

# Ἡ Νεομυθολογία τῆς Διάχυτης Νέας Θρησκευτικότητας: Ὑπερτεχνολογία, μαγικὸς πλοῦτος καὶ ἐπαναπροσδιορισμὸς τοῦ ἑαυτοῦ

Ἰωάννη Ξυδάκη\*

## Εἰσαγωγή

Ὁ θρησκευτολόγος καὶ κοινωνιολόγος τῆς θρησκείας Douglas Cowan, περιγράφοντας τὴ σχέση τοῦ σύγχρονου ἀνθρώπου μὲ τὸν μῦθο, ἐπισημαίνει πὼς τὰ νέα μέσα δημιουργοῦν καὶ ἐνισχύουν ἕναν κόσμο (secondary world) μύθου καὶ φαντασίας (mythic imagination)<sup>1</sup>. Οἱ πλοκεῖς αὐτῶν τῶν μέσων συνθέτουν μία δυναμικὴ πολιτισμικὴ πραγματικότητα (fantasy culture), ποὺ εἶναι τόσο οἰκεία μὲ τὴν καθημερινὴ ὅσο καὶ ἀνοίκεια, γεμάτη ἀπὸ πλάσματα ἀπίθανων καὶ ἐκπληκτικῶν ἱκανοτήτων<sup>2</sup>. Κατ' αὐτὸν τὸν τρόπο, ὁ Cowan τονίζει μία σημαντικὴ διάσταση τοῦ μύθου, ἡ ὁποία ἀναγνωρίζεται καὶ ἐπαναλαμβάνεται ἀπὸ μυθολόγους τοῦ 20οῦ αἰῶνα, ὅπως εἶναι ὁ Mircea Eliade<sup>3</sup>, ὁ Kenneth Burke<sup>4</sup> καὶ ὁ Paul Ricoeur<sup>5</sup>, ἀλλὰ καὶ συμφωνεῖ μὲ τὴ δική μας θεώρηση: ὁ μῦθος, ὡς προϊόν τοῦ ἀνθρωπίνου

---

\* Ὁ Ἰωάννης Ξυδάκης εἶναι διδάκτωρ τῆς Θεολογικῆς Σχολῆς τοῦ Ἐθνικοῦ καὶ Καποδιστριακοῦ Πανεπιστημίου Ἀθηνῶν καὶ ἀνεξάρτητος ἐρευνητής.

1. D. E. Cowan, *Magic, Monsters, and Make-Believe Heroes: How Myth and Religion Shape Fantasy Culture*, University of California Press, Oakland 2019, σσ. xiv, 3, 7, 11, 23, 192-193.

2. Στὸ ἴδιο, σσ. xiv, 3, 7, 11, 120.

3. M. Eliade, *Myth and Reality*, μετάφρ. W. R. Trask, Harper & Row Publishers, New York 1963, σ. 6.

4. K. Burke, *Language as Symbolic Action: Essays of Life, Literature and Method*, University of California Press, Berkeley 1966, σσ. 51, 381, 212, 18, 20, 21, 384, 385, 386.

5. P. Ricoeur, *The Symbolism of Evil*, μετάφρ. Emerson Buchanan, Beacon Press Books, Boston 1969.

πνεύματος, αποτελεί παραδοσιακά έναν συνδυασμό φαντασίας και πραγματικότητας, δηλαδή μη λογικών και λογικών στοιχείων.

Με αυτήν του την ιδιότητα, ο μύθος δεν ανήκει αποκλειστικά στο παρελθόν. Ο πολιτισμός του 20ού και του 21ου αιώνων είναι γεμάτος από μυθικές παραστάσεις και μυθικούς συμβολισμούς. Σε σύγχρονα προϊόντα διασκέδασης και ψυχαγωγίας, όπως είναι τα βιντεοπαιχνίδια και ο κινηματογράφος, κυριαρχεί το μυθικό στοιχείο, το οποίο όμως είναι σχεδιασμένο σύμφωνα με τις ανάγκες και τις επιθυμίες του σύγχρονου ανθρώπου και διαμορφωμένο έτσι ώστε να ισορροπεί μεταξύ της φαντασίας και της λογικής.

Οι πλοκές αυτών των προϊόντων ψυχαγωγίας εισάγουν τον χρήστη τους, δηλαδή τον χειριστή, τον θεατή ή τον παίκτη, σε ένα σύμπαν, το οποίο επιφανειακά μπορεί να μοιάζει με την κανονιστική, κοινωνική και φυσική πραγματικότητα στην οποία αυτός μετέχει και να είναι σχεδιασμένο σύμφωνα με τα πρότυπα, τη νομοτέλεια και τις σχέσεις αίτιου-αιτιατού του πραγματικού κόσμου, αλλά ταυτόχρονα αναδεικνύεται και ως ένας άλλος κόσμος.

Σε αυτόν τον κόσμο αξιολογείται ότι έννοιες, καταστάσεις και αγαθά γνωστά στον σύγχρονο άνθρωπο, όπως είναι η τεχνολογία, το χρήμα και η ίδια η κατανόηση του έαυτού, χρησιμοποιούνται ως στοιχεία για τη δημιουργία αυτών των νέων φαντασιακών πραγματικοτήτων. Την ίδια στιγμή όμως, παράλληλα με τη χρήση τους, συσχετίζονται και συνδυάζονται με έναν νέο τρόπο, και μέσα από αυτήν τη συσχέτισή τους αποκτούν νέο περιεχόμενο.

Με άλλα λόγια, σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας, σε βιντεοπαιχνίδια, σε κόμικς κ.λπ. συνυπάρχει το ρεαλιστικό με το φαντασιακό. Ο τρόπος μάλιστα με τον οποίο συνυπάρχουν και τα μοτίβα που προκύπτουν από αυτήν τη συνύπαρξη και αυτήν την αλληλοπεριχώρηση του πιστευτού με το άπιστευτο, όπως είναι στην περίπτωσή μας το μοτίβο της τεχνολογίας, του χρήματος και του έαυτού, αυτά παραπέμπουν και εντάσσονται στα κύρια χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας νέας μυθολογίας. Αυτή η νεομυθολογία με βάση τα επαναλαμβανόμενα θέματά της αποτελεί τμήμα της νέας διάχυτης θρησκευτικότητας, εκείνης δηλαδή που εμφανίζεται εντός των ορίων των σύγχρονων κοινωνιών με έναν καταλυτικό τρόπο λόγω και της έκφρασής της από τα νέα μέσα.

Για παράδειγμα, στην ταινία επιστημονικής φαντασίας *Lucy* του 2014, η σχέση της δμώνυμης ηρώιδας με τον έαυτό της, με τους φίλους και τους έχθρους της, και γενικά με την πραγματικότητά της, επιτρέπει την αναγνώριση συγκεκριμένων επαναλαμβανόμενων θεμάτων που συνδέονται άμεσα με τον τρόπο που εκτυλίσσεται η πλοκή:

1. Η *Lucy* στην αρχή της περιπέτειάς της είναι ένας άπλός, καθημερινός άνθρωπος, κάπως εύκολόπιστος, μόνος σε μία άγνωστη, ξένη πόλη και άνυποψίαστος για τον κίνδυνο που σιγά-σιγά τον περικλείει. Από αυτήν τη θέση ξεκινά η περιπέτεια της *Lucy*, όταν μία έγκληματική όργανωση την χρησιμοποιεί για να μεταφέρει λαθραία μία επικίνδυνη και εργαστηριακά κατασκευασμένη ψυχοτροπική ουσία.

2. Η συμμορία των κακών λειτουργεί ως εταιρεία, διαθέτει δηλαδή στελέχη, προσωπικό και πρόεδρο, οικονομικό καταστατικό χάρτη. Η ίδια ή ναρκωτική ουσία αποτελεί ένα αγοραπωλησιακό προϊόν, το οποίο η εταιρεία-συμμορία επιδιώκει να εκμεταλλευθεί έμπορικά.

3. Η ουσία αυτή, που διαχέεται κατά λάθος στο σώμα της *Lucy*, την μεταβάλλει γενετικά. Η ηρώίδα κατορθώνει να επιβιώσει από την χορήγηση του ισχυρού ναρκωτικού φαρμάκου αλλά και να μεταμορφώσει μέσω αυτού τον έαυτό της. Αποκτά υπερδυνάμεις που αφορούν το σώμα και το πνεύμα. Αλλάζει κατά το δοκούν την εικόνα του σώματός της, επηρεάζει τη σκέψη των άλλων, έλέγχει τα σώματά τους σαν να είναι μαριονέτες, γνωρίζει τη φυσιολογία τους, τις παρούσες ή τις μελλοντικές ασθένειές τους.

4. Η εξέλιξη των δυνάμεών της φθάνει μέχρι του σημείου της απόλυτης αυτοπραγμάτωσης, μέχρι δηλαδή του σημείου που μετατρέπεται σε ένα θεϊκό όν. Τότε, αποκτά τον έλεγχο των χρονικών διαστάσεων, ήτοι του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.

5. Η τεχνολογία αποκτά νέες διαστάσεις και νέο νόημα, παράλληλα με την εξέλιξη του έαυτού της. Παρουσιάζεται χωρίς εξήγηση ως υπερτεχνολογία, ή όποια αυτόματα και εύκολα σώζει τους ανθρώπους, αποκαλύπτοντας τα μυστήρια του σύμπαντος. Η *Lucy*, στο τέλος της ταινίας, ένωμένη με έναν ύπολογοιστή, μετατρέπεται σε ένα τέτοιο υπερυπολογιστικό μηχανήμα, το οποίο προσφέρει στους επιστήμονες που βρίσκονται γύρω της έναν σκληρό δίσκο με τις απαντήσεις στις μέχρι τώρα επιστημονικές τους απορίες. Η νέα της ταυτότητα της

ἐπιτρέπει νὰ ὑπάρχει ταυτόχρονα σὲ πολλὰ χρονικά σημεῖα καὶ τῆς δίνει τελικὰ τὸν ρόλο τοῦ ἀρχανθρώπου, τοῦ προπάτορα δηλαδή τοῦ ἀνθρωπίνου εἴδους. Χαρακτηριστικὴ εἶναι ἡ ἀποστροφή της στὸ τέλος τῆς περιπέτειάς της, στὴν τελευταία σκηνὴ τῆς ταινίας: «βρίσκομαι παντοῦ», «ἡ ζωὴ δόθηκε σὲ μᾶς πρὶν ἀπὸ ἓνα δισεκατομμύριο χρόνια, τώρα ξέρετε πῶς νὰ τὴν ἀξιοποιήσετε» (“*I am everywhere*”, “*Life was given to us a billion years ago. Now you know what to do with it*”)<sup>6</sup>.

«Νέος ἑαυτός», «νέο σῶμα», «ὑπερτεχνολογία», «χρῆμα», βασικά στοιχεῖα τῆς πλοκῆς τῆς *Lucy*, χαρακτηρίζουν παράλληλα καὶ τὸ εἰκονικὸ σύμπαν τοῦ *Altered Carbon* (2018). Σύμφωνα μὲ τὴν πλοκὴ αὐτῆς τῆς σειρᾶς ἐπιστημονικῆς φαντασίας:

- i. Ὁ πλοῦτος διασφαλίζει μὲ ἄμεσο τρόπο τὴν αἰωνιότητα.
- ii. Τὸ σῶμα εἶναι ἀπλῶς ἓνα ἐργαλεῖο ὅπως καὶ τὸ χρῆμα γιὰ τὴν ἐξασφάλιση τῆς αἰώνιας ζωῆς.
- iii. Τὰ ἐξωτερικὰ χαρακτηριστικὰ τοῦ σώματος ἀποτελοῦν συμβατότητες καὶ δευτερεύοντα στοιχεῖα ποὺ μπορεῖ νὰ μεταβληθοῦν ριζικά. Σημασία ἔχει ὁ ἑαυτός, ἐνῶ τὸ σῶμα γίνεται ἀντιληπτὸ ὡς περίβλημα καὶ προσωρινὸ ἔνδυμα τῆς ἀτομικῆς συνείδησης.
- iv. Ἡ τεχνολογία ὡς ὑπερτεχνολογία εἶναι ὁ παράγοντας καὶ τὸ πλαίσιο ποὺ καθορίζει καὶ βεβαιώνει τὴν ἐξέλιξη τοῦ ἑαυτοῦ, ἐφ’ ὅσον πληροῦνται οἱ προϋποθέσεις τοῦ «χρήματος-πλούτου» καὶ τῆς διασφάλισης τοῦ «σώματος», προσφέροντας τὴ μαγικὴ δυνατότητα τῆς ἀθανασίας.
- v. Τὰ πάντα, ἡ διαδικασία δηλαδή ἐξασφάλισης τῆς αἰωνιότητος καὶ τῆς ἀθανασίας, ἡ ὑπαρξὴ καὶ ἡ δράση διαφόρων ὑπεράνθρωπων ὄντων παρουσιάζονται ὡς ἐπιστημονικὰ καὶ λογικὰ στοιχεῖα, ἀκόμη καὶ ἂν θυμίζουν ὄρους, ἔννοιες καὶ ὀνόματα τῶν μυθολογιῶν τοῦ παρελθόντος (γιὰ παράδειγμα ἡ τάξη τῶν ἀθάνατων νεόπλουτων ἀναγνωρίζεται ὡς ἡ τάξη τῶν «Μαθουσάλων» (*Meths*)<sup>7</sup>.

6. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Lucy”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Lucy\\_\(2014\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lucy_(2014_film)) (19.09.2023).

7. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Altered Carbon”, *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Altered Carbon”, [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Altered\\_Carbon\\_\(TV\\_series\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Altered_Carbon_(TV_series)) (20.09.2023).

Σκοπός αυτού του άρθρου είναι ακριβώς η ανάδειξη ενός μυθικού χώρου, ο οποίος αναπτύσσεται και αναπαράγεται εντός της διάχυτης νέας θρησκευτικότητας. Το χαρακτηριστικό όμως του ευρύτερου πλαισίου και της μυθολογίας που εκδηλώνεται εντός αυτού είναι όχι μόνο το στοιχείο του διάχυτου αλλά και εκείνο του διαπερατού. Με άλλα λόγια, η μυθολογία που σχετίζεται άμεσα με τη νέα θρησκευτικότητα είναι τόσο διάχυτη όσο και διαπερατή, την χαρακτηρίζει δηλαδή η έκταση, ήτοι η διάδοση και η συνεχής αναπαραγωγή των κεντρικών μοτίβων της στο πλαίσιο του σύγχρονου πολιτισμού<sup>8</sup>, αλλά παράλληλα και η δυνατότητα να εκφράζεται ποικιλοτρόπως από επίσης ποικίλα νέα μέσα, όπως είναι ο κινηματογράφος, το διαδίκτυο, τα βιντεοπαιχνίδια, και ακολούθως να μετασχηματίζεται ανάλογα με τη δυναμική του κάθε μέσου. Σε αυτήν ακριβώς τη διαδικασία ή επανάληψη των μοτίβων «έαυτός», «υπερτεχνολογία» και «μαγικός πλούτος» παρατηρείται και μάλιστα με τρόπο αλληλένδετο καθεμία δηλαδή από τις παραπάνω έννοιες συνδέεται με τις επόμενες στο πλαίσιο μιας δομημένης μυθολογίας.

Τα στάδια της έρευνητικής πορείας μας, που αποτυπώνουν και τον σκοπό μας, είναι τα εξής:

α. Αρχικά προσδιορίζουμε τη νεομυθολογία ως τμήμα της διάχυτης νέας θρησκευτικότητας. Ακολούθως, επιχειρούμε να κατηγοριοποιήσουμε και να περιγράψουμε τα κεντρικά γνωρίσματα του νεομυθολογικού χώρου, ενός χώρου που διακρίνεται βεβαίως για την πολυπλοκότητά του.

β. Μέσα από τον έντοπισμό και την περιγραφή αυτών των μοτίβων και την έννοιολόγηση της νεομυθολογίας, της σύγχρονης δηλαδή μυθολογίας, σκοπεύουμε να προβάλλουμε ως ένα βαθμό πώς η νεομυθολογία λειτουργεί σε άμεση σχέση με τα νέα μέσα αλλά και με βάση τη δυναμική τους.

γ. Ακολούθως, και αυτό αποτελεί τον πυρήνα της προσπάθειάς μας και την ουσία του σκοπού μας: επιδιώκουμε να έντοπίσουμε και να αναδείξουμε τον τρόπο που οι πλοκές των βιντεοπαιχνιδιών, των

8. Βλ. και Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, «Η Διάχυτη Νέα Θρησκευτικότητα», *Θεολογία* 94, 1 (2023), σσ. 11-22, 13.

κόμικς και τῶν ταινιῶν φαντασίας, παρουσιάζουν τὴν ὑπερτεχνολογία, τὸν μαγικὸ πλοῦτο καὶ τὴ διάσταση τοῦ ἑαυτοῦ.

Ἡ μέθοδός μας, ὥστε νὰ ἐκπληρώσουμε τὸν σκοπὸ μας, κινεῖται πρὸς τρεῖς κατευθύνσεις. Εἶναι: α. συστηματική, καθὼς κατηγοριοποιοῦμε τὰ σχηματιζόμενα νεομυθολογικὰ καὶ νεοθρησκευτικὰ χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα σὲ ἑπτὰ βασικὰ μοτίβα· β. ἀναλυτική, ἐφ' ὅσον ἀναλύουμε τὰ στοιχεῖα πλοκῆς ποικίλων προϊόντων ψυχαγωγίας καὶ διασκέδασης μὲ σκοπὸ νὰ ἐντοπίσουμε σὲ αὐτὰ τὸν τρόπο ποὺ προβάλλεται ἡ τεχνολογία, ὁ πλοῦτος καὶ ὁ ἑαυτὸς ὡς ἀλληλοσυμπληρούμενες ἔννοιες· γ. ἱστορική, κυρίως ὅσον ἀφορᾷ τὰ νεομυθολογικὰ παραδείγματα, τὰ ὁποῖα παρουσιάζονται μὲ βάση τὸν ἱστορικὸ ἄξονα ἀνάπτυξης καὶ διαμόρφωσής τους. Μὲ ἄλλα λόγια, τὰ παραδείγματα ποὺ παρατίθενται καὶ μᾶς βοηθοῦν νὰ δοῦμε πῶς τὰ μοτίβα τῆς νεομυθολογίας καὶ τῆς διάχυτης νέας θρησκευτικότητας ἀποτυπώνονται σὲ σύγχρονα προϊόντα διασκέδασης, παρουσιάζονται μὲ βάση τὴ σειρὰ ἐμφάνισης αὐτῶν τῶν προϊόντων, ἀπὸ τὴ δεκαετία τοῦ 1980 μέχρι καὶ σήμερα.

Ὅπως θὰ διαπιστώσουμε ἀπὸ τὴν ἀνάλυση καὶ τὰ παραδείγματα ποὺ ἀκολουθοῦν, μία σύγχρονη μυθολογία διαμορφώνεται μὲ βάση τὰ προϊόντα τῆς λαϊκῆς κουλτούρας καὶ τὶς πλοκὲς τῶν σύγχρονων μορφῶν διασκέδασης. Ἡ μυθολογία αὐτὴ ἐξελίσσεται ἐντὸς ἐνὸς πορώδους καὶ διαπερατοῦ πλαισίου, ἐνισχύεται ἀπὸ τὴ διάχυτη θρησκευτικότητα ἀλλὰ καὶ ἐπαναλαμβάνει τὰ δομικὰ τῆς γνωρίσματα.

## Ἡ Νεομυθολογία

Μὲ τὸν ὄρο «νεομυθολογία» προσδιορίζουμε τὸ σύνολο τῶν μυθικῶν κόσμων ποὺ μπορεῖ κάποιος νὰ συναντήσῃ βλέποντας μία ταινία ἐπιστημονικῆς φαντασίας, διαβάζοντας ἓνα κόμικς ἀνάλογου περιεχομένου ἢ παίζοντας ἓνα βιντεοπαιχνίδι. Οἱ μυθικοὶ κόσμοι ποὺ ἐκφράζονται ἀπὸ τὰ νέα μέσα δημιουργοῦνται μὲ ὕλικὸ ποὺ βασίζεται σὲ θρησκευτικὸς ὄρους καὶ σύμβολα καὶ ἀντλεῖται ἀπὸ ἱστορίες θρησκευτικῶν καὶ μυθικῶν προσώπων. Αὐτὸ τὸ ὕλικὸ τῆς παραδοσιακῆς θρησκευτικότητας καὶ μυθολογίας, τὸ ὁποῖο γιὰ παράδειγμα ἀφορᾷ παραδοσιακοὺς θεοὺς καὶ ἥρωες, λέξεις καὶ ἔννοιες ὅπως «ψυχὴ» καὶ «σωτηρία», ἀπομακρύνεται



ἀπὸ τὸν φυσικό του χῶρο, ἀναπλάθεται μέσω κόμικς, ταινιῶν κ.ἄ. με συγκεκριμένους τρόπους, ἦτοι με καθορισμένους συνδυασμούς τῶν παραδοσιακῶν στοιχείων μεταξύ τους ἀλλὰ καὶ με ἄλλα μυθολογικά στοιχεία τῆς νέας διάχυτης θρησκευτικότητας, ὅπως ἡ ἔννοια τοῦ ζωντανοῦ σύμπαντος, ἡ δύναμη τοῦ ἑαυτοῦ κ.ἄ.

Μὲ βάση ἀκριβῶς αὐτοὺς τοὺς συνδυασμούς, διαμορφώνεται ἓνας δυναμικός μυθολογικός χῶρος, ποὺ παρ' ὅλη τὴ ρευστότητα καὶ τὴν πολυσυλλεκτικότητά του διακρίνεται ἀπὸ κάποια ἐπαναλαμβανόμενα καὶ ἄρα βασικά θέματα. Αὐτὰ τὰ θέματα ἔχουμε ἀναφέρει σὲ προηγούμενα ἄρθρα μας σὲ συνδυασμὸ καὶ με τὰ χαρακτηριστικὰ τῆς Νέας Θρησκευτικότητας<sup>9</sup>, ὅμως γιὰ λόγους καλύτερης κατανόησης τοῦ νεομυθολογικοῦ χῶρου, ποὺ εἶναι καὶ ὁ χῶρος τῆς ἔρευνάς μας ἀναφορικά με τὶς ἔννοιες τῆς «ὑπερτεχνολογίας», τοῦ «μαγικοῦ πλούτου» καὶ τοῦ «ἑαυτοῦ», κρίνεται ἀπαραίτητο νὰ τὰ ἐπαναλάβουμε ὡς ἓνα βαθμὸ. Πρόκειται ἐπομένως γιὰ:

A. Τὴν ἔνταξη τοῦ ἀπολύτου, ἦτοι τοῦ θεϊκοῦ στὰ ὄρια τοῦ κόσμου. Σὲ καμμία περίπτωση αὐτὸ τὸ θεϊκό, ὅπως παρουσιάζεται στὶς πλοκὲς ποικίλων νεομυθολογικῶν προϊόντων, δὲν ἀποτελεῖ καὶ κάτι ἄλλο, τὸ διαφοροτικὸ ποὺ βρίσκεται ἐντελῶς ἔξω ἀπὸ τὴν ἱστορία, τὴν ὕλη, τὸν κόσμο. Ἀντίθετα, ἐγκοσμιοποιεῖται, ἐντοπίζεται δηλαδὴ καὶ περιορίζεται στὸν χῶρο τοῦ φυσικοῦ κόσμου<sup>10</sup>.

B. Κατὰ τὸν ἴδιο τρόπο ἐντὸς τῆς νεομυθολογίας καὶ τῆς διάχυτης θρησκευτικότητας ἐντοπίζονται: 1. οἱ ἐκδηλώσεις κοσμικῶν στοιχείων (μία παγκόσμια ἐνέργεια, τὸ ἴδιο τὸ σύμπαν, ὁ ζωντανὸς πλανήτης, κοσμικὲς ὕλοζωικὲς ὀντότητες, ὅπως ἡ φωτιά, τὸ νερό)· 2. ἡ δράση ὑπερφυσικῶν ἡρώων (χαρακτηριστικὸ παράδειγμα ἀποτελεῖ ὁ Σούπερμαν, ποὺ με τὴν παρουσία του ἐγκαινιάζει καὶ τὸν κόσμο τῶν ὑπερῆρώων)<sup>11</sup>.

9. Ἰω. Ξυδάκης, «Ἱεροὶ χῶροι στὸν κόσμο τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν», *Θεολογία* 94, 1 (2023), σσ. 51-83· ὁ ἴδιος, «Neomythology: A New Religious Mythology», *Religions*, 13, 6 (June 2022), 536, <https://doi.org/10.3390/rel13060536> (22.09.2023)· ὁ ἴδιος, «Μετανεωτερικότητα καὶ Διάχυτη Θρησκευτικότητα», *Θεολογία* 92, 1 (2021), σσ. 151-178.

10. Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, «Νέα Ἐποχή: Ἡ θρησκευτολογικὴ ταυτότητα ἐνὸς κινήματος (δεύτερο μέρος)», *Ἐξόδος* 7 (1992), σσ. 41-61, 50-51. Ὁ ἴδιος, «Οἱ Νέες Θρησκείες: Ἱστορικὴ ἐπισκόπηση καὶ συστηματικὴ θεώρηση» στό: Ὁ ἴδιος (ἐπιμ.), *Δοκίμια Ἱστορίας τῶν Θρησκειῶν*, ἐκδ. Ἑλληνικὰ Γράμματα, Ἀθήνα 1997, σσ. 168-169.

11. A. D. Lewis, *American Comics, Literary Theory, and Religion: The Superhero Afterlife*, ἐκδ.

3. ἡ παρουσία ἐξωγήινων όντων (ἄγγελοι, θεοί, διαστημάνθρωποι κ.λπ.)· 4. ό λόγος γιά τήν ὑπαρξη ἄλλων διαστάσεων καί παράλληλων συμπάντων (τέταρτη διάσταση ἢ ἀκόμη καί ἐναλλακτικές διαστάσεις), μιᾶς ἀνώτερης μορφῆς (ό ἐσώτερος ἑαυτὸς ἢ ό ἀληθινὸς ἄνθρωπος)· 5. οἱ δυνάμεις τους, οἱ μαγικές καί ὑπερφυσικές ἐμφανίσεις αὐτῶν τῶν όντων καί καταστάσεων ποὺ «ἐπιστημονικοποιοῦνται», ἐξηγοῦνται δηλαδὴ μὲ ὄρους λογικούς, «ἐπιστημονικούς», καί ταυτίζονται πάντοτε μὲ τὸν φυσικὸ χῶρο καί μὲ τὰ στοιχεῖα του<sup>12</sup>.

Γ. Παράγωγο αὐτῆς τῆς ἐνταξης τοῦ θεϊκοῦ, τοῦ ὑπερβατικοῦ στοιχείου στὸν ὑλικὸ καί ἐξηγήσιμο κόσμο ἀποτελεῖ ἡ ἀντικειμενοποίηση τοῦ θεϊκοῦ, ἡ ἀντιμετώπιση δηλαδὴ τοῦ Θεοῦ ὡς ἀντικειμένου ποὺ θὰ ἐνισχύσει μία θετικὴ κατάσταση ἢ θὰ ἐπιφέρει μία ἀρνητικὴ, ποὺ θὰ βοηθήσει κάποιον ἢ θὰ ζημιώσσει κάποιον ἄλλον. Ὡς συνέπεια αὐτῆς τῆς ὀπτικῆς τὸ ὑπερφυσικὸ, μὲ τὴν ἐννοια τοῦ μαγικοῦ, ἀντιμετωπίζεται ὡς ἐργαλειακὸ μέσο.

Γι' αὐτὸ ἀλλωστε καί στὰ βιντεοπαιχνίδια, ποὺ ἀποτελοῦν βασικὰ νεομυθολογικὰ προϊόντα, μὲ παρόμοιο τρόπο βλέπουμε: θεοὺς νὰ λειτουργοῦν ὡς βοηθοὶ τοῦ πρωταγωνιστῆ, θεότητες νὰ κατατάσσονται σὲ ἐπίπεδα ἀνώτερης καί κατώτερης φύσης, δράκους καί χρυστάλλους, ναοὺς καί ἐργαστήρια, ζωντανοὺς πλανῆτες νὰ ταυτίζονται μὲ τὸ ἀπόλυτο<sup>13</sup>.

Τὸ ἀπόλυτο παρουσιάζεται ὡς ὑπερφυσικὸ, ἀνώτερο, ἰσχυρότερο, καθαρότερο, σοφώτερο, τὸ ὅποιο τίθεται πάνω ἀπὸ τὸν ψηφιακὸ ἥρωα, ὁ ὅποιος μπορεῖ νὰ βρισκεται σὲ κατάσταση ἀδυναμίας, ἀσθένειας ἢ ἀκόμη καί ἀμνησίας. Πάντοτε ὅμως εἶναι κάτι ὑλικὸ ποὺ μοιράζεται τὸν ἴδιο κόσμο μὲ τὸν ἥρωα, ἀπλῶς ἐντοπίζεται σὲ ἓνα ἀνώτερο ἐπίπεδο

Palgrave Macmillan, New York 2014, σ. 23.

12. Παπαλεξανδρόπουλος, *Δοκίμια Ἱστορίας τῶν Θρησκειῶν*, ὁ.π., σσ. 168-169· ὁ ἴδιος, «Νέα Ἐποχή: Ἡ θρησκευολογικὴ ταυτότητα ἐνὸς κινήματος», (δεύτερο μέρος), ὁ.π., σ. 150. Ἀναφορικὰ μὲ τὴν ἱστορία καί μὲ τὰ χαρακτηριστικὰ τῆς ἐγκοσμιοποίησης στὸ πλαίσιο τῆς νέας θρησκευτικότητας βλ. Hanegraaff, "New Age Spiritualities as Secular Religion: A Historian's Perspective", *Social Compass* 46, 2 (1999), σσ. 145-160, 146, <http://scp.sagepub.com/cgi/content/abstract/46/2/145> (22.09.2023).

13. Ιω. Ξυδάκης, *Τὸ Καλὸ καί τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν: Θρησκευολογικὴ Μελέτη*, διδ. διατριβή, Ἀθήνα 2018, σ. 316, <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/43668> (23.09.2023).



ἀπὸ αὐτόν. Λόγω ἀκριβῶς αὐτῆς του τῆς ιδιότητος τὸ ἀπόλυτο, δηλαδὴ τὸ θεϊκόν, μπορεῖ νὰ γίνῃ ἓνα ἄμεσο, ὄρατὸ καὶ ἀπτὸ μέσο σωτηρίας τοῦ ψηφιακοῦ πρωταγωνιστῆ, χαρίζοντάς του ὑπερδυνάμεις. Κατ' αὐτὸν τὸν τρόπο, ὁ ἐπιτυχημένος εἰκονικὸς ἥρωας ποὺ ἐλέγχεται ἀπὸ τὸν παίκτη-χειριστὴ του εἶναι ἐκεῖνος ποὺ θὰ ἀναβαθμισθεῖ ἐντὸς τῆς εἰκονικῆς πραγματικότητάς του, ἐπειδὴ ἀκριβῶς θὰ ἀποκτήσῃ τέτοιες θεϊκὲς δυνάμεις, μαγικὰ καὶ θεϊκὰ ἐργαλεῖα, ποὺ θὰ τοῦ προσφέρουν αὐτόματες λύσεις.

Δ. Ἐντὸς αὐτοῦ τοῦ ἐνδοκοσμικοῦ πλαισίου, ἡ θρησκεία ἐμφανίζεται ὡς ὄργανισμός, ὡς μία πολυεθνικὴ καὶ πολλὰς φορὲς ἀπρόσωπη ἔταιρεία<sup>14</sup>. Ἀπὸ τὴν ἄλλη, ἡ μαγεία στὶς πλοκὲς τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν ταυτίζεται μὲ τὴν ἐπιστήμη, ἐνῶ ὡς πρὸς τὸ παίξιμο παρουσιάζεται μὲ ὑπολογιστικό-στατιστικὸ τρόπο. Αὐτὸ σημαίνει ὅτι οἱ μαγικὲς ἰκανότητες ἐνὸς εἰκονικοῦ χαρακτήρα προβάλλονται σεναριακὰ ὡς ἐξηγήσιμες δυνάμεις καὶ ἀπεικονίζονται ἐπὶ τῆς ὀθόνης μὲ διαγράμματα καὶ ἀριθμούς.

Ε. Ἰδιαιτέρα μὲ βάση τὸ τελευταῖο στοιχεῖο τῆς θεώρησης τόσο τῆς ἐπιστήμης ὅσο καὶ τῆς τεχνολογίας, βλέπουμε ὅτι ἐντὸς τῆς νεομυθολογίας καὶ ἐν γένει τῆς διάχυτης θρησκευτικότητος ἀναπτύσσονται πολὺπλοκες καὶ πολὺπλευρες συσχετίσεις μεταξὺ τοῦ θρησκευτικοῦ καὶ τοῦ ἐπιστημονικοῦ στοιχείου.

Ὁ Irving Hexham καὶ ἡ Karla Poewe ἐντοπίζουν αὐτὸ τὸ γεγονός τῆς σύνδεσης, ἀκόμη καὶ τῆς ταύτισης τοῦ θρησκευτικοῦ μὲ τὸ ἐπιστημονικό, καὶ κατ' ἐπέκταση τοῦ μαγικοῦ μὲ τὸ τεχνολογικό στοιχεῖο, ἐντὸς τῶν ὁρίων τῆς σύγχρονης διάχυτης θρησκευτικότητος, γι' αὐτὸ καὶ μιλοῦν γιὰ: α. μία νέα μυθολογία. Πρόκειται γιὰ τὴν μυθολογία τῆς ἐξέλιξης (the mythology of evolution), ἡ ὁποία στὴν οὐσία προβάλλεται μὲ κανόνες καὶ ἀπτά ἀποτελέσματα, ὅπως ἀκριβῶς ἡ ἐπιστήμη<sup>15</sup>. β. μία νέα ἐπιστήμη (new science), ἡ ὁποία στηρίζεται στὴ μαγεία, καὶ μέσῳ αὐτῆς στὴν ἐπικοινωνία μὲ ἄλλα ὄντα, μὴ ἀνθρώπινα<sup>16</sup>. γ. ἓναν μυθολογικό-ψευδοεπιστημονικὸ χῶρο ὅπου ὅλα

14. Στὸ ἴδιον, σσ. 171-176.

15. I. Hexham & K. Poewe, *New Religions as Global Cultures: Making the Human Sacred*, Westview Press, Colorado 1997, σ. 92, 93.

16. Στὸ ἴδιον, σ. 93.

είναι πιθανά: τὸ ἀνθρώπινο εἶδος μπορεῖ νὰ γίνεῖ θεός, ὡς διαδικασία ἐξέλιξης καὶ ἀναβάθμισης, ἀφοῦ καὶ τὸ σύμπαν κινεῖται παρόμοια<sup>17</sup>.

Κατὰ τὸν ἴδιο τρόπο καὶ ὁ Wouter J. Hanegraaff κάνει λόγο γιὰ “new science” καὶ γιὰ “mythology of science”, ἀναφερόμενος καὶ αὐτὸς μὲ τὴ σειρά του στὴν τάση ἐκείνου ποὺ ἐμπνέεται ἀπὸ τὰ μηνύματα τῆς διάχυτης θρησκευτικότητας: α. νὰ ἀμφισβητεῖ τὴν ἐπίσημη ἐπιστήμη, β. νὰ ὑποστηρίζει τὴν ὑπαρξὴ μιᾶς νέας ἐπιστήμης, ἢ ὁποῖα θὰ μπορεῖ νὰ γνωρίσει τὸ θεϊκὸ στοιχεῖο ποὺ ἐμπεριέχεται ἐντὸς τοῦ κόσμου, γ. νὰ ἀντιμετωπίζει τὴν ἐπιστήμη ὡς ἕναν χῶρο ὅπου ὅλα συνδέονται μὲ ὅλα<sup>18</sup>. ἔτσι μπορεῖ νὰ ἐξηγηθοῦν μὲ τὴ λογικὴ (σὰν νὰ πρόκειται γιὰ φυσικὴ γνώση) ὄχι μονάχα τὰ μυστικά τῆς ὕλης, ἀλλὰ καὶ τοῦ πνεύματος ἢ τῆς συνείδησης<sup>19</sup>.

ΣΤ. Μὲ βάση καὶ τὸ προηγούμενο μοτίβο προβάλλεται ἡ εἰκόνα τοῦ ὑπερφυσικοῦ ἥρωα, ὁ ὁποῖος, ἀφοῦ ἔχει ἀναγνωρίσει καὶ ἀποδεχθεῖ τὸ θεϊκὸ στοιχεῖο ἐντὸς τοῦ κόσμου καὶ τῶν ὄψεών του, θὰ ἐπιταχύνει τὶς ἀλλαγές: θὰ προκαλέσει μὲ τὴ δράση του ἕνα νέο κοινωνικό, τεχνολογικό, πλανητικό, οἰκολογικὸ μέλλον γιὰ τὸν μυθολογικὸ του κόσμο. Κυριαρχεῖ ἐπομένως παράλληλα μὲ τὸ μοτίβο τοῦ ἐκλεκτοῦ ἥρωα καὶ τὸ ὄραμα γιὰ ἕναν ἄλλον κόσμο, γιὰ ἕνα νέο χῶρο καὶ χρόνο, γιὰ μία νέα ἱστορικὴ περίοδο.

Ζ. Ἡ ἱστορία τοῦ πολιτισμοῦ, ἡ μυθολογία τοῦ παρελθόντος καὶ οἱ θρησκευτικὲς διδασκαλίες ἀξιοποιοῦνται κάθε φορὰ ἐντὸς τοῦ πολυπρισματικοῦ χώρου τῆς νεομυθολογίας μὲ ἕναν νέο τρόπο. Γιὰ νὰ τὸ ποῦμε ἀλλιῶς, ὅλα καθορίζονται ἀπὸ τὴν ἀρχὴ καὶ προσαρμόζονται ἀνάλογα μὲ τὴν πλοκὴ τοῦ ἐκάστοτε σύγχρονου μυθολογικοῦ προϊόντος. Στὴ νεομυθολογία ἡ ἱστορία τοῦ πολιτισμοῦ, ὡς ἀλληλουχία γεγονότων, καὶ ὅ,τι αὐτὴ ἐμπεριέχει, δηλαδὴ τὸ σύνολο τῶν μύθων, θρύλων καὶ παραδόσεων, γίνεταί ὕλικὸ γιὰ

17. Στὸ ἴδιο, σ. 95.

18. W. J. Hanegraaff, *New Age religion and Western culture: esotericism in the mirror of secular thought*, ἐκδ. E. J. Brill, New York 1996, σ. 62, 63, 398, 407, 421, 423, 517· ὁ ἴδιος, “New Age Spiritualities as Secular Religion: A Historian’s Perspective”, ὅ.π., σσ. 153, 154.

19. Ὁ ἴδιος, “New Age Spiritualities as Secular Religion: a Historian’s Perspective”, ὅ.π., σσ. 155, 156, 158.

νά είπωθει μία άλλη, εναλλακτική πλευρά της, για να φανερωθεί μέσα από αυτήν μία διαφορετική ιστορία του ανθρώπου<sup>20</sup>.

Είναι χαρακτηριστικό ότι ο παίκτης του βιντεοπαιχνιδιού στρατηγικής *Civilization* (Sid Meier, Bruce Shelley, 1991 κ.έξ.) μπορεί να βιώσει την ολοκληρωτική νίκη των Ρωμαίων επί των Γερμανικών φυλών<sup>21</sup>, ενώ στο *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softworks 2014) τη νίκη των Γερμανών κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο<sup>22</sup>.

Έπομένως, πράγματι εντός του κόσμου των βιντεοπαιχνιδιών, αλλά και εν γένει στις πλοκές των νέων μέσων, όλα τα μυθικά και θρησκευτικά στοιχεία, τα στοιχεία δηλαδή των μυθολογιών του παρελθόντος και της παραδοσιακής θρησκευτικότητας, είναι παρόντα αλλά την ίδια στιγμή διατυπώνονται από την αρχή και επανατοποθετούνται σε ένα άλλο πλαίσιο μύθου. Αυτό ακριβώς το στοιχείο της διεισδυτικής παρουσίας της σύγχρονης μυθολογίας σε νέα μέσα καταδεικνύει και ένα ακόμη δομικό μοτίβο της νεομυθολογίας: τη διάχυτη και διαπερατή της φύση.

### Η διάχυτη και διαπερατή φύση των σύγχρονων μύθων

Υπερρωικά κόμικς συνθέτουν μία ολόκληρη μυθολογία, προβάλλοντας την ύπαρξη εναλλακτικών κόσμων και χώρων γεμάτων με υπερφυσικά όντα. Από την άλλη, σειρές και ταινίες έπιστημονικής φαντασίας εμπλουτίζουν τον μυθικό τους κόσμο παραπέμποντας σε άλλες σειρές και ταινίες έπιστημονικής φαντασίας, τις οποίες και συσχετίζουν με στοιχεία της πλοκής τους. Κατ' αυτόν τον τρόπο, στη σειρά της Marvel Comics και Marvel Cinematic Universe “*What if...?*” (2021), γίνεται αναφορά στο “*Death Star*”, στον αυτοκρατορικό διαστημικό σταθμό των ταινιών *Star Wars* (1977 κ.έξ.), ως ένα ένδεχόμενο έργαλειο, ως ένα όπλο που μπορεί να σταματήσει τον καταστροφέα του σύμπαντος

20. Βλ. και Ξυδάκης, *Τò Καλό και τò Κακό στòn Κόσμο τών Βιντεοπαιχνιδιών*, ό.π.

21. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Civilization (series)”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization\\_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_(series)) (25.09.2023).

22. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Wolfenstein: The New Order”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein:\\_The\\_New\\_Order](https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein:_The_New_Order) (25.09.2023).

Ultron<sup>23</sup>. Κατὰ παρόμοιο τρόπο, ἡ ἥρωίδα Marvel κατὰ τὴ διάρκεια μιᾶς μάχης τῆς μὲ τὸν Ultron, τὸν καλεῖ “Skynet”, ὅπως ἀκριβῶς ὀνομαζόταν ἡ καταστροφικὴ καὶ κακόβουλη τεχνητὴ νοημοσύνη στὶς ταινίες *Terminator* (1984 κ.έξ.)<sup>24</sup>.

Τυπικὸ ὅμως παράδειγμα αὐτοῦ ἀκριβῶς τοῦ χαρακτηριστικοῦ τῶν σύγχρονων μύθων ἀποτελεῖ ἓνα νέο μέσο, ποὺ κάνει τὴν ἐμφάνισή του μετὰ ἀπὸ τὴ δεκαετία τοῦ 1970. Πρόκειται γιὰ τὰ βιντεοπαιχνίδια, τὰ ὁποῖα διακρίνονται ἀπὸ ἄλλα μέσα, ὅπως εἶναι ὁ κινηματογράφος, ἡ τηλεόραση, τὰ κόμικς, κυρίως λόγω τοῦ μηχανισμοῦ τους. Μὲ βάση τὰ διαδραστικὰ περιβάλλοντά τους, τὰ βιντεοπαιχνίδια προσομοιώνουν ἀληθοφανεῖς κόσμους ἀλλὰ παράλληλα δημιουργοῦν μία πλειάδα μυθικῶν πραγματικοτήτων. Ἐντὸς τοῦ σύγχρονου μύθου ποὺ βρίσκει νέα δυναμικὴ ἔκφραση μέσῳ αὐτῶν τῶν προϊόντων, κυριαρχοῦν πλέον ἔντονα μοτίβα ποὺ πρὶν χαρακτηρίζαν μερικῶς τὶς ταινίες, τὰ βιβλία καὶ τὰ κόμικς, ἢ ἀκόμη καὶ ἀναγνωρίζονταν ἀπὸ τοὺς μελετητὲς ὡς διακριτὰ στοιχεῖα τῆς νέας θρησκευτικότητας καὶ συγκεκριμένα τῆς σύγχρονης διάχυτης θρησκευτικότητας, ἢ ὁποῖα σὲ μεγάλο βαθμὸ ἀποτελεῖ καὶ τὸ πολιτισμικὸ πλαίσιο τῆς σύγχρονης μυθολογίας<sup>25</sup>.

Τὰ βιντεοπαιχνίδια, λόγω ἀκριβῶς τοῦ μηχανισμοῦ τους, κινοῦνται πρὸς τρεῖς ἄξονες ὡς πρὸς τὴν παραγωγὴ μύθου: Α. Χρησιμοποιοῦν στὶς πλοκὲς τους θρησκευτικὲς παραδόσεις καὶ μύθους τοῦ παρελθόντος· Β. αὐτοὺς τοὺς μύθους συνήθως τοὺς ἐπαναπροσδιορίζουν, καθὼς τοὺς συνδυάζουν μὲ μοτίβα τῆς σύγχρονης θρησκευτικότητας, καὶ Γ. κυρίως μέσῳ αὐτοῦ τοῦ συνδυασμοῦ τῶν μοτίβων ἐνισχύουν τὴν ἐμφάνιση νέων μύθων.

Ἔτσι, μπορούμε νὰ παρατηρήσουμε ὅτι ἐντὸς τοῦ ψηφιακοῦ κόσμου παρουσιάζονται ὑπερφυσικὰ ὄντα, ἥρωες καὶ θεότητες, καλοὶ κακοὶ χαρακτήρες, ποὺ ἄλλοτε βοηθοῦν ὡς προσωπικοὶ θεοὶ τὴν εἰκονικὴ πραγματικότητά τους, ἐνῶ ἄλλοτε –καὶ αὐτὸ εἶναι τὸ συνηθέστερο– ρέπουν πρὸς τὸ κακὸ, πρὸς τὴ βία καὶ τὴν ἐπιθετικότητα. Πρόκειται στὴν

23. *What if...?*. 2023. S1 E8, “What if... Ultron Won?”, 13:10, Σκηνοθεσία Bryan Andrews, Πρώτη προβολὴ 29 Σεπτεμβρίου 2021, στό: <https://www.disneyplus.com/el-gr/series/what-if/7672ZVj1ZxU9>.

24. Στὸ ἴδιο, S1E8, 8:17.

25. Βλ. καὶ Ξυδάκης, «Ἱεροὶ χῶροι στὸν κόσμο τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν», ὅ.π., σ. 64 κ.έξ.

ουσία για ένα κεντρικό μοτίβο των βιντεοπαιχνιδιών, που το βλέπουμε να μεταφέρεται και στην μεγάλη οθόνη ή στα υπερηρωικά κόμικς. Από την άλλη, διαπιστώνουμε ότι εκείνο που η πλοκή χαρακτηρίζει ως άφηρημένη θεότητα, δηλαδή ως αδιάφορη και ανεξάρτητη σε σχέση με τον κόσμο, συνήθως ταυτίζεται με το καλό. Παρόμοια, ένα άλλο μοτίβο των ψηφιακών κόσμων, ή εικόνα «της ζωντανής γής», εξαρτάται από την παραδοσιακή εικόνα της Μητέρας Θεάς, αλλά και από τη νεοθρησκευτική εικόνα του ζωντανού πλανήτη, ακόμη και από τα οικολογικά και περιβαλλοντικά κινήματα της δεκαετίας του 1970. Έντος όμως των πλοκών των βιντεοπαιχνιδιών προβάλλεται περιορισμένη σε ένα ένδοξο πλαίσιο, και γι' αυτό προσεγγίζεται με όρους επιστημονικούς ή μάλλον επιστημονικοφανείς: το ίδιο και η εικόνα του «έτερου κόσμου» ή ακόμη και της μαγείας, ή όποια αναγνωρίζεται ως υπερτεχνολογία<sup>26</sup>.

Αυτά τα μοτίβα ακόμη και αν φαίνεται ότι δημιουργούνται από την ανα-παραγωγή παλαιών μύθων ή ότι αντλούν την έμπνευσή τους από αυτούς, προκύπτουν περισσότερο από τον τρόπο με τον όποιον ή διάχυτη νέα θρησκευτικότητα τα όριζει και σε συνδυασμό με την εμφάνιση νέων μέσων αποκτούν διαρκώς και νέες διαστάσεις. Τώρα, έντος της νεομυθολογίας, οι αλλαγές που τυχόν θα ύποσται ένας μυθικός κόσμος ως προς τα κύρια στοιχεία του, όπως είναι ή εικόνα του υπερήρωα ή ή έννοια του καλού και του κακού κ.ά., ή ως προς τα δευτερεύοντά του στοιχεία, όπως είναι ή προβολή της τεχνολογίας, του πλούτου ή του έαυτού σε ένα και μόνο προϊόν (π.χ. σε ένα βιντεοπαιχνίδι), έπηράζει και τον τρόπο που αυτό το στοιχείο πλέον θα παρουσιάζεται σε άλλα ψυχαγωγικά προϊόντα, όπως είναι τα κόμικς.

Σε κάθε περίπτωση, αυτή ή ρευστότητα και ή διάχυση των παραλλαγμένων στοιχείων φανερώνουν τον διαπερατό χαρακτήρα της νεομυθολογίας, το πώς δηλαδή ό μύθος όχι μόνο παραμένει ζωντανός στον σύγχρονο πολιτισμό, αλλά αποτελεί και προϊόν που διαρκώς διεισδύει στα νέα μέσα, προσαρμόζεται ανάλογα με τα βασικά χαρακτηριστικά τους και μετασχηματίζεται. Για παράδειγμα, λόγω των υπερηρωικών κόμικς ό μύθος και το στοιχείο της φαντασίας

26. Ευδάκης, *Το Καλό και το Κακό στον Κόσμο των Βιντεοπαιχνιδιών...*, ό.π.

συνδέονται με τὸν κόσμο τῆς πραγματικότητας, ἐφ’ ὅσον καὶ τὰ ὑπερφυσικά ὄντα, οἱ κεντρικοὶ χαρακτήρες αὐτῶν τῶν κόμικς, δὲν ἀνήκουν κάπου ἄλλοῦ ἀλλὰ βρίσκονται, σύμφωνα μὲ τις πλοκές τους, ὡς ὑπεράνθρωποι, μάγοι καὶ ὑπερτεχνολόγοι ἀνάμεσα στοὺς ἀνθρώπους. Ἀπὸ τὴν ἄλλη, μὲ τὸν κινηματογράφο ὁ μῦθος, τὸν ὁποῖο παράγουν καὶ ἀναπαράγουν τὰ κόμικς, ἀποκτᾷ ἀληθοφάνεια. Ὁ ἴδιος μῦθος τελικὰ μὲ τὰ βιντεοπαιχνίδια προσλαμβάνει καὶ τὸ στοιχεῖο τῆς διάδρασης μὲ τὸν παίκτη/ἥρωα. Μὲ ἄλλα λόγια, καὶ αὐτὸ ἀκριβῶς εἶναι ποὺ θέλουμε νὰ τονίσουμε, κάθε εἶδος ψυχαγωγίας, κάθε νέο μέσο δανεῖζει στὸν μῦθο καὶ κάποιον στοιχεῖο ἀπὸ τὰ κεντρικά του μοτίβα. Τὰ νέα μέσα λειτουργοῦν, θὰ μπορούσαμε νὰ ποῦμε, ὡς «φίλτρο», ὡς «προσαρμογέας» καὶ «ἐνισχυτής» τοῦ μύθου.

Ὁ τρόπος ποὺ αὐτὴ ἀκριβῶς ἡ διαδικασία ἐξελίσσεται βεβαιώνει τὴν παρουσία δύο στοιχείων: α) ὅτι ἐντὸς τοῦ σύγχρονου μύθου μπορούμε νὰ διακρίνουμε μοτίβα τῆς Νέας Θρησκευτικότητας καὶ β) ὅτι, ἀνάλογα μὲ τὸ μέσο ἔκφρασής του, ὁ μῦθος ἐκδηλώνει καὶ νέα μοτίβα προσαρμοσμένους στὸ ἐκάστοτε μέσο. Τὰ νέα μυθολογικά στοιχεῖα ἀποτελοῦν πλέον καὶ στοιχεῖα τῆς ταυτότητας τοῦ νέου μύθου, ὅταν αὐτὸς μεταφέρεται σὲ ἄλλο μέσο καὶ ἐκφράζεται μέσα ἀπὸ αὐτό.

Μὲ αὐτὸν τὸν τρόπο, σύγχρονοι μῦθοι, ὅπως ὁ νεοθρησκευτικὸς μῦθος γιὰ τὴν ὑπαρξὴ ἐξωγήινων ὄντοτήτων καὶ πολιτισμῶν, ἐμφανίζονται μὲ διάφορες ἐκφάνσεις σὲ διάφορα μέσα. Τὴν ἀλλαγὴ ποὺ θὰ ὑποστοῦν, ἀνάλογα μὲ τὸ μέσο ποὺ κάθε φορὰ τοὺς προβάλλει, θὰ τὴ διατηρήσουν καὶ τὴν ἐπόμενη φορὰ, ὅταν θὰ συμπεριληφθοῦν στὴν πλοκὴ κάποιου ἄλλου μέσου. Γιὰ παράδειγμα, στὴν ταινία *Jupiter Ascending* (2015), ὁ μῦθος περὶ ἐξωγήινων καὶ ὁ συναφὴς μῦθος γιὰ τὴν ὑπαρξὴ ἀρχαίων ἀστροναυτῶν λαμβάνουν νέα δυναμικὴ, μὲσω τῆς σύνδεσής τους μὲ τὸ πρότυπο τῆς σύγχρονης γυναίκας. Βέβαια, καὶ πάλι αὐτὸ τὸ πρότυπο ἀντλεῖ στοιχεῖα ἀπὸ τὸ παραδοσιακὸ μοτίβο τῆς Μητέρας Θεᾶς, ἀλλὰ τελικὰ παρουσιάζεται σύμφωνα μὲ τις ἀπαιτήσεις μιᾶς ταινίας φαντασίας καὶ μάλιστα μιᾶς ταινίας φαντασίας τῆς δεκαετίας τοῦ 2010<sup>27</sup>. Στὰ βιντεοπαιχνίδια *The Death and Return of Superman* (Blizzard

27. Βλ. καὶ *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Jupiter Ascending”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Jupiter\\_Ascending](https://en.wikipedia.org/wiki/Jupiter_Ascending) (28.09.2023). Πρβλ. τὴν πλοκὴ τῆς ταινίας ἐπιστημονικῆς φαντασίας *Captain Marvel* καὶ τὸν ρόλο τῆς ὁμώνυμης πρωταγωνίστριας, *Wikipedia, The*



Entertainment, 1994)<sup>28</sup> και *Injustice: Gods Among Us* (NetherRealm Studios, 2013)<sup>29</sup>, ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται ο Superman, ως ο υπερήρωας που πεθαίνει ή ως εκείνος που δικαιολογεί την επιθετικότητά του, επηρεάζει με τη σειρά του καταλυτικά τους τρόπους που αυτή η μυθολογική μορφή θα εμφανισθεί σε άλλα προϊόντα λαϊκής κουλτούρας, όπως είναι ο κινηματογράφος.

Ακριβώς αυτή η διαπερατότητα της νεομυθολογίας, ή ικανότητά της να βρίσκει ποικίλους τρόπους έκφρασης, φανερώνει και ένα ακόμη, τρίτο στοιχείο της: ο μύθος δεν προσαρμόζεται απλώς στο νέο μέσο, αλλά και αξιοποιεί το νέο μέσο για να ενισχύσει την εμφάνιση ενός επόμενου μύθου. Η περίπτωση, όπως είπαμε, των βιντεοπαιχνιδιών, ενός δημοφιλοῦς νέου μέσου, είναι χαρακτηριστική.

Ο Kevin Schut στο άρθρο του: “They Kill Mystery: The Mechanistic Bias of Video Game Representations of Religion and Spirituality”, μελετώντας τον τρόπο με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια αποτυπώνουν στοιχεία μύθου και θρησκείας στις πλοκές τους, τονίζει τον μηχανιστικό χαρακτήρα τους ως το καταλυτικό στοιχείο τους. “Όμως παράλληλα ή σύνθεσή τους ως cybertext, όπως ο ίδιος αναφέρει, οδηγεί σχεδόν αναπόφευκτα στην αποδυνάμωση του θείκου παράγοντα και την ένταξή του σε ένα υπολογιστικό πλαίσιο<sup>30</sup>.

Η θέση μας συμφωνεί εν μέρει με εκείνη του Schut: εντός του κόσμου της εικονικής πραγματικότητας το θείκό, το μαγικό, το θρησκευτικό εμφανίζεται έντελως προσαρμοσμένο στις απαιτήσεις του νέου μέσου, ήτοι έρμηνεύσιμο και ένταγμένο σε έναν κόσμο εξηγήσιμο, πιθανό και πιστευτό. Παρ’ όλα αυτά ή τάση ένταξης του θείκου εντός του κόσμου και της επιστημονικοποίησής του, της περιγραφής του δηλαδή ή της

*Free Encyclopedia*, s.v. “Captain Marvel”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Captain\\_Marvel\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Marvel_(film)) (16.11.2023).

28. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “The Death and Return of Superman”, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Death\\_and\\_Return\\_of\\_Superman](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Death_and_Return_of_Superman) (28.09.2023).

29. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Injustice: Gods Among Us”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Injustice:\\_Gods\\_Among\\_Us](https://en.wikipedia.org/wiki/Injustice:_Gods_Among_Us) (28.09.2023).

30. K. Schut, “They Kill Mystery: The Mechanistic Bias of Video Game Representations of Religion and Spirituality” στο: H. A. Campbell & Gr. Price Grieve, *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis 2014, σσ. 255-275, 272-273.

προσέγγισής του με έπιστημονικούς ή μάλλον ψευδοεπιστημονικούς όρους, άποτελεί και γενική τάση που παρατηρείται στον σύγχρονο πολιτισμό, κυρίως μετά από τις δεκαετίες του 1970 και 1980. Όμως πράγματι, όπως διαπιστώνει και ο Schut, τα βιντεοπαιχνίδια λόγω άκριβώς της φύσης τους έπαυξάνουν την παραπάνω τάση και προβάλλουν πιο έντονα τα μοτίβα της διάχυτης θρησκευτικότητας.

Με άλλα λόγια, εντός του ύπολογιστικού περιβάλλοντός τους, που στηρίζεται σε σχέσεις αίτιου και αίτιατου, και εντός του νέου μύθου που τα βιντεοπαιχνίδια συνθέτουν, μπορούμε να δούμε ότι σαφώς παρουσιάζεται: α. τὸ θεϊκὸ στοιχείο άπλως και μόνο ένδοκοσμικά, έρμηνεύσιμο, ή άκόμη και τροποποιησιμο, έπιρρεπές σε μία άλλοίωση της ίδιας του της φύσης· β. ή ύπερτεχνολογία ως αυτόματη λύση προβλημάτων, δηλαδή ως μαγεία· γ. ὁ παίκτης/ήρωας ως εκείνος ὁ ύπερφυσικὸς χαρακτήρας, ύπερτεχνολόγος και μάγος, που μπορεί να μεταβάλλει άμεσα και ριζικά τὸ εικονικὸ περιβάλλον του, να σώσει κόσμους, να σκοτώσει άλλα ύπερφυσικά όντα, να παίξει με τὰ όρια του καλοῦ και του κακοῦ, να άποκτήσει τὰ πάντα, να αλλάξει και άναβαθμίσει, όσο ή πλοκή και ὁ μηχανισμὸς του παιχνιδιου του έπιτρέπει, άκόμη και τὸν ίδιο του τὸν έαυτό.

Ἡ «Ὑπερτεχνολογία», ὁ «Μαγικὸς Πλοῦτος» και ὁ «Ἐαυτός» στους νεομυθολογικὸς κόσμους

Προηγουμένως έγινε αναφορά στα μοτίβα τὰ όποία σχηματίζονται εντός της νεομυθολογίας. Σε αυτό τὸ σημείο θα εξετάσουμε με βάση συγκεκριμένα παραδείγματα από τή λαϊκή κουλτούρα πὼς διάφορα προϊόντα ψυχαγωγίας έμπνέονται και έπηρεάζονται από τὰ μοτίβα της νεομυθολογίας και της διάχυτης θρησκευτικότητας, άναπαράγοντας έτσι τὰ βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματά τους. Ἐπιπλέον, και αυτό είναι τὸ σημαντικότερο, με βάση τὰ παραδείγματα που ακολουθοῦν παρατηροῦμε τὸν κυρίαρχο ρόλο που έχουν στίς πλοκές ποικίλων νεομυθολογικῶν προϊόντων τὰ μοτίβα «έαυτός», «μαγικὸς πλοῦτος» και «ύπερτεχνολογία», καθὼς και τὸν τρόπο που επαναλαμβάνονται και συνδέονται μεταξύ τους. Ἡ μεταξύ τους συσχέτιση δὲν είναι τυχαία,

άλλα όπως είδαμε και στα μοτίβα της νεομυθολογίας, το κάθε σχήμα συνδέεται με το άλλο, εντός των σύγχρονων μυθολογικών κόσμων, με τρόπο που όχι μόνο δικαιολογείται από την πλοκή αλλά και που αναμένεται από τον χρήστη του προϊόντος.

Ως πρώτο παράδειγμα θα χρησιμοποιήσουμε το *Neuromancer* του William Gibson. Αποτελεί μυθιστόρημα του 1984 και από τα πρώτα που περιγράφει τον κυβερνοχώρο (cyberspace) ως χώρο που κατασκευάζεται μέσω υπολογιστικών γραφικών και στον οποίο τα υπολογιστικά δεδομένα απεικονίζονται ως οντότητες. Οι χρήστες του κυβερνοχώρου συνδέουν άπευθείας τον εγκέφαλό τους σε αυτήν την ψηφιακή πραγματικότητα μέσω της κατάλληλης διεπαφής.

Το *Neuromancer* λοιπόν είναι γνωστό και σημαντικό νεομυθολογικό προϊόν, καθ' όσον περιγράφει τη λειτουργία ενός διαδικτύου, για την ακρίβεια ενός πλέγματος υπολογιστών (matrix). Με βάση αυτό το σκηνικό, το μυθιστόρημα παρουσιάζει μία ιστορία χαρακτήρων, οι οποίοι επιδιώκουν την απάρνηση της σωματικότητάς τους για να εισέλθουν στην εικονική πραγματικότητα της νέας τεχνολογίας. Σε αυτό το περιβάλλον του παγκόσμιου δικτύου, ή ανθρώπινη και ή τεχνητή νοημοσύνη αναμειγνύονται. Η πρώτη ανακαλύπτει τα όρια του ψηφιακού έαυτού της, μία άλλη δηλαδή έκδοχή της ταυτότητάς της. Η δεύτερη, ή τεχνητή νοημοσύνη, γνωστή στην πλοκή ως Wintermute και *Neuromancer*, φθάνει στα όρια της αυτοσυνειδησίας της και γίνεται η πρώτη από μία φυλή ψηφιακών νοήσεων<sup>31</sup>.

Η υπόθεση του *Matrix* (1999) αναπτύσσει ακόμη περισσότερο τα αφηγηματικά στοιχεία του *Neuromancer*, κυρίως ως προς την έννοια του έαυτού αλλά και της σχέσης του με την τεχνολογία και το χρήμα, μέσω

31. W. Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, χ.τ. 1984. Βλ. και W. Sims Bainbridge, "Literary Representations" στο: W. Sims Bainbridge (έπιμ.), *Berkshire encyclopedia of human-computer interaction*, vol. 1, Berkshire Publishing Group, Massachusetts 2004, σσ. 431-439, 434. St. E. Jones, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York 2008, σσ. 11-13, 81. L. Kendall, "Cybercommunities" στο: W. Sims Bainbridge (έπιμ.), *Berkshire encyclopedia of human-computer interaction*, vol. 1, Berkshire Publishing Group, Massachusetts 2004, σσ. 133-141, 133. Er. Davis, *TechGnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, έκδ. 5-Star, New York 2004, σ. 233. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001, σ. 52.

τῆς χρήσης ἐργαλείων καὶ τῆς ἔννοιαις τῆς ἀναβάθμισης. Τὸ *Matrix* εἶναι χαρακτηριστικὴ ταινία ἐπιστημονικῆς φαντασίας, ἀλλὰ τὴν ἴδια στιγμή ἐντυπωσιακὴ γιὰ τὸν τρόπο μὲ τὸν ὁποῖο παρουσιάζει τὸν νέο μῦθο: σὲ ἓνα ἀποκαλυπτικὸ μέλλον, στὸ ὁποῖο οἱ μηχανές ἔχουν νικήσει καὶ φυλακίσει τὴ συνείδηση τῶν ἀνθρώπων σὲ ἓνα δίκτυο ὑπολογιστῶν καὶ σὲ μία εἰκονικὴ πραγματικότητα (στὸ *Matrix*), ἀνακαλύπτεται ἀπὸ τὴν προφήτισσα (*The Oracle*) καὶ ἀπὸ τὸν μαθητὴ τῆς (*Morpheus*), ὁ σωτήρας τῶν ἀνθρώπων, ὁ Νίο (*Neo* ἢ *One*). Αὐτὸς ἐλέγχει τὴν τεχνολογία τῶν μηχανῶν μὲ ὑπεράνθρωπο τρόπο καὶ πολεμᾷ μὲ τὴ βοήθεια τῆς Τριάδας (*Trinity*), δηλαδή τῆς συντρόφου του, τὶς μηχανές καὶ τὸν ἀντίμαχό του, τὸν πράκτορα Σμίθ (*Agent Smith*), ποὺ ἀποτελεῖ ἓνα νοῆμον ὑπολογιστικὸ πρόγραμμα· στὸ τέλος πειθαρχεῖ στὸν Ἀρχιτέκτονα (*The Architect*), ὁ ὁποῖος εἶναι ἓνα λογισμικὸ ποὺ ἔχει φθάσει στὴν αὐτοσυνειδησία καὶ ὡς ἓνας ψηφιακὸς θεὸς ἔχει δημιουργήσει τὸν εἰκονικὸ κόσμο. Μετὰ ἀπὸ τὴν πράξη ὑποταγῆς του ὁ Νίο θυσιάζεται γιὰ νὰ σώσει τὴν πόλη τῶν ἀνθρώπων, τὴ Σιών (*Zion*), καὶ ἐγκαινιάζει ἔτσι μία νέα σχέση γιὰ τοὺς ἀνθρώπους καὶ τὶς μηχανές<sup>32</sup>.

Μὲ βάση τὴν πλοκὴ τοῦ *Matrix* διακρίνεται μία ἐνδιαφέρουσα μυθικὴ πραγματικότητα στὴν ὁποία:

α. Μεταξὺ εἰκονικοῦ κόσμου καὶ πραγματικοῦ, ἡ ταυτότητα τοῦ ἥρωα ἐπανακαθορίζεται· μαζί μὲ αὐτὸν καὶ ἡ ἴδια ἡ ἀνθρώπινη φύση.

β. Ὁ ἥρωας, ἀλλὰ καὶ κάθε χαρακτήρας τῆς πλοκῆς ποὺ ἀποκτᾷ πρόσβαση στὸν εἰκονικὸ κόσμο, ἐλέγχει ἓναν «δεύτερο ἑαυτό», ποὺ στὴν οὐσία δὲν ἀποτελεῖ κάτι τὸ φανταστικὸ ἀλλὰ μία πτυχή τοῦ ἴδιου τοῦ ἑαυτοῦ του.

γ. Τὸ ἴδιο τὸ σῶμα ἐπαναπροσδιορίζεται καὶ ἡ εἴσοδος στὸ δίκτυο τὸ προικίζει μὲ ὑπεράνθρωπες δυνάμεις καὶ τὸ τοποθετεῖ σὲ μία ἰδανικὴ κατάσταση, στὴν ὁποία αὐτὸ μπορεῖ νὰ κάνει ὅτιδήποτε· νὰ τρέχει ἀσταμάτητα, νὰ πετᾷ, νὰ ἀντέχει σὲ χτυπήματα, νὰ ἀποφεύγει ἀστραπιαία σφαίρες πυροβόλου ὄπλου, νὰ ἀνασταίνεται, νὰ παραμένει ὁμορφο, νεαρό, ὑγιὲς καὶ σχεδὸν αἰώνιο.

32. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Matrix”, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Matrix](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix) (30.09.2023)· Laurence Coupe, *Myth*, Routledge, Abingdon 2009, σσ. 191-192.

δ. Ἡ τεχνολογία προβάλλεται παντοδύναμη· ἐμφανίζεται εἴτε μὲ τὴ μορφὴ ἄπειρων ὄπλων καὶ ἐργαλείων εἴτε μὲ τὴ μορφὴ τῆς ψηφιακῆς πραγματικότητας· εἶναι ἐργαλεῖο σωτηρίας τῶν ἀνθρώπων ἢ ἐργαλεῖο τιμωρίας τους καὶ ταυτόχρονα διαθέτει νοημοσύνη· δημιουργεῖ φυλὲς καὶ κάστες τεχνητῶν-εἰκονικῶν ὄντων. Τέτοιου εἴδους ὑπερτεχνολογικά ὄντα στὸ τέλος τῆς πλοκῆς συνθέτουν ἀπὸ τὴν ἀρχὴ ἓνα νέο κόσμος καὶ ἀνακαλύπτουν τὰ ὅρια τῆς ἴδιας τῆς ἀνθρώπινης φύσης, ἀκόμη καὶ τὴν ὠφέλεια τοῦ συναισθήματος πέρα ἀπὸ τὴν τετράγωνη λογικὴ.

ε. Ἡ μάχη μεταξὺ μηχανῶν καὶ ἀνθρώπων καθορίζεται ὄχι μόνον ἀπὸ τὶς ιδιότητες τοῦ ἐκλεκτοῦ ἥρωα ἢ ἀπὸ τὴ δύναμη τῆς ὑπερτεχνολογίας, ἀλλὰ καὶ ἀπὸ τὴ συσσώρευση ὄπλων, διαφόρων ἀντικειμένων, ἀπὸ τὴν ἄμεση καὶ γρήγορη πρόσβαση τῶν χαρακτήρων σὲ ἱκανότητες καὶ δεξιότητες, ὅπως εἶναι ἡ πλοήγηση ἀεροσκαφῶν καὶ ἡ ἄμεση, σχεδὸν αὐτόματη, χρῆση μοτοσυκλετῶν, ἱπτάμενων μηχανῶν καὶ περίπλοκων μηχανημάτων. Ὅλα αὐτὰ εἶναι γιὰ τὸ κινηματογραφικὸ σύμπαν τοῦ *Matrix* ἀγαθὰ πρὸς πώληση καὶ ἀγορά, ὅπως φαίνεται καὶ ἀπὸ τὴν πλοκὴ τῆς ταινίας *The Matrix Resurrections* (2021)<sup>33</sup>. Διασφαλίζουν ὁμως καὶ τὴν ἀναβάθμιση τῶν ἡρώων. Ἡ ἔννοια τῆς ἀναβάθμισης τοῦ ἑαυτοῦ μὲσω τοῦ εἰκονικοῦ πλοῦτου καὶ τῆς τεχνολογίας εἶναι ἓνα γνώριμο μοτίβο στὸν χῶρο τῆς νεομυθολογίας, ἀλλὰ καὶ ὁ τρόπος μὲ τὸν ὁποῖον οἱ ἔννοιες «ἑαυτός», «τεχνολογία» καὶ «χρῆμα» παρουσιάζονται μὲ ἀλληλένδετο καὶ ἀλληλοσυμπληρούμενο τρόπο σὲ ἀρκετὲς πλοκὲς ταινιῶν, κόμικς καὶ βιντεοπαιχνιδιῶν φαντασίας.

Τὸ *Matrix* λοιπὸν μὲσα ἀπὸ ἓναν συνδυασμὸ λογικῶν καὶ μὴ λογικῶν στοιχείων παράγει ἓναν σύγχρονο μῦθο. Τὴν ἴδια στιγμὴ ὁμως ἀναπαράγει καὶ ἀρκετὰ ἀπὸ τὰ σχήματα τῆς διάχυτης θρησκευτικότητας καὶ τῆς νεομυθολογίας, ὅπως εἶναι ἡ ἐγκοσμοποίηση τοῦ θεϊκοῦ, ἡ προβολὴ τῆς ὑπερτεχνολογίας καὶ μιᾶς ἐναλλακτικῆς ὄψης τῆς πραγματικότητας καὶ τῆς ἱστορίας, ἡ αὐθαίρετη χρῆση θρησκευτικῶν ὄρων καὶ ἐννοιῶν.

33. Ὁ χαρακτήρας μὲ τὸ ὄνομα: “The Analyst”, ὁ ὁποῖος ἀποτελεῖ καὶ τὸν κεντρικὸ ἐχθρὸ τῶν πρωταγωνιστῶν, ἀναφέρει στὸ 1:35.43 τοῦ κινηματογραφικοῦ χρόνου τῆς ταινίας *The Matrix Resurrections* ὅτι ἡ ἀνάσταση τοῦ Neo καὶ τῆς Trinity τοῦ στοίχισε «τὸν διπλάσιο χρόνο καὶ τὰ διπλᾶ χρήματα». L. Wachowski, σκηνοθεσία, *The Matrix Resurrections*. Warner Bros. Pictures, 2021, 2 hr., 28 min., <https://tv.apple.com/gr/movie/the-matrix-resurrections/umc.cmc.1xfut1sq2hvb9faupyabxog7q?action=play>.

Σε κόμικς, όπως είναι αυτά της Marvel και της DC, τα όποια είναι γεμάτα με μύθους και περιπέτειες ύπερηρώων, μπορούμε να αναγνωρίσουμε παρόμοια στοιχεία αυτών των χώρων:

α. Θεούς, που όφειλουν τη δύναμή τους σε μία νέα τεχνολογία, δηλαδή στην ύπερτεχνολογία τους, όπως είναι οι Gods of Asgard<sup>34</sup>, αλλά και δημιουργούς θεούς, όπως είναι ή Gaea, ἀλλιῶς Mother Earth, ή όποια παρουσιάζεται ως ή ένσάρκωση της ζωής, της βλάστησης και του φυσικού κύκλου<sup>35</sup>. Ειδικά στην περίπτωση της Gaea, ή γνώριμη από τον νεοθρησκευτικό χώρο έννοια της οικολογίας συνδυάζεται με εκείνη της ύπερτεχνολογίας<sup>36</sup>, καθ' όσον ή ίδια ή Gaea, άν και βλαστική θεά, παρουσιάζεται ως δημιουργός του τεχνολογικού πολιτισμού της έξωγήνης κοινωνίας της Asgardia<sup>37</sup>.

β. Ύπερφυσικούς χαρακτήρες, που μπορούν να τροποποιούν τον έαυτό τους, να φέρουν όποιαδήποτε μορφή και να παίζουν ταυτόχρονα με τα όρια του σώματος και του φύλου τους. Χαρακτηριστική περίπτωση άποτελεί ή ιστορία της θεότητας Hathor-Sekhmet, ή όποια έμφανίζεται άρχικά να φέρει θηλυκά χαρακτηριστικά, αλλά σε μεταγενέστερες έκδοχές της ιστορίας της έμφανίζεται και ως άρσενική όντότητα. Η άλλαγή στο φύλο έξαρτάται από τις άντιδράσεις και τις μορφές συμπεριφοράς των ύπηκόων της άπέναντί της. Πάντως, όταν λειτουργεί ως «γυναίκα» είναι όρμητική, γεμάτη έντονα συναισθήματα, ένῶ όταν έμφανίζεται ως «άνδρας» έχει περισσότερο τον ρόλο του ήγεμόνα και του έπιστάτη θεού<sup>38</sup>.

34. M. Teitelbaum & M. Forbeck, “Gods of Asgard”, στό: Al. Dougall (έπιμ.), *Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*, DK Publishing, New York <sup>3</sup>2014, σσ. 148-149.

35. T. Brevoort & M. Forbeck, “Gaea”, στό: Al. Dougall (έπιμ.), *Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*, ό.π., σ. 142.

36. C. Campbell, “The Easternisation of the West”, στό: Br. Wilson & J. Cresswell (eds), *New Religious Movements: Challenge and Response*, Routledge, London <sup>2</sup>2001, σσ. 35-48.

39. J. A. Beckford, “The mass media and New Religious Movements”, ό.π., σσ. 103-119, 112.

37. *Fandom*, s.v. “Gaea (Eath-616): All Mother of Asgardia”, n.d., [https://marvel.fandom.com/wiki/Gaea\\_\(Earth-616\)#All-Mother\\_of\\_Asgardia](https://marvel.fandom.com/wiki/Gaea_(Earth-616)#All-Mother_of_Asgardia) (02.09.2023).

38. *Fandom*, s.v. “Hathor-Sekhmet (Earth-616)”, n.d., [https://marvel.fandom.com/wiki/Hathor-Sekhmet\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Hathor-Sekhmet_(Earth-616)) (02.09.2023). “Lion God (Hathor-Sekhmet)”, <https://moviecomicswhoswho.wordpress.com/2022/07/18/lion-god-hathor-sekhmet/> (23.09.2023).



Ο θεός Death στον κόσμο της Marvel έχει τη θέση ενός τέτοιου αλλόμορφου (shapeshifter) όντος, ενός όντος δηλαδή που έχει τη δυνατότητα να αλλάζει το σώμα του και να μεταμορφώνεται. Μαζί με το σώμα του όμως μεταβάλλει και την ήθική του, καθώς άλλοτε επιδιώκει να καταστρέψει το σύμπαν και άλλοτε εμφανίζεται να αλληλοσυμπληρώνει το έργο της ενσάρκωσης της ζωής, της Eternity, ενός άλλου θεϊκού και άφυλου όντος. Ειδικότερα, όταν η θεότητα Death εμφανίζεται ως «γυναίκα» είναι τρομακτική στην όψη και σκοτεινή στα σχέδιά της, ενώ όταν εμφανίζεται ως «κορίτσι» είναι πιό ήπια σε μορφή και αντιδράσεις<sup>39</sup>.

γ. Τεχνολόγους και επιστήμονες, όπως είναι ο Batman<sup>40</sup> και ο Mobious<sup>41</sup>, αλλά και μάγους, όπως είναι ο Doctor Strange<sup>42</sup>, που όμως χρησιμοποιούν τη μαγεία ως επιστήμη, δηλαδή ως συστηματοποιημένη, καταγεγραμμένη, οργανωμένη και εφαρμόσιμη γνώση αναφορικά με την πραγματικότητα.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται να επισημάνουμε την παρουσία δύο ιδιαίτερων στοιχείων της διάχυτης θρησκευτικότητας και της σύγχρονης μυθολογίας, καθ' όσον ή ίδια ή επανάληψή τους σε όλο το φάσμα της νεομυθολογίας καταδεικνύει τον δομικό ρόλο τους:

Πρώτον, πρόκειται για το στοιχείο της προβολής μιᾶς άλλης έκδοχης της επιστήμης, μιᾶς νέας επιστήμης, ή όποια μπορεί ταυτόχρονα να λειτουργεί όπως ή παραδοσιακή μαγεία, να παράγει δηλαδή αὐθαίρετα και αυτόματα θετικά ή ἀρνητικά ἀποτελέσματα. Προηγουμένως, όταν ἀναφερθήκαμε στα μοτίβα της νεομυθολογίας, μιλήσαμε για την επανεκτίμηση και την ἀμφισβήτηση της επιστήμης και την ἐνίσχυση ἑνός ψευδοεπιστημονικοῦ πλαισίου. Κατά τὸν ἴδιο τρόπο, στα κόμικς της DC και της Marvel οἱ κόσμοι που δημιουργοῦνται ἐντάσσονται σε

39. A. Darling & M. Forbeck, "Death", στό: Al. Dougall (ἐπιμ.), *Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*, ὁ.π., σ. 104. Fandom, s.v. "Death (Earth-616)", n.d., [https://marvel.fandom.com/wiki/Death\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Death_(Earth-616)) (03.09.2023).

40. Matt Manning, "Batman", στό: C. Ridout (ἐπιμ.), *The DC Comics Encyclopedia: the Definitive Guide to the Characters of the DC Universe*, ἐκδ. Dorling Kindersley, London 2016, σσ. 28-30.

41. Ο ἴδιος, "Anti-Monitor", στό: C. Ridout (ἐπιμ.), *The DC Comics Encyclopedia: the Definitive Guide to the Characters of the DC Universe*, ὁ.π., σ. 15.

42. P. Sanderson & M. Forbeck, "Doctor Strange", στό: Al. Dougall (ἐπιμ.), *Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*, ὁ.π., σ. 112.

έναν μυθολογικό και ταυτόχρονα ψευδοεπιστημονικό χῶρο, στὸν ὁποῖον ὅλα εἶναι πιθανά: θεοὶ χειρίζονται τεχνολογικά ἐπιτεύγματα, ἄνθρωποι μετατρέπονται χάρις στὴν τεχνολογία καὶ τὴ μαγεία σὲ ὑπεράνθρωπα ὄντα, σώματα ἀλλάζουν καὶ τὰ ὄρια τοῦ ἑαυτοῦ ἐπανακαθορίζονται.

Δεύτερον, καὶ ὡς συνέπεια τοῦ προηγουμένου, τῆς προβολῆς δηλαδὴ μιᾶς νέας ἐπιστήμης, κυριαρχεῖ ἡ ἔνταξη τοῦ θεϊκοῦ, τοῦ ὑπερβατικοῦ στοιχείου στὸν ὕλικό καὶ ἐρμηνεύσιμο κόσμο. Μὲ ἄλλα λόγια, σὲ καμμία περίπτωση τὸ ἀνώτερο καὶ θεϊκὸ ποὺ βλέπουμε σὲ νεομυθολογικὲς πλοκὲς δὲν ἀποτελεῖ τὸ ἐντελῶς ἄλλο. Ἐγκαταλείπεται τὸ μεταφυσικό καὶ ὑπερβατικὸ πλαίσιο, ἐνῶ πλέον τὰ σεναριακὰ στοιχεῖα προσεγγίζονται μὲ ὄρους πραγματικῶν καὶ ἐγκοσμιοποιημένων. Κατ' αὐτὸν τὸν τρόπο, θεοὶ καὶ ὑπεράνθρωποι τοποθετοῦνται σὲ ἓναν ὑπερφυσικό χῶρο, ὁ ὁποῖος ὡς πρὸς τὴν καταγωγή, τὴν ὕπαρξη καὶ τὴ σκοποθεσία του, αἰτιολογεῖται πάντοτε ὡς πιθανὸς καὶ πιστευτός.

Αὐτὴ ἡ οὐσία τῆς πραγματικότητας ὡς πιθανὴ καὶ πιστευτὴ προσδιορίζει τοὺς φαντασιακοὺς κόσμους τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, ἀκόμη καὶ μὲ τὴν ἔννοια τῆς συσσώρευσης χρήματος καὶ πλούτου. Χρυσὰ νομίσματα ποὺ κρύβονται μέσα σὲ τοῦβλα, ὅπως στὰ παιχνίδια τοῦ *Mario* (Nintendo, 1983-2023), ἀστραφτεροὶ κρίκοι ποὺ εἶναι διασκορπισμένοι σὲ ἀναρίθμητα εἰκονικὰ ἐπίπεδα, ὅπως στὸ *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991-2023), ἀστέρια ποὺ κατακλύζουν τὶς πλατφόρμες, ὅπως στὸ *Kirby's Adventure* (Nintendo, 1993), κατακόκκινα μῆλα ποὺ πετάγονται μέσα ἀπὸ σεντούκια, ὅπως στὸ *Crash Bandicoot* (1996-2023), ἀποτελοῦν τὰ κέρδη ποὺ ὁ ψηφιακὸς ἥρωας, σύμφωνα μὲ τὴ λογικὴ τῶν παιχνιδιῶν, εἶναι ὑποχρεωμένος νὰ ἀποκτήσει. Μέσα ἀπὸ τὴν ἐξερεύνηση τοῦ εἰκονικοῦ περιβάλλοντος, τὴν ἀλληλουχία τῶν μαχῶν καὶ τὴν ἐκμάθηση τῶν ἀλγοριθμικῶν μηχανισμῶν, ὁ εἰκονικὸς χαρακτήρας μαθαίνει τὴν ἀξία τοῦ ψηφιακοῦ χρήματος, ὅποια μορφή κι ἂν ἔχει αὐτό. Μαθαίνει νὰ τὸ ἐκτιμᾷ ὡς μέσο ἀνάπτυξης τῶν ἱκανοτήτων του ἀλλὰ καὶ ὡς ἐπιβεβαιωτικὸ σημεῖο τῆς ἀξιοσύνης του. Τὸ μοτίβο σὲ κάθε περίπτωση ἐπιβεβαιώνεται: Ὁ πλοῦτος ἐπιτρέπει τὴν αὐτόματη ἀπόκτηση ὑπερτεχνολογίας ἢ νέων δυνάμεων ἢ ἓναν συνδυασμὸ καὶ τῶν δύο, καὶ αὐτὴ ἀκριβῶς ἡ φύση τοῦ πλούτου ὡς μαγικοῦ μέσου μετατρέπει τὸν κεντρικὸ χαρακτήρα τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν σὲ «ὑπερφυσικό ἥρωα». Πρόκειται ἀκριβῶς γιὰ ἓνα γνωστὸ θέμα τῆς νεομυθολογίας καὶ τῆς

διάχυτης θρησκευτικότητας, αλλά και για μία διαδικασία, ή οποία έντος τής εικονικής πραγματικότητας χαρακτηρίζεται ως αναβάθμιση του κεντρικού χαρακτήρα<sup>43</sup>.

Ο πιο γνωστός εικονικός χαρακτήρας, που με τη ζωή του κάνει πράξη το σύνθημα «ή άπληστία άποδίδει», είναι ο Wario, ο κακός δίδυμος του δημοφιλοφών ήρωα τών βιντεοπαιχνιδιών Mario. Συγκεκριμένα, στο *Wario Land: Super Mario Land 3*, ο Wario κάνει τά πάντα προκειμένου νά άποκτήσει άρκετά χρυσά νομίσματα για νά άγοράσει τó πολυπόθητο κάστρο του. Είναι φανερό άπό τó παίξιμο και άπό τó σενάριο ότι ό ίδιος ύπάρχει μόνο και μόνο για νά πλουτίζει. Έτσι, για χάρη τού πλούτου και τής συσσώρευσής του θά έξοντώσει αντίπαλους, θά έξερυνήσει και θά καταστρέψει τμήματα άπό τόν εικονικό χώρο του, θά αναβαθμίσει τις δυνάμεις του (άποκτώντας αιώρηση, ύπερδύναμη, πυροκίνηση), θά βρει θησαυρούς που θά άποδείξουν ότι είναι ό καλύτερος. Στο τέλος τού παιξίματος και τής πλοκής τού *Super Mario Land 3* είναι διατεθειμένος νά δώσει σέ ένα τζίνι όλα του τά χρυσά νομίσματα για νά κερδίσει τά πάντα ή νά τά χάσει όλα, για νά άποκτήσει έναν πλανήτη ή νά λάβει ως δώρο ένα ευτελές «σπιτάκι πουλιών» (birdhouse)<sup>44</sup>.

Στό βιντεοπαιχνίδι *Postal III* (Trashmasters 2011), ό κεντρικός χαρακτήρας (The Postal Dude) θυμίζει τήν καταναλωτική μανία και τήν παραδοξότητα τού Wario, καθώς έχει τή δυνατότητα νά φθάσει στην άνώτατη βαθμίδα τού καπιταλιστικού συστήματος, νά γίνει δηλαδή ό πιο πλούσιος άνθρωπος τής Άμερικής, νά άνέλθει στο άξίωμα τού Προέδρου και μετά άπό αυτό τó σημείο, μέσα σέ μία στιγμή προσωπικής τρέλας, νά τερματίσει τά πάντα προκαλώντας πυρηνικό όλοκαύτωμα και έκστομίζοντας τή φράση: «δέν μετανιώνω για τίποτε» (*"I regret nothing"*)<sup>45</sup>.

43. Ίω. Ευδάκης, *Τό Καλό και τó Κακό στον Κόσμο τών Βιντεοπαιχνιδιών*, ό.π., σ. 148 κ.έξ.

44. "Wario Land: Super Mario Land 3", [https://www.mariowiki.com/Wario\\_Land:\\_Super\\_Mario\\_Land\\_3](https://www.mariowiki.com/Wario_Land:_Super_Mario_Land_3), 04.10.2023. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. "Wario Land: Super Mario Land 3", [https://en.wikipedia.org/wiki/Wario\\_Land:\\_Super\\_Mario\\_Land\\_3](https://en.wikipedia.org/wiki/Wario_Land:_Super_Mario_Land_3) (04.09.2023).

45. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. "Postal III", [https://en.wikipedia.org/wiki/Postal\\_III](https://en.wikipedia.org/wiki/Postal_III) (05.09.2023).

Ἡ σειρά βιντεοπαιχνιδιῶν ἀγῶνων ταχύτητας *Burnout* (Criterion Games, 2001-2018) ἐπιβεβαιώνει αὐτὸν τὸν κανόνα, ὅτι δηλαδὴ ἡ δρᾶση τοῦ χαρακτήρα στὸ εἰκονικὸ περιβάλλον γιὰ τὴν ἐπίτευξη τῆς τελικῆς νίκης τοῦ ἀποφέρει πλοῦτο καὶ ὅτι αὐτὸς ὁ εἰκονικὸς πλοῦτος ἐνισχύει τὸν κύκλο τῆς δρᾶσης. Ὁ παίκτης-ἥρωας (player-character) σὲ κάθε παιχνίδι τῆς σειρᾶς ἐπιχειρεῖ νὰ φθάσει μὲ τὸ ὄχημά του πρῶτος στὴ γραμμὴ τερματισμοῦ, ἀφοῦ πρὶν ἔχει προσπεράσει τοὺς ἄλλους ὁδηγούς. Κάθε γρήγορη νίκη του τὸν ἐπιβραβεύει μὲ ψηφιακὸ χρῆμα, τὸ ὁποῖο ἔπειτα θὰ χρησιμοποιήσῃ γιὰ νὰ προετοιμασθεῖ κατάλληλα ἐν ὄψει τῶν ἐπόμενων ἀγῶνων του. Ἐνθαρρύνεται δηλαδὴ ἀπὸ τὸν μηχανισμὸ τοῦ παιχνιδιοῦ νὰ συμμετέχει σὲ ἀλλεπάλληλους ἀγῶνες γιὰ νὰ συσσωρεύσῃ χρῆμα, τὸ ὁποῖο ὡς πιστωτικὲς μονάδες θὰ τὸ ξοδέψῃ στὴν ἀγορὰ νέων αὐτοκινήτων, νέων ὑπετεχνολογικῶν μηχανισμῶν, ἐπιπρόσθετων διακοσμητικῶν ἀντικειμένων, καλύτερων ἀνταλλακτικῶν, προκειμένου νὰ εἶναι σίγουρος ὅτι καὶ στὸν ἐπόμενό του ἀγῶνα θὰ ἐπαναληφθεῖ ὁ ἴδιος κύκλος ταχύτητας, νίκης, κέρδους, πλοῦτου καὶ ἀναβάθμισης.

Εἰδικὰ ὡς πρὸς τὸ τελευταῖο, ὡς πρὸς τὸ στοιχεῖο δηλαδὴ τῆς ἀναβάθμισης, παρατηροῦμε ὅτι, ὅπως ἀκριβῶς καὶ στὰ δύο προηγούμενα παιχνίδια τὸ χρῆμα καὶ κυρίως ἡ ἀπόκτηση καὶ συσσώρευσὴ του ἰσοδυναμεῖ μὲ τροποποίηση ἰκανοτήτων τοῦ κεντρικοῦ χαρακτήρα, δηλαδὴ τοῦ Wario ἢ τοῦ Dude, ἔτσι καὶ ἐδῶ στὰ παιχνίδια *Burnout* ὁ πλοῦτος ἐπιφέρει τελικὰ τὴν ἀλλαγὴ τῶν ὄψεων καὶ ἰδιοτήτων τῆς προέκτασης τοῦ παίκτη-ἥρωα, πού σὲ αὐτὸ τὸ παιχνίδι ἀποτελεῖ τὸ αὐτοκίνητο.

Βλέπουμε ἐπομένως νὰ ἀντανακλᾶται σὲ βιντεοπαιχνίδια, σὲ κόμικς, σὲ μυθιστορήματα καὶ σὲ ταινίες δρᾶσης καὶ φαντασίας μία σύγχρονη τάση πού θέλει: α) στοιχεῖα τῶν διδασκαλιῶν τῶν παραδοσιακῶν θρησκειῶν, ὅπως εἶναι τὸ δίδυμο τοῦ καλοῦ καὶ τοῦ κακοῦ, τὰ μοτίβα τῆς δημιουργίας, τῆς καταστροφῆς καὶ τῆς σωτηρίας τοῦ κόσμου καὶ β) μῦθοι τοῦ παρελθόντος, ὅπως εἶναι οἱ ἥρωικοί, νὰ ἐπανερμηνεύονται καὶ νὰ ἐπαναπροσδιορίζονται ἐντὸς τῶν ὁρίων ἐνὸς νέου μυθικοῦ χώρου, ἀλλὰ καὶ γ) ἐντὸς αὐτοῦ τοῦ χώρου νὰ συνδυάζονται μὲ νέες μυθολογικὲς ἐκφάνσεις, ὅπως εἶναι «ὁ ἐξωγήινος μῦθος» ἢ ἡ προβολὴ μιᾶς νέας ἐπιστήμης καὶ μιᾶς μαγικῆς τεχνολογίας.

Ἐπαναλαμβανόμενο θέμα στὸ πλαίσιο αὐτῆς τῆς διαδικασίας εἶναι, ὅπως εἶδαμε καὶ στὰ παραδείγματα ποὺ προηγήθηκαν, ἡ συσχέτιση τῆς ἔννοιας τοῦ ἑαυτοῦ μὲ ἐκείνες τῆς ὑπερτεχνολογίας καὶ τοῦ μαγικοῦ πλούτου. Ὁ τρόπος μάλιστα μὲ τὸν ὁποῖον συσχετίζονται μᾶς ἐπιτρέπει τὴν ἀναγνώριση ἐνὸς συνακόλουθου μοτίβου: «Μαγεία», «τεχνολογία» καὶ «πλοῦτος» εἶναι τὰ ἐργαλεῖα μὲ τὰ ὁποῖα οἱ πρωταγωνιστὲς αὐτῶν τῶν νέων φαντασιακῶν κόσμων θὰ ἐπιδιώξουν νὰ ἀλλάξουν τὸν ἑαυτό τους, ἀκόμη ἴσως καὶ νὰ ἐπανακαθορίσουν τὰ ὅρια τῆς ἴδιας τῆς ἀνθρωπίνης φύσεως.

Μὲ αὐτὸν τὸν τρόπο, ἦτοι μὲ τὴ διαμόρφωση νέων μύθων, δομημένων μὲ συγκεκριμένα μοτίβα καὶ ἐνσωματωμένων σὲ νέα μυθικὰ προϊόντα, προκύπτει τελικὰ ἡ νεομυθολογία ὡς ἓνας χῶρος ἐφαρμογῆς τῆς νέας θρησκευτικότητας, ἀλλὰ καὶ ὡς μία ἀπὸ τὶς πλέον ἐμφανεῖς ὄψεις της.

## Συμπέρασμα

Στοὺς κόσμους καὶ στοὺς χαρακτήρες τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, τῶν anime καὶ τῶν ταινιῶν ἐπιστημονικῆς φαντασίας, κυριαρχεῖ τὸ στοιχεῖο τοῦ μύθου. Δὲν θὰ ἤμασταν ἴσως ὑπερβολικοὶ ἐὰν λέγαμε ὅτι αὐτὲς ἀκριβῶς οἱ πλοκὲς εἶναι προϊόντα μυθολογίας, ὑπὸ τὴν ἔννοια ὅτι ἀναπαράγουν παλαιὰ μυθολογικὰ σχήματα καὶ παράγουν ἓνα νέο μῦθο. Αὐτὴ ἡ ἀναπαραγωγή καὶ παραγωγή μυθικῶν στοιχείων, καὶ εἰδικὰ ὁ τρόπος ποὺ τὰ μυθικὰ στοιχεῖα συνδυάζονται μᾶς παραπέμπουν στὸν γενικώτερο χῶρο τῆς νεομυθολογίας καὶ στὸ εὐρύτερο θρησκευτικὸ πλαίσιο ποὺ αὐτὴ ἀνήκει, δηλαδὴ στὴ διάχυτη νέα θρησκευτικότητα.

Μὲ βάση τὰ μοτίβα αὐτοῦ τοῦ νεομυθολογικοῦ χῶρου:

Πρῶτον, παρατηροῦμε ὅτι πρωταγωνιστοῦν σὲ αὐτὲς τὶς πλοκὲς διάφοροι μαχητὲς καὶ σαμουράι, ἐξωγήινοι, ἄγγελοι, δαίμονες, ἀνώτεροι καὶ κατώτεροι θεοί, ἐπιστήμονες ποὺ κατέχουν μαγικὲς ἰκανότητες καὶ μάγοι ποὺ αὐτοπροσδιορίζονται ὡς ἐπιστήμονες. Καὶ ὅλοι αὐτοὶ ἐμφανίζονται νὰ μάχονται μέσα σὲ ἐπιστημονικὰ ἐργαστήρια καὶ σὲ σύγχρονες πόλεις, ἀλλὰ ἐπίσης καὶ σὲ ναοὺς, σὲ ὑπόγεια καὶ σκοτεινὰ μπουντρούμια, σὲ μαγικὰ δάση καὶ σὲ μακρινοὺς πλανῆτες. Ὅτιδήποτε ὅμως ἀφορᾷ τὸ σενάριο αὐτῶν τῶν σύγχρονων προϊόντων, τὸ σύνολο

δηλαδή τῶν χαρακτήρων καὶ τὸ πλαίσιο τοῦ εἰκονικοῦ κόσμου ποὺ δημιουργεῖται, λειτουργεῖ σὲ κατάσταση ἀναπαραγωγῆς τῆς σχέσης αἰτίου-αἰτιατοῦ, ἀκόμη καὶ ἂν οἱ ἀρχικοὶ ρόλοι, ὅπως εἶναι ἡ περίπτωση τῶν θεῶν καὶ τῶν ἡρώων, διαβεβαιώνουν γιὰ τὴν ὑπέρβαση τῆς φυσικῆς νομοτέλειας. Γιὰ νὰ τὸ θέσουμε ἄλλιῶς, ὅλα τὰ φαντασιακὰ καὶ μυθικὰ στοιχεῖα παρουσιάζονται ἐγκοσμιοποιημένα καὶ ἐπιστημονικοποιημένα, ἄμεσα ἐρμηνεύσιμα, καὶ γι' αὐτὸν τὸν λόγο πιστευτά.

Δεύτερον, ἡ νεομυθολογία ποὺ σχηματίζεται χαρακτηρίζεται γιὰ τὴ διαπερατότητά της, γιὰ τὴν ικανότητά της δηλαδή νὰ προσαρμόζεται στὰ νέα μέσα, νὰ ἀφομοιώνει καὶ νὰ ἀξιοποιεῖ τὰ χαρακτηριστικά τους.

Τρίτον, διαπιστώνουμε ὅτι στίς πλοκὲς τῶν προϊόντων τῆς σύγχρονης λαϊκῆς κουλτούρας τὰ στοιχεῖα τῶν μυθολογιῶν τοῦ παρελθόντος καὶ τῆς παραδοσιακῆς θρησκευτικότητος εἶναι μὲν παρόντα, ἀλλὰ διατυπώνονται ἀπὸ τὴν ἀρχή. Ὁ τρόπος μάλιστα μὲ τὸν ὁποῖον ἐπαναδιατυπώνονται δεικνύει ἔντονα τὴν ἀλληλεξάρτηση αὐτῶν τῶν προϊόντων ἀπὸ τὰ νεομυθολογικὰ σχήματα καὶ κατ' ἐπέκταση ἀπὸ τὴ διάχυτη θρησκευτικότητα. Ἔτσι, πλοκὲς βιντεοπαιχνιδιῶν καὶ σεναρία ταινιῶν φαντασίας ἐμπνέονται ἀπὸ νεομυθολογικὰ μοτίβα καὶ τὰ ἀναπαράγουν. Κατ' αὐτὴν τὴν πορεία τοῦ σχηματισμοῦ νέων μύθων ἀρκετὲς φορές: α. προβάλλεται μία ἐναλλακτικὴ ὄψη τῆς τεχνολογίας, β. ἐπαναπροσδιορίζεται ὁ ἑαυτὸς καὶ γ. ἐπαναδιατυπώνεται ἡ σημασία καὶ ἡ ἀξία τοῦ πλούτου.

Ἡ μαγικὴ τεχνολογία, ὁ ὑπερφυσικὸς ἦρωας, ἡ ἔννοια τῆς ἀναβάθμισης τοῦ ἑαυτοῦ, ἡ ἐπαναπλασίωση στοιχείων τοῦ πολιτισμοῦ εἶναι κοινὰ θέματα στὴ διάχυτη θρησκευτικότητα. Τὸ ἐνδιαφέρον ὅμως στοιχεῖο εἶναι ὅτι ἀποτελοῦν παράλληλα καὶ συνηθισμένα μοτίβα ποικίλων νεομυθολογικῶν πλοκῶν. Μάλιστα ἡ ἐπανάληψη, ἡ διάδοση καὶ ἡ ἀλληλοσυσχέτισή τους σὲ πλοκὲς νέων μέσων γίνεται μὲ φυσικὸ τρόπο· ὁ χρήστης δηλαδή τοῦ ἐκάστοτε μέσου εἶναι ἔτοιμος νὰ ἀποδεχθεῖ τὸν νέο τρόπο μὲ τὸν ὁποῖον παρουσιάζεται ἡ τεχνολογία ὡς ὑπερτεχνολογία, ὁ πλοῦτος ὡς μέσο ἀναβάθμισης, ἀκόμη καὶ ὁ ἴδιος ὁ ἑαυτὸς του ὡς χῶρος συνεχοῦς ἐξέλιξης καὶ διαρκῶν μεταλλαγῶν. Ἡ ἐπανάληψη αὐτῶν τῶν στοιχείων σὲ προϊόντα ψυχαγωγίας καὶ διασκέδασης βεβαιώνει γιὰ τὴν ἐξάπλωση ἐνὸς πολύμορφου μυθικοῦ στοιχείου ἐντὸς τοῦ σύγχρονου πολιτισμοῦ, γιὰ τὴν ἄμεση καὶ ἐκτεταμένη πρόσληψή του ἀπὸ τὸν



σύγχρονο άνθρωπο, αλλά και μαρτυρεί την ύπαρξη μιᾶς «μοντέρνας μυθολογίας», τῆς διάχυτης καὶ διαπερατῆς νεομυθολογίας.

## SUMMARY

The Neomythology of the Diffused New Religiosity:  
Hyper-technology, magical wealth and self-redefinition

By Ioannis Xydakis, *PhD*  
*National and Kapodistrian University of Athens*

The purpose of this article is to highlight the way that “technology”, “money” and the “self” itself are identified as interrelated situations and concepts in the plots of contemporary entertainment products such as science fiction books, films, comics and video games. Their identification and re-understanding are not accidental but follows the typical motifs of the diffused new religiosity. Diffused religiosity, as opposed to the New Religions, which generally have specific teachings and structure, consists of freely spreading ideas and practices, which are expressed through various media.

In this context of the diffused religiosity and depending on the dynamics of various new media, a new, permeable mythology is created, which as a comic book or a video game, etc. features supernatural beings and fantasy worlds that bear specific characteristics. In this neomythological space, technology –in terms of weapons, machines and devices– is taking on characteristics that were once attributed to magic and religion. In an imaginary yet convincing way, within the limits of virtual realities, a new version of technology is being presented: a divine or magical technology emerging as a super-technology. Being presented as a divine, miraculous, magical act, as the technology of alien beings and as a secret science of superhuman beings, technology takes on a supernatural dimension and is featured in the “scientificated” magic and religion of these new mythological worlds. On the other hand, money as a means of enrichment also becomes a magical means of upgrading

fantasy characters and automatically grants them new skills and new super-technological items. These fictional characters, having the role of savior or destroyer or many times a dual role, upgrade themselves, evolve in terms of their powers, modify the limits of the body, mutate their characteristics. The products of popular culture thus produce and reproduce mythological narratives confirming the mythic aspect of the New Religiosity.