

Παιδαγωγική και Διδακτική Μεθοδολογία της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης:
Διδάσκοντας Θεολογία και Θρησκευολογία στην Α/θμια και Β/θμια Εκπαίδευση

ΔΕ 24 - Σύγχρονα θρησκευτικά φαινόμενα της νεανικής κουλτούρας

Δρ. Δημήτριος Ουλής, θεολόγος,

Διδάσκων στο τμήμα Κοινωνικής Θεολογίας και Θρησκευολογίας ΕΚΠΑ

1. Εισαγωγικά: «Νέα Θρησκευτική Συνείδηση» και «Νέα Πνευματικότητα».

Από τη δεκαετία του '60 και εφεξής παρατηρούνται ριζικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο ο «δυτικός» άνθρωπος αισθάνεται θρησκευόμενος και συμπεριφέρεται ως τέτοιος. Στον χώρο της Κοινωνιολογίας της Θρησκείας αποτελεί πλέον κοινό τόπο ότι η συγκεκριμένη δεκαετία σηματοδότησε την ανάδυση μίας «Νέας Θρησκευτικής Συνείδησης» (New Religious Consciousness),¹ προκαλώντας την κατακόρυφη αύξηση του ενδιαφέροντος για τη θρησκεία, με ταυτόχρονη, όμως, απόρριψη του Χριστιανισμού και των παραδοσιακών θεσμικών φορέων του (εκκλησίες, ομολογίες). Ένα ισχυρό, πολυσυλλεκτικό ρεύμα εναλλακτικής θρησκευτικής έκφρασης κατέκλυσε σταδιακά τον δυτικό κόσμο, στερώντας από τον Χριστιανισμό την θρησκευτική πρωτοκαθεδρία και αμφισβητώντας ριζικά το ιδεολόγημα της εκκοσμίκευσης. Η ενδελεχής ανάλυση των αιτιών που οδήγησαν σε αυτήν τη μετατόπιση θα μας πήγαινε πολύ μακριά. Για τις ανάγκες του παρόντος μαθήματος θα αρκούσε μονάχα να επισημάνουμε ότι οι αιτίες του φαινομένου θα πρέπει να αναζητηθούν σε δύο κυρίως κατευθύνσεις. Η πρώτη, συνδέεται με τον λεγόμενο «Θάνατο του Θεού», δηλαδή τη χρεοκοπία της χριστιανικής μεταφυσικής κληρονομιάς και την παράλληλη απαξίωση του εκκλησιαστικού θεσμού. Η χριστιανική πίστη έπαψε να αποτελεί τον άξονα της κοινωνικής θέσμησης και του συλλογικού ήθους, η περίοδος της πνευματικής και πολιτικής επικυριαρχίας της εκκλησίας έληξε και μαζί της κατέρρευσε ο κόσμος της παραδοσιακότητας.

Η δεύτερη κατεύθυνση σχετίζεται με τα ίδια τα αδιέξοδα της Νεωτερικότητας και το ξεθώριασμα των λεγόμενων «μεγάλων αφηγήσεων» (Lyotard), τα οποία βρίσκονται στον πυρήνα της. Οι δύο Παγκόσμιοι Πόλεμοι, που σάρωσαν την Ευρώπη και αιματοκύλησαν τους λαούς της, άφησαν πίσω τους σωρούς τα ερείπια των αξιών, των ιδεών και των ελπίδων που είχε εκθρέψει η ουμανιστική παράδοση, η τεχνολογική πρόοδος και ο εργαλειακός ρασιοναλισμός των Νέων Χρόνων. Η έντονη κρίση νοήματος ώθησε την μεταπολεμική νεολαία να αναζητήσει νέες αξίες και ιδανικά. Καθώς η απόρριψη του Χριστιανισμού δεν σημαίνει αναγκαστικά και απόρριψη της θρησκείας ως τέτοιας, πολλοί νέοι άνθρωποι κινήθηκαν προς εναλλακτικές ατραπούς θρησκευτικής εμπειρίας και έκφρασης. Το ευρύτερο πολιτικό και κοινωνικό κλίμα των δεκαετιών του 1960 και '70 ευνόησε την πνευματική αυτή αναζήτηση και στο πλαίσιο της συντελέστηκε η γνωριμία της πνευματικής και καλλιτεχνικής πρωτοπορίας, αλλά και μεγάλης μερίδας εξεγερμένων νέων, με ένα ευρύτατο φάσμα από θρησκευτικές ιδέες και πρακτικές που είχαν μόλις μεταναστεύσει από την Ανατολή για να μεταφυτευθούν με επιτυχία στη Δύση.

Κοινή συνισταμένη του πλήθους των πνευματικών και κοινωνικών ζυμώσεων που έλαβαν χώρα τη συγκεκριμένη δεκαετία² υπήρξε το φαινόμενο που οι θρησκευολόγοι αποκαλούν «Νέα» ή «Εναλλακτική»

¹ Για τα ιστορικά και πραγματολογικά δεδομένα της «Νέας Θρησκευτικής Συνείδησης», βλ. Παπαλεξανδρόπουλος, 1994, σσ. 143-171. Για μια χαρτογράφηση των φαινομενολογικών της χαρακτηριστικών, αξεπέραστος παραμένει μέχρι σήμερα ο συλλογικός τόμος των Bellah & Glock, 1976.

² Σε σχέση με τις ζυμώσεις αυτές, ο Σίντνεϋ Άλστρομ επισημαίνει: «Η δεκαετία βίωσε πράγματι μία θεμελιώδη μετάβαση, όσον αφορά στις αμερικανικές ηθικές και θρησκευτικές στάσεις. Η δεκαετία του '60 ήταν μία εποχή κατά την οποία τα παλαιά θεμέλια της εθνικής αυτοπεποίθησης, του πατριωτικού ιδεαλισμού, της ηθικής παραδοσιοκρατίας ή ακόμα και του ιουδαίο-χριστιανικού θεϊσμού, θεωρήθηκαν σαθρά. Πολιτισμικές προκείμενες οι οποίες διατηρήθηκαν σταθερές επί αιώνες (ή ακόμα και χιλιετίες), αμφισβητήθηκαν ευρέως. Κάποιες εντυπωσιακές εκδηλώσεις ήρθαν και έφυγαν (όπως συμβαίνει πάντοτε με τις μόδες), αλλά μία βασική μετατόπιση στη γενική διάθεση, θεμελιωμένη σε βαθιές κοινωνικές και θεσμικές εξαρθρώσεις, κάθε άλλο παρά υπήρξε εφήμερη» (Ahlstrom, 1974, σ. 1080). Παραπλήσια είναι και η εκτίμηση του Γουέντ Κλαρκ Ρουφ: «Στην πραγματικότητα, λίγοι ιστορικοί θα μπορούσαν να αμφισβητήσουν ότι η περίοδος από τη δολοφονία του προέδρου Κέννεντι το 1963, μέχρι το σκάνδαλο του Watergate το

Πνευματικότητα (New/Alternative Spirituality). Συλλογικοί φορείς της πνευματικότητας αυτής είναι ένα τεράστιο πλήθος Νέων Θρησκευτικών Κινήματων (New Religious Movements), τα οποία υφίστανται και δραστηριοποιούνται ως θρησκευτικές μειονότητες μέσα στις τυπικά ανεξίθρησκες δυτικές κοινωνίες. Οι μεταφυσικές πεποιθήσεις και οι τελετουργικές πτυχές τους αντλούνται από ένα ευρύ φάσμα πνευματικών κοιτασμάτων του παρελθόντος, συνυφασμένων με τις διάφορες θρησκευτικές παραδόσεις της υφελίου. Έτσι, έχουμε νέα θρησκευτικά κινήματα που κατάγονται από τον Ινδουισμό ή τον Βουδισμό, άλλα που επεξεργάζονται εκδοχές του Χριστιανισμού, του Ιουδαϊσμού ή του Ισλάμ, ενώ μια μεγάλη ομάδα συνδέεται με το νεότερο ρεύμα του Εσωτερισμού που αναπτύχθηκε στη Δύση από τον 18^ο αιώνα και μετά. Επιπλέον, αφθονούν οι ομάδες με παγανιστικό χαρακτήρα, όπου αναδεικνύεται η θηλυκή όψη της Θεότητας, αναβιώνουν οι ιθαγενείς/εθνικές παραδόσεις (τις οποίες σε πολλές περιπτώσεις δυσφήμιζε και εκτόπισε ο Χριστιανισμός), ενώ μεγάλη άνθηση γνωρίζουν οι ποικίλες εκδοχές του μυστικισμού, του ολισμού, της μαγείας, του αποκρυφισμού και του πανθεϊσμού. Τέλος, δεν λείπουν κινήματα εντελώς νέα στην ιδιοσυστασία τους, που δανείζονται στοιχεία από την ψυχολογία, τη μαζική κουλτούρα και το θέαμα, τη μουσική ή τη λογοτεχνία του φανταστικού. Κλείνοντας τη σύντομη εισαγωγική αναφορά στη Νέα Πνευματικότητα θα ήθελα να επισημάνω ότι η σημασία του φαινομένου δεν εξαντλείται στα αριθμητικά δεδομένα -παρόλο που οι εναλλακτικές ομάδες υπολογίζονται σε πολλές χιλιάδες και τα μέλη τους αριθμούν σε δεκάδες εκατομμύρια- αλλά είναι περισσότερο μέγεθος *ποιοτικής* τάξεως. Οι βασικές κοσμοθεωρητικές του αρχές επηρεάζουν καταλυτικά τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τη θρησκευτική πίστη και έκφραση όχι μονάχα τα μέλη των διαφόρων εναλλακτικών ομάδων, αλλά το σύνολο του πληθυσμού, ακόμη και όσων δηλώνουν άθρησκοι ή ανήκουν τυπικά σε χριστιανικές εκκλησίες ή ομολογίες. Η διεισδυτικότητα των εναλλακτικών θρησκευτικών ιδεών είναι τεράστια, αφού διαχέονται στον κοινωνικό χώρο, κυρίως μέσα από τα ηλεκτρονικά media, το διαδίκτυο και τον κινηματογράφο, αλλά και μέσω αναρίθμητων εκδόσεων και ποικιλώνυμων σεμιναρίων, χρωματίζοντας ανάλογα το ευρύτερο θρησκευτικό περιβάλλον, ιδιαίτερα σε επίπεδο λαϊκής θρησκευτικότητας.

2. Από το «καθήκον» στην «επιλογή».

Το τελευταίο αυτό σημείο πρέπει ιδιαίτερα να προσεχθεί, εάν θέλουμε να κατανοήσουμε καλύτερα, αφενός, τις σύγχρονες μεταπλάσεις του θρησκευτικού φαινομένου και, αφετέρου, τον τρόπο μέσα από τον οποίο σύγχρονα φαινόμενα της νεανικής κουλτούρας δημιουργούν τις δικές τους «ιερές αφηγήσεις» και έρχονται να απαντήσουν σε θρησκευτικές ανάγκες των νέων ανθρώπων. Επιμένουμε στην εμβληματική σημασία της «Νέας Θρησκευτικής Συνείδησης» και της καθιέρωσης ποικίλων μορφών «εναλλακτικής» πνευματικότητας στον δυτικό κόσμο, διότι χωρίς τις συγκεκριμένες διαδικασίες είναι αδύνατον να κατανοήσουμε τη σταδιακή εμπέδωση ενός πνεύματος *δομικής αναξιοπιστίας* των νεότερων ανθρώπων απέναντι σε παραδοσιακούς θρησκευτικούς θεσμούς. Δεν θα πρέπει να μας ξεγελάει, στο συγκεκριμένο σημείο, η πραγματικότητα του ελληνικού παραδείγματος, ούτε θα πρέπει να ανάγουμε το ελληνικό παράδειγμα σε κανόνα: η Ορθόδοξη Εκκλησία της Ελλάδος, για λόγους ιστορικούς, πολιτισμικούς και ιδεολογικοπολιτικούς, δεν ένιωσε τόσο έντονα τους κραδασμούς αυτής της συγκλονιστικής θρησκευτικής μετατόπισης. Για ένα μεγάλο μέρος του δυτικού κόσμου όμως, η μετατόπιση αυτή υπήρξε ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός, το οποίο άφησε ανεξίτηλο το αποτύπωμά του στα πεδία της θρησκευτικής επιτέλεσης, έκφρασης και εμπειρίας των νεότερων ανθρώπων. Είναι χαρακτηριστικό ότι ο θεολόγος Τομ Μπουντουά, στην προσπάθειά του να αποσαφηνίσει την ιδιαιτερότητα της θρησκευτικότητας της γενιάς του (της περίφημης «Γενιάς X³»), αφιερώνει ένα ολόκληρο κεφάλαιο του βιβλίου του με τον εμβληματικό τίτλο “*Institutions are Suspect*” («Οι Θεσμοί είναι ύποπτοι», Beaudoin, 1998, σσ. 51-72). «Υπόπτοι», όχι μόνο με την έννοια ότι έχουν απολέσει σε σημαντικό βαθμό το ηθικό τους κύρος· αλλά και με την έννοια ότι νέοι άνθρωποι -τουλάχιστον από τη «Γενιά X» και εφεξής- εμφανίζονται ολοένα και περισσότερο επιφυλακτικοί απέναντι στην αξίωση των παραδοσιακών

1973 υπήρξε μια από τις πιο χαοτικές και θυελλώδεις δεκαετίες της αμερικανικής ιστορίας, η οποία άφησε ανεξίτηλο το αποτύπωμά της σε ολόκληρη την κοινωνία -και ιδιαίτερα σε εκείνους τους ανθρώπους οι οποίοι διένυναν το στάδιο της πνευματικής τους διαμόρφωσης» (Roof, 1999, σ. 51).

³ Με τον όρο «Γενιά X» εννοούμε τους ανθρώπους που γεννήθηκαν μεταξύ 1961-1981. Ακολουθεί η «γενιά της χιλιετίας» (“The Millenials”), με την οποία εννοούμε τους ανθρώπους που γεννήθηκαν μεταξύ 1982 και 2004. Τέλος, αναφερόμαστε στη «Ι-γενιά» (i-Gen), προκειμένου να δηλώσουμε τους ανθρώπους οι οποίοι γεννήθηκαν μεταξύ 2005 και μέχρι σήμερα. Στην προκειμένη περίπτωση, ακολουθούμε την περιοδολόγηση των γενεών που προτείνει ο Allan Metcalf (2016, σσ. 117-209) και η Jean Twenge (2017).

θρησκευτικών θεσμών για σωτηριολογική αποκλειστικότητα και για «κατοχή» της Αλήθειας -μία «κατοχή» η οποία παίρνει μάλιστα τη μορφή άκαμπτων, παγιωμένων και αναλλοίωτων στον χρόνο θρησκευτικών δογμάτων. Επιπλέον, οι νέοι άνθρωποι είναι ολοένα και λιγότερο διατεθειμένοι να προσχωρήσουν σε μία κατεστημένη θρησκεία υπακούοντας σε κάποιο αφηρημένο αίσθημα «υποχρέωσης» ή «καθήκοντος». Αν οι παλαιότερες γενιές έβλεπαν τη θρησκευτική ένταξη ως μία «υποχρέωση» απέναντι στους γονείς τους ή ως ένα «καθήκον» απέναντι στην ίδια την εθνική, πολιτισμική ή θρησκευτική παράδοση της οποίας αισθάνονταν ότι αποτελούσαν οργανικό κομμάτι, οι νεότερες γενιές βλέπουν τη θρησκευτική ένταξη περισσότερο ως μία προσωπική *επιλογή*. Η προϊούσα απορρύθμιση της θρησκείας, η απαξίωση των κατεστημένων μορφών της και η κατίσχυση των ποικίλων μορφών εναλλακτικής πνευματικότητας στον δυτικό κόσμο, έχει μετατρέψει σήμερα τη θρησκεία σε ένα αχανές πεδίο εξερεύνησης και πειραματισμών, στο πλαίσιο των οποίων το εκάστοτε υποκείμενο έχει τη δυνατότητα να *επιλέξει* από τον τεράστιο πνευματικό πλούτο των θρησκειών, εκείνα τα στοιχεία που ικανοποιούν τις δικές του θρησκευτικές ανάγκες και ανταποκρίνονται στις δικές του πνευματικές αναζητήσεις. Κατά μία διαφορετική διατύπωση, θα λέγαμε ότι η ανάδυση εναλλακτικών μορφών πνευματικότητας, σε συνδυασμό με την απαξίωση του θρησκευτικού θεσμού, έχουν οδηγήσει στη δημιουργία μίας τεράστιας «Θρησκευτικής Αγοράς» (Religious Market),⁴ η οποία μετατρέπει τη θρησκεία σε ένα εμπόρευμα που μπορεί κανείς να *επιλέξει* και να *καταναλώσει* όπως οποιοδήποτε άλλο εμπόρευμα.

3. Ο ρόλος της δημοφιλούς λαϊκής κουλτούρας (pop culture)

Οι ποικίλες μορφές της νεανικής θρησκευτικότητας, αλλά και οι μηχανισμοί της θρησκευτικοποίησης πρέπει να ιδωθούν σε απόλυτη συνάρτηση με το σύνολο των διαδικασιών τις οποίες σχηματικά επιχειρήσαμε να περιγράψουμε παραπάνω. Όχι ότι εκλείπει σήμερα το είδος των νέων ανθρώπων οι οποίοι εντάσσονται «τυπικά» σε μία θεσμική θρησκεία. Αλλά ότι ως *κυρίαρχη τάση*, οι νέοι άνθρωποι τείνουν μάλλον να προσδιορίζουν τη θρησκευτικότητά τους ακολουθώντας δρόμο ολοένα και περισσότερο τεθλασμένο, αυτοσχέδιο, παιγνιώδη, «εναλλακτικό» και τεχνολογικά διαμεσολαβημένο: όχι μελετώντας τις Γραφές και τους Πατέρες της Εκκλησίας (υπό την υψηλή μάλιστα εποπτεία ενός εκκλησιαστικού ή πανεπιστημιακού καθιδρύματος), αλλά μάλλον συζητώντας ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, εκπομπές και ντοκιμαντέρ σε διαδικτυακές πλατφόρμες επικοινωνίας, τηλεφωνικές εφαρμογές άμεσων μηνυμάτων και οικείες καθημερινές συναναστροφές· όχι εγκύπτοντας σε ακαδημαϊκές διατριβές, αλλά αντλώντας τις εννοήσεις τους από σημαίνουσες νεομυθολογίες,⁵ διαδικτυακούς τόπους μεταφυσικής αναζήτησης, εγχειρίδια πνευματικής αυτοβελτίωσης και μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας· όχι καταφεύγοντας στην πνευματική καθοδήγηση του ιερέα ή του κατηχητή, αλλά παρακολουθώντας βίντεο συγκεκριμένων “influencers” σχολιάζοντας αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή περιδιαβαίνοντας εικόνες και φωτογραφίες στο Instagram. Οι μεταφυσικές ανησυχίες και οι θρησκευτικές αναζητήσεις των νέων ανθρώπων μπορεί να είναι περισσότερο ή λιγότερο ειλικρινείς, εκφράζονται όμως μέσα από προσλαμβάνουσες οι οποίες σπάνια προδίδουν κάποια βαθύτερη εξοικείωσή τους με τη λεγόμενη «λόγια» ή «υψηλή» κουλτούρα των Γραφών, της πατερικής γραμματείας ή της ακαδημαϊκής θεολογίας· αντίθετα, μοιάζουν υποταγμένες εξαρχής σε έννοιες, αναπαραστάσεις και σχήματα σκέψης τα οποία προέρχονται ως επί το πλείστον από το τηλεοπτικό θέαμα, τα εικονικά περιβάλλοντα των υπολογιστών και τις ποικίλες εκφάνσεις της pop κουλτούρας. Ο Τόμας Μπουντουά το καταλαβαίνει πολύ καλά αυτό, όταν ισχυρίζεται ότι

[α]νάμεσα στη Γενιά X και στην pop κουλτούρα υπάρχει μία βαθιά συμβιωτική σχέση. Η Γενιά X είναι αδύνατον να κατανοηθεί ανεξάρτητα από την κουλτούρα αυτή -αλλά και το αντίστροφο: ένα μεγάλο κομμάτι της pop κουλτούρας δεν μπορεί να ερμηνευθεί, εάν δεν εστιάσουμε στην πρόσληψή της από τη Γενιά X [...] Η pop κουλτούρα παρέχει τη μήτρα [matrix] ενός της οποίας περιέχονται τα περισσότερα στοιχεία που η γενιά μας εκλαμβάνει ως «νόημα»

(Beaudoin, 1998, σ. 22, έμφαση δική μας).

⁴ Για την ανάδυση και κατίσχυση της Θρησκευτικής Αγοράς σε ολόκληρο σχεδόν το δυτικό κόσμο σήμερα, βλ. Usunier & Stolz, 2014.

⁵ Με τον όρο «νεομυθολογία» (Neo-mythology) εννοείται η ένταξη γνωστών μυθολογικών αφηγήσεων και μοτίβων μέσα σε σύγχρονα πολιτισμικά context. Είναι προφανές ότι η ένταξη αυτή οδηγεί συχνά σε μία απροσδόκητη -ή ακόμα και ακραία- επανερμηνία των συγκεκριμένων αφηγήσεων και μοτίβων.

Σε ανάλογες διαπιστώσεις καταλήγει και ο θρησκευολόγος Κρίστοφερ Πάρτριτζ, υπογραμμίζοντας, αφενός, τη ριζοσπαστικοποίηση των μέσων πρόσβασης στα προϊόντα της δημοφιλούς λαϊκής κουλτούρας και, αφετέρου, την εμπέδωση μιας συμβιωτικής σχέσης με το *θέαμα* και την *οθόνη*, ως διαγενεακών πολιτισμικών στοιχείων -τουλάχιστον από τη γενιά Χ και εφεξής. Τα υποκείμενα των γενεών αυτών ενηλικιώνονται μέσα σε ένα πολιτισμικό περιβάλλον τέτοιας πληθωρικής παρουσίας της τεχνολογίας των επικοινωνιών και οριστικής κατίσχυσης των ψηφιακών μέσων, ώστε μαθαίνουν κυριολεκτικά να *συμβιώνουν* με τις μορφές που επιπολάζουν πάνω στην οθόνη της τηλεόρασης, του υπολογιστή ή του κινητού τους -να τις εκλαμβάνουν, δηλαδή, ως ένα είδος «διάκοσμου» της καθημερινότητάς τους. Η φυσικοποίηση αυτή δημιουργεί τις προϋποθέσεις μίας τόσο πληθωρικής παρουσίας και εγγύτητας με τα προϊόντα της pop κουλτούρας, ώστε σε πολλές περιπτώσεις τα υποκείμενα να μην μπορούν να κατανοήσουν τον εαυτό τους και την εξωτερικότητα ανεξάρτητα από αυτά, να εκχωρούν αυθεντία στις αφηγήσεις που συναρθρώνονται μαζί τους και να εξαγορεύουν τις τελευταίες σε θεμελιώδη «πολιτισμικά κείμενα» (Partridge, 2004, σσ. 120-121), από τα οποία συχνά προσπορίζονται στάσεις, τρόπους συμπεριφοράς, αξίες και νόημα βίου. Παρά την καταλυτική επίδραση των συγκεκριμένων πολιτισμικών «κειμένων», δεν θα πρέπει να θεωρηθεί, ωστόσο, ότι οι νέοι άνθρωποι στέκονται απέναντι σε αυτά κατά τρόπο παθητικό ή αδρανή. Η κοινωνιολογική έρευνα έχει δείξει ότι τα υποκείμενα συνιστούν μάλλον *ενεργά ακροατήρια* («active audiences») (Partridge, 2004, σ. 125), τα οποία συνδιαλέγονται με τα προϊόντα και τις αφηγήσεις της pop κουλτούρας, δοκιμάζουν τους πλέον ετερόκλητους τρόπους αποκωδικοποίησης και ερμηνείας τους (από τους πιο ευφάνταστους και δημιουργικούς, μέχρι τους πιο αφελείς και στερεοτυπικούς) και τα χρησιμοποιούν με τρόπο διττό: άλλοτε για να επαναθεμελιώσουν και να αναπαράξουν μέσα από το υλικό αυτό κατεστημένες φιλοσοφικές, πολιτικές, θεολογικές και μεταφυσικές πεποιθήσεις· και άλλοτε για να κατασκευάσουν μέσα από το ίδιο υλικό «*τις δικές τους θρησκευτικές και υπερφυσικές κοσμοθεωρίες*» (Partridge, 2004, σ. 124). Τη διττή αυτή διαδικασία παραγωγής θρησκευτικού νοήματος επιβεβαιώνει από διαφορετικό δρόμο και ο κοινωνιολόγος της θρησκείας Ντέιβιντ Λάιον:

Οι άνθρωποι κατασκευάζουν θρησκευτικά νοήματα από το πρωτογενές υλικό που παρέχουν τα media, επανοποθετώντας και σχηματοποιώντας τα στοιχεία που προσλαμβάνουν από αυτά, σύμφωνα με λογικές ταυτόχρονα τοπικές και παγκόσμιες, καινοτόμες και παραδοσιακές

(Lyon, 2000, σ. 57).

Όσον αφορά ιδιαίτερα στην περίπτωση των αυτοσχεδιασμών και επινοήσεων, ο Πάρτριτζ παραπέμπει ενδεικτικά σε μία σειρά κινηματογραφικών και τηλεοπτικών προϊόντων της pop κουλτούρας, όπως είναι οι ταινίες *Συνέντευξη με έναν Βρικόλακα*,⁶ *Ο Πόλεμος των Άστρων*,⁷ *Χάρι Πότερ*,⁸ *Ο Αρχοντας των Δακτυλιδιών*,⁹ -αλλά και σε τηλεοπτικές σειρές που γνώρισαν παγκόσμια επιτυχία, όπως είναι η *Μπάφι η Βαμπιροφόνισσα*,¹⁰ *Σαμπρίνα, η έφηβη Μάγισσα*¹¹ και *Οι Μάγισσες*.¹² Ο Πάρτριτζ αφιερώνει αρκετές σελίδες του βιβλίου του στην ανάδειξη των βασικών θεολογικών και φιλοσοφικών μοτίβων που διατρέχουν τα παραπάνω έργα και περιγράφει με πειστικά επιχειρήματα τον τρόπο με τον οποίο αυτά μετατοπίζονται βαθμιαία από μία χριστιανική, σε μία *μεταχριστιανική* κατανόηση του κόσμου· *μεταχριστιανική*, σε σχέση τόσο με την πληθώρα των εναλλακτικών θρησκευτικών εννοήσεων που προάγουν (νεοπαγανισμός, Wicca κ.λπ.), όσο και με το υπόρρητο μήνυμα της σκηνοθεσίας τους, η οποία παρουσιάζει τις εννοήσεις αυτές ως απείρως πιο δυναμικές, σύγχρονες και “cool”, συγκριτικά με τις αντίστοιχες χριστιανικές (Partridge, 2004, σσ. 131-142).¹³

Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο σε όλο το εύρος των νέων θρησκευτικών εννοήσεων και «ιερών αφηγήσεων» που παράγονται και προωθείται από τη σύγχρονη pop κουλτούρα. Για τις ανάγκες του παρόντος μαθήματος, θα εστιάσουμε μονάχα σε τρεις εκφάνσεις της κουλτούρας αυτής, οι οποίες έχει παρατηρηθεί ότι

⁶ *Interview with the Vampire* (1994), σκην. Neil Jordan.

⁷ *Star Wars* (1977, 1980, 1983) σκην. George Lucas.

⁸ *Harry Potter* (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011), σκην. Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell και David Yates.

⁹ *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003), σκην. Peter Jackson.

¹⁰ *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003).

¹¹ *Sabrina the Teenage Witch* (1996-2003).

¹² *Charmed* (1998-2006).

¹³ Η παραπάνω διαπίστωση δεν θα πρέπει να νοηθεί, φυσικά, με τρόπο υπερβολικό και καταστροφολογικό. Η μετατόπιση στην οποία αναφέρεται ο Partridge δεν υπονοεί κάποια σκοτεινή διαδικασία παγκόσμιας «αποχριστιανοποίησης» του δυτικού πολιτισμού, αλλά μάλλον μία διαδικασία όπου παραδοσιακές χριστιανικές αντιλήψεις και πρακτικές *συνυπάρχουν* ανταγωνιστικά ή συγκρουσιακά με καινοφανείς ή απροσδόκητες θρησκευτικές εννοήσεις.

επηρεάζουν καταλυτικά τη θρησκευτικότητα των νέων ανθρώπων -και επομένως λειτουργούν ως κατ' εξοχήν μηχανισμοί θρησκευτικοποίησης. Οι εκφάνσεις αυτές είναι η *μουσική*, ο κινηματογράφος και τα *βιντεοπαιχνίδια*.

3. Ο «Θεός» στη Μουσική Σκηνή (I): Rave, Trance και Goa

Η σημασία της δημοφιλούς μουσικής (pop music) στην πνευματική ζωή των νέων ανθρώπων θεωρείται δεδομένη και έχει επισημανθεί από μία πληθώρα μελετών, οι οποίες επιχειρούν να διερευνήσουν τη σχέση των κατεστημένων θρησκειών με τη νεότητα, αλλά και τη «θρησκευτικότητα» των νέων, γενικότερα. Η συνάρθρωση της μουσικής με τη νεανική θρησκευτικότητα έχει διερευνηθεί σε επίπεδο *κοινωνιολογικό* (Flory & Miller, 2000), *ιστορικό* (Luhr, 2009· Stowe, 2011), *θεολογικό* (Lynch, 2002, 2005, 2006), καθώς και σε επίπεδο *ιεραποστολικής πρακτικής* (Bergler, 2012). Όπως παρατηρεί ο θεολόγος Γκόρντον Λιντς (Lynch, 2006, σ. 486), η pop μουσική παίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση και ενδυνάμωση μιας μεγάλης γκάμας συμβατικών, όσο και «εναλλακτικών» θρησκευτικών πεποιθήσεων, λόγω της συγκινησιακής δύναμης με την οποία υποβάλλει στην νεολαία να «αισθανθεί» τον κόσμο και να «βιώσει» τόσο τις ευτυχείς στιγμές του πολιτισμού στον οποίο ζει, όσο και τη «δυσφορία» την οποία γεννάει πολλές φορές ο πολιτισμός αυτός. Την ίδια στιγμή, είναι προφανές ότι οι στίχοι των τραγουδιών, με τη επαναληπτικότητα των επωδών και τη συμβολική πυκνότητά τους είναι ικανές να υποβάλλουν στους νέους συγκεκριμένα αντιληπτικά πλαίσια και στερεότυπα, και επομένως έναν *τρόπο πρόσληψης, ερμηνείας και κατανόησης του κόσμου*. Οι Ντε Κок, Ρόλαν και Βος (De Kock, Roeland & Vos, 2011) σημειώνουν ότι οι ισχυροί συγκινησιακοί δεσμοί οι οποίοι δημιουργούνται από τη συλλογική ακρόαση της μουσικής θα πρέπει επίσης να ληφθούν σοβαρότατα υπόψη όταν μιλούμε για τη σχέση της μουσικής με τη νεανική θρησκευτικότητα, δεδομένου ότι η μουσική τονώνει τους συναισθηματικούς δεσμούς μεταξύ των νέων, δημιουργεί τυπικά ή άτυπα δίκτυα επικοινωνίας με τους συνομηλίκους τους και ενισχύει την «αίσθηση του ανήκειν» σε μία πραγματική ή φαντασιακή (imaginary) κοινότητα.

Θα μπορούσαμε επομένως προκαταρκτικά να ισχυριστούμε ότι η μουσική αποτελεί σημαντικό μηχανισμό νεανικής θρησκευτικοποίησης υπό δύο έννοιες: πρώτον με αυτό που η μουσική *είναι*· και δεύτερον, με αυτό που η μουσική *κάνει*. Ένα μουσικό κομμάτι ή ένα τραγούδι μπορεί αφ' εαυτού του να αναφέρεται σε ένα θρησκευτικό θέμα, σε ένα ιερό πρόσωπο, σε έναν ιερό τόπο ή μια ιερή «αξία»· μπορεί όμως και να *προκαλεί* ένα βίωμα υπέρβασης ή μία αίσθηση ιερότητας (ανεξάρτητα από το «θέμα» με το οποίο ασχολείται), όταν θεατροποιείται, ερμηνεύεται συλλογικά ή όταν, κατά μία γενικότερη έννοια, παράγεται και επιτελείται σε έναν ανοιχτό χώρο, ο οποίος συγκεντρώνει τεράστια πλήθη. Θα αρκούσε κανείς και μόνο να θυμηθεί το φεστιβάλ του Woodstock -ένα φεστιβάλ το οποίο θεμελιώθηκε στην προγραμματική πεποίθηση ότι «*η ειρήνη, η αγάπη και ο αγαπητικός κομμουναλισμός αποτελούν μία ρεαλιστική δυνατότητα για την ανθρωπότητα*» (Partridge, 2004, σ. 156)- προκειμένου να κατανοήσει τη δυνατότητα της μουσικής να εκλύει «θρησκευτικά» βιώματα και να παράγει οιονεί «θρησκευτικές» τάσεις, ακόμα και όταν οι καθεαυτοί θεματικές της δεν έχουν κάποια άμεση σχέση με τη θρησκεία.

Ο κοινωνιολόγος και ιστορικός των ιδεών Κέβιν Χέδεριγκτον υποστηρίζει ότι μπορεί κανείς να διακρίνει ένα είδος συνέχειας ανάμεσα στην (αντι)κουλτούρα των «χίπις» της δεκαετίας του '60 και τα μεγάλα υπαίθρια φεστιβάλ όλων των επόμενων δεκαετιών (Hetherington, σσ. 41-42). Η άποψή του μοιάζει να δικαιώνεται, αν λάβει κανείς υπόψη του, λόγου χάρη, τις «θρησκευτικές» συνδηλώσεις των τεράστιων φεστιβάλ που διοργανώθηκαν μεταξύ 1974 και 1984 σε χώρους τόσο ιεροπρεπείς και συμβολικά φορτισμένους, όπως το Stonehenge και το Glastonbury. Στην υποδειγματική μελέτη του για την «επαναμάγευση της Δύσης», ο Κρίστοφερ Πάρτριτζ επισημαίνει ότι τα φεστιβάλ αυτά «*προήγαγαν έναν ιδεαλισμό, ο οποίος διαπερνάται από ιερά νοήματα*» (Partridge, 2004, σ. 158), ενώ η πληθώρα των μουσικών συγκροτημάτων που συμμετείχαν (και εξακολουθούν μέχρι σήμερα να συμμετέχουν) σε αυτά, προωθούν ένα ευρύ φάσμα θρησκευτικών ιδεών και στάσεων, που εκτείνεται από την ψυχεδέλεια και τις ποικίλες εκδοχές του New Age, μέχρι τον οικο-παγανισμό, το Δρουιδισμό και τη Wicca.

Ανάλογες παρατηρήσεις μπορούμε να κάνουμε και για τα μουσικά είδη της “trance”, της “rave” και της “Goa” -εξαιρετικά δημοφιλή σήμερα σε νεανικά ακροατήρια. Η κοινωνιολογική έρευνα ανιχνεύει τις απαρχές της μουσικής “rave” στα μέσα της δεκαετίας του '80, όταν ένας αμερικανός DJ, -ο Goa Gil- αποφασίζει να συνδυάσει στοιχεία της πανκ, της κλασσικής, της ινδικής και της ηλεκτρονικής μουσικής σε ένα καινούργιο μουσικό είδος. Οι μαρτυρίες που διαθέτουμε σχετικά με τις πρώτες μεγάλες υπαίθριες συναυλίες Goa μουσικής, είναι ιδιαίτερα ενδεικτικές, όσον αφορά στο βίωμα της «υπέρβασης» που ένιωσαν να μοιράζονται οι ακροατές της:

Δεν ήταν μόνο ο ρυθμός, ο παλμός και η χρήση LSD το οποίο έδινε στην ακρόαση της μουσικής Goa μία σημαντική ιδιαιτερότητα. Υπήρχε επίσης μία αίσθηση υπέρβασης [transcendence]: μία αίσθηση ότι η μουσική συνδέει τον ρέιβερ με κάτι που εκτεινόταν πέραν του καθημερινού και του απλώς «ψυχαγωγικού»: μία αίσθηση ότι οι ρέιβερς ήταν συγκεντρωμένοι στο χώρο όπως περίπου μια πνευματική κοινότητα

(Partridge, 2004, σ. 167).

Δεν αποτελεί σύμπτωση ότι στο πλαίσιο *ειδικά* των rave συναυλιών, ο DJ αναλαμβάνει έναν ρόλο «σαμάνου» ή «γκουρού» ο οποίος, παίζοντας μουσική όλη τη νύχτα, επιδιώκει συνειδητά να οδηγήσει το συγκεντρωμένο πλήθος σε κατάσταση «έκστασης» (trance). Η επιδίωξη αυτή δικαιολογεί τον ιδιαίτερο *δεσμό* που αναπτύσσεται συχνά ανάμεσα στον DJ και το συγκεντρωμένο πλήθος, το *κύρος* που περιβάλλεται ο DJ, αλλά και τις αυξημένες προσδοκίες που τρέφει το πλήθος από αυτόν. Ακόμα και ανεξάρτητα από την επιτέλεσή της, ωστόσο, η Goa μουσική φέρει εντός της ένα σημαντικό «θρησκευτικό» φορτίο. Δεν αποτελεί σύμπτωση ότι τα περισσότερα CD rave και Goa μουσικής κάνουν σαφείς αναφορές σε *σαμανιστικά, ψυχεδελικά και παγανιστικά θέματα*. Προφανείς είναι επίσης, οι επιρροές από το New Age, το κίνημα του Ανθρώπινου Δυναμικού (Human Potential Movement), τη Διαπροσωπική Ψυχολογία (Transpersonal Psychology) και τον Νεοπαγανισμό.

4. Ο «Θεός» στη Μουσική Σκηνή (II): Ambient και Dub

Τα μουσικά είδη της rave, της trance και της Goa συνιστούν μηχανισμούς θρησκευτικοποίησης, στον βαθμό που αποπειράονται να δημιουργήσουν στους ακροατές τους ένα βίωμα εκστατικής «φυγής» ή απόδρασης από την «καθημερινότητα», να δημιουργήσουν την αίσθηση ότι υπάρχει μία ανώτερη πραγματικότητα, την οποία ο ακροατής μπορεί να προσεγγίσει (ή έστω να γευθεί φευγαλέα), μέσω της μουσικής. Τα μουσικά είδη Ambient και Dub, επιχειρούν κάτι ανάλογο, μόνο που τώρα η φορά δεν είναι «φυγόκεντρη», αλλά «κεντρομόλα»: στόχος των συγκεκριμένων ειδών μουσικής δεν είναι να οδηγηθεί ο ακρατής *έξω* από τον εαυτό του, αλλά να βυθιστεί *εντός του*, να ανακαλύψει τις μυστικές πηγές του ίδιου του εαυτού του, να βιώσει ένα είδος εσωτερικής ευδαιμονίας. Η μουσική Ambient, γνωστή και ως μουσική New Age, αποτελεί επινόηση του μουσικοπαρωγωγού Brian Eno.¹⁴ Έχει χαρακτήρα μινιμαλιστικό, ατμοσφαιρικό, καταπραϋντικό και φιλοδοξεί να δημιουργήσει στον ακροατή το «ωκεάνειο» συναίσθημα μίας κοσμικής απεραντοσύνης. Καθόλου τυχαίο, λοιπόν, ότι η μουσική ambient είναι ιδιαίτερη προσφιλή σήμερα σε νέους ανθρώπους οι οποίοι ακόμα κι αν δεν επιδιώκουν να βιώσουν κάποια «θρησκευτική» εμπειρία, επιζητούν οπωσδήποτε ένα είδος «χαλάρωσης» και «ηρεμίας» από τους φρενήρεις ρυθμούς της καθημερινότητάς τους. Καθόλου τυχαίο, επίσης, ότι η μουσική ambient χρησιμοποιείται κατά κόρον σε περιβάλλοντα που επιδιόκνουν σε διαλογισμό, αλλά και σε χώρους που σχετίζονται με τη ψυχοθεραπεία. Πρόκειται για μία μουσική που ευνοεί εσωτερικές καταδύσεις στον εαυτό και υποθάλλει μία εσωτερική και μυστικιστική θέαση του κόσμου.

Όσον αφορά τώρα στη μουσική Dub, θα λέγαμε ότι αποτελεί και αυτή σε μεγάλο βαθμό επινόηση ενός ανθρώπου: του Όσμπορν Ράντοκ (Osbourne Ruddock), γνωστού και ως Κινγκ Τάμπυ (King Tubby). Ο μουσικολόγος Ντέιβιντ Τουπ δίνει μία ωραία περιγραφή της Dub μουσικής:

Όταν κάνεις μουσική Dub, στην πραγματικότητα διπλασιάζεις (double), επαναλαμβάνεις ήχους, φτιάχνεις μία εκδοχή μέσα από πολλές. Δεν υπάρχει πρωτότυπο μιξάρισμα, γιατί η μουσική αποθηκεύεται σε ένα cd, που δεν είναι τίποτε άλλο από μία συλλογή από bits [...]. Η μουσική έχει ήδη αποσυντεθεί σε bits από την τεχνολογία. Το dub παίρνει καθένα από αυτά τα bits, και τα εμποτίζει με καινούργια ζωή, μετατρέποντας μία κανονική σειρά μουσικών ακολουθιών σε έναν ωκεανό εντυπώσεων.

(Toop, 2001, σσ. 115-116).

Αυτή η τεχνολογική χειραγώγηση μεμονωμένων ήχων που ακούγονται ξανά και ξανά, σε συνδυασμό με τον εξαιρετικά δυνατό ήχο του μπάσου, δίνει στον ακροατή την αίσθηση, όπως αναφέρει ο Πάρτριτζ, ότι «*υφίσταται ένα εσωτερικό μασάζ*» (Partridge, 2004, σ. 176). Την ίδια στιγμή, η ατμόσφαιρα που δημιουργείται

¹⁴ Βλέπε ιδιαίτερα τα CD του Eno: *Discreet Music*, *Evening Star* (σε συνεργασία με τον Robert Fripp), *Music for Airports*, *The Plateaux of Mirror* (σε συνεργασία με τον Harold Budd), *On Land*, *Thursday Afternoon*, *Neroli*, και *The Shutov Assembly*.

-ειδικά σε ζωντανές συναυλίες- είναι αιθέρια και μυστικιστική. Ακόμα και μία βιαστική περιδιάβαση στις βασικότερες δισκογραφικές παραγωγές της dub μουσικής αποδεικνύουν την κρυμμένη «θρησκευτική» της ατζέντα. Διαβάζουμε, λόγου χάρη, cd με τίτλους *The Sacred Art of Dub*, στο cd *Infinite Density of Dub* διαβάζουμε τίτλους όπως «Υψηλότερες Διαστάσεις» (“Higher Dimensions”), «Αστρική Φλόγα» (“Astral Flame”), ή «Τελετουργικό Τύμπανο» (Ritual Drum). Στο cd *Dangerous Dubs Vol. 2* μπορούμε να βρούμε τίτλους όπως «Μυστικό Dub» (“Mystical Dub”) και «Πνευματικό Dub» (“Spiritual Dub”) κ.λπ. Εύκολα μπορεί κανείς να διαπιστώσει ότι η μουσική Dub κατακλύζεται από εσωτεριστικές, New Age και μυστικές αναφορές, ενώ το βίωμα που θέλει να δημιουργήσει στον θεατή είναι η καταβύθιση στη μουσική απεραντοσύνη, η αίσθηση ότι τα στενά περιγράμματα του εαυτού «διαλύονται» μέσα σε έναν ωκεανό ήχων και επαναλαμβανόμενων μοτίβων.

Δεν τρέφουμε την αυταπάτη ότι με τη σύντομη αναφορά που προηγήθηκε εξαντλήσαμε το θέμα της pop μουσικής ως μηχανισμού θρησκευτικοποίησης. Δώσαμε, όμως, κάποια ελάχιστα δείγματα σχετικά με τη δύναμη ορισμένων δημοφιλών ειδών μουσικής να δημιουργούν θρησκευτικά βιώματα, να υπαγορεύουν θρησκευτικές στάσεις και με αυτόν τον τρόπο να διαμορφώνουν -έστω και εμμέσως- τη θρησκευτικότητα των νέων ανθρώπων.

5.Ο Θεός στην Οθόνη (I): Κινηματογράφος

5.1. Μελέτη Περίπτωσης (I). *The Matrix* (1999)

Τόσο η ταινία *The Matrix*, όσο και οι ταινίες *Matrix Reloaded* (2003) και *Matrix Revolutions* (2003) που επακολούθησαν, με όλο το συνοδευτικό τους υλικό,¹⁵ αποτελούν επίσης τυπικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο η σύγχρονη pop κουλτούρα επινοεί τις δικές της «ιερές αφηγήσεις» και επηρεάζει σε σημαντικό βαθμό τη θρησκευτικότητα των νέων ανθρώπων. Η επιρροή αυτή μπορεί να είναι άμεση, στον βαθμό που η συγκεκριμένη ταινία συγκροτεί γύρω της ήδη από το 2004 μία κοινότητα «πιστών», η οποία εξαγορεύει τον *Εκλεκτό* (Neo) σε θεμελιώδη ιεροφάνειά της και συμμερίζεται τις βασικές κοσμοθεωρητικές και λυτρωτικές προτάσεις ολόκληρης της τριλογίας.¹⁶ Ως επί το πλείστον, όμως, η επιρροή είναι έμμεση, υπό την έννοια ότι ο συμβολικός πλούτος και η υποβλητική δύναμη της ταινίας *Matrix* δημιουργεί καινοφανή αντιληπτικά πλαίσια και επιβάλλει συγκεκριμένες φιλοσοφικές και θεολογικές προκείμενες, οι οποίες επαναπροσδιορίζουν καταλυτικά τον τρόπο με τον οποίο ένα σύγχρονο νεανικό κοινό στοχάζεται και κατανοεί όχι μόνο τη χριστιανική αφήγηση, αλλά και το θρησκευτικό φαινόμενο εν γένει. Εδώ φυσικά, δεν μπορούμε να επεκταθούμε σε μία συστηματική θρησκευτολογική ανάλυση της ταινίας. Για τις ανάγκες του παρόντος μαθήματος, περιοριζόμαστε μονάχα να υποδείξουμε ορισμένα κρίσιμα θρησκευτικά μοτίβα τα οποία διατρέχουν την ταινία ως *διήκουσες ιδέες* και τα οποία θα μπορούσαν να μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε καλύτερα τη συγκεκριμένη διαδικασία του «επαναπροσδιορισμού», στην οποία αναφερόμαστε εδώ.¹⁷

Σύμφωνα με το σενάριο της ταινίας, η γη έχει καταληφθεί από ένα γιγάντιο δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών και ρομποτικών μηχανών με τεχνητή νοημοσύνη, που έχουν υποτάξει την ανθρωπότητα και τη χρησιμοποιούν ως πηγή ενέργειας. Εκεί που άλλότε απλώνονταν καλλιεργήσιμες εκτάσεις και τεράστιες πόλεις, τώρα δεν υπάρχουν παρά απέραντες «φάρμες», όπου οι άνθρωποι παράγονται βιομηχανικά, ζουν και πεθαίνουν υπνωτισμένοι μέσα σε γυάλινα κουκούλια με θρεπτικό υγρό. Η θερμότητα που παράγεται από αυτές τις ανθρώπινες μπαταρίες μετατρέπεται σε ηλεκτρική ενέργεια που κινεί τις μηχανές. Οι ρόλοι έχουν αντιστραφεί. Αντίθετα με ό,τι συνέβαινε στο παρελθόν, τώρα είναι οι μηχανές που εξαρτούν την επιβίωσή τους από τον άνθρωπο και γι’ αυτό τον κατασκευάζουν και τον χρησιμοποιούν -με την κυριολεκτικότερη σημασία του όρου. Η υποταγή της ανθρωπότητας στην τεχνική είναι πλέον ολοκληρωτική.

Για να προλάβουν την εξέγερση που θα προέκυπτε, αν η υποδουλωμένη ανθρωπότητα συνειδητοποιούσε την κατάστασή της, οι νοήμονες μηχανές έχουν δημιουργήσει έναν εικονικό κόσμο, απολύτως όμοιο με τον σημερινό, ο οποίος δίνει στους φυλακισμένους ανθρώπους την αίσθηση ότι ζουν, κινούνται, σκέπτονται και δημιουργούν. Τούτη η ψηφιακή προσομοίωση της πραγματικότητας ονομάζεται *Matrix* και λειτουργεί σαν πέπλο που κρύβει την οδυνηρή αλήθεια. Έτσι, όλοι έχουν την εντύπωση ότι ζουν

¹⁵ Το συνοδευτικό αυτό υλικό αποτελείται από την ταινία κινουμένων σχεδίων *Animatrix* (2003) και το διαδικτυακό παιχνίδι *Enter the Matrix* (2003).

¹⁶ Για το θρησκευτικό κίνημα *Matrixism*, βλ. ενδεικτικά <http://phosphorescence.tripod.com/>

¹⁷ Για μια διεξοδική ανάλυση των παραπάνω θεμάτων, καθώς και μία συστηματική – θρησκευτοφιλοσοφική και πολιτική- ανάλυση της ταινίας, βλ. Ουλής, 2014.

φυσιολογικά, ενώ στην πραγματικότητα δεν είναι παρά ενταφιασμένοι σκλάβοι των μηχανών.

Η όλη σύλληψη, παρότι αξιοποιεί μια μοντέρνα τεχνολογική δυνατότητα και αναπαράγει ως ένα βαθμό το μοτίβο του Μεγάλου Αδελφού, είναι στην ουσία της θρησκευτική, και μάλιστα προέρχεται από την αρχαία Ινδική σκέψη. Σύμφωνα με την τελευταία, ο ορατός κόσμος της μορφικής πολλαπλότητας που μας περιβάλλει και μέσα στον οποίο ζούμε δεν είναι πραγματικός, αλλά φαινομενικός. Είναι το απέραντο πέπλο της Maya, που εμποδίζει τον άνθρωπο να γνωρίσει την αλήθεια, να συνειδητοποιήσει ότι πίσω από τα πολλά βρίσκεται το Απόλυτο Ένα, ο Θεϊκός πυρήνας των πάντων. Η άγνοια τούτη αλλοτριώνει τον άνθρωπο, καθώς τον κρατάει μακριά από τη γνώση της αληθινής του ταυτότητας και εμποδίζει την αυτοπραγμάτωσή του. Στον κόσμο της Maya, όπως ακριβώς και στο Matrix, ο άνθρωπος παραμένει δέσμιος μιας ψευδαίσθησης. Τα παρακάτω λόγια του Μορφέα μοιάζουν παρμένα από τις Ουπανισάδες:

“Το Matrix είναι παντού. Βρίσκεται παντού γύρω μας.
Είναι ο κόσμος που απλώθηκε μπροστά στα μάτια σου
Για να σου κρύψει την αλήθεια.

Εντούτοις, όπως και στην Ινδική σκέψη, έτσι και στην ταινία, υπάρχουν κάποιοι ελάχιστοι, που έχουν κατορθώσει να διαρρήξουν το πέπλο της πλάνης. Είναι μια μικρή ομάδα επαναστατών, που έχει ελευθερωθεί από την τυραννία του Matrix και μπορεί να κινείται μέσα κι έξω από αυτό. Αρχηγός της ομάδας αυτής είναι ο Μορφέας, μια πατρική φιγούρα που έχει τάξει σκοπό της ζωής του να ανακαλύψει τον Εκλεκτό, τον άνθρωπο που θα ελευθερώσει την ανθρωπότητα από τις μηχανές. Αυτός πλαισιώνεται από μια γυναίκα με το συμβολικό όνομα Τριάδα (Trinity), και από άλλα έξι άτομα, ανάμεσα στα οποία ξεχωρίζει ο Σάιφερ (Cypher), προσωποποίηση του Εωσφόρου (Lu-cypher), αλλά και του προδότη Ιούδα.

Οι παράξενοι τούτοι δραπετές του κυβερνοχώρου κινούνται με ένα πειρατικό σκάφος που ονομάζεται “Ναβουχοδονόσορ” (παραπομπή στο Αποκαλυπτικό βιβλίο του Δανιήλ) και αγωνίζονται να οδηγήσουν την ανθρωπότητα στη μοναδική ελεύθερη από το Matrix πόλη, τη Σιών, η οποία βρίσκεται στο κέντρο της γης. Κάποια στιγμή οι αντάρτες βρίσκουν αυτό που ψάχνουν: ο αναμενόμενος Μεσσίας ανακαλύπτεται στο πρόσωπο ενός νεαρού χάκερ με το ψευδώνυμο Neo -αναγραμματισμός του One. Αυτός είναι ο Εκλεκτός (Chosen One), που θα οδηγήσει τους επαναστάτες στην τελική αναμέτρηση με τις δυνάμεις του κακού. Παρά τις ινδουιστικές κοσμολογικές του αναφορές, γίνεται φανερό ότι το παραπάνω σκηνικό είναι δομημένο πάνω σε καθαρά ιουδαιοχριστιανικά συμφραζόμενα. Οι μορφές των ηρώων παραπέμπουν στην Τριαδολογία και στη Χριστολογία, ενώ το όραμά τους είναι σαφέστατα μεσσιανικό και αποκαλυπτικό: ο Μεσσίας θα απελευθερώσει το λαό του από τα δεινά, οδηγώντας τον στην ουτοπική Νέα Σιών.

Στο σημείο αυτό, θα άξιζε να ασχοληθούμε λίγο με τη μορφή του Neo, του Μεσσία. Αυτός είναι ένας νεαρός υπάλληλος εταιρίας λογισμικού που έχει μανία με τους υπολογιστές. Η ζωή του είναι καθόλα συμβατική, εκείνο, όμως, που τον διαφοροποιεί από το πλήθος είναι η αμφισβήτηση που κρύβει μέσα του, η μόνιμη αίσθηση ότι «δεν ελέγχει την ίδια του τη ζωή». Ένα ερώτημα τον απασχολεί: «Τι είναι το Matrix;». Η θεμελιακή τούτη διερώτηση συνοψίζει την υπαρξιακή αγωνία του Neo και τον αναδεικνύει, τελικά, σε Εκλεκτό. Ωστόσο, πρέπει πρώτα να βγει από το MATRIX. Έτσι, επιστρατεύεται η Τριάδα, η οποία ως άλλο Άγιο Πνεύμα αποστέλλεται από τον Πατέρα-Μορφέα για να βοηθήσει τον Εκλεκτό στο έργο του -για να «απεργαστεί την οικονομία του Υιού», όπως θα λέγαμε σε θεολογική γλώσσα. Η κοπέλα οδηγεί τον Neo στον Μορφέα, ο οποίος -ως διαχειριστής του ύπνου και της εγρήγορσης- τον ξυπνάει από την υπαρξιακή λήθη-λήθαργο και τον αποσυνδέει από το Matrix.

Η κάψουλα με το αδρανοποιημένο σώμα του Neo ανοίγει και ο ίδιος βυθίζεται μέσα σε μια δεξαμενή με νερό, που τον ξεπλένει από τα βλεννώδη υπολείμματα της σκλαβιάς του. Μέσα από την ιδιόμορφη τούτη κολυμβήθρα, ο Neo ξεπροβάλλει αναγεννημένος, ένας πραγματικός Νέος Αδάμ, ο πρωτότοκος μιας νέας, απελευθερωμένης ανθρωπότητας. Για ακόμα μία φορά, ο βαπτισματικός συμβολισμός είναι εδώ προφανής.

Στη συνέχεια, ο Μορφέας, σε ρόλο πνευματικού καθοδηγητή-γκουρού, εκπαιδεύει τον Neo στη νέα του ζωή, προετοιμάζοντάς τον για την τελική σύγκρουση με τους Πράκτορες του Matrix. Μέρος της προετοιμασίας αυτής είναι και η επίσκεψή του στη μάντιδα -μια αινιγματική γυναίκα που οι αποχρώσεις των ρούχων της είναι ίδιες με εκείνες της πασίγνωστης Σίβυλλας της Καπέλα Σιστίνα! Στον προθάλαμο του ιδιότυπου διαμερίσματος-μαντείου της, ο Neo συναντάει ένα παιδί με ξυρισμένο κεφάλι και ράσο Θιβετιανού μοναχού, το οποίο κάθεται στη στάση του Λωτού και λυγίζει κουτάλια με τη δύναμη της σκέψης του. Ο Neo εκπλήσσεται με τις επιδόσεις του παιδιού, όμως, εκείνο του αποκαλύπτει το μυστικό: «Δεν υπάρχει κουτάλι», που πάει να πει πως όταν ο άνθρωπος φωτιστεί, τότε συνειδητοποιεί ότι η πραγματικότητα είναι φαινομενική,

μια απλή ψευδαίσθηση, από την οποία ελευθερώθηκε και επομένως μπορεί να τη διαχειριστεί όπως θέλει.¹⁸ Τελικά, η μάντιδα συμβουλεύει τον Neo να ακολουθήσει την υπόδειξη «Γνώθι σεαυτόν», που αναγράφεται πάνω από την πόρτα του δωματίου της -παρπαμπόντας στο Δελφικό Μαντείο. Εντούτοις, δεν του αποκαλύπτει εάν είναι πράγματι ο Εκλεκτός: ο ίδιος θα πρέπει να καθορίσει τη μοίρα του.

Η αφορμή για την τελική αναμέτρηση δίνεται με τη σύλληψη του Morpheus από τους Πράκτορες, έπειτα από την προδοσία του Ιούδα-Cypher. Μπροστά στον κίνδυνο να «σπάσει» και να αποκαλύψει τους μυστικούς κωδικούς πρόσβασης στη Σιών, ο Neo αποφασίζει να μπει στο Matrix για να τον ελευθερώσει. Τούτο κατορθώνεται, ωστόσο, οι Πράκτορες αποκόπτουν κάθε δίοδο επιστροφής του Neo στο σκάφος του. Τότε έρχεται η στιγμή του λυτρωτικού Πάθους και της Ανάστασης του Μεσσία. Ο Neo πεθαίνει πυροβολημένος εξ επαφής από τους Πράκτορες, ωστόσο η αγάπη της Τριάδας τον ξαναφέρει στη ζωή. Έχοντας, πλέον, υπερβεί τη φθορά και τον θάνατο, είναι πλήρως απελευθερωμένος από την πλάνη του Matrix, δεν υπόκειται στη νομοτέλειά του. Για αυτόν, το Matrix δεν υπάρχει πια -«δεν υπάρχει κουτάλι», επαναλαμβάνει- και συνεπώς, μπορεί να το διαχειρίζεται όπως θέλει ο ίδιος. Τώρα το ελέγχει, δεν τον ελέγχει. Έτσι, σταματάει με ένα νεύμα τις σφαίρες και κατατροπώνει με απλές κινήσεις τον έως τότε ανίκητο Πράκτορα Σμιθ. Στη συνέχεια, ο Αναστημένος Μεσσίας δοξάζεται μέσα στο φως, διασκορπίζοντας τους εχθρούς του. Η ταινία κλείνει με την υπόσχεση της επιστροφής του Neo από τον ουρανό (προς τον οποίο πετάει) προκειμένου να ελευθερώσει την υπόδουλη ανθρωπότητα. Το MATRIX νικήθηκε άπαξ και δια παντός από τον Neo, ο οποίος, ως «πρωτότοκος των νεκρών», άνοιξε τον δρόμο για την καθολική ανάσταση.

Η μορφή του Neo συνθέτει στοιχεία από την ιδέα που έχουν για τον Μεσσία, τον θεϊκό λυτρωτή της ανθρωπότητας, τρεις μεγάλες θρησκείες: ο Ιουδαϊσμός, ο Χριστιανισμός και ο Βουδισμός. Από τον πρώτο δανείζεται τον κορμό του μεσσιανικού μύθου, καθώς και το εσχατολογικό όραμα της Νέας Ιερουσαλήμ. Από τον δεύτερο υιοθετεί το μοτίβο της θυσίας, του Πάθους και της Αναστάσεως του Εκλεκτού. Από τον τρίτο επιστρατεύει την ιδέα του φωτισμού και της απελευθέρωσης από την άγνοια και την πλάνη του κόσμου. Ωστόσο, καμιά από τις τρεις αυτές θρησκείες δεν θα αναγνώριζε τον Μεσσία της στο πρόσωπο του Neo. Η εναλλακτική ιδέα του Μεσσία, όπως παρουσιάζεται στην ταινία, είναι γέννημα της *Νέας Θρησκευτικής Συνείδησης* για την οποία μιλήσαμε στο εισαγωγικό μας κεφάλαιο και η οποία είδαμε ότι συνυπάρχει ανταγωνιστικά με όλες τις άλλες μορφές «κατεστημένης» θρησκευτικότητας.

Σε κάθε περίπτωση, πάντως, από τη σύντομη ανάλυση που προηγήθηκε θα πρέπει να έχει καταστεί σαφές ότι η παγκόσμια επιτυχία της ταινίας, σε συνδυασμό με τη θριαμβική υποδοχή που οι νεότερες κυρίως γενιές επιφύλαξαν σε ολόκληρο το *Matrix franchise*, συνιστούν παράγοντες οι οποίες συνέβαλλαν στην ανάδυση και εμπέδωση καινοφανών ή εναλλακτικών τρόπων κατανόησης θεμελιωδών θρησκευτικών πεποιθήσεων και αφηγήσεων. Να μιλούμε σήμερα για τις πεποιθήσεις και τις αφηγήσεις αυτές, δίχως να λαμβάνουμε υπόψη μας την κινηματογραφική τους διαμεσολάβηση συνιστά -πολύ απλά- αναχρονισμό.

5.2. Μελέτη περίπτωσης (II). Avatar (2009)

Η ταινία *Avatar* του James Cameron αποτελεί ακόμα ένα εξόχως χαρακτηριστικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο τα προϊόντα της pop κουλτούρας στοιχειοθετούν τις δικές τους «ιερές αφηγήσεις» και υποβάλλουν συγκεκριμένες θρησκευτικές πεποιθήσεις και στάσεις. Η υπόθεση της ταινίας εκτυλίσσεται στον φανταστικό πλανήτη *Πανδώρα*, τον ορυκτό πλούτο του οποίου εποφθαλμιά η Διεύθυνση Ανάπτυξης Πόρων (Resources Development Administration [RDA]) της Γης. Η ατμόσφαιρα της Πανδώρας είναι δηλητηριώδης για τους ανθρώπους, ο δε πλανήτης κατοικείται από τους Νάβι, ένα είδος μπλε, πανύψηλων όντων, οι οποίοι ζουν σε ιδιαίτερη αρμονία με τη Φύση, επί τη βάση ενός «δεσμού» που τους συνδέει μεταξύ τους, αλλά και με όλα τα έμβια όντα του πλανήτη. Στη γλώσσα των Νάβι, ο «δεσμός» αυτός καλείται *τσαχέιλου* (*tsaheylu*).

Προκειμένου να εξερευνήσουν τη βιόσφαιρα της Πανδώρας, οι επιστήμονες της RDA χρησιμοποιούν εργαστηριακά σώματα, τα οποία έχουν σχεδιαστεί και κατασκευαστεί ως προσομοιώσεις (avatars) του σώματος των Νάβι. Ο πρώην πεζοναύτης Τζέικ Σάλι στρατολογείται από τον αρχηγό της δύναμης ασφαλείας της Διεύθυνσης, συνταγματάρχη Μάιλς Κουάρις, για να εισέλθει στον κόσμο των Νάβι χρησιμοποιώντας ένα από αυτά τα avatar, να κερδίσει την εμπιστοσύνη των κατοίκων και να αποσπάσει από αυτούς κρίσιμες πληροφορίες σχετικά με το πολυτιμότερο ορυκτό του πλανήτη -το λεγόμενο ανομπτάνιο (unobtainium). Ο Τζέικ θα καταφέρει, πράγματι, να εισέλθει στον κόσμο της Πανδώρας, αλλά καθώς αρχίζει να εξοικειώνεται με τα ήθη, τον τρόπο ζωής, τις πολιτισμικές συνήθειες και τη θρησκεία των Νάβι -μα πάνω απ' όλα, καθώς

¹⁸ Τη φράση τούτη του νεαρού Βουδιστή επαναλαμβάνει αργότερα ο Neo, τη στιγμή του θριάμβου του πάνω στο Matrix.

αρχίζει να αναπτύσσει ερωτικά αισθήματα για τη «μέντορά» του, Ναϊτίρι- νιώθει ολοένα και πιο επιτακτική μέσα του την ανάγκη να αλλάξει στρατόπεδο. Έτσι, στρέφεται εναντίον της Διεύθυνσης, γεγονός το οποίο εξοργίζει τον συνταγματάρχη Κουόριτς, ο οποίος διατάζει την καταστροφή του Γιγάντιου Δέντρου -στις ρίζες του οποίου έχει διαπιστωθεί ότι υπάρχει το μεγαλύτερο κοίτασμα ανοπτάνιου του πλανήτη. Η καταστροφή αυτή, θα γίνει αφορμή να αποκαλυφθεί και η πραγματική ταυτότητα του Τζέικ, ως κατασκόπου.

Σε μία ύστατη προσπάθεια του Τζέικ να ξανακερδίσει την εμπιστοσύνη των Νάβι και να τους πείσει για την ειλικρίνεια της μεταστροφής του, επιχειρεί να «εξημερώσει» τον *Τουρούκ*, έναν τεράστιο δράκο του πλανήτη, τον οποίο οι Νάβι τιμούν ως θεότητα. Η προσπάθειά του στέφεται με επιτυχία, και ο Τζέικ επιστρέφει στους Νάβι, οι οποίοι έχουν βρει το ύστατο καταφύγιό τους στο ιερό τους *Δέντρο των Ψυχών* -ένα φωτόδεντρο, το οποίο δεν αποτελεί παρά την ορατή έκφανση της Μητέρας-Θεάς του πλανήτη, και φέρει το όνομα Έβα. Με το κύρος ενός ηγέτη που εξημέρωσε τον Τουρούκ (*Τουρούκ-Μακτό*), ο Τζέικ ενώνει όλες τις φυλές της Πανδώρας και τις επιστρατεύει εναντίον της RDA. Την παραμονή της μεγάλης αναμέτρησης, ο Τζέικ προσεύχεται στην Έϊβα και την παρακαλεί να συστρατευθεί στον αγώνα των Νάβι. Κάνει μάλιστα κάτι τέτοιο, σε πείσμα της διαβεβαίωσης της Ναϊτίρι, ότι η Έϊβα δεν επιλέγει στρατόπεδα, αλλά υπηρετεί απλώς την «ισορροπία της ζωής».

Κατά τη διάρκεια της μεγάλης αναμέτρησης την επόμενη μέρα, οι Νάβι υφίστανται τεράστιες απώλειες από έναν εχθρό καθολικά υπέροπλο. Η έκβαση της μάχης όμως αντιστρέφεται δραματικά, όταν αποδεικνύεται ότι η Έϊβα εισάκουσε τελικά την προσευχή του Τζέικ και έστρεψε ολόκληρο το ζωικό βασίλειο -ένα τεράστιο πλήθος από τα πιο ισχυρά και φονικά όντα της Πανδώρας- εναντίον των εισβολέων. Οι ζωικές αυτές δυνάμεις θα συντρίψουν τελικά τους εισβολείς, ενώ λίγο αργότερα, ο ίδιος ο Τζέικ θα μονομαχήσει με τον συνταγματάρχη Κουόριτς, τον οποίο και θα νικήσει, με τη βοήθεια της Ναϊτίρι. Έχοντας υποστεί βαρύτατη ήττα, οι γήινοι εισβολείς εξορίζονται οριστικά από την Πανδώρα, ενώ ο Τζέικ αποφασίζει να μείνει για πάντα με τους Νάβι, καθώς η Έϊβα μετασχηματίζει το avatar του σε φυσικό του σώμα.

Όπως και στην περίπτωση του Matrix, μπορεί κανείς να διακρίνει μία σειρά από θρησκευτικά μοτίβα, η έξοχη εικονοποίηση των οποίων (στην περίπτωση του Avatar: με ειδικά τρισδιάστατα γυαλιά) καταθέτουν στον θεατή ένα ιδιάζον βιωματικό φορτίο και κάνουν την παρακολούθηση της ταινίας μία «ζωντανή» εμπειρία (στην ίδια «ζωντανή» εμπειρία μετέχει κανείς και όταν παίζει το ομώνυμο διαδικτυακό παιχνίδι).

Θα άξιζε να θυμηθούμε ότι η ίδια η λέξη «avatar» προέρχεται από το σανσκριτικό ουσιαστικό *avatara*, το οποίο σημαίνει εκείνον που «διασχίζει έναν δρόμο», που «διαβαίνει ένα κατώφλι», που «περνάει απέναντι». Δεν αποτελεί σύμπτωση ότι η πρωταρχική σημασία της λέξης αυτής ανάγεται στον Ινδουισμό και σημαίνει την ενσάρκωση μίας θεότητας. Η εν λόγω θεότητα «περνάει απέναντι», διαβαίνει δηλαδή το κατώφλι της θείας υπερβατικότητάς της, προκειμένου να περάσει προς τη μεριά της ανθρωπότητας, με σκοπό να τη λυτρώσει από τα δεινά της. Η «μεσσιανική» αυτή συνδήλωση της λέξης είναι προφανής στην περίπτωση της ταινίας, καθόσον ο Τζέικ περνάει και αυτός στο «απέναντι» στρατόπεδο, «ενσαρκώνεται» ως Νάβι, και ηγείται της σωτηρίας ενός ολόκληρου λαού. Η μεσσιανικότητα του Τζέικ αποδεικνύεται από την ισχύ και την εξουσία του πάνω στη Φύση -δαμάζοντας τον Τουρούκ, το ισχυρότερο ον της Φύσης, δαμάζει ουσιαστικά τις ίδιες της δυνάμεις της Φύσης- αλλά επίσης και από το γεγονός ότι η Έϊβα, η Μητέρα-Θεά του πλανήτη Πανδώρα, υποτάσσεται και αυτή στο θέλημά του και στρατεύεται μαζί του στην αντιμετώπιση του εχθρού.

Θα άξιζε επίσης να επισημάνουμε το νεοπαγανιστικό, μυστικιστικό και πανθεϊστικό στοιχείο που διαπερνά την ταινία. Η Έϊβα, η μητέρα-Θεά της Πανδώρας, δεν είναι κάτι «άλλο» από την Πανδώρα, αλλά μάλλον η ίδια η Πανδώρα, η συλλογική συνείδηση της Πανδώρας. Κατά μία διαφορετική διατύπωση, θα λέγαμε ότι η Έϊβα είναι μία ισχυρή, ολοποιούσα, οικουμενική συνείδηση, με δική της θέληση, η οποία συνδέει (και ενσωματώνεται σε) όλες τις μορφές ζωής της Πανδώρας. Επιπλέον, η Μητέρα-Θεά εμφανίζεται απείρως δημιουργική, ενώ το ορατό της «κέντρο» -το Δέντρο των Ψυχών- θα λέγαμε ότι συμβολίζει αυτήν ακριβώς την αστείρευτη ζωτικότητα και δημιουργικότητα. Όπως χαρακτηριστικά αποφαίνεται για το θρησκευτολογικό συμβολισμό του Ιερού Δέντρου ο Μίρσέα Ελιάντε,

Τι σημαίνουν τα συμπλέγματα Θεά-Δέντρο, Θεά-Κλήμα με τα περιβάλλοντα κοσμολογικά εμβλήματα και τα εραλδικά ζώα; Ότι αυτός ο τόπος είναι ένα «κέντρο του κόσμου», ότι εκεί βρίσκεται η πηγή της Ζωής, της νιότης και της αθανασίας. Τα δέντρα αντιπροσωπεύουν το Σύμπαν σε αδιάκοπη αναγέννηση· στο κέντρο του Σύμπαντος όμως υπάρχει πάντοτε ένα δέντρο - ο δέντρο της αιώνιας ζωής ή της Σοφίας. Η Μεγάλη Θεά είναι η προσωποποίηση της αστείρευτης πηγής της δημιουργίας, του υπέρτατου αυτού στηρίγματος της ύπαρξης [...] Η παρουσία της θεάς δίπλα σε ένα φυτικό σύμβολο επιβεβαιώνει το νόημα

που έχει το δέντρο στην εικονογραφία και στην αρχαϊκή μυθολογία: αστείρευτη πηγή κοσμικής γονιμότητας.

(Eliade, 1992, σ. 271, 266).

Αλλά ο θρησκευολογικός συμβολισμός δεν σταματά εκεί: μαζί με όλα τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Δέντρο των Ψυχών συνιστά μία ιερή εστία κατ' εξοχήν: είναι ο τόπος πέριξ του οποίου τελούν τις ιερές τους τελετουργίες, ο τόπος όπου μπορεί κανείς να ακούσει τη φωνή των νεκρών -και επομένως ένας τόπος όπου επιτελείται η κοινωνία ζώντων και τεθνεώτων και συσφίγγονται οι κοινοτικοί δεσμοί. Δεν αποτελεί σύμπτωση ότι η ίδια η μεταμόρφωση του Τζέικ σε Νάβι ξεκινά «τεχνολογικά» (το avatar του αποτελεί προϊόν εργαστηρίου), *ολοκληρώνεται όμως τελετουργικά* -δηλαδή μέσα από τη σύνδεσή του με τη Θεότητα (Εϊβα) και στο πλαίσιο μίας ιερής τελετουργίας όπου μετέχει το πλήρωμα της κοινότητας.

Παράλληλα έτσι με το μεσσιανικό μοτίβο, το οποίο και εδώ είναι παρόν, παρατηρούμε ότι η ταινία *Anatar* συνιστά επίσης μία ιερή-αφήγηση η οποία προάγει ποικίλα μυστικιστικά και πανθεϊστικά μοτίβα, αλλά και συνοψίζει όλες τις εκδοχές του σύγχρονου νεοπαγανισμού: την πίστη στη θηλυκή όψη της Θεότητας, τη βαθεία οικολογία, τον φεμινισμό, την τελετουργία, την έμφαση στην εσωτερική εμπειρία και τον εσωτερικό δεσμό των όντων (tsaheyly).¹⁹

6. Ο Θεός στην Οθόνη (II): Μέσα στον «Ιερό» κόσμο των Βιντεοπαιχνιδιών

Σε αντίθεση με την κοινή αντίληψη, ότι τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια δεν συνιστούν παρά μια τεχνολογικά προηγμένη και «διαδραστική» εκδοχή ψηφιακής ψυχαγωγίας, η σύγχρονη θρησκευολογική έρευνα έχει καταδείξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια -και ιδιαίτερα όσα απολαμβάνουν τη μεγαλύτερη απήγηση μεταξύ των νέων- κάνουν κάτι πολύ περισσότερο από το να «ψυχαγωγούν»: υποβάλλουν νεομυθολογίες και αφηγήσεις, προϋποθέτουν συγκεκριμένες αντιλήψεις για το καλό και το κακό, προτείνουν συγκεκριμένες θεάσεις του «Ιερού» και του «Βέβηλου» και παραπέμπουν σε συγκεκριμένες ανθρωπολογικές εκδοχές. Όπως παρατηρεί ο Ιωάννης Ξυδάκης, τα βιντεοπαιχνίδια συγκροτούν έναν «νεομυθολογικό» χώρο, στον οποίον κυριαρχούν, ως επί το πλείστον, πέντε μοτίβα:

Πρώτον, το μοτίβο του *κοσμοθεϊσμού*, δηλαδή της κατανόησης του Θεού ως κάποιου προσώπου ή μιας «μαγικής» δύναμης, η οποία όμως δεν είναι υπερβατική, αλλά εμμενής: ανήκει στον υλικό κόσμο, έχει αντικειμενικό και εξηγήσιμο χαρακτήρα και μπορεί να «εξημερωθεί», δηλαδή να ελεγχθεί και χρησιμοποιηθεί από τον άνθρωπο. Δράκοι, λίθοι, ναοί, εργαστήρια, πλανήτες ή φυσικά αντικείμενα αντιμετωπίζονται έτσι πολύ συχνά ως «θεοί», οι οποίοι βοηθούν τον ήρωα να ανταπεξέλθει σε μία δύσκολη ή κρίσιμη κατάσταση.

Δεύτερον, το μοτίβο της *αυτοπραγμάτωσης* ως «σωτηριολογικού» αιτήματος, υπό την έννοια ότι σε όλα τα βιντεοπαιχνίδια, ο κεντρικός χαρακτήρας «παλεύει να κατακτήσει την αναβάθμιση, να εξελιχθεί, να γίνει δυνατός» (Ξυδάκης, 2017, σ. 316). Μέσα από την αυτοπραγμάτωσή του αυτή, ο ήρωας επιβεβαιώνει την ηρωικότητά του.

Τρίτον, το μοτίβο της *τεχνο-πνευματικότητας* (techno-spirituality), δηλαδή της αντίληψης ότι η πνευματική ανάπτυξη συμβαδίζει με την τεχνολογική και επιστημονική, ότι η πρόοδος στο πεδίο της πνευματικότητας εκβάλλει στην τεχνολογική εξέλιξη και συνιστά αφ' εαυτού της μία «υπερφυσική» μορφή γνώσης. Η μαγεία ή η κατοχή μιας θείας δύναμης, για τους κεντρικούς ήρωες των βιντεοπαιχνιδιών αποτελούν «μια άλλη εκδοχή της υπεργνώσης, και της υπερεπιστήμης» (ο.π., σ. 316).

Τέταρτον, το μοτίβο της *πραγματοποιημένης εσχολογίας*, δηλαδή της ιδέας ότι ο ήρωας των βιντεοπαιχνιδιών εν τέλει οδηγείται, μέσα από εξελικτικούς αναβαθμούς και μύσεις σε ανώτερες («θεϊκές») μορφές δύναμης, σε μία νέα εποχή, σε μυστικές αδελφότητες υπερανθρώπων και θεών, ή απλώς στη «σωτηρία» του ίδιου του βασιλείου του, και επομένως στην ολοκλήρωση της αποστολής. Η ολοκλήρωση αυτή καθιστά τον ήρωα Εκλεκτό, του προσδίδει δηλαδή μία ολοφάνερα μεσσιανική ταυτότητα. Τέλος,

Πέμπτον, το μοτίβο μίας *εναλλακτικής ανάγνωσης του πολιτισμού*, υπό την έννοια ότι μύθοι, θρύλοι, παραδόσεις, σύμβολα και μεγάλες αφηγήσεις της πολιτισμικής ιστορίας του ανθρώπου επανεισάγονται σε ένα διαφορετικό context και υπακούν σε ένα διαφορετικό σενάριο, προκειμένου «να ειπωθεί μια άλλη, εναλλακτική πλευρά της [πολιτισμικής ιστορίας], για να φανερωθεί μέσα από αυτήν μια διαφορετική ιστορία του ανθρώπου» (Ξυδάκης, 2017, σ. 317).

¹⁹ Αναλυτικά για τα μοτίβα αυτά, βλ. Morris, 2006, σσ. 273-278.

7. Συμπέρασμα: Θρησκεία και Ηθική ανάπτυξη των νέων –μία σχέση αμφίθυμη.

Ύστερα από τη συνοπτική παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο η κοινωνία του θεάματος και η pop κουλτούρα διαμεσολαβούν τις θρησκευτικές πεποιθήσεις και τη θρησκευτική εμπειρία των νέων ανθρώπων, τι συμπεράσματα θα μπορούσαμε να βγάλουμε για τη συνάρθρωση της θρησκευτικότητας με την ηθική τους ανάπτυξη, στο πλαίσιο της σύγχρονης «μετανεωτερικής» πολιτισμικής θέσμισης; Ένα πρώτο συμπέρασμα είναι ότι τα δεδομένα που έχουμε στη διάθεσή μας δεν προσφέρονται ούτε για «αισιόδοξες» προβλέψεις, αλλά ούτε και για ηθικό πανικό. Από τη μία μεριά, είναι γεγονός ότι διαπιστώνεται μία τάση γενικευμένης δυσπιστίας των νεότερων γενεών απέναντι σε παραδοσιακούς θρησκευτικούς θεσμούς, εξαιτίας του δογματικού φορτίου και του τελετουργικού φορμαλισμού που υπάρχει συχνά στους κόλπους των τελευταίων. Από την άλλη μεριά, είναι εξίσου γεγονός ότι οι νεότερες γενιές δεν παύουν να εκφράζουν ουσιαστικές πνευματικές και θρησκευτικές αναζητήσεις και, παρόλες τις ενστάσεις τους απέναντι στη θεσμική θρησκεία, εμφανίζονται θετικά προδιατεθειμένοι απέναντι σε μορφές θρησκευτικότητας οι οποίες προσπαθούν να τους μεταδώσουν μία πιο άμεση εμπειρία του Ιερού. Η κοινωνική ψυχολόγος Τουνέντζ, στην κατά τα άλλα «απαισιόδοξη» θεώρησή της για το μέλλον της θρησκείας στον δυτικό κόσμο, υποστηρίζει εν τούτοις ότι

η θρησκεία θα επιβιώσει, αλλά θα είναι μία θρησκεία ισότητας, ευέλικτη και ανοικτή, η οποία θα προσφέρει στους ανθρώπους μία «αίσθηση του ανήκειν» και ένα νόημα βίου. Η γενιά της χιλιετίας (Millennials) και η I-γενιά ζητούν από τη θρησκεία να τους ολοκληρώνει -να ενισχύει τις σχέσεις τους και να τους προσπορίζει μία αίσθηση προορισμού [a sense of purpose]

(Twenge, 2017, σ. 130).

Στα δικά μας τουλάχιστον μάτια, η παραπάνω διαπίστωση της Τουνέντζ σημαίνει ότι η θρησκεία θα επιβιώσει στον βαθμό που θα μιλήσει τη γλώσσα των νέων ανθρώπων, θα σταθεί με κριτική συμπάθεια απέναντι στους κώδικες, τις αναπαραστάσεις και τα ενδιαφέροντά τους και θα θελήσει να συνδιαλλαγεί ουσιαστικά με τα προϊόντα της pop κουλτούρας, μέσα από τα οποία οι νέοι άνθρωποι προσδιορίζουν την ταυτότητά τους, αντλούν τους ηθικούς τους κώδικες και ένα νόημα για τη ζωή τους. Κατά μία διαφορετική διατύπωση, θα λέγαμε ότι η θρησκεία μπορεί να συμβάλλει καταλυτικά στην ηθική ανάπτυξη των νέων ανθρώπων όχι αναπαράγοντας ξύλινους λόγους ex cathedra και αφηρημένους ηθικούς κώδικες, αλλά ερχόμενη σε επαφή με τις ποικίλες μορφές νεανικής θρησκευτικοποίησης και συγκατανεύοντας με κριτική διάθεση και αγάπη στη γλώσσα, τις αναπαραστάσεις, τους κώδικες, τους συμβολισμούς και τις ανάγκες, στις οποίες οι μορφές αυτές επιχειρούν να ανταποκριθούν. Η ηθική ανάπτυξη των νέων μέσω της θρησκείας δεν μπορεί να επιτευχθεί ερήμην των νέων και του κόσμου τους, αλλά *μαζί* με αυτόν και *για* αυτόν.

Ένα δεύτερο συμπέρασμα στο οποίο μπορούμε να καταλήξουμε είναι ότι είναι επίφοβο και μάλλον αλυσιστελές να απολυτοποιούμε τα χαρακτηριστικά της νεανικής θρησκευτικοποίησης, εκλαμβάνοντάς τα σχεδόν σαν ένα «πεπρωμένο». Πολλοί άνθρωποι που εγκατέλειψαν την Εκκλησία στη νεότητά τους επιστρέφουν σε αυτήν σε ωριμότερη ηλικία και αντιστρόφως: αφοσιωμένα μέλη μιας θεσμικής θρησκείας γνωρίζουν σε ωριμότερη ηλικία αιφνίδιες μεταστροφές και αυτομολούν σε «εναλλακτικά» θρησκευτικά περιβάλλοντα. Σε ζητήματα που αφορούν στο μέλλον της θρησκείας, επομένως, η άποψή μας είναι ότι θα πρέπει να διατηρούμε πάντοτε την ψυχραιμία μας. Εξάλλου, αποτελεί πάγκοινο δεδομένο της ψυχολογίας της θρησκείας ότι ο έφηβος -αλλά και γενικότερα ο νέος άνθρωπος- δεν θρησκεύει για αυτό που «είναι» ο Θεός ή επειδή η θρησκευτική του πίστη ανταποκρίνεται σε κάποιες «ώριμες» μεταφυσικές του ανησυχίες, αλλά διότι μέσω της θρησκείας βρίσκει συχνά ένα μέσο να ικανοποιήσει δευτερεύουσες σκοπούς. Υπάρχουν περιπτώσεις, λόγω χάρη, όπου νέοι άνθρωποι α) ακολουθούν πιστά τη θρησκευτικότητα των γονιών τους για να διαιωνίσουν την εξάρτησή τους από αυτούς και να κερδίσουν την εύνοια και την «αγάπη» τους β) θρησκεύουν για να εναντιωθούν στις συνήθειες της οικογένειάς τους, και μέσω αυτού του τρόπου να διεκδικήσουν την αυτονομία τους ή γ) θρησκεύουν για να αντιμετωπίσουν τα άγχη των ενορμήσεών τους ή πάλι, για να ισχυροποιήσουν μέσα τους ένα ορισμένο «αίσθημα του ανήκειν» και να συγκροτήσουν κάποιο είδος ταυτότητας (Θερμός, 1996, σσ. 116-117).

Για όλους τους παραπάνω λόγους, είμαστε της άποψης ότι σε ζητήματα πρόβλεψης του μέλλοντος της θρησκείας η ιδανικότερη στάση είναι η επιστημολογική μετριοπάθεια, η ενδελεχής εξέταση των δεδομένων και η αντίσταση στον πειρασμό των «εύκολων» συμπερασμάτων. Γιατί τα εύκολα συμπεράσματα μπορεί να είναι εντυπωσιακά ή εύλογα· δεν είναι όμως καθόλου απαραίτητο ότι είναι και τα σωστά.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ahlstrom, Sydney (1974). *A Religious History of the American People*, Yale University Press: USA.
- Beaudoin, Thomas (2000). *Virtual Faith: The Irreverent Spiritual Quest of Generation X*, foreword by Harvey Cox, Jossey-Bass: San Francisco.
- Bellah, Robert & Glock, Charles (eds), (1976). *The New Religious Consciounness*, Berkley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Bergler, Thomas (2012). *The Juvenilization of American Christianity*, Grand Rapids, MI: Eerdmans.
- De Kock, Jos, Roeland, Johan & Vos, Pieter (2011). "Beyond Individualisation: Neo-Evangelical Lessons for Religious Socialisation", *Journal of Beliefs & Values* 32 (3): 329–342.
- Flory, Richard, & Miller, Donald E. (eds), (2000). *Gen X Religion*, New York: Routledge.
- Hetherington, Kevin (2000). *New Age Travellers: Vanloads of Uproarious Humanity*, London: Cassell. σελ. 20.
- Luhr, Eileen (2009). *Witnessing Suburbia: Conservatives and Christian Youth Culture*, Berkeley: University of California Press.
- Lynch, G. 2006. "The Role of Popular Music in the Construction of Alternative Spiritual Identities and Ideologies", *Journal for the Scientific Study of Religion* 45 (4): 481–488.
- Lynch, Gordon (2005). *Understanding Theology and Popular Culture*, Oxford: Blackwell.
- Lynch, Gortdon (2002). *After Religion*, London: Darton, Longman & Todd.
- Metcalf, Allan (2016). *From Skedaddle to Selfie: Words of the Generations*, Oxford: Oxford University Press.
- Morris, Brian (2006). *Religion and Anthropology: A Critical Intoduction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Partridge, Christopher (2004). *The Re-enchantment of the West*, vol. 1, Continuum, NY/London.
- Roof, Wade Clark (1999). *Spiritual Marketplace: Baby Boomers and the Remaking of American Religion*, Princeton, Princeton University Press: NJ.
- Stowe, David (2011). *No Sympathy for the Devil: Christian Pop Music and the Transformation of American Evangelicalism*, Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Toop, David (²2001). *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*, London: Serpent's Tail.
- Twenge, Jean (2017). *I-Gen: Why Today's Super-Connected Kids are Growing up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy, and Completely Unprepared for Adulthood*, Atria Books: NY.
- Usunier, Jean-Claude & Stolz Jörg (eds), (2014). *Religions as Brands: New Perspectives on the Marketization of Religion and Spirituality*, London/NY: Routledge.
- Eliade, Mircea (²1992). *Πραγματεία πάνω στην Ιστορία των Θρησκειών*, ελληνική μετάφραση Έλση Τσούτη, Αθήνα: Χατζηνικολής.
- π. Θερμός Βασίλειος (1996). «Η Θρησκευτικότητα στην Εφηβεία», στο *Ποιμαίνοντες μετ' Επιστήμης*, Αρμός: Αθήνα.
- Ξυδάκης, Ιωάννης (2018). *Το Καλό και το Κακό στον Κόσμο των Βιντεοπαιχνιδιών*, Διδακτορική Διατριβή, Τμήμα Κοινωνικής Θεολογίας και Θρησκευσιολογίας Θεολογικής Σχολής ΕΚΠΑ, Αθήνα.
- Ουλής, Δημήτριος (2016). *Η Ευδαιμονία της Άγνοιας: Ένα Σχόλιο στην Τριλογία "The Matrix"*, Α/συνέχεια: Αθήνα.
- Παπαλεξανδρόπουλος, Στέλιος (1994). *Δοκίμια Ιστορίας των Θρησκειών*, Ελληνικά Γράμματα: Αθήνα.