

VANALINNA HARIDUSKOLLEEGIUMI GÜMNAASIUM

Juhan Raud

Eskapism tänapäeva ühiskonna noortekultuuris

Juhendaja: Kersti Nigesen

Tallinn 2006

Sisukord

Sissejuhatus lk. 3

1. Peatükk: probleemi avamine lk. 3

Mis on eskapism? lk. 4

Eskapismist üldiselt, selle negatiivsed ja positiivsed küljed lk. 4

Mis eskapismi süvendab? lk. 5

Kauguse, heroilisuse ja maagia aspektid moodsas eskapismis lk. 6

2. peatükk: Andmete kogumine ja analüüs lk. 7

Andmete kogumise meetodid lk. 7

Esimene intervjuu lk. 7

Teine intervjuu lk. 9

Küsithus lk. 10

Faktide tuvastamine lk. 13

3. peatükk: Hinnangud ja järeldused lk. 13

Kokkuvõte lk. 15

Kasutatud kirjandus lk. 15

Lisad lk. 15

Sissejuhatus

Valisin oma uurimistöö objektiks eskapismi selle tõttu, et olen ise olnud pikemat aega eskapistlike kalduvustega. Olen ka märganud, et see ei ole mitte ainult minu, vaid ka paljude teiste noorte inimeste probleemiks. Selle tõttu otsustasin, et see on asi mida tuleb uurida.

Käesolev uurimistöö erineb teistest selle tõttu, et siin käsitletavat teemat polegi teaduslikul meetodil varem uuritud.

Kui võimalik, sooviksin selle uuringuga teada saada, miks täpselt inimesed oma probleemide lahendamiseks pseudomaailmatesse põgenevad.

Minu hüpotees on see, et **meid ümbritsev maailm on muutunud liiga ebameeldivaks, et siin õnnelikult elada saaks.** Loodan selle hüpoteesi käesoleva uurimuse käigus kas ümber lükata või ära tõestada. Lisaks proovin ma leida ka sobivad võimalused olukorra parandamiseks ja kahjuliku eskapismi vähendamiseks.

Käesolev töö jaguneb lisaks sissejuhatusle (mida te praegu loete) ja kokkuvõttele ka kolmeks peatükiks. Esimeses peatükis tutvustan ma probleemi üldiselt ning proovin seda avada, rääkides eskapismist ning sellega kaasnevatest nähtustest.

Teises peatükis lähen ma konkreetseks, kogun ja analüüsin erinevaid andmeid. Teine peatükk lõpeb faktide tuvastamisega.

Kolmandas peatükis teen ma teisest peatükist saadud informatsiooni põhjal järeldusi ning annan olukorrale oma hinnangu. Ühtlasi teen ma ettepaneku, kuidas situatsiooni parandada.

Käesolev töö kasutab nii kvalitatiivset kui ka kvantitatiivset meetodit, (täpsem tutvustus on teise peatükki alguses). Andmed on representatiivsed ning pärinevad usaldusväärsetest allikatest.

Kavatsen neid meetodeid kasutada oma töö eesmärgi saavutamiseks.

1 peatükk: Probleemi avamine

Mis on eskapism?

Eskapism on reaalsusest eemaldumise, kuhugi kaugele eemale (näiteks kujutlusse) põgenemise soov. Niisiis on eskapism staatikas siit maailmas ära põgenemise soov, dünaamikas aga selle reaalne teostus, ehk siis päris põgenemine ise.

Viimasel ajal on eskapismi ja reaalsuse eest põgenemist hakanud esinema järjest tihedamini, eriti noorte seas. Inimesed, kes tunnevad, et nad ei saa enam siin maailmas hakkama, on hakanud endale otsima kohta, kus nende probleemid puuduksid. Et oma probleeme unustada, tekitavad inimesed neid endale juurde. On neid, kes on hakanud pruukima uimasteid, lootuses niiviisi maailmast eemalduda, on neid kes on hakanud tegelema hasartmängudega. Kuid on olemas ka teisi, alles viimasel ajal pead tõstnud vahendeid.

Lääne popkultuuris on viimasel ajal hakanud esinema nähtusi mis samuti eskapismil põhinevad ning seda isegi võimendavad. Ainult mõndadeks näideteks on ülipopulaarne kaardimäng “Magic: the Gathering”, viimaste aastate jooksul tohutult kuulsust kogunud Harry Potteri fenomen, mitmed “*sword and sorcery*” (mõök ja maagia) raamatusarjad, igasugused video- ja arvutimängud, kõikvõimalikud rollimängud, (üritus L.A.R.P. lauamäng Dungeons & Dragons jne.) ja paljud teised.

Eskapismist üldiselt, selle negatiivsed ja positiivsed küljed

Sõna “eskapism” tuleneb inglisekeelsest sõnast “(to) escape” mis tähendab “põgenema”. Käesolevas töös käsitleme me seda üldjuhul negatiivse nähtusena, kuid pean vajalikuks ära märkida mõningad eskapismi positiivsed küljed.

Eskapism võib tekitada häid asju. Näiteks tegelevad mitmed kunstnikud selleks, et põgeneda igapäeva reaalsuse eest, loominguga. Tihti kasutakse isegi põgenemist ennast kui loomingulist võtet.

Niiviisi, oma loomingusse ajutiselt sulgedes, (et meie maailmast veidi puhata) loovad paljud kunstnikud tihtipeale tegelikult vägagi kauneid shedöövleid. Siit järeldub, et ka **kunst on üks eskapismil põhinevaid nähtusi, ning et kunstnikud on eskapistide**

erandjuhtumid selle tõttu, et nemad suudavad maailmast, kuhu nad põgenevad vajaduse korral ka välja tulla. Käesolevas töös on kunsti all mõeldud kõiki kauneid kunste, mitte ainult kujutletavat kunsti.

J.R.R. Tolkien (1892-1973), Oxfordi ülikooli professor, keda enamik maailmast tunneb legendaarse “Sõrmuste isanda” (Originaalis “The Lord of the Rings” Tõlge Eesti keelde: Ene Aru. Tiritamm 1997) autorina, on oma essees “On Fairy-Stories” (Haldjalugude kohta) eskapismi kohta öelnud, et tema meelest on see just hea nähtus, ning et seda ei tohiks häbeneda. Essees väidab ta veel ka, et tema arvates on täiesti aru saadav ja normaalne, et täiesti tavaline inimene võiks järsku eelistada vanaaegseid ja müütilisi, peaaegu arhailisi asju nagu lossid, kangelased, vibud, printsessid ja nõiad sellistele asjadele nagu vabrikud, tulirelvad ja pommid. Ta toob välja mõtte, et fantastika lood võivad olla tekkinud seetõttu, et inimesed kardavad surma, (põgenemine maailma, kus elavad surematud haldjad jne.) kuid kuid möönab ühtlasi ka, et sel juhul põhinevad tema arvates surma kartusel ka kõik ülejäänud väljamõeldud jutud. Väljamõeldised, Tolkieni sõnul, aitavad meil leida lohutust.

Kuid olgu see siis surma, või millegi muu kartus, eskapism on viimaste aastate jooksul muutunud ülemaailmaliseks ning vägagi tõsiseks probleemiks. Hirmuäratav näide idast: Jaapanis on tekkinud sotsiaalne anomaalia, mida nimetatakse *hikikomori* probleemiks. Hikikomoriteks nimetatakse neid jaapani (enamasti) noori, kes keelduvad oma tubadest välja tulemast, põhjendades end sellega, et neil on toas kõik, mida nad vajavad. Söögi toovad neile toa ukse taha murest murtud vanemad, magavad hikikomorid maas, ning suhtlevad nad teiste (tihti samuti hikikomoritega) inimestega läbi arvuti. Reaalset maailma nad kardavad ning teisi nõ “päris” inimesi neil vaja ei lähe. Ning kõik see on nendi endi meelest täiesti normaalne, ning isegi vajalik ja paratamatu.

Mis eskapismi süvendab?

Lääne popkultuuris on eskapismi põhilisteks süvendajateks ja kasutajateks tavaliselt just fantastika ja ulme zhanrit esindavad kultuurinähtused. Kõik milles on esindatud midagi kauget, maagilist, või ebatavalist on hakanud viimastel aastatel (noori) inimesi rohkem köitma ja nende huvi äratama.

Kuid imelik on asja juures see, et hoolimata sellest, et inimesed (enamasti just noored) tahavad põgeneda maailma, mis oleks “teistsugune” kui meie oma, soovivad nad ikkagi reegleid, kellegi teise valmis mõeldud, või siis aja jooksul välja kujunenud paradigmasid, mis tekitaksid neis midagi turvatunde sarnast. Inimestele, kes on asjaga vähem kursis, (või sellest vähem huvitatud) võivad need sarnased ja tihti korduma kippuvad elemendid klisheedena paista, (nt. haldjad, kellel on teravatipulised kõrvad, legendaarsed võlumõõgad millel on maagiline vägi, rohelised tuld sülgavad lohed ja draakonid, kauged planeedid jne.) kuid millegi pärast on just need ühised elemendid need, mis tekitavad põgenejas illusiooni, nagu oleks ta selles võõras maailmas “kodus”. **See näitab seda, et eskapistid ei soovi põgeneda mitte ükskõik kuhu, vaid just nimelt kohta, kus nad orienteeruks ning (oma) olukorda kontrollida suudaks.** Ühtlasi tõstatab see ka küsimuse, kas eskapism on individuaalne, või kollektiivne nähtus.

Kauguse, heroilisuse ja maagia aspektid moodses eskapismis

Kui vaadelda veel neid pseudomaailmu, millesse eskapistid soovivad end ära kaotada, võib teha veel mitmeid tähelepanekuid.

Esiteks, on eskapismi üheks põhioõudeks kaugus. Maailm, mis luuakse kas siis oma peas, või populaarkultuuri vahenduse teel, peab, selleks, et eskapisti jaoks korralikult toimida, olema meie maailmast võimalikult kaugel. Seetõttu meeldib paljudele eskapistidele vaadata kaugete ja selgelt ebamaiste maastikute maale ja pilte.

Teiseks võib täheldada, et mitmed eskapistid tunnevad end fantastilistes pseudomaailmas paremini, just selle tõttu, et seal näevad nad end kangelastena. Pseudomaailmas tekkinud identiteet on tihti eskapistile palju atraktiivsem, kui see, mis tal tavalises ühiskonnas on. Pseudomaailmas antakse igale ühele võimalus olla legendaarne kangelane, teha vägitegusid, kuid päris maailmas juhtub seda harva.

Kolmas nähtus, mis eksisteerib peaaegu igas tänapäeva eskapisti pseudomaailmas on võimatuse eeldus. Tihti peale on selleks midagi maagilist, või mingil muul viisil üleloomulikku. See illustreerib selgelt, kuidas tehnika ajastu inimene igatseb oma südames millegi kummalise ja seletamatu poole.

2 peatükk: Andmete kogumine ja analüüs

Andmete kogumise meetodid

Kuna käesolevas töös käsitletav probleem on oma olemuselt väga lai, otsustasin andmete kogumise jaoks kasutada nii kvalitatiivset, kui ka kvantitatiivset meetodit.

Esimeseks tahtsin täpsemalt teada saada, missugune on eskapistlik inimene. Läksin kohta kus ma teadsin, et eskapistlike kalduvustega noored kogunevad. Otsustasin rakendada kvalitatiivset meetodit, ning tegin ühega neist intervjuu. Vestlesime erinevatest pseudomaailmatel põhinevatest mängudest ja kunstist. Seal sain teada paljugi huvitavat.

Leides aga, et saadud info on küll huvitav, kuid et sellest jääb väheseks, ning kuna mul avanes ka vastav võimalus, otsustasin teha ühe lühiintervjuu kuulsa ameerika fantastikakirjaniku Robin Hobbiga, kes on Eestis tuntud kui “Salamõrtsuka Õpilase” autor. (Originaalis “Assassins Apprentice” Tõlge Eesti keelde: Kaaren Kaer. Varrak 2000)

Olles niiviisi teada saanud, kuidas suhtuvad asjasse nii üks fantastika looja kui ka üks selle tarbijatest, leidsin, et siiski on koguda andmeid ka üldsuselt. Selleks otsustasin kasutada kvantitatiivset meetodit, ehk küsitlust.

Esimene intervjuu

Esimeseks intervjuueeritavaks oli K. (sünd. 1982. nimi muudetud). K. töötab poes, kus müüakse fantastikaga seonduvat kaupa, muuhulgas ka vahetatavaid fantaasia mängukaarte. Peaaegu igal õhtul toimuvad poes turniirid ja võistlused. Populaarseim kaardimäng poes on Magic: The Gathering (Eesti keelne tõlge oleks ligikaudu Maagia: Kogunemine, Edaspidi töös lihtsalt Magic). See mäng asetab mängijad kahevõitlust

pidavate võlurite rolli. Eesmärgiks on oma vastast võita, kasutades selleks erinevaid loitse, kangelasi ja maagilisi olendeid teistest maailmatest. Need on siis esindatud mängukaartide näol. Iga aasta tuleb välja kolm uut kaardiseeriat, (umbes 636 uut kaarti) ning iga seerial seerial on oma maailm ja süzhee ning miski, mida võiks nimetada atmosfääriks. Kaarte kogutakse ning vahetatakse. Mõned kaardid on ilmselgelt “võimsamad” kui teised ning neid otsitakse rohkem taga. Niiviisi annab mäng oma mängijatele võimaluse lõputult uusi kaardikombinatsioone ja taktikaid välja mõelda. Teisalt tekitab see ka huvitava rahuldustunde, mis tekib, kui mängija avastab, et tema käsutada on armee maagilisi ja väljamõeldud elajaid teistest dimensioonidest.

Poes käib selliste kaartide ostmine, müümine ja vahetamine käsikäes. Noored tulevad poodi, ning veedavad seal enamuse oma päevast mängides kas siis sõbralikul või siis sportlikul tasandil. Palusin K-l kireldada tüüpilist kaupluse külastajat, lootes kuulda rahutuksegevaid lugusid liiale läinud eskapismist.

Kuid K. sõnul on iga päev väljamõeldud maailmates omavahel duelle pidavad noored mitte niivõrd reaalsuse eest põgenejad, kuivõrd lihtsalt oma lõbuks toredasti aega veetvad inimesed.

Kuid olles veetnud pool päeva ülalnimetatud poes tekkisid mul selle suhtes siiski tugevad kahtlused.

Nähes, kuidas poes olevad/elavad noored (kes on muide valdavalt meessoost) veedavad seal enamiku oma vabast ajast ning kulutavad oma aega põhiliselt mängimisele ja uute kaardikombinatsioonide välja mõtlemisele, tuli mulle paramatult pähe paralleel hikikomoriga. Poes viibides üritas üks noorem poiss mulle oma vahetuskaarte maha müüa, selleks, et endale selle eest süüa osta.

Intervjuu käigus selgus veel näiteks, et paljud Magicu mängijad koguvad kaarte, mis on joonistatud mingi kindla kunstniku poolt. Poes viibides õnnestus ka mul endal näha, kuidas üks noormees ostis inimestelt kokku üht kindlat, ning mänguliselt suhteliselt nõrga väärtusega kaarti. Vastuseks küsimusele miks ta seda teeb, teatas ta, et see konkreetne kaart meeldib talle, ning, et ta kogub seda. Kodus pidavat tal seda konkreetset kaarti olema juba mitusada.

K. tunnistas, et tema lemmikuteks on kaugete maastike kujutistega kaardid. Ühtlasi mainis ta, et talle meeldib jälgida, kuidas ühe või teise kunstniku stiil on aastate jooksul muutunud ja arenenud. Samas aga nentis ta, et kaardi pilt ja sellega kaasnev tundmus ei ole tema jaoks põhilised, vaid et see on kaardimängu pakutav võimalus lõputult kombineerida, mis tema jaoks Magicu eriti armsaks teeb.

Rääkisime K-ga ka loomingust, ning ta tunnistas, et ta armastab kirjandust ning tegeleb ka ise muuhulgas novellide kirjutamisega. Stiililt, arvas K, kaldub ta maagilise realismi poole. Oma sõnade järgi võib K. kirjutada järjest neli kuni viis tundi silmagi pilgutamata. See on lihtsalt midagi, mida ta peab tegema. Huvitaval kombel aga, teatas ta, et ulme- ja fantastika kirjandus teda ei huvita.

Kui ma küsisin kuidas ta video- ja arvutimängudesse suhtub siis vastas ta, et skeptiliselt. Üheks põhjuseks on see, et nendes mängitakse tavaliselt just mingi abstraktse ja nähtamatu vastase, mitte elava, hingava inimese vastu. Ühtlasi rikuvad arvutimängud ka silmi.

Samas kaardimänge on K. sõnul just lõbusam mängida ka seetõttu, et neid mängitakse seltskonnas, teiste inimestega koos. Magicu mängimine on K. meelest hea viis sõprade juurde saamiseks.

Rääkisime K-ga ka eskapismist enesest. Tema arvates on fantastikal kaks külge. Esimene külg on see, mis mõtlemist arendab ning kujutlusvõimet avardab. K. meelest ei teeks kellegile paha lugeda läbi paar fantastika või ulmeraamatut, või osaleda L.A.R.P.il. Tema meelest on see isegi vägagi positiivne.

Samas aga nõustus K, et fantastikal on ka halb pool, millesse ei tohi ära kaduda. Ta tunnistas, et väga paljud inimesed tungivad fantaasiamaailmadesse ning jäävad sinna elama. Sain tema käest kuulda, kuidas Aasias oli just hiljuti aset leidnud juhtum, kus üks inimene oli teise tapnud nähtamatu mõõga nimel, mis eksisteeris videomängus.

Enda sõnul K. Magicu mängimist argi reaalsuse eest põgenemiseks ei kasuta, tema jaoks on see lihtsalt üheks mitmest väikesest hobist millega oma rutiini leevendada. Kuid tema sõnul on selliseid inimesi palju, kes mängivad seda kaardimängu just nimelt selleks, et meie maailmast eemalduda.

Teine intervjuu

Teiseks intervüeeritavaks oli, nagu eelnevalt mainitud, kuulus ameerika fantastika kirjanik Robin Hobb. (sünd. 1952). Intervjuu tehti interneti kaudu, kuid kuna kirjanik oli parasjagu ametis oma kõige uuema raamatu lõpetamisega, tunnistas ta, et ta peab vastama lühidalt. Sellegi poolest sain temalt teada palju huvitavat.

Kui J. R. R. Tolkien arvas, et fantastikast tulenev eskapism on hea nähtus, siis Hobb leiab, et igasugune kirjandus on eskapism.

“...Ma arvan, et igasugune kirjandus on eskapism. Kirjandus viib meid maailma, mis on tunduvalt loogilisem kui see kaootiline maailm milles me elame. Lugudes juhtub iga asi mingil kindlal eesmärgil. Meie maailmas meil seda luksust ei ole. Raamatutes juhtub harva, et kangelane sureks lahinguväljal olles oma otsinguga alles poolel teel, või saaks seal nohu või mõne tõsise põletiku. Päril elus juhtuvad sellised asjad kogu aeg. Ma arvan, et me loeme raamatuid mitte selleks, et “põgeneda” tõelise maailma probleemide eest, vaid selleks, et külastada maailma, kus elu oleks meie jaoks arusaadav. See annab meile lootust. ...”

(tõlgitud inglise keelest)

Niisiis ei näe ka Hobb eskapismi üldsegi kui põgenemist vaid kui positiivset nähtust, mis annab inimestele lootust. Sarnaselt Tolkienile usub ta, et väljamõeldud maailmad eksisteerivad selleks, et aidata meil toime tulla reaalsuses esinevate probleemidega.

Samas järeldub Hobbi öeldust ka see, et inimesed vajavad päris maailma eest mingisugust kaitset. Meie maailm ei ole kirjaniku meelest arusaadav ja loogiline.

Küsitlus

Eskapismi kui probleemi käsitleva uurismustöö jaoks korraldatud küsitluses osalesid noored vanusegrupis 11-19. Vastanute seas oli mõlema soo esindajaid võrdselt ning kõik

küsitlusele vastanud olid pärit majanduslikult hästi kindlustatud perekondadest. Uuringul kasutatud küsitluselehest tehtud koopia on ka käesoleva töö lõppu lisatud. (vaata Lisad).

85% küsimustikule vastanuist tunnistas, et nad on tahtnud elada, mingisuguses teises maailmas kui see, mis neid ümbritseb. 5% vastanuist elab oma sõnade järgi maailmas, mille nad on ise enda jaoks välja mõelnud.

Tahtsin teada kuivõrd kontaktis noored oma reaalsusega on, ning kui ette nad oma elu planeerivad. **Täpselt pool küsitlusele vastanutest teatas, et nad elavad üks päev korraga.** Järeldan siit, et umbes pooltest noortele ei meeldi nii väga oma tuleviku peale mõelda, ning see on teema, mille üle arutlemisest nad pigem hoiduvad.

85% küsitlusele vastanutest tunnistas, et nad loevad fantastika, ulme- ja õuduskirjandust. 10% teatas, et nad vanasti lugesid seda, kuid on nüüd lõpetanud ning ainult 5% oli neid inimesi, kes sellist kirjandust üldse ei loe.

See näitab, et sellist sorti pseudomaailmatel põhinev kirjandus on noorte seas ülipopulaarne. **Ligi pool sellise kirjanduse lugejatest põhjendas oma valikut sellega, et nendes raamatutes olevad maailmad on tihti peale huvitavamad, põnevamad ja ka reaalsemad kui meie maailm.**

J. R. R. Tolkieni “Sõrmuste Isanda” triloogia, mis on ühtlasi olnud ka üheks põhiliseks fantastika zhanri mõjutajatest, olid läbi lugenud 55% küsimustikule vastanutest.

100% küsitlusele vastanutest teadis mis asi on Magic: The Gathering, kuid ainult 30% neist olid aktiivsed mängijad. Siit järeldub, et lisaks pseudomaailmatel põhinevale kirjandusele on ka vastava pseudomaailmatel põhineva kaardimängu kuulsus ja populaarsus kasvanud vägagi suureks. Ka see, et üle veerandi küsitlustele vastanuist seda aktiivselt mängib, on sümptomaatiline.

90% küsitlusele vastanutest teadis, mida kujutab endast kollektiivne rollimäng L.A.R.P. Ehkki mitte nii kuulus kui Magic, on järelikut ka see eskapismil põhinev ning seda tootev popkultuuri nähtus Eestis populaarsust kogumas.

Kuid eskapismil põhinevate nähtuste teadmine ja tundmine ei määra veel seda, kas tegemist on tõepoolest eskapistlike inimestega. Seepärast üritasin küsitluse kaudu teada saada ka noorte endi, isiklike arvamusi ja tundmusi. Küsimusele, “Kui sa näed kusagil rippumas õlimaali, millel on kujutatud väga kauget ja võimatut, peaaegu ebamaist, kuid samas väga ilusat maastiku valdab sind...” sain ma palju erinevaid vastuseid, (10% vastanutest arvas, et neid valdaks tühjuse tunne, 10% leidis aga, et neid valdaks müstika) kuid enamus teatas, et nad sooviksid olla seal, sellel pildil, ehk siis **valdav enamus küsitlusele vastanutest tunnistas, et nad sooviksid olla pigem kaugel ja võimatul, peaaegu ebamaisel, kuid samas väga ilusal loodusmaastikul, kui siin, meie maailmas.**

85% küsimustikule vastanutest tegeleb aktiivselt omaloomingu ja kunstiga. Populaarseimad kunstiliigid olid joonistamine, kirjandus ja muusika, kuid esines ka neid kes tegelesid skulptuuri, näitlemise, fotograafia ja muuga.

Enamikule küsitlusele vastanutest oli esimene asi, mis seostus sõnaga *fairy*, “haldjas”, kuid oli ka neid (15%) kelle jaoks *fairy* tähendas nõudepesuvahendit.

Eskapistlikul fantastikal põhinevas popkultuuris on haldjate stereotüüp üldiselt esindatud teravatipuliste kõrvadega.

60% küsitlusele vastanud tüdrukutest tunnistas, et neile meeldiks, kui neil oleks teravatipulised kõrvad. Poistest soovisid endale teravatipulisi kõrvu ainult 30%

Palusin küsitluses vastajail ära mainida, kuni viis asja, mis neid elus kõige rohkem häirivad ning kuni viis asja, mida nad kõige enam väärtustavad. **Küsitlusest selgus, et kõige rohkem ärritasid noori halvad inimesed, materialism ja inimlik rumalus.**

Kõige enam väärtustasid küsitlusele vastanud noored armastust, loomingut, loodust ja sõprust.

Kui nad saaksid üheks päevaks muutuda mõneks ilukirjanduslikuks või filmi tegelaseks, sooviksid enamik küsitlusele vastanutest muutuda haldjateks.

Küsimustele tuli murettekitavaid vastuseid läbiseigi, esines mitmeid kombinatsioone. Peaaegu iga küsitlusele vastanu ilmutas mingeid eskapismi märke. Ei juhtunud seda, et näiteks kõik endale teravatipulisi haldjakõrvu soovivad tüdrukud oleks automaatselt ilmutanud rahulolematust teda ümbritseva maailmaga, või et kõik, kes tõdesid, et nad loevad fantastika/õudus/ulmekirjandust oleks olnud kursis küsitluses mainitud eskapistlike nähtustega.

Faktide tuvastamine

Pannud kokku ja olles sünteesinud kõik andmed, mis ma erinevaid metoodeid rakendades omandasin, suutsin tuvastada järgmised faktid.

1. Eskapism on otseses seoses loominguga.

Nagu andmete kogumisel selgus, on enamikul eskapistlike kalduvustega inimestest tugev loominguline potentsiaal. Paraku tähendab see ka seda, et loominguliste kalduvustega inimestel on suurem tõenäosus argireaalsuse eest põgeneda kui tavainimesel.

2. Valdav enamik tänapäeva noortest ei ole rahul selle maailmaga, milles nad elavad.

See fakt järeldub nii kvalitatiivsete kui ka kvantitatiivse meetodi kasutamisel saadud informatsioonist. Ühtlasi tõestab antud fakt ka sissejuhatuses minu poolt püstitatud hüpoteesi.

3. Eskapism kultuuris on pigem kollektiivne kui individuaalne nähtus.

Selle fakti õigsust toetavad nii see, et nii läänes populaarsust koguv kollektiivne rollimäng L.A.R.P., (kõik inimesed tunnistavad üksteise pseudoidentiteete) kui ka maailmakuulus kaardimäng Magic (mõlemad fenomenid on eskapistliku popkultuuri esindajad) on mõlemad seltskonna tegevused.

Lisaks räägib kolmanda fakti kasuks ka see esimeses peatükis väljatoodud tõsiasi, et eskapistid tahavad konkreetsete ning juba teadaolevate paradigmadega maailma. Seega, olgugi, et ta ühiskonnast kaugemale viib, toob eskapism sarnaste nähtuste eest põgenejaid pigem üksteisele lähemale.

3 peatükk: Hinnangud ja järeldused

Sellest kõigest võib järeldada, et eskapism popkultuuris on paisunud küll suureks, kuid täiesti lahendatavaks probleemiks. Uurimise käigus välja tulnud faktide põhjal julgen väita, et ma näen lahendust. Kui enamik noori ei ole rahul selle maailmaga, milles nad elavad, tundub ainsa loogilise lahendusena seda maailma muuta. See aga näib võimatuks. Kuid on võimalik ka teine lahendus.

Kuna eskapism ja põgenemissoov on mõlemad otseses seoses loominguga piisaks eskapismi kahjutukstegemiseks käesoleva töö autori meelest ka lihtsalt sellest, kui muudetakse eskapismi objekti, ehk seda millesse põgenetakse. Pseudomaailmatesse kadumise asemel võiksid eskapistlike kalduvustega inimesed hakata realiseerima oma loomingulist potentsiaali ning põgeneda siis hoopis oma kunsti. Kuna eskapism on kultuuris rohkem kollektiivne kui individuaalne nähtus, lähendaks see endiselt kõiki eskapiste omavahel, kuid tooks ühtlasi kõik ülejäänud inimesed kunstile lähemale, (rohkem kunstnikke tähendaks rohkem kunsti) ehk siis tuleksid mitte-

eskapistlikud inimesed vabatahtlikult eskapistide maailma kaasa. Ning kuna selle tulemusel hakkaks rohkem inimesi tegelema kunsti ja loominguga, (kunst tekitab kunsti juurde) muutuks ka eskapistide ja mitte-eskapistide ühismaailm ilusamaks. Lõpuks ei mäletaks keegi enam, miks ta siit üldse algselt põgeneda soovis.

Kokkuvõte

Töö eesmärgiks oli tutvustada tavainimesele moodse eskapismi olemust ning proovida teada saada selle järsu populaarsuse tõusu põhjused.

Ühtlasi proovis käesolev töö uurida, kas meid ümbritsev maailm on noortele liiga koledaks muutunud, et nad siit põgenemiseks endale pidevalt pseudomaailmu otsivad. Uurimust tehes leidsin, et see on tõepoolest nõnda.

Samas aga suutsin erinevaid andmeid kogudes ja analüüsides leida ka korraliku lahenduse töös käsitletud probleemile. Seetõttu loen uurimistöö õnnestunuks.

Kasutatud kirjandus

Hobb, Robin intervjuu, (isiklik)

Tolkien, J. R. R. "On Fairy-stories"

Lisad

Lisan siia koopia oma küsitluslehest.

Küsitlusleht

Hea sõber, palun täida see küsimustik ära. Vasta ausalt ning pea meeles, et küsitlus on anonüümne. Alustuseks märgi ära oma sugu ja vanus.

SUGU M/N VANUS __

1. Kas sa loed fantasy/õudus/ulmekirjandust?

- a) jah
- b) vanasti lugesin
- c) ei loe

2. Kui vastasid eelmisele küsimusele “jah” siis palun täpsusta, mis sulle sellise kirjanduse juures kõige enam meeldib.

.....

3. Kas sa teed vahet ulme ja *fantasy* kirjandusel?

- a) muidugi teen
- b) ei tee

4. Kui ette sa oma elu planeerid?

- a) ma elan üks päev korraga!
- b) umbes nädal aega mõtlen ette
- c) umbes kuu aega mõtlen ette
- d) aasta aega ette
- e) circa. 5 aastat ette
- f) ma tean täpselt mida ma järgmise kümne aasta jooksul teen

5. Kas sa tead sellist kaardimängu nagu Magic: The Gathering?

- a) jah
- b) ei tea

6. Kui vastasid eelmisele küsimusele “jah” siis kas sa ise ka mängid seda?

- a) absoluutselt!!!
- b) mängin küll
- c) varem mängisin, kuid enam ei mängi
- d) ei mängi, kuigi olen mõelnud, et kunagi võiks proovida
- e) ei mängi, ega pole plaanis ka kunagi

7. Kui vastasid üleelmisele küsimusele “jah” siis kas sinu tutvusringkonnas on ka inimesi kes seda mängivad?

- a) jah, enamik minu sõpradest mängivad seda
- b) jah, väga paljud minu sõpradest mängivad seda
- c) mõned minu sõbrad mängivad seda
- d) minu sõpruskonnas Magicu mängijad puuduvad

8. Kas sa oled kuulnud sellisest asjast nagu LARP?

- a) jaa
- b) pole kuulnud

9. Kui “jaa” siis kas sa oled seal ka osalenud/tahaksid sa seal osaleda?

- a) olen osalenud ning tahan veel minna
- b) olen ühe korra osalenud, ega taha sinna enam minna
- c) ma ei ole ühelgi larbil käinud veel, aga kindlasti tahan minna

d) ei, ma ei ole käinud, ega lähe kah.

10. Kui sa näed kusagil rippumas õlimaali, millel on kujutatud väga kauget ja võimatut, peaaegu ebamaist, kuid samas väga ilusat maastikku, valdab sind...

.....

12. Kas sa oled läbi lugenud J. R. R. Tolkieni "Sõrmuste Isanda" triloogia?

- a) jah, mitu korda
- b) olen küll
 - c) ei, aga ma käisin filme vaatamas
 - d) ei ole

13. Mis on esimene asi mis seostub sul sõnaga *fairyt*?

.....

14. Kas sa oled kunagi mõelnud, et oleks vahva kui sul oleksid teravatipulised kõrvad?

- a) jaa!
- b) ei tahaks endale selliseid kõrvu

15. Kas sa oled kunagi tahtnud, et sa elaksid mingisuguses teistuguses maailmas, kui see mis sind ümbritseb?

- a) olen tahtnud küll
- b) ei, ma pole kunagi selle peale mõelnud
- c) ma elangi maailmas mille ma ise olen enda jaoks välja mõelnud

16 Kas sa tegeled loominguga?

- a) jah
- b) ei

17. Kui vastasid eelmisele küsimusele "jah" siis nimeta mõni kunstiliik millega sa armastad tegeleda

18. Nimeta kuni viis asja mis sind elus kõige enam häirivad.

19. Nimeta kuni viis asja mis sulle maailmas kõige rohkem meeldivad

20. Kui sa saaksid üheks päevaks muutuda mõneks iluskirjanduslikuks või filmi tegelaseks, kes sa siis sooviksid olla? Põhjenda oma valikut paari sõnaga.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

TÄNAME!