

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Darja Remškar

Religija in popularna kultura – primer TV serije Zvezdna vrata SG-1

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Darja Remškar

Mentor: izr. prof. dr. Marjan Smrke

Religija in popularna kultura – primer TV serije Zvezdna vrata SG-1

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

*Truth is elusive to those who refuse
to see it with both eyes wide.
- The Book of Origin*

Iskreno se zahvaljujem profesorju dr. Marjanu Smrketu za potrpežljivost, trud in strokovno pomoč pri pisanju diplomskega dela.

Hvala tudi družini in Gregorju, ki mi zmeraj stojijo ob strani.

Religija in popularna kultura – primer TV serije Zvezdna vrata SG-1

V postmodernih zahodnih družbah se zaradi procesa sekularizacije močno spreminja položaj in pomen religije v družbi, med drugim se to kaže v nastajanju novih oblik religije. Tako lahko dandanes religijo v vsakdanjem življenju najdemo na najbolj nepredvidljivih mestih. Velik vpliv na to je imel vzpon množične popularne kulture, ki se je z religijo povezala na več različnih načinov. V postmodernih družbah lahko popularna kultura mnogokrat deluje kot nadomestna religija za opuščene tradicionalne religije. Z razmahom interneta je religija v popularni kulturi dosegla novo stopnjo razvoja, in sicer pojav tako imenovanih hiper-realnih religij. Te religije ne izvirajo iz resničnosti, temveč iz fiktivnih svetov, ki jih je ustvarila popularna kultura. V diplomskem delu sem se ukvarjala z razmerjem med popularno kulturo in religijo, ki se odraža na primeru TV serije *Zvezdna vrata SG-1*. Ugotovila sem, da lahko na izbranem primeru opazujemo pojav religije v popularni kulturi, kjer gre za sinkretistični pojav arhaičnih verstev in neke nove iznajdene religije. Po drugi strani gre tudi za popularno kulturo kot religijo, saj lahko za oboževalce serija deluje kot religija. Vendar pa ne moremo reči, da serija v enaki meri izpolnjuje pogoje hiper-realne religije, kot je to značilno za npr. *Vojno zvezd* in *Zvezdne steze*.

Ključne besede: religija, popularna kultura, hiper-realna religija, Zvezdna vrata.

Religion and popular culture – case study of television series Stargate SG-1

In postmodern Western societies secularisation caused a change in the importance of religion in society, which can be seen in evolution of new forms of religion. Hence nowadays we can find religion in many unexpected places. Of great influence was the rise of mass popular culture, which formed many different relationships with religion. In postmodern societies popular culture can often function as a surrogate religion for abandoned traditional religions. With the development of internet, religion in popular culture achieved a new stage of evolution, the so called phenomenon of hyper-real religions. These religions do not originate from reality, but from the fictional worlds, that were created by popular culture. In my thesis I discussed the relationship between religion and popular culture, based on the case study of television series *Stargate SG-1*. In this example we can discern the phenomenon of religion in popular culture, specifically a syncretistic religion of archaic spirituality and a new invented religion. On the other hand it is also a case of popular culture as religion, since it can function as a religion for its fans. Nevertheless, the series does not equally fulfill the criteria of a hyper-real religion, like e.g. *Star Wars* and *Star Trek*.

Key words: religion, popular culture, hyper-real religion, Stargate.

Kazalo

1	Uvod	6
2	Religija in popularna kultura	8
2.1	Religija	8
2.2	Popularna kultura	10
2.3	Odnos med religijo in popularno kulturo	11
2.3.1	Religija v popularni kulturi	12
2.3.2	Popularna kultura v religiji	13
2.3.3	Popularna kultura kot religija	14
2.3.4	Religija in popularna kultura v dialogu	15
2.4	Hiper-realne religije	15
2.5	Znanstvena fantastika in religija	18
3	Študija primera – TV serija Zvezdna vrata SG-1	20
3.1	Franšiza Zvezdna vrata	20
3.2	Religije prisotne v seriji	21
3.2.1	»Goa'uld«	21
3.2.2	»Asgard«	21
3.2.3	»Ori«	22
3.3	Religiozni elementi v seriji	23
3.4	Odziv na serijo	24
4	Zaključek	28
5	Literatura	31

1 Uvod

Religija je bila od vselej del človeških družb. Na začetku je služila za razlago pojavov, za katere ljudje niso imeli racionalne razlage, kasneje pa je določala moralo in etiko v družbi. Religije so sestavljene iz raznovrstnih mitov, ki se od religije do religije ponavljajo. Z večjim poudarkom na racionalnosti v modernih zahodnih družbah so nekateri družboslovci pričakovali, da bo religija začela izumirati ter da se bo družba sekularizirala. Do sekularizacije je vsekakor prišlo, vendar le v primeru tradicionalnih religij, saj religija kot taka ni na poti izumrtja, preoblikoval se je le način verovanja. To je jasno razvidno s primera novih religijskih gibanj, izmed katerih so mnoga pravzaprav nova le na Zahodu. S pojavom novih miselnosti in verovanj na Zahodu, se je spremenil tudi način razmišljanja o religiji. Tako religija ni več le institucionalizirano verovanje z obiskovanjem svetišč, temveč je predvsem vrednotni sistem posameznikov in družbe, način razmišljanja o svetu in verovanje v nekaj, kar je sveto za posameznika, ni pa nujno nadnaravno.

S pojavom popularne kulture in množičnih medijev se je religija prilagodila in preoblikovala tako, da njen propad, vsaj za enkrat, še ni na vidiku. Religija je dobila svoje mesto v popularni kulturi z raznoraznimi prezentacijami in interpretacijami v filmih, knjigah, glasbi... Z uporabo množičnih medijev je religija postala del zabavne industrije in bolj dostopna ljudem. Popularna kultura lahko včasih funkcionira tudi kot religija, npr. spremljanje športa in drugih televizijskih vsebin, saj je za posameznika lahko svet katerikoli objekt, in tako tudi razne vsebine popularne kulture niso izjema. Odnos med religijo in popularno kulturo lahko razvrstimo v štiri glavne kategorije: popularna kultura v religiji, religija v popularni kulturi, popularna kultura kot religija ter popularna kultura in religija v dialogu. V svojem diplomskem delu se bom posebej osredotočila na odnos religija v popularni kulturi ter popularna kultura kot religija.

Kot posebna podkategorija popularne kulture kot religije so se pojavile t.i. hiper-realne religije, katerih ideologija ne izvira iz realnega sveta, temveč iz fiktivnega sveta, ki je produkt popularne kulture. Te religije so se sicer najprej pojavile v 50. in 60. letih prejšnjega stoletja, razcvet pa so doživele na začetku tega stoletja. V to skupino religij uvrščamo npr. scientološko cerkev, jediizem (*ang. Jediism*), matriksizem (*ang. Matrixism*), Cerkev vseh svetov.

Cilj mojega diplomskega dela je najprej predstaviti in razložiti zapleten odnos med religijo in popularno kulturo na teoretski ravni, nato pa teorijo aplicirati na primer znanstvenofantastične serije *Zvezdna vrata SG-1*, ki je zaradi mešanice različnih religij zanimiv primer pojava religije v popularni kulturi, istočasno pa za oboževalce serija deluje kot religija. Osredotočila se bom tudi na to, kam lahko znotraj kategorije hiper-realnih religij uvrstimo to serijo.

Diplomsko delo je vsebinsko razdeljeno na dva dela. V prvem delu bom razložila osnovne pojme in koncepte, ki so potrebni za razumevanje analize primera. V drugem delu se bom tako posvetila konkretnemu primeru in ga skušala razložiti v zastavljenem teoretskem okvirju.

Ob pisanju sem si zastavila dve raziskovalni vprašanji:

1. Kam lahko v tipologiji odnosov med religijo in popularno kulturo uvrstimo serijo *Zvezdna vrata SG-1* in
2. Kam se v tipologiji hiper-realnih religij uvršča ta serija?

Skozi drugi del naloge bom skušala odgovoriti na zastavljeni vprašanji.

2 Religija in popularna kultura

2.1 Religija

Freud je religijo označil za nevrotično utvaro, Marx za opij ljudstva, Durkheim pa za družbo, ki časti samo sebe. Družboslovci so v preteklosti verjeli, da religija nima prihodnosti in da bo kmalu izumrla. Vendar pa religija ni izumrla, prav tako še ni pričela usihati. Čeprav smo v zadnjih desetletjih, vsaj na Zahodu, priča procesu sekularizacije na ravni zavesti, religija ostaja pomemben dejavnik v življenju posameznikov, vendar na drugačen način, kot v preteklosti (Stark in Bainbridge 2007, 20 – 21).

Preden nadaljujem, se mi zdi pomembno ustaviti pri samem pojmu religija, saj je temelj mojega nadaljnjega raziskovanja. Čeprav se na prvi pogled pojem zdi dokaj enostaven in razumljiv, naletimo na težave, ko skušamo religijo definirati. Ne moremo reči, da je religija vera v Boga, saj to velja le za nekatere religije (krščanstvo, islam in judaizem), s tem pa izključimo vsa preostala verstva, ki ne verjamejo v obstoj nadnaravnih bitij.

Sociologi religije delijo definicije religije na dve vrsti: vsebinske in funkcionalne. Vsebinske so tiste definicije, ki razlagajo, kaj religija je, funkcionalne pa tiste, ki opisujejo, kaj je naloga religije. Vsebinske definicije skušajo določiti kategorije religijske vsebine, ki jim lahko rečemo religija ter ostale kategorije, ki niso religija. Prednost vsebinskih definicij je, da so bolj specifične od funkcionalnih. Po drugi strani pa je težava vsebinskih definicij v tem, da so zgodovinsko in kulturno vezane na to, kar je bilo označeno kot religija v nekem prostoru in času. Ker izvirajo iz zahodne zgodovinske izkušnje, so vsebinske definicije pogosto preozke, saj ne vključujejo religijskih pojavov ostalega sveta. Ker se kulture nenehno in včasih tudi hitro spreminjajo, je težko ustvariti vsebinsko definicijo, ki bi bila uporabna za daljše časovno obdobje (McGuire 1992, 11 – 12).

Funkcionalne definicije določajo religijo glede na to, katere družbene funkcije izpolnjuje. Pri tem je vsebina religijskega verovanja in delovanja manj pomembna od posledic religije. Nekatere izmed funkcij, ki jih vključujejo sociološke definicije religije so: poskus interpretiranja neznanega, personifikacija človeških idealov, integracija kulture in legitimizacija družbenega sistema, projekcija človeških pomenov in družbenih vzorcev na

višje bitje in poskus soočanja s temeljnimi problemi človeškega obstoja. Inkluzivnost funkcionalnega pristopa vključuje tudi pojave, ki jih vsebinske definicije pojmujejo kot nereligijske: ideologije, način življenja, vrednotne sisteme, poglede na svet, medosebne odnose, prostočasne aktivnosti in tako dalje (McGuire 1992, 13 – 14).

Ker imajo tako vsebinske kot funkcionalne definicije slabosti, se sociologi religije v zadnjem času pri definiranju religije vse bolj odločajo za »odprte« definicije. Odprte definicije izhajajo iz teze filozofa Ludwiga Wittgensteina, da nimajo vsi objekti oziroma pojavi, ki nastopajo pod istim imenom, skupnega bistva, temveč so povezani s kompleksno mrežo podobnosti. Nobena posamična lastnost iz mreže družinskih podobnosti ni nujna sestavina posamičnega pojava, prav tako noben pojav ne vsebuje vseh lastnosti pojava. To Wittgensteinovo idejo so sociologi religije aplicirali na religijo ter s tem ugotovili, da ni mogoče določiti bistva religije oziroma neke skupne značilnosti, ki bi veljala za vsako religijo, saj tudi nobena religija ne vsebuje vseh družinskih lastnosti religij. Posledično moramo religijo šteti za pojav z zabrisanimi robovi in tako Edwards navede nekaj najpogostejših družinskih lastnosti religij:

- verovanje v nadnaravna ali superiorna bitja;
- kompleksen pogled na svet, ki vsebuje razlago smisla človekovega življenja;
- vera v posmrtno življenje;
- moralni kodeks;
- verovanje, da ta moralni kodeks sankcionira superiorno bitje ali bitja;
- upoštevanje vprašanja zla v svetu;
- teodiceja kot vprašanje smiselnosti trpljenja;
- molitev in rituali;
- sveti objekti in mesta;
- razodete resnice oziroma resnice, ki se jih šteje za razodete;
- izkustva, kot npr. misticizem in strahospoštovanje;
- globoka in intenzivna skrb za nekaj;
- institucionalizirano družbeno deleženje nekaterih naštetih lastnosti itd (Smrke 2000, 28 – 29).

Taka odprta definicija je veliko bolj primerna za moderno raziskovanje religije in seveda tudi odnosa med religijo in popularno kulturo, saj se za razliko od vsebinskih definicij ne

omejuje le na institucionalizirane zahodne religije. S pojavom novih religijskih gibanj se le-te seveda tudi množično pojavljajo v produktih popularne kulture.

2.2 Popularna kultura

Pri definiranju popularne kulture se soočamo z enakim problemom kot pri definiranju religije, saj ima za vsakogar drugačen pomen. Posebno težavo pa predstavlja tudi časovna umestitev začetka popularne kulture, saj bi se naj po mnenju nekaterih popularna kultura pojavila z industrijsko revolucijo, po mnenju drugih pa šele po drugi svetovni vojni.

Popularno kulturo razlikujemo od visoke (elitne) kulture in ljudske kulture. Vse tri so oblike kulture (pojem, ki vključuje celoten spekter človeške misli in ustvarjanja, ki obkrožajo naše življenje in so kontekst, v katerem živimo). Razlike med tremi klasifikacijami kulture se nanašajo na velikost njihovega občinstva in način, kako se prenašajo. Visoka kultura, ki se pogosto prenaša v pisni obliki, ima namenoma ožje občinstvo in je namenjena osebam, ki imajo bolj prefinjen okus. Ljudska kultura se pogosto prenaša ustno in je tudi omejena na manjše občinstvo. Popularna kultura se lahko prenaša na različne načine, vendar postane popularna skozi množične medije (radio, televizija, filmi, knjige, revije, kiber-komunikacija) (Forbes in Mahan 2005, 2 – 3).

Tony Bennet je v svojem članku *Popular Culture: A Teaching Object* predlagal štiri definicije popularne kulture, katere je nato razširil in dopolnil John Storey, ter tako ustvaril najbolj sistematičen poskus razlage popularne kulture (Parker 2011, 147 – 148). Benettova in Storeyeva prva definicija pravi, da je popularna kultura preprosto tista kultura, ki je najbolj razširjena in priljubljena med ljudmi. Ta definicija sicer ni posebno posrečena, saj je nemogoče določiti neko število, ki bi predstavljala mejo med popularno kulturo in samo kulturo. Druga definicija je kvalitativna in pojasnjuje, da je popularna kultura tisto, kar ostane, ko določimo visoko kulturo. Ta definicija sploh ne določa popularne kulture, temveč to nalogo prenese na določitev, kaj predstavlja visoko kulturo. Največji problem te teze je, da predpostavlja, da se popularna in visoka kultura nikoli ne prekrivata. V tretji definiciji se popularna kultura izenači z množično kulturo, se pravi tisto skomercializirano kulturno industrijo, ki sta jo opisala Horkheimer in Adorno. Množična kultura je kultura, ki jo je omogočil tehnološki razvoj preko uporabe sredstev množične kulturne produkcije. Ta definicija je težavna, ker označi popularno kulturo predindustrijske Evrope za nič več kot ljudsko kulturo, saj ni bila množično producirana,

čeprav je bila množično uporabljana v urbanem okolju. Četrta definicija skuša omiliti tretjo in pravi, da je popularna kultura tista kultura, ki izvira od ljudi. Namen te definicije je, da ne-elitno kulturo razdeli v dobro in slabo in tako ustvari posebno kategorijo pozitivne množične potrošnje. Potemtakem se množična kultura ne enači več s popularno kulturo, temveč je množična kultura le tista popularna kultura, ki jo ustvarjajo industrijske tehnike množične produkcije in se z namenom dobička prodaja množični publiki potrošnikov. Popularna kultura je torej resnično popularna le takrat, ko se upira komercializaciji. Peta definicija izhaja iz Gramscijeve teorije hegemonije in definira popularno kulturo kot mesto boja med upiranjem podrejenih skupin v družbi in silami vključevanja, ki delujejo v interesu dominantnih skupin v družbi. Vendar pa ta definicija sama po sebi ne določa, kaj popularna kultura je, saj ideja hegemonije deluje le kot prikaz, kako visoko in nizko komunicirata ter kako vplivata en na drugega. Hegemonija je namreč proces, ne klasifikacija. Šesta definicija je bolj pristop oziroma metoda analize kot določitev meja. Glavna ideja je, da postmoderna kultura ne zaznava več razlike med visoko in popularno kulturo (Parker 2011, 148 – 158).

Kot lahko vidimo, prava definicija tega, kaj je popularna kultura, niti ne obstaja. Obstaja le več bolj ali manj posrečenih odgovorov na to vprašanje. Za namen mojega diplomskega dela zadostuje razlaga, da popularna kultura obsega oblike človeškega izražanja, ki so množično cenjene od ljudi in razširjene preko množičnih medijev. Primeri popularne kulture vključujejo širok spekter dejavnosti, kot so film, šport, oglaševanje, zabava, popularna glasba, stripi, humor, družbena omrežja, videoigre, moda in še mnoge druge (Beavis in drugi 2013, 421).

2.3 Odnos med religijo in popularno kulturo

Obstoj religijske tematike, sporočil in idej v oblikah popularne kulture so v preteklosti bili predstavljeni na obrobje religijskih študij oziroma so jih večinoma raziskovali le kulturni antropologi, umetnostni zgodovinarji, mitologi ali socialni psihologi. V zadnjih desetletjih pa se je tema religije in popularne kulture povzpela v samo središče zanimanja religijskih študij. Porast novih študijskih predmetov in univerzitetnih učbenikov na temo religije in popularne kulture kaže na naraščajočo pomembnost tega polja raziskovanja danes (Beavis in drugi 2013, 422).

Zaradi revolucije novih družbenih medijev, še posebej naraščajoče priljubljenosti »internetne religije«, se je polje religijskih študij pred približno dvema desetletjema začelo

drastično spreminjati. Sprememba v sodobnem religijskem izražanju je vidna predvsem v porastu spletnih dnevnikov in strani, namenjenih novi generaciji digitalno pismenih vernikov. Spletne oblike religije nakazujejo, da je popularna kultura središče inovativne religijske dejavnosti. Tega se zavedajo tudi tradicionalne religije, saj je na primer papež Benedikt XVI. leta 2012 začel uporabljati Twitter za komunikacijo z verniki. Njegovemu vzoru so sledili ameriški frančiškanski menihi s sprejemanjem priprošenj za molitev preko Twitterja. Ta nova oblika religije je bila poimenovana »vera na doseg prstov« (Reaney v Beavis in drugi 2013, 422).

Religija in popularna kultura sta v razmerju na vsaj štiri različne načine:

- religija v popularni kulturi,
- popularna kultura v religiji,
- popularna kultura kot religija,
- religija in popularna kultura v dialogu (Forbes in Mahan 2005, 10).

Vsakega izmed teh štirih odnosov bom podrobneje predstavila v nadaljevanju.

2.3.1 Religija v popularni kulturi

V to kategorijo spada večina do sedaj spisane literature na temo odnosa med religijo in popularno kulturo. Znotraj tega področja strokovnjaki obravnavajo eksplicitno ali implicitno pojavljanje religioznih tem, jezika in metaforike v elementih popularne kulture. Največ preučevalcev religije se ukvarja z analiziranjem filmov, kjer se religija pojavlja bodisi eksplicitno bodisi implicitno. V prvo kategorijo spadajo filmi, ki se eksplicitno osredotočajo na religijo, najznačilnejši primeri so: *Kristusov pasijon*, *Mali Buda*, *Gandhi*. Veliko filmov vključuje eksplicitne reprezentacije religije ali religijskih likov, čeprav ti sami po sebi niso v središču filma: duhovniki, menihi in redovnice, rabini, gotske katedrale, islamske molitvene preproge, eksorcizmi in podobno. V vseh takih primerih prepoznamo vzorce v upodobitvi religije, pri čemer se pojavlja vprašanje, kaj ti vzorci povedo o ustvarjalcih filmov in občinstvih, ki se nanje odzivajo. Ravno tako pa se religija v filmih pojavlja tudi implicitno. Tak primer so alegorični liki Kristusa, kot je recimo Nezemljan v filmu *E.T.* Gre za nenavadno bitje s sposobnostjo zdravljenja, ki pride na Zemljo, kjer ga mnogi vzljubijo, vendar se ga oblast boji, ker ga ne razume. Na koncu Nezemljan umre ter doživi ponovno vstajenje (Forbes in Mahan 2005, 10 – 11). Med drugim najdemo religijo tudi v videoigrah. Na primeru videoigre *Assassin's Creed* kot

religije v popularni kulturi je Komel (v Komel 2014) raziskoval prikaz orientalizma in verskega terorizma v popularni kulturi.

2.3.2 Popularna kultura v religiji

Ta kategorija se nanaša na prisvajanje določenih elementov popularne kulture s strani religijskih skupin in institucij. Izmed vseh štirih odnosov med religijo in popularno kultura je ta najmanj raziskan.

En primer vpliva množične medijske kulture na religijo se kaže v načinih, kako se je spremenilo čaščenje. V svetiščih se med obredi uporabljajo veliki zaslони, religiozna glasba se je prilagodila modernim pop oblikam, obredi so se skrajšali. Najbolj spretni pri prisvajanju oblik komunikacije modernih množičnih medijev so postali evangeličanski¹ kristjani v Severni in Južni Ameriki. S prilagoditvijo orodjem množičnih medijev se je spremenila oblika njihovega čaščenja in vsebina pridig. Ko so evangeličanski televizijski programi začeli predvajati svoje pogovorne oddaje, so s tem posledično sprejeli tudi zvezdniško kulturo (Mahan v Lynch in drugi 2007, 53).

Postman (v Forbes in Mahan 2005, 13) pravi, da smo se iz dobe tiska preselili v dobo televizije, kar je našo kulturo spremenilo v vizualno. Za dobo televizije je značilna množica razdrobljenih podob, s čimer se daje poudarek občutenju in ne več racionalnosti. Tako Postman označi religijo na televiziji za zabavno vsebino, saj je televizija kot medij namenjena zabavi.

Na katere druge načine si še religija zavedno ali nezavedno sposoja primere, podobe, jezik, teme in predpostavke iz popularne kulture kot orodja za religijske namene? Ali taka sposoja vpliva na religijo na načine, katerih včasih še sama ne zazna? Kaj, na primer, pomeni, ko je domnevno značilna glasba evangeličanske mladinske subkulture izražena v rocku, metalu, alternativnih ali meditativnih glasbenih slogih? Za kaj se gre v trenutno zelo priljubljenem procesu prikazovanja religije kot wellness programa? Ko cerkve privzamejo strategije in tehnike modernega trženja ter občinstvo postane trg in evangelijski produkt, bi morali verniki razumeti te vplive kot učinkovito prilagoditev ali ogrožajočo transformacijo? (Forbes in Mahan 2005, 13).

¹ Tukaj je potrebno omeniti, da avtor najverjetneje govori o evangelijskih, ki so manjša, fundamentalistična skupina znotraj evangeličanov in za katere je značilen teve-evangelizem, ter ne evangeličanih.

Tudi v Sloveniji lahko opazujemo primere popularne kulture v religiji, še posebej na področju glasbe, saj obstajajo krščanski rock bendi, npr. Odsev. Tudi sodobne verske pesmi ne spominjajo več na nekdanjo cerkveno glasbo, temveč so melodije bolj podobne popularni glasbi.

2.3.3 Popularna kultura kot religija

Tretje razmerje med religijo in popularno kulturo nakazuje na to, da mnogim popularna kultura služi kot religija. Pri tem je seveda pomembno, kako religijo definiramo, saj večina diskusij o popularni kulturi kot religiji temelji na funkcionalnih definicijah.

Vsebinske definicije religije pri raziskovanju religije in popularne kulture jasno zarišejo polje raziskovanja. Tako točno vemo, kaj spada v polje raziskovanje pri tem pristopu, ker mora vsebovati strukture, simbole in prakse, ki se nanašajo na eno ali več vsebinskih religij (uporaba hindujskega simbolizma v Bollywoodu, islamski odzivi na danske stripe o preroku Mohamedu...). Omejitev raziskovanja religije in popularne kulture na to področje je smiselno, ker se s tem izognemo konceptualni in metodološki zmedi, ki lahko nastane, ko iščemo religijo izven meja kanona religijskih tradicij in institucij. Vendar pa ima tak pristop k raziskovanju religije, medijev in popularne kulture precejšnje omejitve. Že Luckmann je opozoril, da je tak pristop inherentno konzervativen. Omejitev raziskovanja na teme, povezane z institucionalno religijo, nam preprečuje vpogled v vrednote in verovanja, ki jih ima večina ljudi v vse bolj sekulariziranih modernih družbah (Lynch in drugi 2007, 129 – 130).

Glavni elementi popularne kulture, ki imajo največ navdušencev in lahko posledično funkcionirajo kot religija so šport in druge televizijske vsebine. Izmed vseh športov ima največ privržencev nogomet, ki za mnoge navijače predstavlja religijo, saj ti religiozno spremljajo tekme svojih najljubših klubov, so vedno na tekočem z informacijami o posameznih igralcih, in kar je najpomembnejše, spremljanje nogometa v njih vzbuja občutke, kot ga npr. za kristjana molitev ali obisk maše.

2.3.4 Religija in popularna kultura v dialogu

Druge interakcije med religijo in popularno kulturo nekako ne spadajo v do sedaj omenjene kategorije. Ko se, na primer, cerkveni voditelji vključijo v razpravo o škodljivosti prikazovanja nasilja na televiziji ter v filmih, ne gre za reprezentacijo religije v medijih (religija in popularna kultura), ne za preoblikovanje religije s strani popularne kulture (popularna kultura v religiji) in niti za to, da bi nasilje postalo nekakšna religija (popularna kultura kot religija). Gre namreč za to, da je nasilje v medijih in družbi etična tema, ki se tiče tako religij in vernikov kot tudi celotnega prebivalstva.

Popularna kultura predstavlja vrednote in perspektive o spolnih vlogah, rasi, spolnosti, ekonomskih ciljih, definicijah uspeha, relativnem pomenu mladih in starejših. Ta vprašanja se ne nanašajo direktno na religijo, vendar so moralne teme, na katere se nanašajo religijske vrednote (Forbes in Mahan 2005, 15 – 16).

Ta štiri razmerja med religijo in popularno kulturo niso izključujoče kategorije, temveč jih moramo gledati kot interaktivne kategorije. Krščanski teologi, ki izpostavljajo prisotnost implicitnih teoloških tematik v knjigah ali televizijskih oddajah (religija v popularni kulturi), pogosto vključujejo primerjalne diskusije religijskih in kulturnih predpostavk (religija v dialogu s popularno kulturo) (Forbes in Mahan 2005, 17).

2.4 Hiper-realne religije

Izhajajoč iz Baudrillardove teze o zlomu realnosti je Adam Possamai oblikoval idejo o hiper-realnih religijah.

Baudrillard se je ukvarjal s posebnim vidikom sodobne družbe, zlomom realnosti (t.i. hiper-realnost). Za potrošnike je prišlo do zloma realnega in nerealnega, kar je zbrisalo meje tema dvema kategorijama. Baudrillardova teorija tega zloma je v pomoč pri razumevanju novega duhovnega pojava mešanja religije in popularne kulture, ki je del sodobnega duha časa. Širjenje komunikacije skozi množične medije je pripeljalo do tega, da v kulturi prevladujejo simulacije. To so objekti in diskurzi, ki nimajo trdnega izvora, referenta in temelja. V potrošniški kulturi dobijo znaki pomen iz medsebojnega odnosa, in ne več glede na neko neodvisno realnost oziroma standard. Baudrillardova teorija proizvodne kulture odstranjuje vsako razliko med objekti in prezentacijo. Namesto tega slika družbeni svet, sestavljen iz modelov oziroma »simulakrov«, ki nimajo temelja v

nobeni realnosti, razen lastni. Primer tega je Disneyland, ki ne predstavlja nobene druge realnosti, razen te, ki se odvija v Disneyjevih risankah (Possamai 2009, 83).

V današnji družbi spektakla nekateri duhovni potrošniki najdejo navdih v grozljivkah (npr. dela H.P. Lovecrafta), znanstveni fantastiki (npr. *Vojn zvezd*, *Zvezdne steze*) in fantazijskih zgodbah (npr. *Gospodar prstanov*). S pojmom hiper-realne religije Possamai označuje simulaker religije ustvarjen iz popularne kulture, ki navdihuje vernike/potrošnike na metaforični ravni. Ta tip religije se trenutno šele razvija, vendar lahko pričakujemo njegov porast v bližnji prihodnosti, ko bodo religije postale aktivnejše na spletu (Possamai 2009, 85).

Possamai je razvil tri idealne tipe delovanja na osebnem razvoju posameznika. Prvi tip je razsvetljenski razvoj, ki označuje iskanje direktne notranje izkušnje božanskega ali večji individualni potencial, ki vključuje večji uvid, zavedanje telesa in komuniciranje z drugimi. To vodi k osebni rasti in razvoju latentnih sposobnosti. Drugi tip je instrumentalni razvoj, kar se nanaša na tehnike, ki jih posameznik uporablja za izboljšanje samega sebe z namenom, da bi postal učinkovitejši pri doseganju svojih ciljev. Ta teleologija vodi do želje po postati močnejša oseba v vsakdanjem življenju in se za razliko od prvega tipa ne osredotoča na notranjo izkušnjo, temveč konkretne rezultate, npr. razvoj inteligence, karizme in boljšega počutja v lastnem telesu. V tem smislu je duhovni razvoj sredstvo za doseg zunanjih ciljev. Tretji tip razvoja pa je zabava. Nekateri ljudje prakticirajo določene stvari le za zabavo in druženje. Ti trije tipi so seveda globoko medsebojno povezani, zaradi česar lahko mnogi posamezniki spadajo v več kot le en idealni tip (Possamai 2009, 86).

Vzrok za premik od uporabe popularne kulture kot sekundarnega vira navdiha do prisvojitve popularne kulture kot duhovnega dela samega po sebi Possamai pripisuje internetu. Njegove študije primerov so pokazale, da internet deluje kot zavetišče za hiper-realno. Z demokratizacijo dostopa do spleta so se začele pojavljati religije v kibernetnem prostoru, ki vključujejo aktivno participacijo uporabnikov interneta, kot je na primer sodelovanje v klepetalnicah in/ali izvajanje obredov na spletu. Ta pojav Karaflogka (v Possamai 2009, 90) poimenuje kiber-religije oziroma »nova kiber-religijska gibanja«. Hiper-realne religije, ki uporabljajo popularno kulturo kot primarni vir inspiracije, npr. jediizem, so primer novih kiber-religijskih gibanj. Pri razlagi zakaj in kako se popularna

kultura uporablja kot primarni vir inspiracije za hiper-realne religije na internetu, nam lahko pomaga koncept participativne kulture.

Ljubitelji *Vojne zvezd*, na primer, posnemajo nekatere originalne zgodbe iz filmov in ustvarjajo svoja lastna dela (filme, slike in zgodbe). Internet je omogočil, da so ta dela na voljo vsem, ki imajo dostop do interneta ter ne več le majhnemu krogu ljudi. Ta ljubiteljska dela niso oblikovana po merilih potrošniške kulture, saj niso ustvarjena z namenom prodaje. Participativna kultura tako obsega tudi hiper-realne vernike. Sedaj imajo možnost, da se o svojih duhovnih delih pogovarjajo preko spleta ter jih delijo z drugimi. To omogoča večjemu številu ljudi, da se seznani s temi posebnimi duhovnostmi, kar pred obstojem interneta ne bi bilo mogoče (Possamai 2009, 91).

Kot Possamai sam opozarja, hiper-realne religije niso specifični pojav 21. stoletja. V zahodnih družbah so se pojavile že v 50. in 60. letih prejšnjega stoletja (npr. scientološka cerkev in različne neopoganske skupine). Te zgodnje hiper-realne religije svojo duhovnost definirajo neodvisno od popularne kulture. Za razliko od teh pa je v jediizmu (ki izhaja iz *Vojne zvezd*) in matriksizmu (ki izhaja iz *Matrice*) popularna kultura najpoglavitejši vir inspiracije (Possamai 2009, 89).

Na Possamaijevo idejo o hiper-realnih religijah so se odzvali številni sociologi, med drugimi tudi znana sociologinja religije Eileen Barker, ki pravi, da je sam koncept hiper-realnih religij dvoumen oziroma nejasen, vendar dodaja, da je prav to njegovala največja prednost. Omogoča nam, da opazujemo najnovejše spremembe v religiji in učinke teh sprememb na starejše religije. Istočasno pa spodbuja sociologijo religije, da preučuje tudi sodobne napredke na področju religije. Skozi Possamaijeve koncepte postanejo razlikovalni učinki individualizma, potrošništva in demokratizacije religije še posebej pomembni (Wikipedija 2015).

Do Possamaijevega utemeljevanja hiper-realnih religij je bolj skeptičen Markus Davidsen. Čeprav se strinja, da je Possamai identificiral resnično kategorijo religij, je kritičen do Possamaijevega izhajanja iz Baudrillardovega koncepta hiper-realnosti. Davidsen namreč trdi, da so po Baudrillardu vse religije hiper-realne, saj pripišejo realnost nečemu, kar je družbeno skonstruirano. Za Baudrillarda je religija iluzija modernosti, katera v hiper-realnosti ne more več obstajati, saj naš vrednosti sistem ne vključuje več predestinacije

zla. Obenem pa je bil Baudrillard ciničen do t.i. osvobajajočih učinkov popularne kulture, saj le-ta po njegovem mnenju nima nobenega globljega pomena. Tako Davidsen meni, da tej kategoriji religij ne moremo reči hiper-realne, in ponudi bolj primeren termin »religije, temelječe na fikciji«. Religije, ki temeljijo na fikciji, jemljejo glavni navdih iz fantazijskih pripovedi in ne trdijo, da se nanašajo na realnost, temveč ustvarijo povsem svoj fantazijski svet (Wikipedija 2015).

Cusakova (v Cusack 2013, 371) religije, ki ne temeljijo na realnem svetu, poimenuje »izumljene« religije. Novodobne religije, za razliko od izumljenih, težijo k temu, da načrtno posnemajo model tradicionalnih religij glede njihovega izvora. Tako voditelji novodobnih religij povezujejo nove nauke z že obstoječimi tradicijami, s čimer trdijo, da so to le sodobne preobleke starodavnih modrosti. Njihovi obredi se pogosto zgledujejo po že znanih religijskih običajih. Ko je religija enkrat sprejeta kot avtentična, lahko pride do sprememb, brez, da bi bil ogrožen njen status realne religije. Izumljene religije pa jasno zavračajo te metode vzpostavljanja ideološke ali zgodovinske avtoritete ter odkrito priznajo svoj fiktivni status. S tem zavrnejo kontinuiteto z obstoječimi tradicijami. Izumljene religije priznavajo fikcijo in igro kot popolnoma legitimni vir, na katerem lahko temelji religija (Cusack 2013, 371).

Po Črnič (v Črnič 2012) hiper-realne religije spadajo v kategorijo novih religijskih in duhovnih skupin, ki izhajajo iz sodobnih zahodnih družb.

2.5 Znanstvena fantastika in religija

Znanstvena fantastika ima z Biblijo več skupnega kot bi lahko pričakovali. Obe se namreč ukvarjata z vprašanji kot so: kako smo nastali, kam gremo, kako se naj vedemo, v kaj verujemo. Znanstvena fantastika si zamišlja tudi možno prihodnost religije (v seriji *Zvezdna vrata* je prihodnost človeštva predstavljena kot popolnoma sekularna). Neredki strokovnjaki obravnavajo znanstveno fantastiko kot v osnovi nasprotje religije in postavljajo duhovno in nadnaravno v domeno znanosti.

Znanstvena fantastika je širok žanr poln možnosti, neskončno možnih svetov, ljudi, superljudi in nezemeljskih življenjskih oblik, kar ji daje sposobnost, da zastavlja vprašanja, ki so izven dosega drugih žanrov. Za obravnavo teoloških idej se uporabljajo različne perspektive. Religijske ideje se raziskujejo skozi človeške, nezemeljske in celo robotske religije; raziskujejo se v drugačnih okoljih – tujih planetih, človeških kolonijah,

globinah vesolja. Znanstvena fantastika omogoča avtorju, da ustvari celosten svet, kjer je možno poigravanje z najpomembnejšimi vprašanji (BestScienceFictionBooks.com 2015).

3 Študija primera – TV serija *Zvezdna vrata* SG-1

3.1 Franšiza *Zvezdna vrata*

Televizijska franšiza *Zvezdna vrata* je bila nadaljevanje istoimenskega filma Rolanda Emmericha iz leta 1994, kjer je bil vzpostavljen obstoj ogromnega starodavnega portala, zakopanega v Egiptu. Ko je portal aktiviran, vzpostavi povezavo z drugim portalom in med dvema planetoma ustvari črvino, ki omogoča enosmerno potovanje. Portal na Zemlji je bil zakopan med uporom sužnjev proti vseмогоčnemu Nezemljanu Ra-ju, ki se je izdajal za boga. Portal so ponovno odkrili leta 1928. V današnjem času v Združenih državah Amerike se zbere skupina znanstvenikov in raziskovalcev, katerih cilj je razkriti pomen in odkriti funkcijo kroga. To uspe egiptologu dr. Danielu Jacksonu. Po aktiviranju portala se ekipa odpravi na misijo na planet Abydos, ki spominja na starodavni Egipt. Ra se vrne v vesoljski ladji v obliki piramide, kar razkrije, da so bile egipčanske piramide ogromne pristajalne ploščadi za nezemeljske vesoljske ladje. Film se konča z uničenjem Ra-ja in varno vrnitvijo ekipe, razen Daniela Jacksona, ki se odloči ostati na Abydosu (Kneiss 2010, 77).

Leta 1997 so začeli predvajati serijo *Zvezdna vrata SG-1* na ameriški televiziji. Čeprav je vsebina serije temeljila na filmu iz leta 1994, se je skozi leta oddaljila od osnovnih predpostavk in razvila svojo lastno mitološko superstrukturo. V filmu je portal odprl vrata le na en planet, v seriji pa omogoča potovanje na mnogo različnih planetov, kamor je nezemeljska rasa Goa'uld, ki se je izdajala za bogove, preselila starodavne človeške civilizacije, da bi jim služili kot sužnji. Tematika serije se vrti okrog ekipe SG-1, ki jo sestavljajo poročnik Jack O'Neill, narednica Samantha Carter, egiptolog Daniel Jackson in nekdanji Goa'uld vojak Teal'c, ki prihaja s planeta Chulak.

Serija *Zvezdna vrata* je hitro postala priljubljena pri gledalcih, kar je vodilo do nastanka knjig in videoiger, spletnih forumov, ustvarjanja oboževalcev (ang. fan fiction) in letnih srečanj, tako uradnih (npr. *Wolf Cons* v Evropi in *GateCon* v Kanadi) kot tudi neuradnih, ki jih organizirajo oboževalci (npr. *MediaWest Con* in *Vividcon*). Serija je postala priljubljena tudi izven Severne Amerike, še posebej v Veliki Britaniji, Franciji in Nemčiji (Beeler in Dickson 2006, 1 – 2).

Še vedno pa ohranja naslov najdlje trajajoče ameriške znanstvenofantastične serije. Po podobnem principu so nato posneli še seriji *Zvezdna vrata: Atlantida*, ki je trajala pet sezon in *Zvezdna vrata: Vesolje*, ki je trajala dve sezoni, ter animirano serijo *Zvezdna vrata: Neskončnost*, katero so zaradi slabe gledanosti ukinili že po prvi sezoni.

3.2 Religije prisotne v seriji

3.2.1 »Goa'uld«

Goa'uld je rasa inteligentnih parazitskih bitij, izhajajoč s planeta, poimenovanega P3X-888, ki izkoriščajo druge vrste za uporabo teles, med drugim tudi ljudi. Njihova najznačilnejša lastnost je genetski spomin, ki potomcem omogoča, da podedujejo spomin vseh svojih prednikov in se že rodijo inteligentni. Zaradi napredne tehnologije, s katero upravljajo, jih imajo ljudstva, katerim vladajo, za bogove. Tudi sam izraz »goa'uld« v njihovem jeziku pomeni »bog«. Rase, ki se jim ne podredijo, pomorijo brez usmiljenja. Za Goa'ulda je spol stvar osebne izbire in ni vedno izražen s telesom, katerega okupira. Do neke mere so zmožni čutiti in izražati ljubezen do svojega partnerja in otrok. Goa'uldi se razmnožujejo tako, da Kraljice izležejo ličinke. Spolno razmnoževanje Goa'uldov v telesu gostitelja je tabu, saj bi otrok, spočet na tak način, posedoval vse znanje Goa'uldov in bi lahko izdal dejstvo, da v resnici niso bogovi, temveč so le tehnološko naprednejši od drugih bitij (Stargate Wiki 2015).

Goa'uldi so večinoma zapustili rodni planet, ko so razvozlati Zvezdna vrata ter se razširili po celotni galaksiji. Sčasoma so Goa'uldi začeli izumirati, dokler ni v 8. ali 9. tisočletju pr.n.š. Ra odkril Zemljo in ugotovil, da so ljudje veliko bolj primerni kot gostitelji. Goa'uldi so na Zemlji vladali več tisoč let z izdajanjem za bogove iz klasičnih religij. Iz ljudi so ustvarili raso Jaffa, ki so jim služili kot vojaki in inkubatorji za njihove mladiče. Ko so se v 3. tisočletju pr.n.š. ljudje uprli vladavini Ra-ja, Goa'uldi iz neznanega razloga niso več obiskali Zemlje do 20. stoletja n.š., ko so bila zvezdna vrata ponovno aktivirana. Najpomembnejši Goa'uldi so poimenovani po bogovih iz starodavnih mitologij, večinoma egipčanske: Amunet, Anubis, Apophis, Baal, Kronos, Hathor, Heru-ur, Osiris, Ra...

3.2.2 »Asgard«

Asgard je človekoljubna, tehnološko napredna rasa iz galaksije Ida, ki je večkrat obiskala zemljo. Podobno kot Goa'uldi so uporabljali krinko bogov, kar je vodilo k nastanku

nordijske mitologije. Njihov jezik je vplival na razvoj germanskih jezikov, za pisanje so uporabljali rune (Stargate Wiki 2015).

Po izgledu so majhni sivi vesoljci. Ker se niso bili zmožni več spolno razmnoževati, so se začeli klonirati, kar je sčasoma privedlo do degeneracije DNK in izumrtja rase. Zaradi svoje tehnološke razvitosti so bili glavni zaveznik ljudi v boju proti Goa'uldom in kasneje tudi Ori. Že v preteklosti so množico planetov v naši galaksiji varovali pred napadi Goa'uldov.

3.2.3 »Ori«

Ori so bili evolvirani ljudje. Ugotovili so, kako priti na višjo raven obstoja, s čimer so se ootresli svojih teles in bivali v obliki enegije. S svojim znanjem in močjo so zahtevali, da jih smrtniki častijo, saj pride preko človeškega verovanja v Ori do fizičnega prenosa energije, ki vzvišenemu bitju poveča nadnaravne sposobnosti. Ko so bili še ljudje, so bili skupaj s Starodavnimi enotno ljudstvo. Sčasoma se je med njimi pojavil razdor, saj so se Ori čedalje bolj opirali na religijo, Starodavni pa na tehnologijo. Ko so se povzpeli na višjo raven obstoja, so Starodavni sklenili, da se ne bodo vmešavali v zadeve ljudi in bodo živeli povsem ločeno od materialnega sveta. Za razliko od njih pa so Ori pričeli ljudi poučevati o svoji religiji, ki so jo poimenovali »Izvor« (ang. Origin). Svojim podanikom so obljubljali višjo raven obstoja, česar seveda niso nameravali uresničiti. Vero so širili s pomočjo priorjev (Stargate Wiki 2015).

V seriji *Zvezdna vrata* so se prvič pojavili v 9. sezoni, ko so zamenjali Goa'ulde kot glavne nasprotnike. Poleg napredne tehnologije, imajo Ori tudi nadnaravne sposobnosti. Glavni element te religije je ogenj, ki ima v mnogih modernih religijah negativen prizvok in tako že od začetka daje čutiti, da so Ori zlobni. Med domorodci v galaksiji, iz katere Ori izhajajo, obstajajo skupine heretikov, ki ne verjamejo, da so Ori bogovi in skušajo poiskati prepovedane zgodovinske knjige, da bi to tudi dokazali. Na planete, kjer še ni bilo religije Ori so najprej poslali priorje, ki so pridigali in delili kopije knjige »Izvor«. Ori so priorjem podelili nadnaravne sposobnosti, s katerimi so izvajali »čudeže«, da bi ljudi prepričali o resničnosti vere. Če se ljudje niso hoteli spreobrniti, so jih napadli s pomočjo svojih nadnaravnih sposobnosti in naprednega orožja ter pomorili celotno populacijo.

3.3 Religiozni elementi v seriji

Če se sedaj vrnemo na Edwardsov seznam družinskih lastnosti religij, ugotovimo, da so v seriji vsekakor prisotne religije, saj lahko prepoznamo kar nekaj značilnosti religij. V prvi vrsti gre za verovanje v nadnaravna ali superiorna bitja, in sicer v vseh treh primerih. Tako Goa'ulde kot tudi Asgardce in Ori mnoga ljudstva častijo kot bogove. Vera v posmrtno življenje ima pomembno vlogo pri Ori vernikih, saj jim je obljubljen vnebohod, s čimer je povezano vprašanje smiselnosti trpljenja, saj verjamejo, da bodo za svoje zemeljsko trpljenje poplačani. Prav tako ima pri Ori pomembno vlogo moralni kodeks in verovanje, da ta moralni kodeks sankcionirajo superiorna bitja. Za vse tri religije je značilna molitev in rituali, ter sveti objekti in mesta. Pri Goa'uldi in Ori pa je posebej izpostavljen mysticism in strahospoštovanje do bogov.

Grški filozof Evhemer (3. – 4. stoletje pr.n.š.) je predpostavljal, da večina bogov temelji na preteklih resničnih človeških vladarjev, njihovih dejanjih in resničnih dogodkih ter, da v mitologiji obstajajo ostanki resnične zgodovine. Pretekli vladarji so tako kot (takratni) faraoni bili postavljeni za bogove, vendar ne iz spoštovanja ljudstva, ki so jim vladali, temveč zaradi osebne koristi. To idejo so prevzeli krščanski filozofi, med njimi tudi Ciprijan Kartaški, ki pravi tako:

Znano je, da tisti, ki jih preprosti ljudje častijo, niso bogovi. Nekoč so bili kralji, ki so jih zaradi spominjanja njihovega vladanja oboževali tudi po smrti. Tako so jim postavili templje in izklesali podobe, da bi ohranili obraze umrlih; žrtvovali so ljudi in slavili praznike, da bi jim izkazali čast. Za potomce so postali sveti ti obredi, ki so prvotnim udeležencem služili kot uteha (Kneiss 2010, 84).

S povezovanjem bogov s preteklostjo so ti postali povsem običajen pojav. V krščanskem kontekstu ni bilo njihovo božanstvo le zanikano, temveč so jih označili kot demone, kar je enega in edinega boga prikazalo kot nekaj povsem drugačnega. Krščanski bog je transcendentalna različica judovskega boga; slednjega se ne smatra kot zgodovinsko osebo, temveč stvarnika in posebljenje zgodovine (Kneiss 2010, 83-84).

Evhemerizem je glavna ideja serije *Zvezdna vrata SG-1*, saj bogove razkrinka kot resnične (čeprav ne človeške) vladarje, ki so v preteklosti vladali posameznim civilizacijam. Bogovi iz nordijske mitologije so Nezemljani, ki sicer svojemu ljudstvu niso vladali,

ampak so skrbeli za njihovo dobrobit in jih ščitili pred sovražniki. Nasprotno pa so bogovi iz egipčanske mitologije svojemu ljudstvu vladali kot faraoni in jih izkoriščali za osebno korist. Osrednja ideja serije torej izhaja iz tega, da mitologija temelji na resničnih zgodovinskih dogodkih.

Že od samega začetka je v seriji vladala preprosta kritika religije. Goa'uldi so se predstavljali kot bogovi (npr. Ra, Apophis, Anubis, Osiris), da so lahko vladali ljudem. Toda tukaj ne gre za neko realno religijo, temveč le za politično situacijo, kjer je napredna rasa zaslužnija tehnološko podrejene rase. Ker se je serija na začetku ukvarjala z religijsko tematiko in ni bila toliko usmerjena proti religiji sami, temveč tiraniji, ki so jo nad ljudstvi izvajala bitja, ki so se predstavljala kot bogovi, je bila priljubljena tudi med krščanskimi ljubitelji znanstvene fantastike. Ključna ponavljajoča tema v seriji je »vnebohod«, kar pomeni, da posameznik, ki si je pridobil zadostno stopnjo znanja in modrosti zapusti svoje fizično telo in se spremeni v nesmrtno obliko energije. Ta metafizični element se lahko poveže z večino sistemov verovanja: materialist vidi to kot tehnološko nesmrtnost, liberalno usmerjeni kristjan vidi to kot analogijo nebesom, še najbolj pa se to sklada z budizmom, saj je pot do »vnebohoda« meditacija in iskanje razsvetljenja. »Starodavni« se kot energijska bitja ne vmešavajo v zadeve ljudi, kar v krščanski teologiji sovпада z idejo, da obstoj zla ne nasprotuje ideji o dobrem bogu, saj je zlo na svetu le posledica tega, da imamo ljudje svobodno voljo (Bateman 2009).

V zadnjih dveh sezonah Goa'ulde zamenja nov sovražnik Ori. Ta rasa vzvišenih bitij deluje kot nasprotje Starodavnih, saj se rade volje vmešavajo v zadeve ljudi, se jim predstavljajo kot bogovi in jih zaslužnijo s pomočjo duhovnikov imenovanih priorji, ki pridigajo sveto knjigo Izvor. Ori lahko razumemo kot parodijo krščanstva, saj je organizirana religija satirično prikazana kot destruktivna.

3.4 Odziv na serijo

Serija *Zvezdna vrata SG-1* je bila med občinstvom izjemno priljubljena, saj jo je vsak teden spremljalo okrog dva milijona gledalcev le v ZDA. Skupnost ljubiteljev serije je začela ustvarjati svoje lastne zgodbe na temo serije, do sedaj jih je bilo na spletu objavljenih več tisoč. Nastale so tudi številne knjige, videoigre, spletni forumi, organizirajo pa se tudi raznovrstna letna srečanja ljubiteljev serije.

Čeprav je bila serija *Zvezdna vrata SG-1* priljubljena med gledalci in ima status najdlje trajajoče ameriške znanstvenofantastične serije ter druge nasploh², ji ni uspelo pridobiti tolikšnega števila zvestih privržencev kot seriji *Zvezdne steze*, ki velja za absolutno najbolj priljubljen fenomen popularne kulture. Od drugih podobnih produktov popularne kulture se razlikuje po širini in globini udejstvovanja svojih privržencev, ki skušajo fiktivni svet iz serije povezati z realnim svetom.

Med serijama *Zvezdna vrata* in *Zvezdne steze* je možno potegniti kar nekaj vzporednic. Tudi v *Zvezdnih stezah* so bogovi predstavljeni kot Nezemljani, saj se v eni epizodi pojavi grški bog Apolon, ki zahteva, da ga popotniki častijo. Izkaže se, da je eden izmed mnogih Nezemljanov, ki so obiskali Zemljo pred približno 5.000 leti in bili povod za nastanek grške mitologije. Prav tako je v obeh serijah velik poudarek na znanosti in tehnologiji ter ameriškem konceptu ekspanzije.

Čeprav gre na začetku tudi pri *Zvezdnih stezah* za razkrinkanje lažnih bogov (večinoma super inteligentnih računalnikov), ki s pomočjo napredne tehnologije preslepijo druge rase, da jih častijo, v poznejših sezonah ta trend izpodrinejo vse pogostejši vstavki duhovnosti. Najverjetneje je prav ta razlika tisto, zaradi česar so *Zvezdne steze* dosegle tolikšno število privržencev, saj se v tematiki serije skriva nek etični duh, ki je še posebej blizu krščanstvu. Tudi pozitivna naravnost do prihodnosti in vera, da bo dobro premagalo zlo, je temeljna ideja krščanstva in drugih religij. Ker je ta koncept globoko zasidran v kolektivni družbeni zavesti, imajo tiste nanizanke, ki igrajo na to noto, več možnosti za uspeh. V *Zvezdnih vratih* pa ni poudarka na duhovnosti, temveč se vseskozi borijo proti lažnim bogovom, dokler jih na koncu vseh ne uničijo. Še tisti lažni bogovi, ki so delali v dobro ljudi, umrejo. Iz tega pa izhaja še ena pomembna razlika med *Zvezdnimi vrati* in *Stezami*, in sicer ta, da v prvi seriji tehnologija ni vsemogočna, saj Asgard, kot ena izmed tehnološko najbolj naprednih ras ni zmogla preživeti. V *Zvezdnih stezah* je vera v znanost in tehnologijo neomajna, razum premaga vse, kar je tudi ena izmed glavnih predpostavk kulturne religije omenjene serije.

Serija *Zvezdne steze* so eden izmed najboljših primerov za opazovanje religije v popularni kulturi. Poleg jasno definiranega verskega sistema in vizije prihodnosti, so dejanja njenih

² Najdlje trajajoča je britanska serija *Doctor Who*.

privržencev usmerjena k sodelovanju v tej viziji in njeni uresničitvi. Gre za religijo s središčnim mitom razvoja, ki ljudem pomaga živeti v prihodnost. Sredstvi za uresničitev te prihodnosti sta znanost in tehnologija, zato ju moramo znotraj religijskega okvirja razumeti kot tisto, kar daje človeštvu nov zagon. Pozitivni pogled na prihodnost je eden izmed najpogostejših razlogov za priljubljenost serije. Težave, kot so revščina, vojne in bolezni, so bile izbrisane z obličja Zemlje, zato ji grožnje predstavljajo večinoma le Nezemljani. Trdno verujejo, da je človeštvo sposobno rešiti svoje družbene in tehnične probleme z uporabo razuma, znanosti in tehnologije. *Zvezdne steze* so projekcija ameriške ekspanzionistične preteklosti v prihodnost, nenehno iskanje znanje, prostora in virov. Ustvarjalci *Zvezdnih stez* so pri ustvarjanju serije imeli v mislih filozofijo, kjer ljudje prevzamejo nadzor nad svojo lastno usodo in posledično tudi prihodnostjo (Jindra v Forbes in Mahan 2005, 162-163). V tem se kulturna religija *Zvezdnih stez* razlikuje od tradicionalne krščanske misli, saj tehnologija dejansko ponuja rešitve za vse vrste težav, medtem ko krščanstvo deluje le tolažilno. V tem pogledu je ta hiper-realna religija podobna sekularni religiji znanosti, ki deluje po principu vere v moč napredka. Poleg tega pa je s krščanskega vidika povsem nemogoče, da bi ljudje vzeli usodo v svoje roke.

V povezavi z *Zvezdnimi vrati* se sicer pojavijo zametki nečesa, čemur bi lahko rekli hiper-realna religija z vzpostavitev posebnih strani in skupine na Facebooku, poimenovane »Hallowed are the Ori« (Facebook.com 2015). Če jo skušamo opredeliti glede na Possamaijevo klasifikacijo delovanja hiper-realnih religij na osebnem razvoju posameznika v tri idealne tipe, lahko predvidevamo, da spada v tretji tip in so privrženci to religijo »prakticirali« zgolj z namenom zabave in druženja. To sklepamo po tem, da ni nikjer točno navedeno, kaj je religija Ori, kaj so njene vrednote in verovanja. Zaradi izredno majhnega števila sodelujočih (na Facebook strani 77, v skupini 17), je stran sčasoma zamrla.

Pomemben element hiper-realnih religij, ki se pojavi med privrženci serije je participativna kultura, ki vključuje diskutiranje med privrženci na raznoraznih forumih, ustvarjanje zgodb na temo serije, izdelovanje kostumov, snemanje kratkih videoposnetkov... Pomembnost izdelkov participativne kulture je v tem, da niso podvrženi tržnim merilom popularne kulture, temveč se v njih dejansko odraža duh ustvarjalca. Produkti popularne kulture so namreč ustvarjeni z namenom čim večje prodaje, zato lahko rečemo, da so na nek način cenzurirani, saj ugajajo trgu in ni nujno, da

izražajo mišljenje in osebnost ustvarjalca. Na razmah participativne kulture ima velik vpliv razvoj interneta, saj lahko tam vsak posameznik postavi na ogled svojo »iskreno« umetnost. Participativna kultura tako deluje kot protiutež izdelkom množične popularne kulture, ki so namenjeni le prodaji.

4 Zaključek

V postmodernizmu je prišlo do korenitih sprememb v sociokulturnih vidikih naše zahodne družbe. Tem spremembam se ni izognila niti religija, ki je postala del potrošniške kulture. V nasprotju s pričakovanji nekaterih družboslovcev v preteklosti, religija še ni izumrla in, vsaj v bližnji preteklosti, niti ne bo. Se je pa sam način doživljanja in dojemanja religije zelo spremenil. Religija ni več toliko družbena zadeva, ampak je postala bolj osebna. Vsak posameznik prakticira religijo na svoj način. Pri tem pogosto prihaja do eklektične mešanice mnogih duhovnosti in religij, ki so na voljo na religijskem trgu. Nekatere izmed teh religij so se toliko prilagodile postmodernizmu, da so začele mešati popularno kulturo z že obstoječimi religijami in filozofijami, brez ozira na resničnost izvora verskega sistema.

S pojavom množičnih medijev in komercializacije popularne kulture, se je sociologom religije začelo zastavljati vprašanje, kaj to pomeni za religijo oziroma v kakšnem odnosu sta religija in popularna kultura. Tako so zastavili štiri glavne kategorije odnosa med religijo in popularno kulturo, in sicer: religija v popularni kulturi, popularna kultura v religiji, popularna kultura kot religija ter religija in popularna kultura v dialogu.

Istočasno se je pojavila tudi nova kategorija religij, ki ne temelji več na realnosti, temveč v fiktivnem svetu. Tako imenovane hiper-realne religije so se sicer pojavile že v sredini 20. stoletja, toda pravi razcvet so doživele z razvojem in širjenjem interneta, saj le-ta omogoča aktivno participacijo velikemu številu podobno mislečih posameznikov. Najbolj razširjene »internetne religije« so jediizem, matriksizem in trekijevstvo³.

V seriji *Zvezdna vrata* se pojavi kolaž različnih religij. Dve izmed teh temeljita na klasičnih mitologijah (egipčanski in nordijski), ena pa je izmišljena. Temeljna predpostavka je, da bogovi niso resnični, temveč so le nezemeljska bitja, ki posedujejo visoko napredno tehnologijo in/ali nadnaravne sposobnosti, s čimer manj razvite rase zlahka ukanijo, da so bogovi. Rasa Asgard svojo visoko tehnološko razvitost uporablja za to, pomaga ljudem pri preživetju ter, da jih ščiti pred sovražno raso Goa'uld. Asgard so edini »bogovi«, ki ljudem, ki jih častijo, ne želijo škodovati oziroma jih izkoriščati,

³ Trekiji so ljubitelji serije *Zvezdne steze*.

temveč jim le pomagajo, da bi tudi oni nekoč dosegli enako stopnjo razvitosti. Goa'uldi so ljudi z Zemlje razselili po galaksiji z namenom, da bi si sami podredili več planetov. Ker so kačam podobna rasa, ki živi v vodi, rabijo človeška telesa, da se lahko gibajo po kopnem. Vse, ki jih niso pripravljeni častiti in jim služiti, brez pomisleka ubijejo. Tretjo religijo pa predstavljajo Ori, bitja, ki so doživela »vnebohod« in živijo v obliki energije ter s svojo napredno tehnologijo in nadnaravnimi sposobnostmi prisiljujejo tehnološko manj napredne rase, da jih častijo. Čeprav je ta religija izmišljena, gledalec dobi občutek, da gre za satirično prezentacijo tradicionalnih religij, še posebej krščanstva.

Čeprav so glavna tematika serije različne religije, v tem primeru ne moremo reči, da so ljubitelji serije ustvarili hiper-realno religijo. Na socialnem omrežju Facebook se je sicer pojavilo nekaj privržencev religije Ori, vendar je njihova participacija sčasoma zamrla. Razlog za to lahko iščemo v tem, da v *Zvezdnih vratih* manjka nek točno določen vrednotni sistem, ki bi ga oboževalci lahko aplicirali na vsakdanje življenje in je bil povod za nastanek jediizma in trekijev. Ti dve hiper-realni religiji imata namreč določene vrednote in verski sistem, kateremu verniki sledijo v vsakdanjem življenju. Iz tega lahko zaključimo, da so *Zvezdna vrata* bolj zabavna serija, medtem ko npr. *Zvezdne steze* in *Vojna zvezd* nosijo neko globlje sporočilo, ki so ga ljubitelji znali razbrati in ga uporabiti v realnem življenju. Drugi razlog pa je najverjetneje izjemna kritičnost do religije v seriji, ki na koncu pripelje do razkrinkanja in uničenja vseh lažnih bogov. Serija pošilja sporočilo, da so bogovi vsiljeni ter da so verniki žrtev krute manipulacije. Čeprav je podobna kritičnost značilna tudi za *Zvezdne steze*, so tam vseeno prikazani določeni pozitivni elementi duhovnosti. Zaradi stoletij trajajočega vpliva religije na kolektivno zavest zahodne kulture, le-ta ni popolnoma sekularizirana, zato je gledalcem težko sprejeti dejstvo, da je vsakršno verovanje nesmiselno. Vseeno pa *Zvezdna vrata* delujejo v smislu popularne kulture kot religije, saj so ljubitelji še zmeraj aktivni na forumih in skušajo doseči, da bi se serija vrnila na male zaslone.

Za večje razumevanje delovanja znanstvenofantastičnih vsebin kot religij, bi bilo potrebno pridobiti podatke o strukturi gledalcev. Lahko sicer predvidevamo, da gre za mlajše pripadnike srednjega sloja, ki so razmeroma dobro izobraženi in distancirani od trpljenjske različice krščanstva. V kolikor bi verska struktura gledalcev odstopala od splošne verske strukture prebivalcev, bi nam ti podatki morda odgovorili na vprašanje, ali take serije funkcionirajo kot surogatna religija.

Čeprav nimamo podatkov o strukturi gledalcev znanstvenofantastičnih serij, imamo podatke o številu pripadnikov jedi vitezov, kar nam lahko služi kot zanimiv prikaz, kako so hiper-realne religije dejansko razširjene. Po podatkih iz leta 2011 (BBC 2014) je bilo v Angliji in Walesu 176.632 jediistov, v Avstraliji 65.000, Kanadi 9.000 in na Češkem 15.070. Podatki za Slovenijo na žalost ne obstajajo, vendar lahko z veliko gotovostjo trdimo, da je število pripadnikov precej majhno. V Sloveniji obstaja Društvo ljubiteljev znanstvene fantastike in fantazije Prizma, kjer so precej aktivni privrženci *Zvezdnih stez* in so organizirali tudi nekaj srečanj ljubiteljev serije. Na žalost pa ni nobenih podatkov, če so kateri izmed slovenskih ljubiteljev serije tudi pripadniki kulturne religije *Zvezdne steze*. To bi bila vsekakor zanimiva tema za prihodnje raziskovanje. Slovenski ljubitelji franšize *Zvezdna vrata* pa so aktivni predvsem na spletu. Majhnost Slovenije in še vedno precej močna tradicionalnost družbe sta vsekakor dva izmed glavnih razlogov, da se v slovenski javnosti hiper-realne religije pojavljajo izjemno redko..

Zahodne družbe so v procesu sekularizacije, kar se tiče tradicionalnih religij in nove oblike religije so simptom te sekularizacije. Tako danes ni več pomembno, da določena religija izvira iz neke tradicije, važno je le, kakšen pomen ima ta religija za svoje vernike. Tako produkti popularne kulture, kot so npr. različni športi in fantazijski žanri za mnoge postanejo surogatna religija.

5 Literatura

1. Bateman, Chris. 2009. Religion in Science Fiction (4): Stargate. *Only a Game*, 14. maj. Dostopno prek: http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2009/05/religion-in-science-fiction-4-stargate.html (10. avgust 2015).
2. Beavis, Mary Ann, Scott Daniel Dunbar in Chris Klassen. 2013. The Journal of Religion and Popular Culture: more than old wine in new bottles. *Religion* 43 (3). Dostopno prek: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0048721X.2013.801715#.VeI1QPntmko> (25. avgust 2015).
3. Beeler, Stanley W. in Lisa Dickson, ur. 2006. *Reading Stargate SG-1*. Dostopno prek: <http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/ebookview/ebook/bmx1YmtfXzE3NDUwN19fQU41?sid=e1736487-f440-4724-9ef5-9b5720969a30@sessionmgr4005&vid=6&format=EB&rid=1> (25. avgust 2015).
4. Best Science Fiction Books. 2015. *Religious Science Fiction*. Dostopno prek: <http://bestsciencefictionbooks.com/religious-science-fiction.php> (30. avgust 2015).
5. Cusack, Carole M. 2013. Play, narrative and the creation of religion: Extending the theoretical base of 'invented religions'. *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal* 14 (4). Dostopno prek: <http://www.tandfonline-com.nukweb.nuk.uni-lj.si/doi/full/10.1080/14755610.2013.838797#abstract> (25. avgust 2015).
6. Črnič, Aleš. 2012. *Na vodnarjevem valu*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
7. De Castella, Tom. 2014 Have Jedi created a new 'religion'? *BBC News Magazine*, 25. oktober. Dostopno prek: <http://www.bbc.com/news/magazine-29753530> (30. avgust 2015).
8. Facebook. 2015a. *Hallowed are the Ori*. Dostopno prek: <https://www.facebook.com/alltheunbelieverswillbelayedtoest?fref=ts> (26. avgust).
9. --- 2015b. *Hallowed are the Ori!!!*. Dostopno prek: <https://www.facebook.com/groups/269208148790/?fref=ts> (26. avgust).
10. Forbes, Bruce David in Jeffrey H. Mahan, ur. 2005. *Religion and Popular Culture in America*. Berkeley: University of California Press.
11. Kneiss, Phillip. 2010. *The Emancipation of the Soul: Memes of Destiny in American Mythological Television*. Dostopno prek: <http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/ebookview/ebook/bmx1YmtfXzQ4Nzk5OV9fQU41?sid=5b526977-253c-4273-a649-6764f7785807@sessionmgr4002&vid=3&format=EB&rid=1> (20. avgust 2015).

12. Komel, Mirt. 2014. Orientalism in Assassin's Creed: Self-orinetalizing the assassins from forerunners of modernem terrorism into occidentalized heroes. *Teorija in praksa* 51 (1): 72–90.
13. Lynch, Gordon, ur. 2007. *Between Sacred and Profane: Researching Religion and Popular Culture*. Dostopno prek: <http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.sieds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzI0MzM0MV9fQU41?sid=5b526977-253c-4273-a649-6764f7785807@sessionmgr4002&vid=4&format=EB&rid=1> (20. avgust 2015).
14. McGrath, James F. 2014. Future Faith. *Phi Kappa Phi Forum* 94 (1). Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/pdfviewer/pdfviewer?Sid=5107c445-361c-4d43-8515-b1ea20dca5d2%40sessionmgr114&vid=5&hid=121> (27. avgust 2015).
15. McGuire, Meredith B. 1992. *Religion: The Social Context*. Belmont: Wadsworth Inc.
16. Parker, Holt N. 2011. Toward a Definition of Popular Culture. *History & Theory* 50 (2). Dostopno prek: <http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/detail/detail?sid=e965df8e-9749-4dcc-acde-1cb88c9c7540%40sessionmgr4002&vid=6&hid=4203&bdata=Jmxhbm9c2wmc2l0ZT1lZHMtY2ZQ%3d%3d#AN=60153628&db=a9h> (10. avgust 2015).
17. Possamai, Adam. 2009. *Sociology of Religion for Generations X and Y*. London in Oakville: Equinox Publishing Ltd.
18. Smrke, Marjan. 2000. *Svetovne religije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
19. *Stargate Wiki*. 2015. Dostopno prek: http://stargate.wikia.com/wiki/Stargate_Wiki (20. avgust 2015).
20. Stark, Rodney in William Sims Bainbridge. 2007. *Teorija religije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
21. Wikipedija. 2015. *Hyper-real religion*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Hyper-real_Religion (20. avgust).