Рецензии

Популярная культура как религия

Рецензия на: Possamai, Adam (ed.) (2012) *Handbook of Hyper-Real Religions*. Leiden, London: Brill. — 441 p.

DOI: https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-277-283

Если сегодня какие-либо снобы отмахиваются от фанатов франшизы «Звездные войны», исповедующих религию «джедаизм», как от «фриков», якобы живущих в «собственной реальности», то делают они это напрасно. Поклонники «Звездных войн» не живут в вымышленном мире и не ограничивают свое присутствие интернетом. Например, 25 декабря 2005 г. в США государственный секретарь штата Техас учредил Храм ордена джедаев, получивший статус некоммерческой церковной, религиозной, образовательной и благотворительной корпорации. Позднее, в 2009 г., по образу и подобию Храма джедаев был учрежден канадский Орден джедаев[1]. То, что некоторым некогда казалось забавой, становится социально значимым феноменом. При этом джедаизм — не единственная религия, построенная на базе популярной культуры. Так что перед учеными стоит задача объяснить данное явление. И хотя социальные теоретики уже давно занимаются новыми религиозными движениями, необходимо теперь сделать акцент именно на популярной культуре.

Многие концепции, описывающие процесс возникновения новых религиозных или духовных (некоторые люди утверждают, что они не религиозны, но «духовны») форм, восходят к первопроходческой работе Томаса Лукмана «Невидимая религия»[2]. С тех пор как вышла книга Лукмана, не один исследователь обращался к различным феноме-

1. Possamai, A. (2012) "Conclusion: The Future of Hyper-Real Religions?", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions,* p. 424. Leiden — London: Brill.

2. Luckmann, T. (1967) *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society*. New York: Macmillan.

нам социальной жизни, описывая их как религиозные. Так, другие авторы вводили в академический оборот понятия «общая религия» (*common religion*, Роберт Таулер), «суррогатная религия» (Роланд Робертсон), «квазирелигия» и «парарелигия» (Артур Грейл), «имплицитная религия» (Эдвард Бейли). Указанные концепты выступали предметом академических дискуссий с конца 1960-х и до начала 1980-х гг. Почти все эти исследователи были социологами, которые пытались разобраться, каким образом в посттрадиционном обществе возникают новые формы религии. Однако имевшихся социологических подходов было недостаточно — необходим был анализ, учитывающий возрастающую роль популярной культуры, которая могла бы быть проинтерпретирована в терминах религиоведческого анализа.

Еще в 1990-е гг. некоторые авторы предлагали рассматривать феномены популярной культуры сквозь призму религиоведческого анализа. Однако работали они главным образом с эксплицитными или имплицитными репрезентациями религии в кинематографе или в других сферах культуры[3]. Следовательно, появление некоего синтеза двух ключевых подходов к изучению религии в *современных* западных обществах — социологического и культурологического — было вопросом времени. В 2005 г. австралийский ученый бельгийского происхождения Адам Поссамаи осторожно описал некоторые явления популярной культуры как новые формы религии. В книге «Религия и популярная культура: гиперреальный завет»[4] он предложил концепцию «гиперреальной религии». Выбирая термин Жана Бодрийяра «гиперреальное», Поссамаи дал такое определение гиперреальной религии: «Гиперреальная религия — это симулякр религии, созданный на основе или в симбиозе с коммодифицированной массовой культурой, который служит источником вдохновения на метафорическом уровне и/или является источником верований в повседневной жизни»[5]. Иными словами, это симулякр, репрезентации без реальных референтов.

В 2007 г. в издательстве *Brill* запустился большой проект — серия под названием *Brill Handbooks on Contemporary*

3. Martin, J., Ostwalt, C.E.Jr. (eds.) (1995) *Screening the Sacred. Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. Colorado: Westview Press.

4. Possamai, A. (2005) *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. Brussels, Bern, Berlin, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Vienna: P.I.E.-Peter Lang.

5. Possamai, A. (2012) "Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, p. 1. Leiden — London: Brill.

Religion. Редакторами серии являются Кэрол Кьюзак и Джеймс Льюис. Сегодня в рамках проекта вышло почти 20 томов. Первые четыре посвящены Нью Эйджу, современному язычеству, отношениям религии и науки, а также новым религиям и культурному производству. Пятым томом серии стал «Справочник гиперреальных религий», увидевший свет в 2012 г. Редактором справочника стал уже упоминавшийся Адам Поссамаи. Можно сказать, что его теория оказалась востребованной в академии[6]. В сборнике приняли участие многие авторы, у которых есть свои концепции того, как следует мыслить отношения религии и популярной культуры. В особенности стоит упомянуть двух авторов — Маркуса Альтену Дэвидсена и Кэрол Кьюзак[7]. Первый предложил концепцию «религии, основанной на вымысле», вторая — «изобретенной религии». Эти авторы предлагают альтернативные поссамаевской концепции понимания популярной культуры как религии. Тем самым, с одной стороны, под обложкой «Справочника гиперреальных религий» состоялась серьезная и глубокая академическая дискуссия, а с другой — стало ясно, что, несмотря на критику, концепция Адама Поссамаи оказалась рабочей и эвристически ценной. Таким образом, читатели, которые хотят узнать о том, как ученые интерпретируют явления массовой культуры в рамках религиоведческого анализа, смогут почерпнуть из книги много полезного. Сам Поссамаи лишь обеспечивает теоретическую рамку содержания сборника. Написав введение и заключение, он предоставил возможность другим исследователям на примере конкретных кейсов подтвердить или опровергнуть его тезисы. Но прежде чем вести речь о рецепции идей Поссамаи, осветим содержание сборника.

Поссамаи классифицирует «участников» гиперреальных религий, разделяя их на три группы. Первая — те, кто исповедует такие религии; вторая — те, кто повседневно соприкасается с гиперреальными религиями, например, проводя время в интернете; третья — светские и религиозные критики явления, то есть те, кто

6. Примечательно также и то, что именно эту концепцию для работы с популярной культурой попробовал использовать Александр Павлов: *Павлов А.В.* Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов» // Государство, религия церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 12–40.

7. Davidsen, M.A. (2012) *"The Spiritual Milieu Based on J. R. R. Tolkien's Literary Mythology"*, in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions,* p. 1. Leiden — London: Brill; Cusack, C.M. (2012) "The Gods on Television: Ramanand Sagar's *Ramayan*, Politics and Popular Piety in Late Twentieth-Century India", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions,* p. 1. Leiden — London: Brill.

в «реальной жизни» (офлайн) реагирует на гиперреальные религии. Несмотря на то, что гиперреальные религии возникают уже в XX в., в прошлом столетии участники новых религиозных движений типа Церкви сатаны или различные неоязыческие группы использовали популярную культуру как один из источников вдохновения (прежде всего научную фантастику, но также, например, и творчество Лавкрафта[8] и т.д.). При этом представленные группы не поклонялись феноменам популярной культуры как таковым. Поэтому первая часть справочника посвящена гиперреальным религиям XX столетия, то есть предыстории феномена. В ней можно узнать о таких явлениях, как *Discordianism*[9], *Church of the SubGenius*[10] и *Temple of Psychick Youth*[11].

Хотя гиперреальные религии существуют в западном мире по крайней мере с 1950-х и 1960-х гг., интернет придал феномену новый импульс. Благодаря интернету поклонники масскульта смогли не только объединяться, но и формировать собственную идентичность. Приняв, например, «джедаизм» и смешав религию с массовой культурой, потребители получают возможность проектировать собственную жизнь, избегая макроидентичностей и выбирать для себя что-то еще — быть не (только) христианином, но (также) и (или) поклонником «Матрицы» или вампиризма. Следует отметить, что подобного рода микроидентичности подвижны, поскольку вкус и ценности потребителей колеблются. Используя термин Зигмунта Баумана, Поссамаи рассуждает о «текучести» культуры. Например, он отмечает, что после выхода первого эпизода «Звездных войн» «Скрытая угроза» (1999) наметился массовый выход из джедаизма, так как данная «религия» приобрела новые смыслы, которые фанаты оригинальной трилогии не разделяли.

Вот почему во втором разделе тома рассматриваются уже совсем иные кейсы. Это гиперреальные религии XXI столетия. В этом веке в центре учений поклонников популярной

8. Cowan, D.E. (2012) “Dealing a New Religion: Material Culture, Divination, and Hyper-religious Innovation”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, pp. 247–265. Leiden — London: Brill.
9. «Дискордианство» или «дискордианизм» — пародийная религия, обожествляющая хаос; главное божество Эрида — древнегреческая богиня раздора.
10. «Церковь недомудреца» — американская пародийная религия, призванная подрывать тактику лидеров массовых вероисповеданий.
11. Филиал «Магии Хаоса», также известного как «хаосизм» — одного из направлений в оккультизме; делает акцент на главенстве личного магического опыта.

культуры место сакрального занимает не что иное, как феномены самой популярной культуры. В частности, во второй части книги можно прочитать про матрицизм (учение, построенное на основе мифологии франшизы «Матрица») и азеркинов — субкультуру, в рамках которой биологические люди описывают себя как нелюдей в том или ином смысле, например, как вампиров. Последним в разделе посвящена отдельная глава. Разумеется, в этой же части есть эссе, в которых речь идет о джедаизме и поклонниках творчества Толкиена. В отношении последних Маркус Альтена Дэвидсен использует понятие «духовная среда» (*spiritual milieu*), избегая коннотаций с гиперреальной религией.

Третий раздел посвящен повседневности гиперреальных религий (особенно видеоиграм), отношениям евангельского христианства к ролевым играм, «гиперреальному язычеству» и игре *World of Warcraft*, «гиперреальным инновациям» (как новые религиозные движения используют в своих целях объекты массовой культуры), религиоведческому анализу «Кода да Винчи», а также отношениям индуизма и «гиперреальности». Как утверждает Поссамаи: «Факты свидетельствуют о том, что страх, гнев и беспокойство по поводу этих практик [гиперреальных религий. — *Э.С.*] распространены, как правило, среди религиозного истеблишмента. Расширение наших эмпирических знаний об этих практиках, как и было задумано в настоящей книге, могло бы ослабить некоторые из таких страхов и предоставить знания, на которых можно основывать будущие дискуссии и исследования»[12]. Вот почему четвертый раздел, в котором говорится о третьем типе акторов гиперреальной религии, столь значим. В нем можно найти тексты о христианах и компьютерных играх, о критике католической церковью франшизы «Гарри Поттер» в Польше и др.

Помимо анализа кейсов ученые также обсуждают вопросы теории. Статья Мартина Джеффроя особенно важна, так как представляет собой теоретико-методологическую ревизию концепции Поссамаи. Джеффрой пытается понять, соответствует ли использование Поссамаи бодрийяровского термина «гиперреальное» философии самого Бодрийяра. В итоге Джеффрой приходит к выводу, что нет, потому что для Бодрийяра, во-первых, сама популярная культура не имеет смысла (в отличие от религии), и, во-вторых, сама религия не соответствует гиперреальности — симулякрам без референтов. В итоге Джеффрой,

12. Possamai, A. “Conclusion: The Future of Hyper-Real Religions?”, p. 426.

подробно рассказав про альтернативные концепции «невидимых религий», предлагает считать подход Поссамаи «интерпретацией» бодрийяровского понятия, которую он признает полезной и информативной[13].

Маркус Альтена Дэвидсен, в свою очередь, настаивает, что вместо гиперреальной религии необходимо использовать другой термин. Несмотря на то, что Поссамаи, с точки зрения Дэвидсена, точно определил целый пласт новых религий, в рамках этих религий нужно проводить различения, определяя, какие из объектов популярной культуры сакральны, а какие профанны. Так, в понимании Дэвидсена, существуют «религии, основанные на вымысле», то есть на художественных текстах. Это «Звездные войны» и «Властелин колец». Данные феномены не обращаются к реальности, но создают собственный вымышленный мир. Но есть феномены популярной культуры, которые тоже считаются «религиями», например, «треккис», основанная на поклонении франшизе «Звездный путь». Кэрол Кьюзак, например, называет это «изобретенной религией», однако Дэвидсен утверждает, что это всего лишь фандом. Кстати, это правда, так как представители данной «конфессии» главным образом посещают конвенты и критикуют любителей «Звездных войн», нежели участвуют в таинствах и строят собственное учение. Поэтому, с точки зрения Дэвидсена, концепция гиперреальной религии оказывается спорной, так как она стирает грань между религией и «светской фантастикой», смешивает сакральное и профанное, в результате чего к сфере «религии» приписываются светские феномены.

Это далеко не вся критика Поссамаи, которая содержится в книге, но в целом ясно — перед нами образец серьезной академической дискуссии. В заключении Поссамаи признает некоторые ошибки, допущенные им до публикации «Справочника». Впрочем, ошибки не теоретического плана. Так, он рассказал, как некоторые светские поклонники «Баффи — истребительницы вампиров» постоянно подчеркивают, что их любимое телевизионное шоу не является для них новой «духовностью». Иными словами, далеко не все, что исследователи называют гиперреальной религией, является таковой. Кроме того, многие случаи, рассматриваемые в сборнике, посвящены активности пользователей в интернете, однако приведенные в самом начале рецензии факты показыва-

13. Geoffroy, M. (2012) "Hyper-Real Religion Performing in Baudrillard's Integral Reality", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*. Leiden — London: Brill.

ют, что гиперреальные религии начинают существовать и в офлайне. Эта тенденция вполне может усилиться, и тогда авторам сборника придется готовить новый том.

В заключении отметим, что сам Поссамаи прежде всего — социолог религии, опирающийся на идеи социальных теоретиков в лице Бодрийяра и Баумана. Однако в рассматриваемом томе речь идет главным образом о популярной культуре, а не о социальных тенденциях. В своей книге 2018 г. Поссамаи, оставив популярную культуру, возвращается к социальной теории — в частности к теме постсекуляризма — и показывает, как некоторые религии «играют на пользу» цифровому капитализму. Благодаря проникновению капитала в цифровой мир неолиберализм начинает доминировать не только во внешней, социальной реальности, но также и во внутренней, личной жизни человека[14]. Но это уже совсем другая тема, по поводу которой нужно писать совсем другую рецензию.

Э. Сафронов

Knox, Zoe (2018) *Jehovah's Witnesses and the Secular World: From the 1870s to the Present*. Palgrave Macmillan. — 305 p.

DOI: https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-283-291

Книга Зои Нокс, профессора истории из Университета Лестера (Великобритания), «Свидетели Иеговы[15] и секулярный мир: от 1870-х до настоящего времени» посвящена одному из самых неоднозначно воспринимаемых во многих странах религиозных сообществ. В книге подробно рассказывается об истории возникновения движения «Исследователей Библии» (*Bible Students*) в 1870-х гг. в США, получившего в 1931 г. название Свидетелей Иеговы (далее — СИ) и существующего сегодня в большинстве государств мира. Главная цель З. Нокс — выяснить причины, которые во многих случаях приводят к напряженности и часто порождают конфликты между этим сообществом и государственными структурами, — как демократическими, так и авторитарными, — христианскими церквями и отдельными гражданами, возникающими

14. Possamai, A. (2018) *The i-zation of Society, Religion, and Neoliberal Post-Secularism*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

15. Организация запрещена в РФ.