesta, akustisesta ja narratiivisesta perspektiivistä. Optinen perspektiivi on kameran luoma konkreettinen ja visuaalinen kuvakulma. Tämä voi olla esimerkiksi subjektiivinen, POV eli ”point of view” tai objektiivinen kuvakulma. Myös äänellä on oma, akustinen perspektiivi. Jotkut äänet ovat synkronisia, kun taas toiset eivät vastaa sitä mitä näemme, kuten esimerkiksi ääni, joka ennakoii dialogia, joka ei ole vielä kuvassa. Narratiivinen perspektiivi ilmaisee mistä näkökulmasta tarinankerronta tapahtuu, kuten minäkertoja, kaikkietävä kertoja ja kerronta kolmannessa persoonassa. Toki audiovisuaalisessa teoksessa narratiivinen kerronta tapahtuu yleensä kuvan ja/tai äänen kautta. (Schmetkamp 2017, 9.) Kuitenkin av-teoksessa on hyvin merkittävää esimerkiksi katsojan samaistumisen kannalta, puhuuko päähenkilö ääneen omia ajatuksia ”voice-over” -tyylisesti vai ei.

Filosofisena terminä näkökulma tarkoittaa sitä, mistä suunnasta asiaa lähestytään tai ”kenen silmin” asia nähdään. Käsiteltäessä elokuvia Schmetkamp tarkoittaa metaforisella näkökulmalla sitä, kuinka katsoja kokee maailman tai kuinka tämä kokee itsensä suhteessa muihin. Schmetkamp ehdottaa, että näkökulma ja mieliala liittyvät vahvasti toisiinsa. Schmetkamp hyödyntää Gautin (2006) määritelmää fiktiivisen elokuvahahmon kolmesta eri perspektiivistä. Gautin mukaan fiktiivisen hahmon näkökulmat voidaan jakaa siten, kuinka tämä kokee erilaiset tapahtumat (affektiivinen perspektiivi), miten nämä motivoivat häntä käyttäytymään (motivaatiollinen perspektiivi) ja kuinka tämä uskoo nämä (episteeminen perspektiivi). Schmetkamp lisää tähän Gautin listaan kaksi perspektiiviä: mitä kokeuksia hahmolla on taustalla (kokemuksellinen perspektiivi) sekä mitä arvoja ja moraaaleja hahmo omaa (moraalinen perspektiivi). (Schmetkamp 2017, 10.)

Yhtä lailla nämä näkökulman osa-alueet omaa katsoja. Kaikilla näillä osa-alueilla on vaikutus siihen, kuinka koemme elokuvat ja tv-sarjat sekä niiden hahmot. Jokaiseen katselukokemukseen vaikuttaa meidän henkilökohtainen näkökulmamme. Tämä osoittaa sen, miksi osa kokee eskapismia eri elokuvista ja tv-sarjoista tai miksi ylipäättään pidämme erilaisista teoksista. Näkökulmalla, sekä teknisellä että metaforisella, on merkittävä vaikutus siihen, kuinka katsoja kokee tarinan ja sen hahmot sekä kuinka samaistuu näihin.

4.2 Samaistuminen

4.2.1 Kerronnallinen empatia

Kun puhutaan fiktiivisen tarinan luomasta empatiasta, käsitellään erityisesti kirjallisuudentutkimuksessa vakiintunutta termiä kerronnallinen empatia. Kuten käsitteen lanseerannut Suzanne Keen (2007) kuvaa, kerronnallinen empatia viittaa tarinan välityksellä tapahtuvaan emotionaaliseen roolinottoon, jossa kuluttaja todistaa kuvitteellisen hahmon tunteita, asemaa ja tilanteita. (Rossi 2023, 25.) Kerronnallista empatiaa on tutkittu erityisesti kirjallisuudessa, mutta ilmiötä voidaan tutkia myös audiovisuaalisen kerronnan kuten elokuvien ja tv-sarjojen kautta.

Kuten aiemmin käsitellessäni eskapismien vaikutuksia katsojassa tuli ilmi, samaistuminen fiktiiviseen hahmoon ja tämän tarinaan voi olla positiivinen sekä negatiivinen kokemus. Kuten Rossi mainitsee artikkelissaan, arkiajattelussa empatia yhdistetään usein myönteisiin tunteisiin, mutta kirjallisuuden ja empatian tutkimuksessa on tuotu esiin myös niin sanottu "vaikea empatia". Rossi käsittelee empatiaa kahdesta näkökulmasta viitaten kirjallisuutta ja empatiaa tutkineen Eric Leaken (2014) helpon ja vaikean empatian käsitteeseen. Helppossa empatiassa asettuminen toisen asemaan on kuluttajan näkökulmasta vaivatonta ja miellyttävää. Tässä empatian muodossa hahmon tilanteen tunnistaminen ei saa kuluttajaa kyseenalaistamaan tarinamaailmaa tai tekstinulkoista todellisuutta. Vaikeassa empatiassa hahmon tilanteeseen eläytyminen ovat kuluttajalle epämiellyttäviä ja häiritseviä. Rossin mukaan vaikea empatia voi jopa horjuttaa kuluttajan käsitystä itsestään, kun taas helppo empatia voi vahvistaa sitä. (Rossi 2023, 25.)

Kuluttajan vaikeaan empatiaan voi vaikuttaa esimerkiksi moraalisesti kyseenalaiset henkilöhahmot, joiden toiminta on eettisessä ristiriidassa kuluttajan arvojen kanssa. Rossi kuvailee esimerkiksi viattoman uhrin asemaan eläytymisen olevan usein helppoa, mutta uhrin sijaan esimerkiksi syyllisen asemaan asettuminen voi olla jopa enemmän tunteita herättävä kokemus. Rossin mukaan vaikea empatia voi herättää kuluttajassa moraalisia kysymyksiä ja tehdä näkyväksi tunteen kokijan ja tunteen kohteen välisen yhteiskunnallisen eriarvoisuuden tai valta-aseman. Näin vaikea empatia voi haastaa kuluttajaa tunnistamaan ristiriitoja myös hänessä itsessään. (Rossi 2023, 25-26.)

Samaistuminen esimerkiksi surullisen tarinan hahmoon voi tuoda kuluttajalle mielihyvää, mutta se voi myös olla epämiellyttävää. Käsitellessäni eskapismien luomaa mielihyvää selvisi sen usein kertovan liikuttumisen tunteesta, joka voi tuntua miellyttävältä, vaikka sen aiheuttama teos olisi surullinen. Kuitenkin esimerkiksi hahmon kokeman henkisen kivun empaattinen roolinotto voi olla todella epämiellyttävä kokemus ja se voi jäädä vaikuttamaan myös pitkään teoksen jälkeen. Tätä kokemusta kuvaa esimerkiksi aiemmin traumaattisia elokuvakokemuksia käsittelevässä alaluvussa mainitsemani Ylen (2024) tutkimuksen osallistujan kokemus, josta hän kertoo, ettei kykene katsomaan tiettyä elokuvaa uudelleen, sillä tämä aiheuttaa hänelle välittömän itkureaktion ja hän kuvailee joutuvansa tunnekuohun

valtaan (Nissinen 2024.) Tällaista voimakasta emotionaalista tunnereaktiota on usein vaikea säädellä.

Elokuviin ja tv-sarjojen hahmoin samaistuminen on olennainen osa katselukokemusta. Fiktiiviset hahmot tarjoavat katsojalle emotionaalisen keskittymispisteen. Kroener (2018) käsittelee tutkimuksessaan katsojan sitoutumista fiktiivisiin tv-hahmoin. Kroener hyödyntää tutkimuksessaan Margolinin (2011) teoriaa, joka käsittelee katsojan tunneyhteyttä fiktiivisiin hahmoin. Margolin mukaan katsojalla on useita erilaisia tapoja samaistua fiktiivisiin hahmoin. (Kroener 2018.)

Keskiajan filosofiaa hyödyntäen Margolin esittää neljä erilaista hahmon käsitystapaa (eng. character perception): de sensu, de dicto, de re ja de se. Nämä neljä tapaa käsittää hahmo vaihtelee objektiivisesta näkökulmasta (de sensu) subjektiiviseen (de se). De sensu -tavassa katsoja kiinnittää eniten huomionsa tapahtumien merkityksiin, kun taas de se -tilassa katsoja keskittyy tarinaan. De re -tavassa katsoja keskittyy tarinan paikkaansa pitävyyteen ja uskottavuuteen, kuten hahmoin, heidän suhteisiinsa ja tarinan tapahtumiin. De se -tavassa katsoja suhteuttaa tarinan tapahtumat ja hahmot omiin kokemuksiinsa. (Kroener 2018.)

De sensu -tavassa katsoja näkee tv-hahmon täysin fiktiivisenä hahmona, joka ei ole todellinen eikä muistuta todellisia ihmisiä. Margolinin mukaan de sensu -tavassa on oleellista, että hahmon ei ole tarkoitus olla todellinen. Tällaisilla hahmolla saattaa olla symbolisia merkityksiä, mutta katsojan ei ole tarkoitettu luoda niihin tunneyhteyttä. De dicto -tavassa katsojalla on ajatus siitä, että hahmo olisi joskus voinut olla todellinen, mutta katsoja ei silti samaistu hahmoon, kuten todelliseen henkilöön. Margolin havainnollistaa tätä siten, että katsoja voisi kokea tuntevansa hahmon ”puolituttuna.” De dicto -tavassa katsoja ei näe hahmolla olevan muita luonteenpiirteitä tai käyttäytymismalleja kuin ne mitä tarina antaa ymmärtää. Tämän takia katsoja ei tunne empatiaa tai sympatiaa hahmoa kohtaan eikä siten myöskään samaistu tähän. (Kroener 2018.)

De re -tavassa katsoja hyväksyy fiktiivisen hahmon olemassaolon ja tunnistaa tällä olevan inhimillisiä piirteitä sekä oma tahto. Tässä on merkittävä ero de dictoon, jossa katsoja ei täysin usko hahmon olemassaoloa. Tämän vuoksi de re -tavassa katsojan on mahdollista tulkita tarinaa syvemmin ja luoda tunneyhteys

sen hahmoihin. De re -tapa myös mahdollistaa katsojan täyttää tarinan ulkopuoliset tapahtumat, sillä tämä pystyy tulkitsemaan ja tekemään johtopäätöksiä tarinan maailmasta ja sen hahmoista. (Kroener 2018.)

Margolinin mukaan näiden kolmen tulkintatavan (de sensu, de dicto, de re) eron neljännen kategorian (de se) välillä on se, että tässä tavassa fiktiivinen ja todellinen maailma osittain yhdistyy. Kun muissa kolmessa tavassa fiktiivinen maailma on täysin eroava omasta todellisuudesta, de se -tavassa katsoja tulkitsee tarinaa oman elämän kautta ja siten löytää samaistumispinnan sen hahmoihin. (Kroener 2018.)

4.2.2 Katsojan parasosiaalinen suhde fiktiiviseen hahmoon

Tutkiessa katsojan tunneyhteyttä fiktiiviseen hahmoon, on huomioitavaa, että tämä eroaa elokuvien ja tv-sarjojen katselukokemuksissa. Esimerkiksi tv-sarjan tarina usein perustuu suurimmaksi osakseen hahmojen välisiin ihmissuhteisiin. Tutkimuksessaan Kroener (2018) ehdottaa, että tv-sarjan hahmoon sitoutuminen on erillinen kognitiivinen prosessi, joka eroaa katsojan sitoutumisesta hahmoihin muissa kerronnallisissa muodoissa, kuten esimerkiksi elokuvassa. Kroenerin lisäksi myös muut tutkimukset (Caughie 2000, Creeber 2004) tunnistavat televisiosarjalle erityisien kerronnallisten piirteiden (läheisyys, jatkuvuus, toisto, tutuus) vaikuttavan katsojan samaistumiseen sen hahmoihin. (Kroener 2018.)

Samaistumista fiktiivisiin hahmoihin voi kokea yhtä lailla sekä elokuvista että tv-sarjoista. Kuitenkin tv-sarjojen pidempi kesto mahdollistaa katsojalle syvemmän tunneyhteyden luomisen hahmoihin. Gorton (2009) kertoo mediayleisöä tutkivassa tutkimuksessaan, että sarjan pidempi kesto ja sen luoma fiktiivinen maailma erottaa sen elokuvakokemuksesta. Gortonin mukaan huolimatta siitä, kuinka hyvin elokuva rakentaa kuvan ihmisen elämästä, se ei ole verrattavissa televisiossa pitkään jatkuneen sarjan tarjoamaan hitaasti rakentuvaan henkilökuvaan. (Gorton 2009.) Tunneyhteyttä katsojan ja tv-sarjojen hahmojen välillä tutkivien Blanchetin ja Vaagen (2012) mukaan katsojalle on miellyttävää kokea yhteys tv-hahmojen kanssa, sillä tietyn ajan kuluessa katsoja kokee tuntevansa hahmot hyvin. Kun taas elokuvassa vastaavanlainen tunne on epätodennäköisempää

saavuttaa, sillä elokuvan lyhyempi kesto ei anna katsojalle mahdollisuutta kehittää samanlaista tuntemusta hahmoista. (Blanchet & Vaage 2012.)

Tällainen kokemus fiktiivisen hahmon tuntemisesta kertoo parasosiaalisesta suhteesta. Parasosiaalinen suhde tarkoittaa yksipuolista sosiaalista suhdetta, joka voi olla sekä fiktiivisen että todellisen henkilön kanssa. Kun Horton ja Wohl (1956) ensimmäisen kerran esittivät kyseisen termin ja teoriansa sen ympärille 50-luvulla, he käsitelivät aihetta uuden median luomana ilmiönä. Tutkimuksessaan Horton ja Wohl mainitsevat aikansa uuden median olevan radio, televisio ja elokuvat. (Horton & Wohl 1956.) Nykyään sama parasosiaalinen ilmiö voidaan todeta tapahtuvan myös esimerkiksi sosiaalisen median kautta.

Blanchet ja Vaage (2012) painottavat tutkimuksessaan, että on tärkeä erottaa parasosiaalisen suhteen kokeminen muiden sitoutumisten muotojen kuten sympatian ja empatian tuntemisen kanssa. Blanchetin ja Vaagen mukaan tv-hahmon näkeminen ja tähän tutustuminen pitkällä aikavälillä voi kasvattaa katsojan mieltymystä tai kiinnostusta hahmoa kohtaan. Tämä "familiarity or exposure effect" voi tapahtua sekä hahmoja että itse ohjelmaa kohtaan. Tämä mieltymys ei kuitenkaan kasva tasaisesti eikä kestä loputtomiin, vaan usein jopa laskee tietyn ajan kuluttua. (Blanchet & Vaage 2012.)

Blanchetin ja Vaagen mukaan yksi olennaisimmista elementeistä katsojan ja tv-sarjan hahmon välisessä suhteessa on heidän välisensä "historia." Tällä katsojan ja fiktiivisen hahmon välisellä historialla tarkoitetaan sitä, että katsoja kokee kiintymystä tv-hahmoon heidän kokemansa historiansa vuoksi. Blanchetin ja Vaagen painottaa, että tätä sidettä ei voi pelkistää sympatian tai empatian prosesseiksi, sillä ihminen voi kokea sympatiaa ja empatiaa myös tuntemattomia kohtaan. Tällainen katsojan ja tv-hahmon välinen pitkä suhde on kompleksi, mutta olennainen osa tv-sarjan katselukokemuksesta. Esimerkiksi Blanchet ja Vaage mainitsevat draamasarjan *Mad Men* (2007–2015), jonka kaksi päähenkilöä Don Draper ja Peggy Olson eivät ole Blanchetin ja Vaagen näkemyksen mukaan moraalisesti ajatellen erityisen sympaattisia hahmoja. Kuitenkin Blanchetin ja Vaagen mukaan katsojat pitävät näistä päähenkilöistä, sillä he ovat seuranneet heitä ja heidän vastoinikäymisiään useiden kausien ajan eli katsojilla on historia heidän kanssaan. (Blanchet & Vaage 2012.)

Gortonin (2009) mukaan tv-sarjan hahmot voivat herättää tunteita sellaisella tavalla, jolla vain harva kerronnan muoto voi. Gorton muistuttaa, että vaikka hahmon historian tunteminen voi kasvattaa katsojan tunnesidettä tähän, katsoja voi silti kokea vahvaa tunneyhteyttä hahmon kanssa, jonka historiaa ei tunne. Gorton myös mainitsee, että tv-sarjan täytyy vedota sekä uusiin että vanhoihin katsojiin eli se ei voi tukeutua ainoastaan katsojan ja hahmojen väliseen pitkäaikaiseen suhteeseen. (Gorton 2009.)

Kerronnallisia keinoja, joilla luodaan tunneyhteys katsojan ja hahmon välille sekä hahmojen välisiä jännitteitä on useita. Yhtenä esimerkkinä Kroener (2018) mainitsee merkittävän tapahtuman toistamisen tai uudelleenkertomisen, joka voi toimia hahmon kehityksenä. Tästä kerronnallisesta keinosta Kroener mainitsee esimerkkinä rikosdraamasarjan *Breaking Bad* (2008–2013). Katsoja tietää, että Walt on katsonut hänen rikoskumppaninsa Jessen tyttöystävän tukehtuvan kuoliaaksi omaan oksennukseensa yrittämättä auttaa tätä. Tästä kohtauksesta kuluu kolme tuotantokautta ennen kuin Jesse saa tietää, että Walt antoi tyttöystävänsä kuolla. Näiden kolmen kauden aikana Jesse masentuu ja ohjelma toistuvasti muistuttaa katsojaa siitä, että Jessen masennus johtuu tyttöystävänsä kuolemasta. (Kroener 2018.)

Tässä esimerkissä yhdistyy myös aiemmin mainittu katsojan ja hahmon välinen historia, sillä katsoja tietää molempien hahmojen, Jessen ja Waltin, taustat ja heidän vaikeutensa ja kokee tuntevansa molemmat hyvin sekä pystyy ymmärtämään molempien hahmojen näkökulmat. Tämä esimerkki myös osoittaa tv-sarjan pitkän keston merkityksen katsojan poikkeuksellisen vahvan tunneyhteyden luomisessa hahmoon.

Tv-sarjat kertovat jokaisen yksittäisen jakson lisäksi jatkuvan tarinan useiden jaksosten ja kausien ajan. Juoni paljastuu pitkin sarjaa ja katsojat keräävät paljon kerronnallista tietoa läpi tarinan. (Kroener 2018.) Jokainen jakso, uusi hahmo ja juonenkäännö koostavat kokonaiskuvan katsojalle ja vaikuttavat siihen, kuinka tämä tarinaa tulkitsee. Katsojan jäädessä tarinaan koukkuun sekä tämän luodessa tunneyhteyden sen hahmoihin edesauttaa eskapistista kokemusta.

4.2.3 Sympatian rakenne

Samaistumiseen liittyy vahvasti sympatia ja empatia toista kohtaan. Smithin (1995) mukaan elokuvakatselussa esiintyy kolme erilaista sitoumuksen tasoa fiktiivistä hahmoa kohtaan. Smith kutsuu näitä sitoumuksen tasoja kokonaisuudessaan sympatian rakenteeksi (eng. structure of sympathy). Smith ehdottaa, että tämä sympatian rakenne tulisi nähdä osana katselukokemusta. Smith viittaa tällä siihen, että esimerkiksi elokuvan katselu ei ole passiivista vaan aktiivista toimintaa ja, että sympatian rakenne osoittaa katsojan sitoumuksen tason hahmoihin. (Smith 1995.)

Smithin mukaan tarinankerronta luo nämä kaikki kolme sympatian tasoa. Sympatian rakenteen ensimmäinen taso on ”recognition”. Tämä tarkoittaa sitä, että katsoja tunnistaa hahmon olevan ihminen. Smith mainitsee, että katsoja tiedostaa hahmon olevan fiktiivinen, mutta pystyy kokemaan tämän todellisena ihmisenä. Katsojan tunnistaminen hahmon ihmiseksi mahdollistaa syvemmän samaistumisen tähän. Katsoja samaistuu helpommin toiseen ihmiseen kuin erilaiseen hahmoon, vaikka tällä olisikin samaistuttavia piirteitä. Smithin mukaan tätä sympatian tasoa ei ole tutkittu yhtä paljon kuin sympatian rakenteen muita tasoa, sillä tämä taso nähdään usein itsestään selvänä. (Smith 1995.) Kuitenkin tämä taso on merkittävä tutkiessa esimerkiksi katsojan samaistumista hahmoihin animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan välillä.

Sympatian rakenteen toinen taso on ”alignment”. Tämä tarkoittaa sitä, missä suhteessa katsoja on hahmoon tai hahmoihin verrattuna. Smithin mukaan tämä taso koostuu kahdesta tekijästä: siitä, keskittyykö tarina yhteen vai useampaan hahmoon sekä siitä, kuinka kerronta ilmaisee tietyn hahmon tunteet ja ajatukset. Nämä molemmat tekijät yhdessä vaikuttavat siihen, kuinka vahva sitoumus katsojalla muodostuu tiettyyn hahmoon. Smith painottaa, että tähän sympatian tasoon vaikuttaa nimenomaan tarina eikä niitä voi korvata esimerkiksi POV-kuvilla eli hahmon näkökulmasta kuvatuilla kuvilla. (Smith 1995.)

Smithin mukaan sympatian rakenteen kolmas taso eli ”allegiance” on lähimpänä samaistumista. Tässä tasossa katsojalla on yhteys hahmon mielentilaan, hän

ymmärtää hahmon toiminnan kontekstin sekä on moraalisesti arvioinut hahmon. Smith ehdottaa, että tämä taso aktivoi katsojassa sekä kognitiivisen eli tiedostavan empatian että affektiivisen eli tunnepitoisen empatian. Kognitiivinen empatia tarkoittaa ihmisen kykyä tietoisesti tunnistaa ja ymmärtää muiden tunteita, kun taas affektiivinen empatia tarkoittaa kykyä tuntea ja resonoida toisten kokemien tunteiden kanssa (Stammeier 2020.) Smith käyttää esimerkkinä tilannetta, jossa hahmo käyttäytyy tavalla, joka harmittaa tai suututtaa katsojaa ja tämä tunnistaa hahmon käyttäytymisen ja arvioi hahmon sen mukaan. Smithin mukaan katsoja siis arvioi hahmot moraalin ja mieltymyksensä mukaan. (Smith 1995.)

Smith tunnistaa, että useat eri kerronnalliset tekijät, kuten esimerkiksi musiikki, vaikuttavat katsojan moraaliseen mielipiteeseen fiktiivisestä hahmosta. Smith myös huomauttaa, että mikään sympatian rakenteen taso ei edellytä sitä, että katsoja itse kokee hahmon ajatukset ja tunteet. Sympatian rakenteen ensimmäisessä ja toisessa tasossa katsojan täytyy ainoastaan ymmärtää hahmon käyttäytyminen ja tämän mielentila. Ainoastaan kolmannessa tasossa katsoja tekee moraalisia johtopäätelmiä hahmosta ja vastaa tähän emotionaalisella tasolla. Kolmannessa tasossa hahmon tunteiden kokemisen sijaan katsoja reagoi näihin emotionaalisesti. Sympatian rakenteen mukaan tarinan herättäessä vahvoja tunteita katsojassa tämä kertoo siitä, että katsoja ymmärtää protagonistia ja tarinan kontekstia sekä on moraalisesti arvioinut hahmon. (Smith 1995.)

4.3 Elokvamusiiikki

Usein puhumme elokuvan katsomisesta, mikä on osaltaan harhaanjohtavaa, sillä me myös kuulemme elokuvan. Audio luo toisen osan audiovisuaalisesta kokonaisuudesta. Elokuvan dialogin ja äänien lisäksi musiikki on merkittävä osa tarinaa. Joskus me emme edes huomaa musiikkia, sillä näkemämme kiinnittää kaiken huomion. Täällöinkin musiikki ohjaa tunteitamme ja ajatuksia tarkoitettuun suuntaan. Joskus elokuvan jälkeen musiikki jää soimaan päässämme, vaikka emme olisi edes huomanneet kuullemme sitä. (Larsen 2007.)

Musiikki on tehokeino vaikuttaa katsojan tunteisiin. Esimerkiksi sävelkorkeus, tempo, dynamiikka, rytmi ja soinnut tukevat elokuvan visuaalisia elementtejä

(Costabile & Terman 2013). Elokuvassa dialogi ja toiminta kertovat katsojalle mitä hahmot ajattelevat ja tekevät, mutta musiikki kertoo mitä he tuntevat. Elokuvamusiikin kuuluu tukea tarinan kerrontaa. Joskus se tarkoittaa tiettyä instrumenttia, joka soi tietyissä hetkissä pitkin elokuvaa. (Douek 2013.) Tunteisiin vaikuttamisen lisäksi musiikilla luodaan teoksen yleinen tunnelma, tuodaan ilmi hahmon sisäisiä ajatuksia ja tunteita sekä selvennetään tarinan kerronnallinen rakenne. Elokuvamusiikilla voidaan ohjata katsojaa keskittämään huomionsa haluttuun asiaan. (Steffens 2020.)

Audissino (2017) ehdottaa, että elokuvamusiikilla on tyypillisesti neljä eri syytä, miksi se esiintyy teoksessa. Tämän mukaan elokuvamusiikkia on realistista, sävellyksellistä, transtekstuaalista ja taiteellista. Realistinen syy musiikille on silloin, kun se on loogista ja jopa odotettavaa tietyissä kohtauksissa. Sävellyksellinen syy vahvistaa tarinankerrontaa usein erilaisin keinoin. Transtekstuaalinen syy on taustalla esimerkiksi silloin, kun musiikki viittaa toiseen elokuvagenreen tai sitä käytetään parodisesti. Taiteellinen syy musiikille on silloin, kun sillä ei ole muuta selkeää syytä kuin esteettisyys. (Audissino 2017,136.)

Elokuvamusiikki voi vaikuttaa hahmon miellyttävyyteen katsojan näkökulmasta. Hoecknerin, Wyattin, Decety'n ja Nusbaumin (2011) toteuttamassa tutkimuksessa osallistujat katsoivat saman kohtauksen hahmon toiminnasta kolme kertaa eri äänillä: ensimmäisen trillerimusiikilla, toisen melodramaattisella musiikilla ja kolmannen ilman musiikkia. Tutkimuksessa selvisi, että osallistujat kokivat henkilö-hahmon merkittävän eri tavalla eri musiikin yhteydessä. Verrattuna melodramaattiseen musiikkiin trillerimusiikki alensi hahmon miellyttävyyttä sekä lisäsi katsojan vihan tunteita. Melodramaattinen musiikki taas lisäsi katsojan rakkauden tunteita hahmoa kohtaan ja alensi pelon tunteita. Tutkimus osoitti, että elokuvamusiikkia voidaan pitää merkittävänä vaikuttajana katsojan empatiaan. (Hoeckner, Wyatt, Decety & Nusbaum 2011.)

Esimerkiksi romanttinen musikaali-draamakomediaelokuva *La La Land* (2016) ja sen soundtrack on hyvä esimerkki musiikin merkityksestä eskapistisessä katselukokemuksessa. *La La Land* sijoittuu Los Angelesiin, jossa pianisti ja näyttelijä rakastuvat samalla etsiessään omia urapolkujaan ja tavoitellessaan unelmiaan. *La La Land* on myös yksi esimerkki monista siitä, että elokuvan ei tarvitse sijoittua

omasta todellisuudestamme poikkeavaan fantasiamaailmaan, jotta se voi luoda katsojalleen eskapismia. Pelkästään elokuvan soundtrackia kuunnellessa palaan Los Angelesiin, öiden tunnelmallisiin valoihin ja jazz-klubiin sekä siihen samaan tunteeseen, jonka koin ensimmäistä kertaa elokuvaa katsoessa.

La La Landin musiikki on sekoitus jazz- ja pop-musiikkia. Esituotantovaiheessa elokuvan ohjaaja Damien Chazelle oli saanut kriittistä palautetta siitä, että elokuva ei perustu mihinkään, siinä ei ole tuttuja kappaleita ja se on jazz-musikaali (Ford 2016). Jazz ei ole populaarimusiikkia, mutta *La La Land* on tuonut sen uudestaan nykypäivään yhdistäessään sen pop-musiikkiin ja moni voikin pitää tämän tyylistä musiikkia ”La La Land -musiikkina.” Elokuvan luoman eskapistisen kokemuksen voi saada myös pelkästään elokuvan musiikkia kuunnellessa. Sama periaate toimii esimerkiksi kuunnellessa kappaletta, jota on kuunnellut aiemmin tietyssä paikassa, tilanteessa tai elämänvaiheessa, ja kuunnellessa kyseistä kappaletta myöhemmin samat tunteet heräävät uudelleen.

Teema on yksi elokuvamusiikin merkittävimmistä elementeistä. Se luo tunnelman tarinan tapahtumiin ja tunnesyvyiden hahmoihin sekä toimii merkittävänä osana koko elokuvan identiteettiä. Usein elokuvamusiikkiin viitataan kyseisen elokuvan tunnusmusiikkina. Esimerkiksi säveltäjä Ernest Gold on kertonut pyrkivänsä aina luomaan tietyn musiikillisen tunnelman, joka on ainoastaan kyseiselle elokuvalle ominainen (Burt 1994, 11). Teeman on sisällettävä useita tunnistettavia musiikillisia parametreja. Näitä ovat muun muassa rytmi, melodia, sävelkorkeus, pituus, orkestrointi, rekisteri, tempo ja harmoniat. (Richards 2016.)

Nykyään sosiaalisen median vuoksi elokuvamusiikilla on myös olennainen merkitys elokuvan markkinoinnissa. Sitä on mahdollista hyödyntää esimerkiksi luomalla trendejä, joiden avulla kappaleet leviävät suurelle yleisölle ja toimivat samalla osana elokuvan markkinointia. Tästä esimerkkinä esimerkiksi satiirinen fantasia- ja komediaelokuva *Barbie* (2023), joka onnistui luomaan useita trendejä TikTokissa kappaleillaan, kuten ”I’m Just Ken”, ”What Was I Made For”, ”Dance The Night” ja ”Barbie World.” Barbien soundtrack koostuu useiden tunnettujen ja suosittujen artistien kappaleista.

Näistä kappaleista parhaan elokuvakappaleen Oscar-palkinnon voittanut Billie Eilishin kappale ”What Was I Made For” on hyvä esimerkki onnistuneesta elokuvan luomasta TikTok-trendistä ja markkinoinnista. Kappaleen suosituimmassa trendissä käyttäjät tekevät lyhyitä montaaseja lapsuuden videoistaan ja kuvistaan samaan tapaan kuin elokuvassa, mikä osoittaa heidän sisäisen lapsen yhteyden ja samaistumisen elokuvan päähenkilöön eli Barbieen (Arnold 2023). Trendi ei ainoastaan anna elokuvalla lisää näkyvyyttä, vaan se myös nostaa esiin elokuvan ydinsanoman ja yhdistää naisia ympäri maailman.

Ihmisen välitön emotionaalinen reaktio musiikkiin kertoo siitä, että olemme alttiimpia äänelle kuin kuvalle (Douek 2013). Elokuvan soundtrackin kuunteleminen jälkikäteen voi toimia tapana päästä takaisin elokuvan maailmaan ja kokea eskapismia uudelleen. Tämä kertoo siitä, kuinka olennainen ja merkittävä osa elokuvamusiikki on katsojan eskapistista kokemusta.

5 POHDINTA

Yhtenä tutkimustehtävänäni oli selvittää, mikä todellisuudesta irtautumisen merkitys on kuluttajan katselukokemuksessa. Erityisesti suoratoistopalveluiden yleisyydessä osaksi monen arkipäivää, eskapistisen viihteen merkitys voi olla nykykuluttajalle olennaisempi kuin koskaan. Yksi yleisimmistä syistä median käyttämiseen on viihde ja eskapismi, minkä mukaan voidaan olettaa eskapismien merkityksen kuluttajien katselukokemuksissa olevan suuri. Kuten Käytön ja mielihyvän teoria ehdottaa, kuluttaja tiedostaa tarpeensa ja valitsee käyttämänsä mediat tämän mukaan. On myös luonnollista, että kuluttajan eskapistinen tarve vaihtelee eri elämänvaiheissa. Monen kuluttajan motiivina on paeta todellisuutta ja median käytön, kuten television ja elokuvien katsomisen, voidaan todeta toimivaksi tavaksi tyydyttämään yksilön tarpeen väliaikaiseen pakenemiseen.

Eskapismi on aina yksilöllinen kokemus ja siten sen vaikutukset ovat erilaisia eri ihmisissä. Kuitenkin esimerkiksi käsittelemäni Post-Avatar Depression -ilmiön avulla voidaan tunnistaa eskapismien luovan maailmanlaajuisia vaikutuksia katsojissa. Vaikutukset katsojassa voivat olla positiivisia sekä negatiivisia, psykisten vaikutuksien lisäksi ne voivat olla fyysisiä ja niiden kesto voi vaihdella lyhyestä hyvinkin pitkään. Syvä tunnekokemus av-teoksesta voi pahimmillaan synnyttää trauman, mikä usein tapahtuu lapsuudessa. Parhaimmillaan se voi muun muassa lievittää stressiä, tuottaa mielihyvää ja kohentaa mielialaa.

Toisena tutkimustehtävänäni oli tutkia eri elokuville ja tv-sarjoille ominaisia piirteitä, jotka osaltaan luovat eskapistisen kokemuksen katsojalle. Tässä kohtaa olennaista oli ymmärtää, että elokuvien ja tv-sarjojen luoma eskapismi on sekä todellisuudesta että itsestään irtautumista. Samaistuminen ja itsestään irtautuminen tapahtuu silloin, kun katsoja onnistuu kokemaan tarinan henkilöhaamon näkökulmasta, kun taas todellisuudesta ja ympäristöstämme irtautuminen on yleisempi syventyminen elokuvamaailmaan.

Tämän mukaan tutkin eskapismia luovia piirteitä av-teoksessa fiktiivisen maailman sekä katsojan samaistumisen fiktiiviseen hahmoon näkökulmista. Elokuva- maailmaa tutkiessa käsitteelin fiktiivisen maailman erityispiirteitä sekä tunnelman ja näkökulman merkitystä. Näkökulmalla, sekä teknisellä että metaforisella, on merkittävä vaikutus siihen, kuinka katsoja kokee tarinan ja tämän hahmot sekä

kuinka tämä samaistuu näihin. Tunnelmalla taas on merkittävä vaikutus katsojan mielialaan ja yleiseen tunnekokemukseen teoksesta sekä siten eskapistiseen kokemukseen. Tunnelma vaikuttaa myös av-teoksen musiikkiin, joka usein pyritään säveltämään kyseiselle teokselle ominaiseksi ja ainutlaatuisiksi. Saman elokuvan aikaansaaman eskapistisen kokemuksen voi saada pelkkää elokuvan musiikkia kuunnellessa, mikä osoittaa musiikin merkityksen katselukokemuksessa.

Oli mielenkiintoista havaita, kuinka elokuvien ja tv-sarjojen katselukokemukset eroavat myös keskenään. Erityisesti käsiteltäessä katsojan samaistumista fiktiiviseen hahmoon oli olennaista huomioida, että tv-sarjan pidempi kesto ja sen luoma fiktiivinen maailma erottaa sen elokuvakokemuksesta. Tv-sarjan hahmot voivat herättää tunteita sellaisella tavalla, jolla vain harva kerronnan muoto voi. Tv-sarja voi tuoda eskapismia arkeen pitkälle ajalle ja tunneyhteys katsojan ja tv-hahmon välillä voi kehittyä ja vahvistua ajan kanssa. Katsojan pitkäaikaisessa parasosiaalisessa suhteessa fiktiivisen hahmon kanssa katsoja kokee heidän välillään olevan historiaa, sillä tuntee hahmon taustan ja aiemmat kokemukset sekä siten ymmärtää hänen ajatuksensa. Fiktiiviset hahmot tarjoavat katsojalle emotionaalisen keskittymispisteen ja siten elokuvien ja tv-sarjojen hahmoihin samaistuminen on merkittävä osa eskapistista kokemusta.

Aiheeni käsittelee kokonaisuudessa elokuvien ja tv-sarjojen luomaa eskapismia ja voi siksi ainoastaan käsitellä rajallisesti sen eri osa-alueita. Jatkotutkimuksena voisi selvittää tarkemmin, minkälaiset tekijät vaikuttavat yksilön eskapistiseen taipumukseen. Toisena jatkotutkimusaiheena mielestäni esimerkiksi myös eskapismien kaupallisia mahdollisuuksia, kuten sen hyödyntämistä elokuvan tai tv-sarjan markkinoinnissa olisi hyödyllistä tutkia laajemmin.

Tämän opinnäytetyön lähdeaineisto on laaja ja koostuu luotettavista lähteistä. Aineisto koostuu pääasiassa kansainvälisistä lähteistä johtuen kotimaisten lähteiden vähäisyydestä. Useita eri media-alan tutkimuksia hyödynnettiin ja käsiteltiin aiheen näkökulmasta. Kokonaisuudessaan tutkimus toteutettiin eettisesti ja muiden tutkijoiden työtä kunnioittaen. Mielestäni tutkimus onnistui tuomaan lisää tietoa media-alalle sekä itselleni elokuvien ja tv-sarjojen luomasta eskapismista ja sen merkityksestä kuluttajalle.

Terminä eskapismi voi olla monelle negatiivissävyyisesti latautunut, sillä se viittaa ihmisen tarpeeseen paeta jotain. Kuitenkin tarve ajoittain paeta todellisuutta on inhimillistä. Eskapismia voi saada monesta ihmiselle haitallisesta lähteestä, mutta lähtökohtaisesti elokuvien ja tv-sarjojen sekä ylipäätään tarinoiden luoma eskapismi on mielestäni mahdollisuus, sillä se tarjoaa katsojalle turvallisen eskapistisen kokemuksen.

LÄHTEET

Ali, S. I., Devi, V. A. & Kharbanda, M. 2022. Influence of Television on Procrastination amongst Students. *Studies in Media and Communication* 10(1), 104-111. Viitattu 1.2.2024. <https://doi.org/10.11114/smc.v10i1.5429>

Arnold, B. 2023. Get in, Losers, We're Making TikToks About Girlhood. *Vulture* 28.7.2023. Viitattu 14.4.2024. <https://www.vulture.com/article/barbie-tiktok-trend-what-was-i-made-for.html>

Audissino, E. 2017. *Film/music analysis: A film studies approach*. Springer.

Blanchet, R. & Vaage, M. B. 2012. Don, Peggy, and other fictional friends? Engaging with characters in television series. *Projections* 6(2), 18-41. Viitattu 4.4.2024. <https://doi.org/10.3167/proj.2012.060203>

Burka, J. & Yuen, L. M. 2007. *Procrastination: Why you do it, what to do about it now*. Hachette UK.

Burt, G. 1994. *The art of film music*. The University Press of New England.

Costabile, K. A. & Terman, A. W. 2013. Effects of film music on psychological transportation and narrative persuasion. *Basic and Applied Social Psychology* 35(3), 316-324. Viitattu 22.2.2024. <https://doi.org/10.1080/01973533.2013.785398>

Douek, J. 2013. Music and emotion - a composer's perspective. *Frontiers in systems neuroscience*, Volume 7 / 2013, 19 November 2013. Viitattu 24.2.2024. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnsys.2013.00082/full>

Gabbiadini, A., Baldissarri, C., Valtorta, R. R., Durante, F. & Mari, S. 2021. Loneliness, escapism, and identification with media characters: an exploration of the psychological factors underlying binge-watching tendency. *Frontiers in Psychology*, Volume 12 / 2021, 15 December 2021. Viitattu 12.2.2024. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.785970>

Gorton, K. 2009. Media audiences: Television, meaning and emotion. Edinburgh University Press.

Green, M. C. 2004. Transportation into narrative worlds: The role of prior knowledge and perceived realism. *Discourse Processes* 38(2), 247-266. Viitattu 25.1.2024. https://doi.org/10.1207/s15326950dp3802_5

Green, M. C. 2021. Transportation into narrative worlds. *Entertainment-education behind the scenes: Case studies for theory and practice*. Springer, 27 March 2021, 87-101. Viitattu 15.2.2024. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63614-2_6

Green, M. C. & Brock, T. C. 2000. The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology* 79(5), 701. Viitattu 20.1.2024. <https://psycnet.apa.org/buy/2000-00920-003>

Green, M. C., Brock, T. C. & Kaufman, G. F. 2004. Understanding media enjoyment: The role of transportation into narrative worlds. *Communication theory* 14(4), 311-327. Viitattu 18.1.2024. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x>

Hanich, J., Wagner, V., Shah, M., Jacobsen, T. & Menninghaus, W. 2014. Why we like to watch sad films. The pleasure of being moved in aesthetic experiences. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 8(2), 130-143. Viitattu 25.3.2024. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0035690>

Hastall, M. R. 2017. Escapism. *The international encyclopedia of media effects*, 08 March 2017, 1-8. Viitattu 4.2.2024. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0154>

Heilman, R. B. 1975. *Escape and escapism varieties of literary experience*. The Johns Hopkins University Press. *The Sewanee Review* 83(3), 439-458. Viitattu 23.2.2024. <https://www.jstor.org/stable/27542986>

Henning, B. & Vorderer, P. 2001. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition. *Journal of Communication*

51(1), 100-120. Viitattu 1.3.2024. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2001.tb02874.x>

Higson, A. 2014. Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers. *Consumption Markets & Culture* 17(2), 120-142. Viitattu 26.2.2024. <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>

Huttunen, M. 2018. Määräkohteinen pelko (fobia). Lääkärikirja Duodecim. Terveyskirjasto. Viitattu 24.3.2024. <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00394>

Horton, D. & Richard Wohl, R. 1956. Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry* 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>

Hällander, M. 2021. "Never Again the Everyday": On Cinema, Colportage, and the Pedagogical Possibilities of Escapism. *Studies in Philosophy and Education* 40(5), 493-505. Viitattu 20.2.2024. <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09781-w>

Irimiás, A., Mitev, A. Z. & Michalkó, G. 2021. Narrative transportation and travel: The mediating role of escapism and immersion. *Tourism Management Perspectives*, Volume 38 / April 2021. Viitattu 5.3.2024. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100793>

Juopperi, S. 2018. Lukemisen merkitys ja muutos lukukokemuskertomuksissa. Tampere University Press, 62-76. Viitattu 12.2.2024. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201809062483>

Kaplan, H. A. 1987. The psychopathology of nostalgia. *Psychoanalytic review* 74(4). Viitattu 18.2.2024. <https://www.proquest.com/open-view/febccda81d24efa4fceb0ea1820ff3dc/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1820904>

Katz, E., Haas, H. & Gurevitch, M. 1973. On the use of the mass media for important things. *American sociological review* 38(2), 164-181. Viitattu 28.1.2024. <https://doi.org/10.2307/2094393>

Kohler, T. J. 2023. Caught In the Loop: The Effects of The Addictive Nature Of Short-form Videos On Users' Perceived Attention Span And Mood. University of Twente. Viitattu 20.2.2024. <https://purl.utwente.nl/essays/96577>

Kosa, M. & Uysal, A. 2020. Four pillars of healthy escapism in games: Emotion regulation, mood management, coping, and recovery. *Game user experience and player-centered design*, 07 April 2020, 63-76. Viitattu 1.3. 2024. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_4

Kroener, O. 2018. Engaging television characters: a cognitive approach to contemporary television. University of Glasgow. Viitattu 19.4.2024. <https://theses.gla.ac.uk/id/eprint/30875>

La La Land. 2016. Ohjaus: Damien Chazelle. Tuotantoyhtiö: Summit Entertainment.

Lynn, S. J. & Rhue, J. W. 1986. The fantasy-prone person: hypnosis, imagination, and creativity. *Journal of Personality and Social Psychology* 51(2), 404-408. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.51.2.404>

Hautaniemi, A. & Rantaharju, R. 2022. Immersion vahvistaminen pelisuunnittelussa. LAB University of Applied Sciences 20.5.2022. Viitattu 24.1.2024. <https://blogit.lab.fi/labfocus/immersion-vahvistaminen-pelisuunnittelussa/>

Larsen, P. 2007. Film music. Reaktion books.

Longeway, J. L. 1990. The rationality of escapism and self-deception. *Behavior and Philosophy* 18(2), 1-20. Viitattu 8.1.2024. <https://www.jstor.org/stable/27759220>

Mulrooney, J. 2011. "The Sadness of" Avatar." *The Wordsworth Circle* 42(3), 201-204. Viitattu 12.1.2024. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/TWC24043149?journalCode=twc>

Musetti, A., Gori, A., Michelini, G., Di Monte, C., Franceschini, C. & Mariani, R. 2023. Are defense styles mediators between traumatic experiences and

maladaptive daydreaming?. *Current Psychology* 42(30), 26683-26691. Viitattu 15.2.2024. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03708-5>

Nelonen Media. 2023. Viihde on tutkitusti hyväksi. Nelonen 13.11.2023. Viitattu 4.3.2024. <https://www.nelonen.fi/uutiset/viihde-hyvaksi-tutkitusti>

Nichols, R. 1976. Fantasy and Escapism. *Canadian Children's Literature/Littérature canadienne pour la jeunesse* 1(4) 20-27. Viitattu 22.1.2024. <https://ccl-lcj.ca/index.php/ccl-lcj/article/view/1230>

Nissinen. H. 2024. Kauhuelokuva ajoi lapsen kuukausien psykiatriseen hoitosuhteeseen – nämä elokuvat traumatisoivat suomalaisia. *Yle* 28.1.2024. Viitattu 19.3.2024. https://yle.fi/a/74-20070055?fbclid=IwAR19k-m61b2s3PDkz-79KPGj_TZ48UXt3fIRzqRqP5GxxcD0ru6X6R09cMQ

Plantinga, C. 2012. Art moods and human moods in narrative cinema. *New Literary History* 43(3), 455-475. Viitattu 18.4.2024. <https://www.jstor.org/stable/23358875>

Richards, M. 2016. Film Music Themes: Analysis and Corpus Study. *Music Theory Online* 22(1). Viitattu 24.3.2024. <http://www.mtosmt.org/issues/mto.16.22.1/mto.16.22.1.richards.php>

Rossi, R. 2023. Kaunokirjallisuuden lukeminen ja yhteisöllinen empatia. Lukemisen kulttuurit. Helsinki: Gaudeamus, 23-40. Viitattu 6.4.2024. <http://hdl.handle.net/10138/571552>

Schmetkamp, S. 2017. Gaining perspectives on our lives: moods and aesthetic experience. *Philosophia* 45, 1681-1695. Viitattu 15.4.2024. <https://doi.org/10.1007/s11406-017-9843-y>

Siehoff, R. V. S. 2023. The effect of TikTok exposure on young adults' sustained attention span and the comprehension of information in digital texts and videos. Radboud University 23.06.2023. Bachelor's thesis. Viitattu 17.2.2024. <https://theses.ubn.ru.nl/handle/123456789/14815>

Smith, M. 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Somer, E., Abu-Rayya, H. M. & Brenner, R. 2021. Childhood trauma and maladaptive daydreaming: Fantasy functions and themes in a multi-country sample. *Journal of Trauma & Dissociation* 22(3), 288-303. Viitattu 22.2.2024. <https://doi.org/10.1080/15299732.2020.1809599>

Stammeier, J. 2020. Aivosi kiittävät, kun teet hyvää toiselle. Yle 07.11.2020. Viitattu 27.3.2024. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/11/07/aivosi-kiittavat-kun-teet-hyvaa-toiselle>

Steffens, J. 2020. The influence of film music on moral judgments of movie scenes and felt emotions. *Psychology of Music* 48(1), 3-17. Viitattu 14.3.2024. <https://doi.org/10.1177/0305735618779443>

Suomen Madridin-instituutti. 2014. Aki Kaurismäki: "Elokuvateatteri on yksi niistä ainoista paikoista, missä voi olla vapaa". Verkkosivu. Viitattu 20.1.2024. <https://madrid.fi/aki-kaurismaki-haastattelu/>

Ford, R. 2016. How 'La La Land' Went From First-Screening Stumbles to Hollywood Ending. *The Hollywood Reporter* 3.11.2016. Viitattu 13.2.2024. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/la-la-land-unrealistic-hollywood-dream-critical-acclaim-942793/>

Weisberg, R. W. & Markman, A. 2009. *On "out-of-the-box" thinking in creativity. Tools for innovation: The science behind the practical methods that drive new ideas*. Oxford University Press.

Whiting, A. & Williams, D. 2013. Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative market research: an international journal* 16(4), 362-369. Viitattu 27.1.2024. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>

Woodside, A. 2010. Brand-consumer storytelling theory and research: Introduction to a psychology and marketing special issue. *Psychology and Marketing* 27(6), 531-540. Viitattu 12.1.2024. <https://doi.org/10.1002/mar.20342>

Zedelius, C. M. & Schooler, J. W. 2016. The richness of inner experience: Relating styles of daydreaming to creative processes. *Frontiers in psychology*, Volume 6 / 2015, 02 February 2016. Viitattu 25.2.2024.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.02063>