

# Innhold

Redaksjonelt .....	5
Ragnhild Laird Iversen: Rampenissen i barnehagen. Formidling og forhandling av ikke-empiriske figurers ontologiske status i adventstiden .....	9
Stian Sundell Torjussen: Rollespill i gudenes verden. Resepsjon av gresk religion i <i>Dungeons and Dragons: Mythic Odysseys of Theros</i> .....	41
Audun Toft: Killing in the name of <insert god here>. Religion som narrativt virkemiddel i TV-seriene Carnival Row og Legion .....	71
Bokanmeldelser: Knut Lundby: <i>Religion i medienes grep. Medialisering i Norge.</i> Anmeldt av Audun Toft .....	103
Helene K. Næss: <i>Maria, Guds mor: Jomfrufødselens historie.</i> Anmeldt av Thomas Arentzen .....	107
Marianne Hafnor Bøe og Anne Kalvig: <i>Mennesker, meninger, maker: En introduksjon til religionsvitenskap.</i> Anmeldt av Maja Marcella Sanaker Kjærstad .....	112



dīn 1/2021

# Om bidragsyterne

Thomas Arentzen  
Docent, forsker ved Uppsala Universitet  
thomas.arentzen@lingfil.uu.se

Ragnhild Laird Iversen  
Stipendiat ved Universitetet i Sørøst-Norge, Drammen  
ragnhild.iversen@usn.no

Maja Marcella Sanaker Kjærstad  
Masterstudent ved Universitetet i Bergen  
maja.kjerstad@student.uib.no

Audun Toft  
Førsteamanuensis ved Universitetet i Sørøst-Norge, Drammen  
audun.toft@usn.no

Stian Sundell Torjussen  
Førsteamanuensis ved Universitetet i Sørøst-Norge, Drammen  
stian.s.torjussen@usn.no





## Redaksjonelt

For ti år siden ga Dag Øistein Ensjø og Liv Ingeborg Lied ut boken *Det folk vil ha. Religion og populærkultur* (2011). Denne boken satt forskningsfeltet religion i populærkulturen solid på kartet i Norge, og siden den tid har en rekke Nordiske religionsforskere viet ulike aspekter av populærkulturen oppmerksomhet. Populærkultur er et vidt begrep, og forskere har sett på veldig ulike områder som film (Feldt 2020; Sjø 2016), TV-serier (Skjoldli 2019), livsstilsmagasiner (Ann-Kristin Gresaker 2017), litteratur (Davidsen 2019; Sky 2015), popmusikk (Farstad 2017) og musikkvideoer (Undheim 2021, under utgivelse) bare for å nevne noen veldig få. Feltet er enormt, og utvides og fornyes stadig. Dette temanummeret har samlet tre artikler fra fagmiljøet i religionsfag knyttet til lærerutdanningene ved Universitetet i Sørøst-Norge. Det er flere i dette fagmiljøet som på ulike måter har hatt berøringspunkter opp mot populærkulturelle uttrykk for religion (Winje 2019; Rosland 2019), og jeg er stolt av å kunne presentere flere bidrag til feltet i dette nummeret. Felles for de tre artiklene er at de nærmer seg tematikken gjennom perspektiver fra andre områder. Ragnhild Laird Iversen tar for seg juleforberedelsene i en barnehage på Østlandet og ser på hvordan Rampenissen, en figur med utgangspunkt i en amerikansk barnebok, får en sentral plass. Mens de ansatte i barnehagen er veldig forsiktige med å påvirke barns tro på religiøse skikkelser, strekker de seg langt for å overbevise barna om at Rampenissen faktisk eksisterer. Artikkelen belyser hvordan de ansattes forståelse og innramming av den enkelte aktiviteten gir helt ulike forutsetninger for hva slags påvirkning som oppleves som akseptabel. Stian Sundell Torjussen ser nærmere på religion i rollespillet *Dungeons and Dragons*. Med utgangspunkt i den gresk mytologi-inspirerte verdenen Theros, undersøker han hvordan spilllets skapere trekker på en rekke ulike kilder for å lage en verden som på tross av sin fiktive karakter er klart gjenkjennelig som gresk. Torjussen trekker på sin kompetanse innenfor antikk religion for å vise hvordan fremstillingen av gudene i Theros knytter an til ulike dis-

kusjoner fra antikkens Hellas rundt gudenes eksistens og natur, i tillegg til å måtte forholde seg til et moderne publikums forventninger og eksisterende forestillinger. Undertegnedes egen artikkel handler om hvordan etablerte forestillinger om religion brukes narrativt i to science-fiction / fantasy-serier fra 2019. Artikkelen tar utgangspunkt i forskning på nyhetsmedier og viser hvordan disse TV-seriene bruker mange av de samme teknikkene for å effektivt formidle sammenhengende historier som vi finner i nyhetsformidling. Jeg diskuterer hvordan etablerte forestillinger rundt radikaliserings og farlige sekter kjent fra nyhetene, setter serieskaperne i stand til å fortelle komplekse historier uten å bruke for mye tid på bakgrunnsinformasjon. I tillegg til forskningsartiklene har vi også gitt plass til noen bokanmeldelser. Come in and enjoy the show!

Audun Toft – Gjesteredaktør

#### REFERANSER

- Davidsen, Markus A. 2019. Honouring the Valar, finding the Elf within: The curious history of Tolkien spirituality and the religious affordance of Tolkien's literary mythology. In *Tolkien the Pagan? Reading Middle-earth through a Spiritual Lens: Proceedings of Tolkien Society Seminar 2018*, 31–45. Luna Press Publishing.
- Endsjø, Dag Øystein og Lied, Liv Ingeborg 2011. *Det folk vil ha: Religion og populærkultur*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Farstad, Mona H. 2017. Sami Yusuf og den islamske pop-musikken: fra folkelig Muhammad-fromhet til universell spiritualitet. *DIN-Tidsskrift for religion og kultur*, (1), 62–91.
- Feldt, Laura 2020. Religion, fantasyfilm og fantastiske væsener: Mediering af religion i *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift*, (70), 52–76.
- Gresaker, Ann Kristin 2017. Religion, kjønn og kjendiser. Religion i norske kvinne- og manneblader for unge. I Ida Marie Høeg (red.). *Religion og ungdom*, 100–118. Universitetsforlaget, Oslo.

- Rosland, Kristine T. 2019. Reading the «Apocryphon of John» as Genesis fan fiction. *Transformative Works and Cultures*, 31(31).
- Sjö, Sofia 2016. Madness, otherness and transformation: Exploring religion in Nordic crime films. *Journal of Religion & Film*, 20(1), artikkel 18.
- Skjoldli, Jane 2019. Paver og prester i South Park: Hva formidler serien om katolisisme? *DIN – Tidsskrift for religion og kultur*, (1), 35–64.
- Sky, Jeanette. (2015). *Religion og fortelling: Fra Ingmar Bergman til Harry Potter*. Pax, Oslo.
- Undheim, Sissel. 2021, under utgivelse. Balansekunst med Beyoncé. Å spille på fordommer for å bryte dem ned? I Marie von der Lippe (red.). *Fordommer i skolen: Gruppekonstruksjoner, utenforskap og inkludering*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Winje, Geir 2019. Chapter 5: The Visual Dylan: Religious Art, Social Semiotics and Album Covers. I Robert W. Kvalsvaag og Geir Winje (red.). *A God of Time and Space: New Perspectives on Bob Dylan and Religion*, 141–161. Cappelen Damm Akademisk, Oslo.





# Rampenissen i barnehagen

## Formidling og forhandling av ikke-empiriske figurers ontologiske status i adventstiden

AV RAGNHILD LAIRD IVERSEN  
Stipendiat ved Universitetet i Sørøst-Norge

*Hvor går grensene mellom fiksjon og religion? Og hvordan blir barn overbevist om at noen figurer eksisterer, mens andre ikke gjør det? Denne artikkelen analyserer hvordan spørsmål om sannhet tilknyttet fantastiske og religiøse figurer forhandles og etableres i en barnehage i adventstiden. Dataene er hentet inn gjennom feltobservasjoner og intervjuer i tre avdelinger med totalt 57 barn i alderen 3–6 år i en barnehage på Østlandet. Artikkelen beskriver hvordan de ansattes iscenesettelser av Rampenissens rampestreker blir et sentralt element i barnehagens juleforberedelser, og hvordan Rampenissen gradvis fremstår som en karakter barna tror fullt og fast på. Artikkelen sammenlikner deretter fremstillingen av Rampenissen med de ansattes ontologiske innrammingsarbeid av ulike figurer fra fiksjon og religion, og hvilke konsekvenser det ser ut til å ha for barnas forståelse av dem. Funnene analyseres med utgangspunkt i rammeteori, samt pedagogisk og utviklingspsykologisk forskning om hvilke virkemidler som påvirker barns overbevisning. Gjennom dette gir artikkelen et bidrag til diskusjoner om barns forhold til hva som er sant og virkelig, og hvilken rolle barnehageansatte kan spille i barns utvikling av ontologiske vurderinger.*

Nøkkelord: Barnehage, jul, religion, populærkultur, overbevisningsprosesser

## INTRODUKSJON

*I desember skjer en rekke underlige ting i barnehagen. Sko forsvinner fra garderoben. Lekene har blitt pakket inn i dopapir. Pepperkakene har forsvunnet, og noen har promptet i kakeboksen. Det er Rampenissen som har vært på tokt.*

Rampenissen er en figur med opphav i den amerikanske barneboken «The Elf on the Shelf: A Christmas tradition» skrevet av Carol Aebersold og Chanda Bell (2005).<sup>1</sup> Denne artikkelen beskriver hvordan barnehageansattes iscenesettelser av Rampenissens streker blir et sentralt element i en barnehages juleforberedelser, og hvordan Rampenissen gradvis fremstår som en karakter barna tror fullt og fast på. Dette sammenliknes med hvordan de voksne formidler spørsmål om sannhet i møte med henholdsvis fantastiske og religiøse vesener i en periode og kontekst som preges av uklare skiller mellom fiksjon, tradisjon og religion. Gjennom å analysere hvilke virkemidler de ansatte bruker i sin formidling og hva slags forståelse barna uttrykker tilknyttet de ulike figurene ønsker jeg å belyse følgende problemstilling: Hvordan forhandles og etableres spørsmål om sannhet tilknyttet fantastiske og religiøse figurer i en barnehage?

For majoriteten av norske barn er barnehagen en svært sentral sosial arena. Hvilke forestillinger som fremstilles som sanne, usanne eller uavklarte i barnehagen, kan derfor påvirke barns vurderinger av disse spørsmålene. Hvordan en forholder seg til ontologiske spørsmål, altså spørsmål om hva som er grunnleggende sant og virkelig, er dessuten

<sup>1</sup> Forfatterne beskriver på rim hvordan Rampenissen hver dag dukker opp ulike steder i huset, som en slags gjemsellek med familien som bor der. Boken ble solgt i et boksett som inneholdt en liten nissedukke; en oppmuntring til familiene om å selv iscenesette gjemselleken. Boken ble en salgssuksess, og gradvis utviklet det seg en trend hvor folk iscenesatte rampestreker de små nissene liksom utførte. Trenden har funnet veien til norske hjem og barnehager, hvor voksne iscenesetter ulike rampestreker de later som Rampenissen har utført. Figuren nevnes for første gang i bisetninger i to lokalaviser i 2012. Samme år begynner butikker å selge hobbysett som forestiller Rampenissens hus, og i løpet av de neste årene deles ideer og bilder i økende grad i sosiale medier. I 2019 blir Rampenissen omtalt 73 ganger i 30 ulike skriftlige publikasjoner, primært lokalaviser. Bilder og omtaler av Rampenissen i sosiale medier tyder på at han har blitt en populær figur både i private hjem og i mange barnehager.

en sentral del av menneskers livssyn. Økt kunnskap om hvordan barn forholder seg til ontologiske spørsmål er derfor viktig for å få innsikt i barns livsverden samtidig som det har prinsipiell betydning.

Gjennom artikkelen ønsker jeg å bruke Rampenissen som case for å gi et empirisk og teoretisk bidrag til diskusjoner om barns forhold til hva som er sant og virkelig, og hvilken rolle barnehageansatte kan spille i barns utvikling av sine ontologiske vurderinger. Barnehagen er en arena hvor spørsmål om sannhet ikke bare aktualiseres i forbindelse med fiksjonsfigurer, men også med religiøse figurer. Hvordan religion behandles i barnehagesammenheng er knyttet til både juridiske forpliktelser, etiske vurderinger og didaktiske avveininger. Hvor grensene går mellom hva som regnes som religiøst og ikke-religiøst er likevel flytende, og trekkes ulikt avhengig av hvilke definisjoner som er i bruk. Beckford (2003) argumenterer for at en fra et samfunnsvitenskapelig perspektiv bør undersøke hvem som i praksis har makten til å definere hvor disse grensene går, heller enn å lete etter måter å definere religion på. I barnehagesammenheng ligger denne makten i stor grad hos de ansatte i barnehagen. Det er derfor relevant å se på hvordan deres implisitte forståelse av hva som er religion og ikke påvirker det pedagogiske arbeidet og samspillet i barnehagen, og hvordan dette igjen setter rammer for *barnas* ontologiske prosesser, slik denne artikkelen vil.

I denne artikkelen vil jeg sammenlikne fremstillingen av Rampenissen med fremstillinger av Jesus i barnehagen. I et teoretisk perspektiv er det fullt mulig å finne fellestrekk mellom figurene. Som Endsjø (2011) fremhever, kan populærkulturelle figurer ha religiøse trekk, og religion påvirkes av populærkultur. Endsjø omtaler julen i seg selv som «en av de mest sentrale stridsplassene mellom tradisjonell religion og populærkultur» (2011:166), med mindre klare skillelinjer mellom den populærkulturelle og den kristne julefeiringen enn hva en kan bli forledet til å tro (ibid:167). Samtidig vil jeg hevde at i praksis oppfatter de fleste voksne en figur som Rampenissen og Jesus som åpenbart forskjellige. Mens Jesus, med Beckfords (2003) terminologi «teller» som religion, gjør ikke Rampenissen det. For troende vil denne forskjellen

være ontologisk, men også ikke-troende vil ha juridiske, kulturelle og /eller grunner til å forholde seg til Jesus på en annen måte enn Rampenissen. Når jeg ønsker å sammenlikne fremstillinger og forhandlinger av Rampenissens ontologiske status med Jesus i barnehagekontekst, er det en analytisk interesse som ligger bak, ikke en programmatisk likebehandling av populærkulturelle og religiøse figurer. Jeg ønsker å se på nettopp hvordan de voksnes ulike rammeforståelse av de ulike karakterene åpner ulike praktiske muligheter, og hvordan det igjen ser ut til å påvirke barnehagebarnas utvikling av ontologiske vurderinger.

Det ligger nemlig et religionsvitenskapelig paradoks i hvordan ulike aldersgrupper forholder seg til spørsmål om sannhet i møte med figurer som aktualiseres i julen. Mens voksne som regel har klare skiller mellom statusen til julenissen og Gud, viser studier at barn ofte setter likhetstrekk mellom disse, tidvis til voksnes bestyrkelse (Clark 1995: 53–58). Tilsvarende finner vi i møte med figurer som tannfeen og påskeharen (se f.eks. Gotz m.fl. 2005, Kapitany m.fl. 2020, Principe og Smith 2007, Wolley, Boerger og Markman 2004, Wolley og Ghossainy 2013). Som et nytt tilskudd til det populærkulturelle panteonet som formidles til barn av voksne som selv ikke tror på det, er Rampenissen religionsvitenskapelig interessant. For, som Endsjø argumenterer, «at en tro bare holdes av en aldersbegrenset del av befolkningen som igjen forlater denne troen når de blir eldre, betyr jo ikke nødvendigvis at disse trosforestillingene er mindre ektefølt hos barna når de faktisk tror på dette» (ibid:171).

Spørsmål om hva barn tror på og hvorfor er kompliserte å besvare. Begrepet «tro» er komplisert i seg selv, men det kan også se ut som om spørsmål om sannhet fortone seg annerledes for barn enn for voksne, fordi barn stadig leker og later som. Østrem beskriver det som «en allmenn oppfatning at alle barn leker, og at leken er noe av det som kjennetegner barns verden» (2012:152). Å leve seg inn i fantasier og «late som» er rett og slett en sentral del av barns interaksjon og erkjennelsesform i barnehagealder (Harris & Kavanagh 1993 i Principe og Smith 2007:626).

Det betyr likevel ikke at barn mangler evnen til å skille virkelighet og fantasi fra hverandre, verken i lek eller når det kommer til vurderinger av populærkulturelle figurers eksistens. Omfattende forskning argumenterer tvert imot for at barn har nyanserte syn på i hvilken grad ulike figurer som julenissen, tannfeen, Elsa fra Frost, romvesen og enhjørninger faktisk finnes (Gotz m.fl. 2005, Kapitany m.fl. 2020, Principe og Smith 2007, Wolley, Boerger og Markman 2004, Wolley og Ghossainy 2013). Med utgangspunkt i en rekke studier argumenterer Wolley og Ghossainy (2013) for at barn slett ikke er letturt, men like gjerne kan være skeptiske til fenomener de ikke har egen erfaring med. Når barn i ulike undersøkelser forteller at de tror på f.eks. tannfeen er det grunn til å tro at det er systematiske kulturelle faktorer som leder barna til denne overbevisningen. Den dominerende analysen er at når barn tror på flere figurer enn voksne, handler det ikke primært om kognitive evner, men om hvilke faktorer barna har tilgjengelig for sine vurderinger (Wolley, Boerger og Markman 2004, Gotz m.fl. 2005, Wolley og Ghossainy 2013, Kapitany m.fl. 2020).

Barns forestillingsverden er nært knyttet til voksnes innflytelse (se f.eks. Ridgely 2011:13,14). I barnehagesammenheng er de voksne sentrale premissleverandører i spørsmålsstillinger om sant og usant. Det er derfor relevant å undersøke hvordan de formidler spørsmål om sannhet i møte med fiksjon og religion, og hvordan barn og voksne kommuniserer ulike figurers ontologiske status i barnehagekontekst.

#### FORSKNINGSMESSIG BAKTEPPE

Barnehagens styringsdokumenter gir tydelige føringer om at variasjoner i verdier, religioner og livssyn skal synliggjøres, og angir at dette ikke bare kan, men *skal* gjøres gjennom arbeid med fortellinger, høytidsmarkeringer og samtaler om religiøse og kulturelle uttrykk (Utdanningsdirektoratet 2017:9, 54–55). Samtidig gir ikke barnehagens styringsdokumenter mandat til å drive religionsopplæring i konfesjonell forstand. Barnehageansatte bør derfor være varsomme med å involvere barna i religiøse ritualer, eller drive overbevisningsarbeid om religiøse

karakterers eksistens. Hvordan dette skal balanseres i praksis er mindre klart.

Norsk forskning på religion i barnehagekontekst er primært sentrert rundt hvordan og i hvilken grad ulike etablerte religioner synliggjøres gjennom arbeidsformene som er nevnt i Rammeplanen (Fauske 2012, 2020, Iversen 2021, Hidle og Krogstad 2015, Krogstad 2014, 2017, Krogstad og Hidle 2015, Rosland og Toft 2013). Selv om de ulike studienes fokus varierer, er det forskningsmessig konsensus om at kristendom som religion behandles både kvalitativt og kvantitativt ulikt fra andre religioner. Samtidig fremstår mange lærere og barnehagelærere som engstelige for å ikke være nøytrale i arbeidet med religion, og ser ut til å oppfatte et sekulært perspektiv som nøytralt. Det sekulære fremstår som den dominante diskursen, og ansatte i barnehage- og skole-sammenheng har en tendens til å nedtone de religiøse aspektene i sine tolkninger av ulike høytidsritualer, dels i kontrast med religiøse aktørers tolkninger (Brottveit m. fl. 2004, Brekke 2014, Fauske 2020, Skeie 2019).

Det er derimot ikke selvsagt hvor grensene går mellom det religiøse og sekulære, verken i storsamfunnet eller i barnehagesammenheng. Iversen og Krogstads (2020) studie av yoga og julevandring som aktivitet i barnehagen viser et stort spenn i barnehagelæreres syn på hvilke aktiviteter som vurderes som religiøst involverende og ikke, mens Undheim (2019) sine undersøkelser av Lucia i barnehage- og skolekontekst tyder på at ritualene fra de ansattes side i begrenset grad assosieres med religion, selv om de i religionsvitenskapelig forstand fremstår som grensefenomener. At barns tolkninger skille seg fra voksne går blant annet fram av en dansk studie hvor man fant at barn selv kategoriserer materielle uttrykk som nisser, adventsstaker og julestrømper som uttrykk for religion (Khawaja 2014).

I svensk kontekst har Puskás og Andersson gjennom flere studier belyst hvordan barnehageansatte kan finne det utfordrende å formidle en kulturarv som har mer eller mindre tydelige religiøse konnotasjoner, samtidig som de ikke skal drive religionsopplæring i konfesjonell forstand (Puskas og Andersson 2017, 2018, 2019). Utfordringene blir sær-

lig aktualisert i forbindelse med høytider som jul og påske. Reimers (2020) finner at barnehagelærere tilrettelegger for en rekke aktiviteter i tilknytning til høytidene, men unngår spørsmålsstillinger knyttet til religiøs doktrine. Spørsmål om sannhet fremstår her som spesielt sensitive.

Julen er ikke bare en høytid hvor det religiøse og sekulære er tett sammenfiltret, det er også en periode som i høy grad preges av folkekultur og populærkultur. Andersen og Sand (2012) drøfter hvordan barnehagens vektlegging av ulike juletradisjoner påvirker ekskluderings- og inkluderingsprosesser i barnehagen. De gjengir i den forbindelse et utdrag fra et adventshefte hvor de ansatte informerer foreldrene i barnehagen om at «tro og overtro går hånd i hånd» i advents- og juletida (Andersen og Sand 2012:54). Når en somalisk mor ytrer kritikk om at barnet hennes har blitt påvirket til å tro på nissen i barnehagen, stiller de ansatte seg spørsmål om de bruker nissen til å gjemme bort julebudskapet, men de problematiserer ikke at barnet har blitt overbevist om nissens eksistens i barnehagekontekst (s. 62).

## METODE

Feltarbeidet jeg henter artikkelens empiri fra er designet som en kvalitativ casestudie (Flyvbjerg 2011). Dataene er hentet inn gjennom feltobservasjoner og intervjuer i tre avdelinger med totalt 57 barn i alderen 3–6 år i en barnehage på Østlandet.<sup>2</sup> Personalet beskrev barnehagen som flerkulturell, og konkretiserte dette med at om lag halvparten av barna hadde foreldre med bakgrunn fra andre land enn Norge. Barnegruppen var også religiøst mangfoldig, med barn hvis foreldre

<sup>2</sup> Undersøkelsen er tilknyttet forfatterens PhD-prosjekt og er godkjent av NSD, og både foreldre og barn har samtykket til lydopptak av samtaleene der det er gjort. Av anonymiseringshensyn er navnene endret og enkeltbarnas alder ikke oppgitt. De voksne omtales konsekvent som «voksne», i tråd med hvordan jeg oppfattet at barna så dem. Ansatte med ulike stillingstitler vekslet f.eks. på å ha samlingsstunder, og det var lite i interaksjonen med barna som ga signaler om hvilken stillingstittel de ulike ansatte hadde.

hadde ulike former for kristen, muslimsk, hindu eller ikke-religiøs bakgrunn.<sup>3</sup>

Første del av datamaterialet består av skriftlig nedtegnede observasjoner gjennomført gjennom 37 dagers feltarbeid i perioden april 2019 til juni 2020. Hovedtyngden av observasjonene ble gjort i adventsperioden. Andre del består av lydopptak av 11 gruppeintervjuer med totalt 30 av barna. Disse ble gjennomført i juni, altså om lag seks måneder etter advent. Rampenissen var ett av tre hovedtema for samtalen, og tok utgangspunkt i bilder jeg hadde tatt på avdelingene i november og desember. Med støtte i Jordan og Hendersons (1995) forståelse av at kunnskaper og praksiser utvikles i samhandling mellom medlemmer i en gruppe i relasjon til deres materielle omgivelser analyserer jeg samspill mellom de voksnes handlinger og barnas responser. Mens observasjonsdataene belyser en prosess av voksnes iscenesetting av Rampenissen og barnas umiddelbare reaksjoner på dette, gir intervjudataene et innblikk i hvordan barna kategoriserer fenomenet i et lengre tidsperspektiv.

Feltnotater og lydopptak er analysert tematisk. Valg av teori er gjort gjennom abduktiv strategi, i den forstand at jeg har lett etter mønster og kategorier i materialet, utforsket teori som samspiller med disse, for så igjen redefinere kategoriene i analysen. Funnene vil bli presentert gjennom en tostegs analyse, hvor funnene innledningsvis presenteres i lys av Goffmanns (1986) rammebegrep, før de diskuteres videre gjennom Wolley og Ghossainy (2013) sin modell over virkemidler som leder til overbevisning. Jeg vil i det følgende redegjøre for dette før jeg presenterer og drøfter funnene.

#### ANALYSEVERKTØY, STEG 1: BARN OG VOKSNES RAMMER

Under feltarbeidet observerte jeg det som påfallende hvordan barn og voksne deltok i samme aktivitet, men tilsynelatende tolket det som fo-

<sup>3</sup> I forbindelse med adventsperioden var det en rekke situasjoner hvor den religiøse bakgrunnen til barna fremsto relevant. Iscenesettingen av rampenissen fremsto som et unntak til dette, og barnas religiøse bakgrunn er derfor ikke videre behandlet i denne artikkelen. Dette behandles derimot i andre deler av PhD-arbeidet.



regikk på ulikt vis. Mens de voksne helt tydelig forholdt seg til Rampenissen som en form for lek, fremsto barnas forståelse av hva som foregikk som mer glidende mellom lek og sannhet. For å forstå dynamikker knyttet til hvordan ulike mennesker kan ha helt ulike forståelser av samme fenomen har jeg funnet det fruktbart å anvende rammeteori.

I linje med Goffmann bruker jeg begrepet «ramme» for de tolknings-skjemaene individer eller grupper ubevisst bruker for å forstå ulike hendelser (Goffmann 1986:21). Rammene gjør det mulig å organisere og forstå hva som foregår i ulike sosiale situasjoner, og å handle i overensstemmelse med denne forståelsen. Felles rammer er f.eks. nødvendig for å skille mellom en reell slåsskamp og lekeslåsning. Handlingsmønstrene er relativt like, men tolkningen av handlingen er vesensforskjellig avhengig av om den forstås som en lek eller en kamp (1986:40–47).

Et sentralt element ved Goffmans prosjekt er å forklare under hvilke omstendigheter vi tror noe er virkelig. Dette forklarer han både gjennom kognitive og sosiale prosesser. Hvilke forståelsesrammer vi har av et fenomen påvirker hvordan vi oppfatter observasjoner av fenomenet, mens hvordan vi fremstiller eller rammer inn et fenomen når vi kommuniserer kan påvirke andres forståelsesrammer. Samtidig er ikke innramming en entydig prosess, og aktører kan ha ulike forståelsesrammer for samme hendelse. Et handlingsinnhold kan kommuniseres tvetydig, og betydningen tolkes ulikt. Aktører kan også gjennom sine handlinger søke å gi andre en falsk oppfatning av hva som foregår. Goffman kaller dette fabrikkering (1986:83).

Gjennom fremstillingen av datamaterialet vil jeg skille mellom *forståelsesramme* som uttrykk for hvordan barn og voksne ser ut til å tolke den ontologiske statusen til ulike figurer, og *innramming* som uttrykk for hvordan figurene fremstilles gjennom ulike handlinger. Forståelsesrammer kan ha glidende overganger. Over brukes slåsning som eksempel. På den ene siden er det vesensforskjellig om handlingene forstås som lek eller kamp. Samtidig vet alle som har vært i eller observert en lekeslåsning at forståelsesrammen ikke nødvendigvis er den samme for alle involverte parter, og at forståelsen kan endres underveis. Tilsvarende vil jeg i analysen skille mellom *religion*, *fakta* og *fik-*

*sjon* som ulike forståelsesrammer. Det betyr ikke at disse grensene er etablerte og faste, men at de gir ulike tolkningsnøkler til hendelser og fenomener.

#### ANALYSEVERKTØY, STEG 2:

##### VIRKEMIDLER SOM KAN LEDE TIL OVERBEVISNING

Min studie viser hvordan en overbevisningsprosess utvikler seg blant barna i en barnehage. For å forklare de mekanismer som er i spill i denne prosessen har jeg tatt i bruk pedagogisk og utviklingspsykologisk forskning om hvilke virkemidler som påvirker barns overbevisning.

Wolley og Ghossainy (2013) finner gjennom analyse av en rekke studier flere kraftfulle faktorer som kan lede fra skepsis til overbevisning. 1) Å møte vitnesbyrd om figurers eksistens, eksempelvis at en voksen forteller at tannfeen skal komme. 2) Å delta i ritualer knyttet til figuren, slik som å legge en nyfelt melketann under puten eller i et glass vann. 3) Indirekte bevis, for eksempel å oppdage at tannen er byttet ut med en mynt. 4) Å knytte figuren til en konkret kontekst, slik som kirke eller skole. 5) Å knytte figuren til positive følelser, som spenning eller glede (Wolley og Ghossainy 2013:1501–1503).

Jeg tar utgangspunkt i disse kategoriene i min analyse av hvilke virkemidler de voksne bruker i sin fremstilling av Rampenissen, for så å sammenlikne dette med hvordan andre figurer aktualiseres i adventsperioden. Sammenlikningen gjør det mulig å drøfte hvordan de voksnes forståelsesramme av ulike figurerer påvirker deres bruk av virkemidler når de fremstiller figurene for barna, og hvordan dette potensielt kan påvirke figurenes ontologiske status blant barna.

##### RAMPENISSENS INNTREDEN I BARNEHAGEN

I slutten av november dukker flere av Rampenissens hus opp på storbarnsavdelingene i barnehagen. De er plassert ut av ansatte på avdelingene, og er noe ulikt utformet. På avdeling én bor Rampenissen i en dyp hulle (se bilde1 s. 36), på avdeling to bor han på toppen av en

kommode (se bilde 2 s. 36), og på avdeling tre bor han i en liten koffert (se bilde 3 s. 36). Mens jeg har hørt barn si de gleder seg til jul, og at de håper julenissen kommer, har jeg ikke hørt Rampenissen omtalt før husene dukker opp. Lars er den første som viser meg et av husene. Han forteller at Rampenissen bor der og har bygd en snømann. «Men», legger han til, «Den var ikke ekte. Det var dopapir. Og huset er ikke på ekte». Lars fremstår som entusiastisk over Rampenissens inntreden, samtidig som han tydelig gir uttrykk for at det dreier seg om en fantasifigur i forståelsesrammen av lek. Andre barn fremstår mindre skeptiske, og flere viser begeistret frem huset til Rampenissen og forteller om rampestrekene han stadig utfører i barnehagen.

Gjennom desember orkestrerer de voksne en rekke rampestreker som Rampenissen får skylden for. En dag forsvinner alle inneskoene til barna. En annen dag er melken i melkekartongene farget grønn og rosa. En tredje dag har noen pyntet juletreet med bleier, sokker og undertøy. Noen av strekene utspilles mer elaborert enn andre.

Observasjonsutdrag 09.12.2019: Promp i kakeboksen.

På den ene avdelingen er et glass med pepperkaker plutselig tomt, og Rampenissen har skrevet en lapp hvor det står at han har promptet i glasset. Flere barn forteller meg entusiastisk hva som har skjedd, og at de skal få lukte på glasset i samlingsstunden. Spenningen bygger seg opp gjennom dagen, før to ansatte iscenesetter en teatralisk åpning av glasset. Den ene lager et nummer ut av at glasset er vanskelig å åpne. Den andre stapper dopapir i neseborene med outrerte bevegelser, før hun tilbyr seg å hjelpe. Når hun endelig lykkes, fnyser den voksne og holder glasset fra seg på strak arm. Det virker som om glasset lukter forferdelig. Krukka blir sendt fra barn til barn. Mange roper høylytt og entusiastisk æsj, holder seg for nesa og viser tegn til at det lukter ekkelt. Et barns reaksjon skiller seg ut. «Det lukter bare pepperkake», sier Zeshaan og ser skuffet ut. Jeg spør om å få lukte på glasset til slutt. Jeg er genuint spent på hva det lukter. Det lukter pepperkaker.

Fra mitt perspektiv fremstår det som de voksne iscenesetter Rampenissen som en slags performance eller arrangert lek. De fleste barna blir

åpenbart revet med i leken, og for meg som observerer er det vanskelig å vite om det faktisk lukter vondt av glasset eller ikke. Det er vanskelig å si noe om hvordan enkeltbarn forstår opplevelsen i øyeblikket. Er det slik at de spiller med på leken, eller tenker de at det faktisk er promp i glasset? Jeg tolker Zeshaan som å ha en forventning om at det skal lukte vondt, og som skuffet når det ikke gjør det. Det tyder på at han ser på Rampenissen og strekene hans som reelle. Gradvis gir flere barn uttrykk for at de deler den oppfatningen.

#### VOKSNES FABRIKKERINGSARBEID:

##### RAMPENISSENS EKSISTENS BEFESTES

Selv om de voksne har en klar forståelse av at Rampenissen er en fiksjonsfigur, går de tidvis langt for å overbevise barna om at figuren har reell eksistens. Gjennom samtaler med de voksne får jeg inntrykk av at de ser dette som helt uproblematisk, og at dette handler om at de ser Rampenissen som en harmløs form for lek. Flere av de voksne gir uttrykk for stor begeistring for denne leken. Noen ansatte har rampenisser hjemme også, og viser ivrig frem bilder på telefonene sine av hvilke sprell den lille nissen har gjort. På noen av bildene kan vi se en liten lekenisse som blir omtalt som Rampenissen, på andre ser vi bare resultatet av rampestrekene hans. «Det er en dokke i barnehagen», sier Anders nøkternt når han ser et av bildene. Den voksne avfeier skepsisen: «Men han blir levende om natta vet du. Så du må ikke ta på han, da kan han miste magien sin». De voksne gir både vitnesbyrd om Rampenissen, og indirekte bevis på hans eksistens gjennom å lage uvanlige situasjoner i barnehagen. I midten av desember fabrikkerer en rekke ansatte i samarbeid direkte bevis: Rampenissen blir filmet i aksjon.

#### Observasjonsutdrag 12.12.2019: Ostepopfellen

En pose ostepop har forsvunnet fra personalrommet, og en gruppe førskolebarn blir engasjert for å finne synderen. Ikke overraskende er Rampenissen hovedmistenkt. Sammen med en voksen setter barna opp en felle bestående av en åpent pose ostepop, de strør litt mel foran

posen, og setter opp et Ipad-kamera som skal filme. I felles samling på en av avdelingene skal vi så få se filmen som avdekker hvem osteptyven er. Flere barn gir uttrykk for en klar forventning om at det er Rampenissen. En ansatt setter på en film på den vegghengte TV-skjermen. Vi ser ulike ansatte gå inn og ut av personalrommet, mens de overtydelig spiller at de har lyst til å spise osteptyven, før de i dialog med seg selv ender med å la være av etiske årsaker. Barna som ser på virker oppspilte. De ser på med store øyne, noen holder rundt hverandre og undertrykker halvveis begeistrede hvin. «Var Brita osteptyven?» spør den voksne som satte på filmen. «Neeei!» roper barna ivrig. «Var Tove osteptyven?» «Neeeee!». Skriptet gjentar seg flere ganger. Så bytter kameravinkelen litt. «Nå skjer det noe», sier den voksne. Vi hører små pipelyder og noen som sier «namnam» med en merkelig stemme. Barna ser om mulig enda mer spent ut. Noen har reist seg, flere har fingrene i munnen og vidåpne øyne. Esma klamrer seg rundt Tobias. «Slutt å stjele den!», sier Hodan innstendig. «Se lue!» sier Jonas. Vi ser en liten lue i kanten av bildet. «Den tok den!», sier noen. Flere gisper. Kameravinkelen endres igjen. Vi ser små fotspor i melet. «Håå!» sier Esma. «Det var Rampenissen da», sier Lars, han høres overrasket ut. «Det var skummelt» sier Ronja. Filmene slutter. «På nytt, på nytt!» sier Tobias.

Rampenissens eksistens er befestet. Selv skeptiske Lars virker overbevist. Senere, når han ligger sliten i snøen etter lek, forteller han i detalj om hvordan han fant ut at Rampenissen faktisk fantes på ekte. Jeg oppfatter filmene som det definerende øyeblikket da hans rammeforståelse ble endret. Andre barn har lenge snakket som om Rampenissen er levende. Når avdelingene senere i perioden er tomme for brød eller melk, forklares det umiddelbart med Rampenissen. Barna finner spor etter Rampenissen i snøen og i sandkassa, og flere forteller at de har sett ham med sine egne øyne. Det er vanskelig å vite hvor grensene mellom lek og alvor går for barna, men de voksnes fabrikkering av Rampenissen fremstår som en klar påvirkning av barnas rammeforståelse.

## EIERSKAP TIL RAMPENISSEN

Rampenissen er tydelig iscenesatt av de voksne, gjennom at de orkestrerer rampestrekene hans i barnehagen og kontrollerer narrativet om Rampenissen. Enkelte barn snakker som om de også har en rampenisse hjemme, og forteller hvilke streker Rampenissen har gjort der. Det er tidvis vanskelig å vite om barna faktisk har en rampenisse hjemme, eller om de dikter med. Mens noen av fortellingene passerer, blir de mest fantastiske avvist av voksne.

«Han hang lua mi på taket hjemme!», sier Sara. «Faktisk tok Rampenissen og hang meg opp på taket hjemme!» sier Zeshaan. Han utbroderer levende hvordan han ble slengt på taket av Rampenissen. «Og han tok en stor sprøyte og stakk meg i rompa!» fortsetter han. «Woow», sier Rado. «Drømte du da?», sier den voksne. «Nei, jeg hakke drømt, det er sant på ekte!» sier Zeshaan. «Var det det?», spør den voksne. «Ja», insisterer Zeshaan. «Jeg tror nok du drømte litt», konstaterer den voksne.

Den voksne fremstår her som den som vil ha definisjonsmakten over Rampenissenarrativet. I de voksnes forståelsesramme er Rampenissen en fiksjon som utgangspunkt for lek, og kanskje er dette et uttrykk for en markering av spilleregler. Rampenissen fremstilles som en karakter som er troende til å henge en lue på taket, men ikke til å kaste barn på taket og stikke sprøyter i rompa deres. I innrammingen av Rampenissen etablerer de voksne grensene mellom sant og usant, og Zeshaan gis ikke makt til å bygge videre på fortellingen.

SPØRSMÅL OM SANNHET I MØTE MED FANTASTISKE OG RELIGIØSE FIGURER  
De voksne i barnehagen fremstår unisone i hvordan de bygger opp fortellingene om Rampenissen som en reell karakter med klar kraft til å påvirke hverdagen både i og utenfor barnehagen med sine rampestreker. Den kraftfulle iscenesettingen av Rampenissen står i tydelig kontrast

til hvor varsomme flere av de voksne er i andre tilfeller hvor spørsmål om sannhet i møte med religiøse eller fantastiske figurer aktualiseres.

Dette kommer til syne i juleforberedelsene som barnehagen bruker mye tid på. De barnehageansattes innramming av det kristne budskapet tilknyttet julen fremstår noe sprikende. Her er det forskjeller i hvordan de ansatte fremstiller spørsmål om sannhet, og også i hvilken grad de åpner et rom for mangfold. Ved flere anledninger blir religiøse forbindelser aktivt tonet ned av de ansatte. Barnehagen er f.eks. opptatt av å få med flest mulig barn i kirken, og barnehagens styrer fremstiller dette som en kulturell erfaring heller enn en religiøs aktivitet. Fra kirkens side er det derimot invitert til barnehagegudstjeneste, og besøket inneholder tradisjonelle liturgiske elementer, forkynnelse, felles bønn og velsignelse, i tillegg til et julespill noen av barna deltar aktivt i. Når barnehagen feirer Lucia skjer det uten koblinger til Lucia som helgenfigur. Barna går i tog, og synger både på et eldrehjem og for foreldrene sine, men blir ikke fortalt noe om bakgrunnen for disse ritualene.

Selv om det tidvis blir sagt at «noen feirer og noen feirer ikke» fremstår nedtellingen til jul som noe som bør engasjere barna i fellesskap. Det er derimot nyanseringer av de religiøse elementene ved julen. Barna får høre om ulike julefortellinger og julesymboler, og om jøl som en feiring av at solen snur. Juleevangeliet blir formidlet på ulike måter, ofte verbalt rammet inn som «hvorfor vi feirer jul» eller «det som skjedde den første julen». Men jeg hører også en ansatt forklare at juleevangeliet er «bare en fortelling», og en annen ansatt beskrive hvordan «noen tror på Jesus og noen tror ikke på Jesus». På direkte spørsmål fra et barn om hva pappaen til Jesus heter svarer den ansatte at «*kanskje det var Gud*».

Det er ikke sikkert spørsmål om sannhet er like sentralt for barn som for voksne. Jeg observerer likevel mange uttrykk for at sannhetskategorier er noe barna reflekterer over og diskuterer med hverandre. Eksempelvis hører jeg på ulike tidspunkt barn fastslå både at Jesus finnes og at han ikke gjør det. I forbindelse med vandring over kirkegården snakker barna om zombier, men avskriver unisont disse som å ikke

finnes på ekte. Barna snakker også om sine syn på hva som skjer etter døden, og er delt i sine overbevisninger og forklaringer på det.

Barn forteller meg også om ulike veseners realitet i forbindelse med lek. En gutt lever seg veldig inn i havfruelek, og forteller meg en rekke «fakta» om havfruer. Når jeg stiller flere spørsmål for å lære mer om havfruene, forteller han meg, som for å forsikre seg om at jeg forstår at dette er en lek, at havfruer ikke finnes på ekte. Så fortsetter han å utbrodere om egenskapene deres. Et annet barn, Alma, morer seg tydelig med å fortelle om sitt liv som hoggorm. Hun forteller detaljert om hvordan hun og hele familien er hoggormer som bor under en stein i hagen, men at hun kler seg ut som menneske når hun kommer i barnehagen.

Jeg tar jentas fortelling på alvor, stiller henne en rekke spørsmål, og Alma svarer utdypende. Ved en senere anledning stiller jeg henne et nytt spørsmål om livet som hoggorm. Hun ler frydefullt, tydelig stolt over at hun har «lurt» meg. Her viser barna en tydelig rammeforståelse av havfruene og menneskehoggormene som fiksjon. Når barna oppfatter at jeg ikke deler denne rammeforståelsen fordi jeg stiller alvorlige oppfølgings spørsmål, sørger de etter hvert for å korrigere mine rammer.

Barna i barnehagen diskuterer også ved flere anledninger med hverandre i hvilken grad vesener som tannfeen, monster, troll og hekser finnes. Her spriker meningene. Mens noen mener de gjør det, er andre klare på at de ikke er reelle. Jeg observerer flere samtaler hvor diskusjonen enten underbygges med stadig høyere «Ne-ei» og «Jo-o», eller ved henvisning til sentrale autoriteter gjennom å si at «det har mamma / pappa sagt». I en av diskusjonene bryter en voksen inn og konstaterer at «de finnes ikke i virkeligheten, men i fantasien finnes de». Denne formen for relativisering observerer jeg aldri av Rampenissen fra de voksnes side.

#### ULIKE FENOMENER I ULIKE RAMMER

Rampenissen er klart knyttet til juleforberedelsene, men skiller seg samtidig ut. Med unntak av sesjonen hvor en avdeling lukket på



Rampenissens promp, hører jeg ikke voksne fortelle om han i samlingsstundene, og de lærer ikke bort sanger om ham. Slik sett skiller innrammingen av Rampenissen seg fra innrammingen av både juleevangeliet og andre julesymboler. Mens fenomener som i de voksnes perspektiv kobles til religion og etablert folkekultur formidles i undervisningsliknende situasjoner, knyttes Rampenissen primært til performance- eller lekliknende situasjoner. For i alle fall noen av barna virker det som at disse subtile kodene går dem hus forbi. Ved flere anledninger gir de uttrykk for forventning om at Rampenissen skal tematiseres av de voksne i forbindelse med julesamlinger, et barn lurer på om vi skal tenne et lys for Rampenissen, og bilder eller figurer av det jeg ville kalt husnisser blir henrykt plassert som rampenisser av barna. Rampenissen utvikler seg til å bli en sentral del av juleforberedelsene for barnegruppa.

#### JUL I JUNI. HVORDAN HUSKER BARNA RAMPENISSEN?

Om lag seks måneder etter adventsperioden intervjuer jeg 30 av barna fra de to eldste årskullene i barnehagen. Jeg bruker bilder fra feltarbeidet i desember foregående år som utgangspunkt for samtalene. Barna blir delt inn i grupper på to, tre og fire av personalet.<sup>4</sup>

Alle barna så nær som to gir inntrykk av at de ser på Rampenissen som levende. Jeg utforsker dette på noe ulikt vis i de ulike barnegruppene. I den første barnegruppen er Alma, jenta som hadde fortalt meg at hun var en hoggorm. Etter at barna har identifisert Rampenissen på et av bildene mine, bruker jeg erfaringen som utgangspunkt for å samtale:

«Første gang jeg var i barnehagen lurte Alma meg skikkelig, for hun sa at hun var en hoggorm, og så trodde jeg på det, men så var det ikke på

<sup>4</sup> Intervjuene skjer under Covid-19-pandemien. Barnehagen har vært stengt en lengre periode, og har nå regler som innebærer blant annet at barn fra ulike avdelinger ikke skal være sammen. Gruppene deles derfor inn etter hensyn til smittevern, og sekundært i grupper som skal gjøre at flest mulig barn kommer til orde.

ekte. Så det er ikke alltid jeg forstår om noe er på ekte eller ikke. Så det lurer jeg på, lever Rampenissen?» Tre av barna svarer umiddelbart ja, mens Rado rister avvisende på hodet. Når jeg henvender meg til Rado og spør «gjør han ikke det?», rister han igjen på hodet, mens et annet barn sier navnet hans med intens stemme og insisterer på at «han gjør det!». Rado vil ikke utdype og forholder seg taus mens de øvrige tre barna deler ulike «bevis» på at han lever.

Rado som gir uttrykk for skepsis vil i liten grad utdype dette i møte med de entusiastiske jevnaldrenes overbevisning. Tilsvarende dynamikk oppstår i et annet intervju, hvor et av barna undret på om noen kanskje lurte dem. Undringen blir sagt i en bisetning, og forsvinner i beskrivelser av bevis for at den er levende hos de andre barna. I andre grupper bruker jeg skepsisen som utgangspunkt. Jeg forteller at et barn har sagt til meg at Rampenissen ikke er levende. Dette utløser indignasjon og argumentasjon for hvorfor dette er feil. Andre barn har teorier om hvordan denne «misforståelsen» kan ha oppstått. De forteller meg at selv om Rampenissen er en dokke, er han levende. De sier at han later som at han er en dokke, og at han klarer dette fordi han kan stå stille som en statue. To av barna demonstrerer hvordan ved å holde pusten og holde armene stramt inntil siden.

Jeg viser alle barna bildet av Rampenissens glass med pomp, som sto på den ene av tre avdelinger. Når jeg spør barna fra de andre avdelingene hvordan de tror det luktet i glasset, er de unisone på at de tror det luktet pomp. Samtidig fremstår skillene mellom fiksjon og fremlegging av fakta glidende for enkelte av barna også i intervju-situasjonen, som når to barn begeistret tar tak i bildet av glasset, lukter på det fysisk og sier det lukter pomp.

Barna som selv luktet på glasset i samlingsstunden har ulike minner om hendelsen. Noen mente det luktet pomp, noen kake, mens andre utgangspunktet ikke husket hva det hadde luktet. Manglende minner var likevel ingen hindring fra å uttrykke overbevisning om Rampenissen. I en gruppe på tre husket ingen av barna selve lukten. Et av disse

barna var Zeshaan, gutten som skuffet hadde påpekt at glasset bare luktet pepperkake. Jeg spurte hvordan de trodde det hadde luktet.

«Det lukta litt ...Rampenissen», svarer et av barna raskt. Zeshaan bygger umiddelbart på svaret: «Ja, for en dag da barnehagen var nesten stengt, da glemte mamma og pappa meg, og så var barnehagen stengt og så var jeg alene. Og da...». Han blir avbrutt av det tredje barnet som avisende sier «Nei, det var han ikke». Zeshaan fortsetter insisterende: «Jo, jo det har jeg vært, men du, du så ikke det. Og så, så, så jeg Rampenissen, men han så ikke meg. Og så lukta jeg på han. Men nå husker jeg ikke (lukten).»

Fire barn husket det som at det ikke luktet promp av glasset, men kake eller muffins. De ga uttrykk for at dette var merkelig, men forklarte det med at det måtte være sånn rampenissepromp luktet. De var nemlig sikre på at han hadde prompet i boksen. De hadde sett sporene hans, og de forklarte at han rampet fordi han het Rampenissen. Dette var en forklaringsmodell flere hadde på Rampenissens streker, og for noen fremsto det nærmest som et bevis. Han heter Rampenissen, derfor ramper han.

Utover den nærmest unisone overbevisningen om at Rampenissen var levende hadde barna noe uklare og ulike forklaringsmodeller på hvem Rampenissen var og hvor han kom fra. Noen mente det var fetteren til Julenissen, andre mente det var barnet, mens mange fant det dekkende at han rett og slett var Rampenissen. Noen forklarte at han bodde på loftet, andre sa han bodde på Nordpolen, og en forklarte at dørene i veggen gikk til Rampenissens hus. Men med ett unntak virket altså barna overbevist om at Rampenissen levde.

VIRKEMIDLER SOM KONSTRUERER, OPPRETTHOLDER, MYKNER  
ELLER UNDERGRAVER SANNHET

For voksne er Rampenissen klart plassert innenfor forståelsesrammen av fiksjon. For majoriteten av barna fremstår Rampenissen derimot

gradvis som en faktisk figur som på tross av sine uvanlige karakteriske tilhørte barnehagens felles virkelighets sfære. Det fremstår som om de voksnes forståelse av Rampenissen som lek muliggjør en rekke aktiviteter som ut fra barnehagens styringsdokumenter ville vært problematiske om figuren var forstått som religiøs. Jeg vil i det følgende bruke Wolley og Ghossainy (2013) sine eksempler på faktorer som kan lede fra skepsis til overbevisning for å vise hvordan de voksnes forståelsesramme av Rampenissen som fiksjon eller lek muliggjør virkemidler de er mer forsiktige med å anvende i forbindelse med det som «teller» som religion, samt vise hvilke konsekvenser det ser ut til å gi for barnas ontologiske vurderinger av figurene.

1) Vitnesbyrd. Barna møter vitnesbyrd om Rampenissens eksistens når de voksne forteller at Rampenissen bor i Rampenissens hus, og de tilskriver ham ansvaret for de iscenesatte rampestrekene. De møter også barnas skepsis med overbevisning, som ved å si at han riktignok er en dokke, men at han blir levende om natta. Når barn kommer med fortellinger som er åpenbare fantasier blir dette dessuten korrigert. Slik forsterkes potensielt et skille mellom den ekte og levende Rampenissen, og fantastiske fortellinger barna selv kan dikte.

De voksne i barnehagen fremstår bevisste på at barnehagen ikke har mandat til å forkynne, og jeg opplever ingen voksne som driver direkte forkynning i barnehagen. Samtidig blir barnegruppa på et tidspunkt tatt med på barnehagegudstjeneste i kirken, hvor presten forteller om Jesus i et klart innenfraperspektiv, leder felles bønn og gir velsignelse. Dette legitimeres ved at barnehageansatte fremstiller kirkebesøket som en kulturell heller enn en religiøs aktivitet. Det er vanskelig å vite hvordan barna tolker dette, og det ligger utenfor denne undersøkelsen å studere det. Kirken kommer imidlertid med et vitnesbyrd om at deres budskap er sant, og bidrar potensielt til en konstruksjon av sannhet. Dette går tilsynelatende på tvers av barnehagens arbeid for å fremstille sannheten om Jesus som noe det er uenighet om. Samtidig er det uklart om presten fremstår som en form for autoritet for barna.

Når voksne i barnehagen forteller om Jesus innrammer de dels faktisk, som når juleevangeliet beskrives som det som skjedde den

første julen, eller som forklaringen på hvorfor «vi» feirer jul. Samtidig myknes skillet mellom sant og usant når voksne forteller at «noen tror på Jesus og noen tror ikke på Jesus», mens det undergraves av den voksne som sier at juleevangeliet er «bare en fortelling». Her fremstår det som de voksne har ulike forståelsesrammer av hvor grensene går mellom kultur, religion og fiksjon, noe som igjen påvirker innrammingen deres for barna. De sprikende og motsetningsfylte vitnesbyrdene tilknyttet Jesus skiller seg klart fra de sterke og utvetydige vitnesbyrdene om Rampenissen.

2) Ritualer. I henhold til Wolley og Ghossainy kan det å delta i ritualer knyttet til fantastiske figurer bidra til å styrke realitetsperspektivet på figurene. Rampenissene har et hus på hver av storbarns-avdelingene. Barna deltar i undersøkelsen av alle rampestrekene hans, gjennom å lete etter sko som er gjemt, rydde sokker fra juletreet, drikke farget melk eller lukte på Rampenissens promp. Aktivitetene er ritualaktige i den forstand at de følger et fast mønster. Barna venter med spenning på hva Rampenissen har funnet på, og hjelper til med å avdekke og å rydde opp i kaoset.

Juleperioden er preget av en rekke ritualiserte aktiviteter. Samtidig er grensene mellom religiøse og sekulære aspekter svært uklare, slik Puskas og Andersson (2017, 2018, 2019) også beskriver i sine studier formidling av kulturarv med sterke religiøse konnotasjoner i en svensk, sekulær barnehagekontekst. Et unntak er deltagelsen i barnehagegudstjenesten, som fra kirkens perspektiv er klart markert som kristendom. Det var likevel tydelig i samtale med flere av de ansatte at de ikke så det slik, slik også Brottveit m. fl. (2004) og Skeie (2019) beskriver fra skolesammenheng. Når de barnehageansatte tente adventslys, var det med Inger Hagerups vers om hvordan lysene tennes for lengsel, glede, håp og fred, og sangene som ble sunget var primært, men ikke utelukkende, sekulære julesanger. Også under det klart ritualiserte Lucia-toget, fremsto de voksnes forståelsesramme som sekulær. Selve feiringen minnet om Sissel Undheims beskrivelse av sine observasjoner av Lucia i barnehage og skole som «en mer flytende, individuell, materiell og ikke minst følelsesorientert form for ritualer som befinner seg et sted

mellom religion og ikke-religion» (Undheim 2019: 193). Her fremstår spørsmål om aksene mellom sant og usant knyttet til religiøse spørsmål dels som myknet og dels som ikke relevant.

3) Indirekte bevis. Når Wolley og Ghossainy (2013) omtaler indirekte bevis for fantastiske figurers eksistens, gir de eksempler som at barn oppdager at «tannfeen» har byttet ut tannen deres med en mynt, at «påskeharen» har gjemt påskeegg eller at «julenissen» har fylt julestrømpen med godteri. Avdekkingen av Rampenissens streker tjener også som en form for indirekte bevis. Kaoset i barnehagen sees som tydelige spor etter at Rampenissen har vært på tokt. Samtidig går de voksne også enda lengre, ved å bokstavelig talt fabrikkere direkte bevis for at Rampenissen stjeler ostepop. En rekke ansatte bidrar i denne fabrikkeringen, hvor barna avslutningsvis blir vist videoopptak av Rampenissens lue i bevegelse foran ostepopposen. Barna får også høre stemmen hans, og ser fotsporene hans i melet.

Barna møter også ulike bilder og artefakter knyttet til juleevangeliet i barnehagen som bygger opp under de voksnes forklaring om at julen er knyttet til Jesu fødsel, men de ser ikke materialiserte spor som tyder på at Jesus påvirker livet i barnehagen.

4) Kontekst. Rampenissen er direkte knyttet til barnehagen som kontekst. Han opptrer ikke i en fiktiv verden, men dukker opp på den arenaen barna selv er. Slik sett skiller han seg for eksempel fra drager og havfruer, og likner mer på julenissen som kan dukke opp på både kjøpesentrene og i hjemmet. Barnehagens kontekst i seg selv underbygger ikke spørsmål om sannhet knyttet til Jesus, og de voksne gir ikke uttrykk overfor barna for at Jesus påvirker hverdagslivet i barnehagen.

5) Følelsesmessig betoning. Wolley og Ghossainy (2013) viser til at positive følelser øker sjansen for at en fantastisk figur oppleves ekte. Det er ingen tvil om at iscenesettingen av Rampenissen utløser mye nysgjerrighet, glede, begeistring, entusiasme og skrekkblandet fryd. Det er tydelig at både barn og voksne koser seg i situasjonene hvor ulike scenarioer spilles ut, som i luktingen på prompeglasset og visingen av spionfilmen som avslører Rampenissen som ostepoptyv. Selv om jule-

evangeliet fra et kristent perspektiv fremstiller et gledens budskap, opplevde jeg ikke at dette ble følelsesmessig betonet i barnehagen. De voksne vektla dels underholdende aspekter, dels å forklare vanskelige ord og å hjelpe barna med å holde orden på narrativet og karakterene, heller enn å vektlegge for eksempel gleden over at et barn, eller en frelser blir født. Når det gjaldt kirkebesøket var barna delt i sine beskrivelser i etterkant. Noen beskrev det som kjedelig eller rart, mens andre sa det hadde vært gøy.

#### DISKUSJON:

##### FREMSTILLING OG FORTOLKNING AV RAMPENISSEN OG JESUS

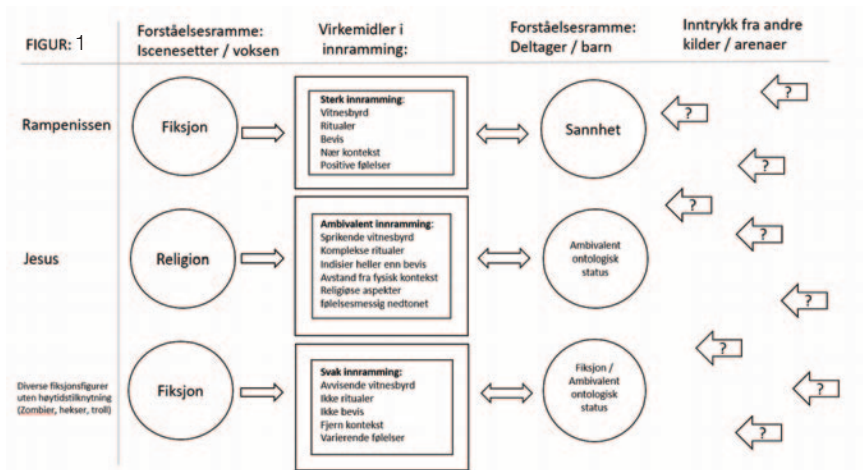
Jeg finner eksempler på handlinger som tilsvarer alle de fem kategoriene fra Wolley og Ghossainy i de voksnes arbeid med å iscenesette Rampenissen, mens de i begrenset grad er til stede i innrammingen av Jesus. Selv om noen virkemidler bygger opp under en konstruksjon av Jesus som sann, underbygges de religiøse dimensjonene ved ham i liten grad. Sannheten barnehagepersonalet fremmer handler primært om Jesus som opphav til juleaften, og om juleevangeliet som en sann fortelling som riktignok inneholder fantastiske elementer, heller enn å vektlegge Jesus som frelsesskikkelse. Når barna får høre at noen tror på Jesus og andre ikke tror på Jesus fremstår spørsmålet om sannhet som mer uklart, og når en ansatt sier at det «bare er en fortelling» fremstår den som usann. De voksnes innramming av Jesus fremstår altså som ambivalent.

De voksne anvender derimot, bevisst eller ubevisst, alle verktøyene i overbevisningskassa i sin fabrikking av Rampenissen som reell. Det er derfor ikke rart at majoriteten av barna fremstår overbevist om at Rampenissen lever. Mens jeg tolker de voksne som å anvende virkemidlene i rammen av fiksjon, fører disse handlingene til en nærmest entydig konstruksjon av Rampenissen som levende. Det er umulig for meg å vite hvordan barna tolker hendelsene fortløpende, men når jeg intervjuer barna i etterkant fremstår det som at de fleste barna tenker de har opplevd resultatene av en reell skikkelse, ikke bare

deltatt i «kun» en lek. Narrativet om Rampenissen drives klart frem av de voksne, mens barna har dette som utgangspunkt for begeistring, utforskning og overbevisning. I den grad jeg hører voksne i barnehagen ta stilling til vesener som zombier, hekser og troll, blir de eksplisitt plassert i fantasiens verden.

Barn er også selvstendige aktører, de påvirker samspillet i møte med andre barn og voksne, både i barnehagekontekst og på andre arenaer. Forenklet kan vi likevel fremstille de ontologiske prosessene som dette (se figur 1).

De voksnes forståelsesramme av fiksjon og religion påvirker hvordan de innrammer figurer for barna. Forståelsesrammen som fiksjon muliggjør de voksnes sterke innramming av Rampenissen som fakta i møte med barna. Dette bidrar til at barna får en forståelsesramme av Rampe-



nissen som en faktisk levende figur. Når andre fiksjonsfigurer gis en svak innramming som fiksjon, bidrar det derimot til at barn kan gi figurene varierende ontologisk status. Jesus forstås både som en kulturell og religiøs figur blant de voksne, og gis en ambivalent innramming. Blandt barna ser det også ut til å være ulike forståelser av Jesus som figur. En viktig forskjell mellom de ulike figurene er dessuten ikke bare at Rampenissen primært «teller» som fiksjon hos voksne, mens Jesus



«teller» som religion. For de aller fleste er Rampenissen en figur som primært opptrer på barnehagens arena, mens andre populærkulturelle og religiøse figurer omslutter barna på ulikt vis også på andre sosiale arenaer.

#### KONSEKVENSER AV SAMSPILL MELLOM INNRAMMING, VIRKEMIDLER OG ONTOLOGISK STATUS.

Barna dannes inn i en barnehagekultur som vektlegger og oppmuntrer lek og fantastisk tenkning. Mens de voksne forstår Rampenissen som en fiksjonsfigur, er det vanskeligere å tolke hvor grensene mellom fiksjon og fakta går for barna. Vi ser hvordan enkelte av barna innledningsvis møter Rampenissen med kritisk blick, men gradvis lar seg overbevise av personalets fremstilling av Rampenissen som fakta. I intervjusituasjonen gir Rado uttrykk for å ikke tro på Rampenissen. Samtidig har jeg observasjonsdata av at han gir inntrykk av å bli imponert når Zeshan forteller hvordan Rampenissen har kastet ham på taket. Jeg tolker Rados «woow» som anerkjennende, mens den voksne i situasjonen beskriver hendelsen som en drøm. Selv om Rado fremstår alene i sin avvisning av Rampenissen i intervjusituasjonen, fremsto han ikke som «utenfor» felleskapet rundt Rampenissen på andre tidspunkt. Samhandlingen i seg selv ble ikke påvirket av objektets ontologiske status.

Forståelsen av Rampenissen kan derimot se ut til å ha påvirket minnene hos noen av barna når de forteller om hendelser i etterkant. Eksempelvis forteller Zeshan om minner om å ha luktet Rampenissens promp, som står i åpenbar kontrast til observasjonsdata. Gabrielle F. Principe og Eric Smith (2007) har undersøkt hvordan barns minner ser ut til å bli påvirket av overbevisningene deres. De hevder at på samme vis som voksnes hukommelse blir påvirket av fordommer og forståelsesrammer, kan barn med sterk overbevisning om at fantasifigurer eksisterer være tilbøyelige til å utvikle minner om disse figurene som fremstår som sanne og ekte også for barnet selv (Principe og Smith 2007). Andre utviklingspsykologiske studier har kommet til liknende

konklusjoner (Wolley m. fl. 2004). Når barna forteller om sine minner om Rampenissen kan dette være et uttrykk for lek, men også for hva barnet opplever som et reelt minne. Slik sett kan fabrikkeringen om Rampenissen påvirke både barnets virkelighetsforståelse i øyeblikket, og hvordan de ser på fortiden. At fabrikkeringen av Rampenissen forstås som uproblematisk hviler for øvrig på en felles enighet hos voksne om at det er «harmløst» å overbevise barn om at fantasifigurer finnes. Dette er mulig å problematisere, både fra pedagogiske, religiøse og kulturelle perspektiver. Et eksempel på dette finner vi hos Andersen og Sand (2012:54–62) hvor en mor er kritisk til at hennes barn har blitt overbevist om nissens eksistens i barnehagen.

Samtidig har også fabrikkeringen av Rampenissen tydelig positive konsekvenser. Vi har sett at Rampenissen i denne barnehagen virker som en fellesskapsskapende aktivitet. Selv om barn og voksne ser ut til å forholde seg til Rampenissen med ulike forståelsesrammer, ser de ut til å møtes i en felles fryd over fenomenet. Adventsperioden er en tid som kan skape såre følelser hos barn med minoritetsbakgrunn, og som i større grad gir barn som selv feirer jul hjemme en kontekst å speile seg i (se f.eks. Andersen og Sand 2012, Giæver 2020). Dette var også tilfelle i mine observasjoner. Men i motsetning til mange av juletradisjonene som preget barnehagen fra midten av november og ut desember måned, var Rampenissen en karakter barna så ut til å møte med relativt like forutsetninger. Religiøse og etablerte kulturelle juletradisjoner er tettere knyttet til identitetsspørsmål. Rampenissen er en relativt fersk fiktiv karakter som få barn har et forhold til utenfor barnehagen. Han fremsto nærmest som en karnevalesk figur som utfordret barnehagens vanlige regler, som bidro til å la de voksne delta i lekaktiviteter med barna (skjønt de fortsatt beholdt kontrollen over narrativet), og som skapte et felles fokus for barn og voksne uavhengig av bakgrunn. Slik sett kan Rampenissen sees å ha hatt en samlende funksjon i en periode hvor det var tydelig at enkeltbarn falt utenfor fellesskapet grunnet familiens kulturelle eller religiøse tilhørighet.

KONKLUSJON

De voksne i barnehagen driver ulike typer ontologisk innrammingsarbeid i sin fremstilling av Rampenissen og Jesus, og også av ulike ikke-empiriske figurer. Gjennom bruk av ulike virkemidler konstruerer, opprettholder, mykner eller undergraver skiller mellom fakta, fiksjon og religion. Mens Rampenissen fremstår som en ufarlig karakter som de voksne ikke nøler med å overbevise barna om, fremstår religion som et mer krevende og alvorlig tema hvor de voksne er forpliktet til å navigere spørsmål om sannhet mer varsomt. Forståelsesrammen ser ut til å være avgjørende for hvilke virkemidler som tas i bruk i formidlingen. Hvilke virkemidler som brukes ser igjen til å bygge opp under den ulike ontologiske statusen ulike ikke-empiriske figurer får i barnehagen.

Mens Woolley og Ghossainys rammeverk gir beskrivelser og forklaringer til konstruksjoner av sannhet i formidling av fiksjon, er det et behov for videre forskning å utforske de mekanismer der innrammingsarbeid opprettholder eller mykner skillene mellom sant og usant i spørsmål mennesker har ulike svar på.

I mine observasjoner ser Rampenissen ut til å fungere som et fellesskapende, engasjerende og frydbringende prosjekt som barna kan delta tilnærmet likeverdig i uavhengig av religiøs og kulturell bakgrunn. Gjennom iscenesettingen endret derimot Rampenissen dels ontologisk status, og fremsto gradvis som levende og i stand til å påvirke hverdagslivet til den store majoriteten av barnegruppa. Slik sett fikk den relativt ferske, populærkulturelle karakteren religionsliknende trekk om en fokuserer på barnas perspektiv. Dette sto dels i kontrast til hvordan Jesus, som voksne møter med ulik forståelsesramme, men som «teller» som religion, fikk en mer uklar status.

Barnehagen fremsto, i tråd med styringsdokumentene, ikke som en arena for trosopplæring i tradisjonell forstand. Samtidig skjer det tydelige overbevisningsprosesser på barnehagens arena. Mens Reimers (2020) fant at spørsmål om doktrine i stor grad er tabubelagte å snakke om blant barnehageansatte, fremsto paradoksalt nok forestillingen om den levende Rampenissen som helt uproblematisk å formidle. Iscenesettingen av Rampenissen er avhengig av en fundamental ulikhet

i møtet mellom voksne og barn, der de voksne forholder seg til fenomenet i rammen av fiksjon. Slik kan de voksne registrere og fabrikkere Rampenissens eksistens uten å oppleve det som en kontrast til barnehagens mandat.



Bilde 1 (over): Rampenissens hus, avdeling 1

Bilde 2 (over til høyre): Rampenissens hus, avdeling 2

Bilde 3 (til høyre): Rampenissens hus, avdeling 3. I huset står glasset med promp.



## LITTERATURLISTE

- Afdal, Geir 2013. *Religion som bevegelse: Læring, kunnskap og mediering*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Andersen, Camilla Eline og Sand, Sigrun 2012. *Utforsking av flerkulturelle praksiser i barnehagen: idéhefte med erfaringer, refleksjoner og ideer fra forskningsprosjektet «Den flerkulturelle barnehagen i rurale strøk»*. Oplandske bokforl., Vallset.
- Beckford, James A. 2003. *Social theory and religion*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Braun, Virginia og Clarke, Victoria 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Brekke, Øystein 2014. Danning i egne og andres rom. I Stig Brostrom, Tove Lafton og Mari-Ann Letnes (red.). *Barnehagedidaktikk: En dynamisk og flerfaglig tilnærming*, 175–197. Fagbokforlaget, Bergen.
- Brottveit, Ånund; Hovland, Brit Marie og Agedal, Olaf 2004. *Slik blir nordmenn norske: Bruk av nasjonale symbol i eit fleirkulturelt samfunn*. Unipax, Oslo.
- Clark, Cindy Dell 1995. *Flights of fancy, leaps of faith: Children's myths in contemporary America*. University of Chicago Press, Chicago.
- Endsjø, Dag Øystein og Lied, Liv Ingeborg 2011. *Det folk vil ha: Religion og populærkultur*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Fauske, Ragnhild 2012. Bruken av religiøse forteljingar i barnehagen. Norsk tradisjon og manglande fleirreligiøsitet. *Prismet*, 63(1), 35–57.
- Fauske, Ragnhild 2020. Rommet for interaksjon om eksistensielle spørsmål i barnehagen. I Knut-Willy Sæther og Anders Aschim (red.). *Rom og sted: Religionsfaglige og interdisiplinære bidrag*, 207–228. Cappelen Damm Akademisk, Oslo.
- Flyvbjerg, Bent 2011. Case Study. I Norman Denzin og Yvonne S. Lincoln (red.). *The SAGE handbook of qualitative research* (4. utg.), 301–316. Sage, Los Angeles.
- Gjæver, Katrine 2020. Tilgang til fellesskap i den flerkulturelle barnehagen. *BARN*, 38(2), 43–55.

- Goffman, Erving 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Harper and Row, London.
- Hidle, Kari-Mette og Krogstad, Kari 2015. Er det mange måter å være norsk på? En empirisk studie av arbeid med minoritetsreligioner i religiøst mangfoldige barnehager. *Prismet*, 66(3), 155–167.
- Hovdelien, Olav 2018. Forskning på religion og livssyn i barnehagen – oversikt og tendenser 1996–2018. *Prismet*, 69(4), 281–301.
- Jordan, Brigitte og Henderson, Austin 1995. Interaction Analysis: Foundations and Practice. *Journal of the Learning Sciences*, 4(1), 39–103.
- Kapitány, Rohan, Nelson, Nicole, Burdett, Emily R. R., og Goldstein, Thalia R. 2020. The child's pantheon: Children's hierarchical belief structure in real and non-real figures. *PloS One*, 15(6), E0234142.
- Krogstad, Kari 2014. Høytidsmarkering i barnehagen. *Tidsskriftet FoU i praksis*, 8(2), 51–69.
- Krogstad, Kari og Hidle, Kari-Mette 2015. «Høytidsmarkering i religiøst mangfoldige barnehager». *Nordisk Barnehageforskning*, 9(6), 1–17.
- Krogstad, Kari 2017. Religious Festivals in Early Childhood Education and Care (ECEC) Institutions: A Norwegian Case Study. *Tidsskrift for Nordisk Barnehageforskning*, 16(3), 1–15.
- Principe, Gabrielle F. og Smith, Eric 2008. The tooth, the whole tooth and nothing but the tooth: How belief in the Tooth Fairy can engender false memories. *Applied Cognitive Psychology*, 22(5), 625–642.
- Puskás, Tünde og Andersson, Anita 2017. «Why Do We Celebrate ...?» Filling Traditions with Meaning in an Ethnically Diverse Swedish Preschool. *International Journal of Early Childhood*, 49(1), 21–37.
- Puskás, Tünde, og Andersson, Anita 2018. Preschool teachers as keepers of traditions and agents of change. *Early Years*. 1–12.
- Puskás, Tünde og Andersson, Anita 2019. Keeping Education Non-Confessional While Teaching Children about Religion. *Religion & Education*, 46(3), 382–399.

- Ridgely, Susan B. 2011. *The Study of Children in Religions: A Methods Handbook*. New York University Press, New York.
- Rosland, Kristine T. og Toft, Audun 2013. Markering av minoriteters høytider i barnehagen. En undersøkelse av forholdet mellom rammeplan og praksis. I Ingar Pareliussen, Bente B. Moen, Anne Beate Reinertsen og Trond Solhaug (red.). *FoU i praksis 2012 conference proceedings*, 216–223. Akademika forlag, Trondheim.
- Skeie, Geir 2019. Organiserte fellesskapsorienterte aktiviteter i skolen. *DIN – Tidsskrift for religion og kultur*, (2), 18–48.
- Sharon, Tanya og Woolley, Jacqueline D. 2004. Do monsters dream? Young children's understanding of the fantasy/reality distinction. *British Journal of Developmental Psychology*, 22(2), 293–310.
- Utdanningsdirektoratet 2017. *Rammeplan for barnehagen*. Hentet fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeplan/>
- Undheim, Sissel 2019. Med tente lys inn i varmen. Lucia-tog i norske skoler og barnehager. *DIN – Tidsskrift for religion og kultur*, (2), 166–197.
- Woolley, Jacqueline D. og Ghossainy, Maliki E. 2013. Revisiting the Fantasy / Reality Distinction: Children as Naive Skeptics. *Child Development*, 84(5), 1496–1510.

#### ABSTRACT

Where do we draw the boundaries between fiction and religion? And how do children become convinced that some characters exist, while others do not? This article analyses how questions of truth related to figures from fiction and religion are negotiated and established in an early childhood centre. The data were obtained through field observations and interviews in three sections of a Norwegian early childhood centre with a total of 57 children aged 3–6 years. The article describes how the employees' staging of the Elf on the shelves mischiefs becomes a key element in the centre's Christmas preparations, and how the Elf on the shelf gradually emerges as a character the children fully and firmly believe to be real. The article then compares the framing of

the Elf on the shelf with the employees' ontological framing work of various characters from fiction and religion, and what consequences it seems to have for the children's understanding of them. The analysis applies frame theory, as well as pedagogical and developmental psychological research on what factors influence children's beliefs. The article contributes to discussions about children's relationship to truth and reality, and what role kindergarten staff can play in children's development of ontological assessments.



# Rollespill i gudenes verden

Resepsjon av gresk religion i *Dungeons and Dragons: Mythic Odysseys of Theros*

Av Stian Sundell Torjussen

Universitetet i Sørøst-Norge

«Mortal reverence and worship  
turned universal ideas into deities»  
*Mythic Odysseys of Theros* s. 35

*Mytene om antikkens guder har alltid vært populære innen mange populærkulturelle uttrykk, særlig film, litteratur og spill. Denne artikkelen ser nærmere på resepsjon av antikk gresk religion i en del av populærkulturen som hittil ikke har fått like mye oppmerksomhet, nemlig rollespill. Med utgangspunkt i rollespillet Dungeons and Dragons, undersøker jeg hvilke kilder forfatterne er påvirket av når de skaper den fiktive verdenen Theros. Ved å fokusere på guder og myter i Theros viser jeg hvordan forfatternes fremstilling av guder kombinerer to helt motsatte syn fra diskusjonen om gudenes natur i antikkens Hellas. Videre ser jeg på hvordan spillet forklarer opphavet og utviklingen av gudene i lys av myteteori. Artikkelen undersøker også hvilke valg forfatterne har tatt og hvilke kilder de har støttet seg mest på når de har utviklet sin egen versjon av antikkens Hellas og hvordan disse valgene kan forstås i lys av moderne resepsjonsteori.*

Nøkkelord: Gresk religion, antikken, resepsjonsstudier, rollespill

## INNLEDNING

Gresk mytologi har preget vestlig kultur siden antikken.<sup>1</sup> Vi lar oss stadig fascinere av fortellingene om guder og helter, fortellinger vi kjenner fra tekster og kunsten og som hele tiden har fått nye uttrykk opp gjennom historien. Gudene blir levende beskrevet i fortellingene, mens den visuelle fremstillingen kjenner vi særlig fra de materielle levningene vi har i form av statuer, relieffer, vasemalerier og lignende. Når vi leser moderne gjenfortellinger av greske myter så er det menneskeliggende guder som trer fram fra teksten. Selv gudenes motivasjoner og handlinger ligner våre egne og gjør at vi kan både kjenne oss igjen og la oss fryde og sjokkere av deres handlinger. Et nylig eksempel er Stephen Frys populære gjenfortellinger av de greske mytene, hvor gudene også fører en fiktiv og ofte humoristisk dialog seg imellom og hvis handlinger påvirker menneskenes liv på en veldig direkte måte (Fry 2018).

I antikken ble allikevel gudenes menneskelighet diskutert. I tillegg til de antropomorfe gudene vi finner i dikterverkene og visuelle frem-

stillinger av gudene, finner vi også kritikk av denne måten å se for seg gudene på, fra tenkere på 4–500-tallet fvt. som Xenofanes, Heraklit, Anaxagoras og Platon.



*Bilde 1: Antropomorf gud – Zevs røver Ganymedes, Penthesilea-maleren, ca. 470 fvt. Ferrara Archaeological Museum. Public domain.*

<sup>1</sup> En stor takk til de anonyme fagfellene som begge kom med nyttige kommentarer og innvendinger til en tidligere versjon av teksten.

Anaxagoras skal bl.a. ha beskrevet solen som «en rødglødende masse av metall» (testimonia A 1 DK)<sup>2</sup>, altså noe helt annet enn solguden Helios. Sokrates ble i sin tid beskyldt for å være ateist og for å ha innført andre guder enn de som ble anerkjent i Athen (Platons *Apologien* 21b–26d). Ateisme ble her forstått som å ikke tro på bystatens guder. Slike stemmer var få i den klassiske tiden (ca. 500–323 fvt.), men de ble mer fremtredende fra hellenistisk periode (323–30 fvt.) og framover.

I dag ser vi et mangfold av ulike måter å presentere gudene på, særlig innenfor populærkulturen hvor vi finner alt fra tekstnære gjenfortellinger av myter, til fortellinger hvor greske guder løsriver seg fra mytene og lever og opererer i vår verden (f.eks. Rick Riordans bøker om halvguden Percy Jackson, 2005–2009).



I denne artikkelen vil jeg se nærmere på hvordan de greske gudene fremstilles i populærkulturen i dag. Resepsjon av gresk religion i film og litteratur har fått en del oppmerksomhet de siste 30 årene (eks. Martindale 1993; Hardwick 2003; Nisbet 2006). Her begrenser jeg meg til en del av populærkulturen som, med noen unntak (eks. Marshall 2019), har fått veldig lite oppmerksomhet innenfor resepsjonsstudier, nemlig rollespill. En ytterligere avgrensning fører oss til rolle-

*Bilde 2: Antropomorf gudinne – Athene, statue fra Athen, ca. 250 evt. National Archaeological Museum of Athens. Foto: George E. Koronaios. Public domain.*

<sup>2</sup> DK viser til samlingen av fragment (tilskrevet) og testimonia (om) førsokratiske tenkere, samlet i (Diels & Kranz, 1960).

spillet *Dungeons and Dragons* (heretter D&D), som så dagens lys i 1974 og som stadig regnes som det eldste og fortsatt største rollespillet. Dette spillet har engasjert millioner av spillere siden det ble utgitt og har satt tydelige populærkulturelle spor etter seg. I 2020 ga eierne av D&D, det amerikanske firmaet *Wizards of the Coast*, ut boken *Mythic Odysseys of Theros* (heretter MOT), som beskriver Theros, en fiktiv verden som er basert på den greske antikken hvor spillet kan finne sted. Spillets popularitet og plass innenfor populærkulturen gjør dette til et interessant utgangspunkt. Ved å se på MOT vil jeg undersøke hvordan gudene presenteres i D&D. Hvilke påvirkninger og kilder har designerne forholdt seg til når de har skapt Theros og gudene som holder til der? Hvordan kan deres valg sammenlignes med diskusjonene rundt gudenes natur i den klassiske perioden? Hva kan dette si oss om resepsjonen av gresk religion innenfor rollespill?

Grunnen til at jeg har valgt å se på rollespill er at det foregår en kontinuerlig kommunikasjon mellom spillere og produsenter som strekker seg over tid ved at spillerne setter klare forventninger til hva spillet skal inneholde og at produsentene må forholde seg til dette. Samtidig legger rollespill til rette for at spillerne kan interagere med spillverdenen på en mer aktiv måte enn man kan gjøre gjennom film og litteratur. MOT gir oss et eksempel på dette, hvor spillerne i tillegg får mulighet til å interagere med guder og mytologiske vesener.

For å belyse prosessene som påvirker hvordan gudene blir fremstilt i MOT, vil jeg bruke resepsjonsteori, særlig slik den formuleres av Charles Martindale, Lorna Hardwick og Simon Goldhill. Resepsjonsteori handler om hvordan fortiden (en myte, bilde e.l.) blir forstått av samtiden, i vårt tilfelle hvordan antikken og særlig antikkens guder blir forstått. Som Jane Skjoldli (2019:43–44) minner oss om, innebærer resepsjon at man i tillegg til å undersøke virkningen til en myte også må se på hvordan myten blir gjenskapt og gis nye betydninger i nye kontekster. Utgangspunktet er at myter ikke har en bestemt og uforanderlig mening, men at de formidler fortellinger og temaer som kan brukes, gjenskapes og endres, noe som også ble gjort i antikken og som har pågått opp gjennom hele historien (se f.eks. Martindale 2006:2, 4).

Som Lorna Hardwick (2003:5) påpeker er ikke denne prosessen nødvendigvis begrenset til enkeltmyter, men kan også omfatte ideer, forestillinger og mer sammensatte størrelser som for eksempel ideen om «det greske» eller «gresk religion». Resepsjon er heller ikke kun en individuell prosess, men også en kollektiv prosess som går over tid, noe Simon Goldhill (2010:67) poengterer.

Som vi skal se kombinerer MOT Homers og den tradisjonelle greske religionens oppfatning av de antropomorfe guder med de mer religionskritiske og ateistiske spekulasjonene til tenkere som Prodikos av Keos, Diagoras av Melos, Anaxagoras. Det er interessant å se hvordan dette kommer til uttrykk i MOT og årsakene til at gudene har blitt fremstilt på denne måten. Dette vil jeg gjøre ved å sammenligne religionen slik den beskrives i MOT med tilsvarende fremstillinger fra antikke forfattere. Resepsjonsteori vil hjelpe oss til å se hvilken prosess som påvirker fremstillingen av gresk religion i rollespill, før vi til slutt ser nærmere på hvilke påvirkninger vi kan identifisere i MOT og hvorfor de har blitt avgjørende. Men aller først noen overordnede bemerkninger om rollespill og *Dungeons and Dragons*.

#### *DUNGEONS AND DRAGONS* OG ROLLESPILL

Det eventyraktige preget vi finner i de greske mytene gjør at de synes å egne seg spesielt godt som utgangspunkt for handlingen i spill, enten det er brettspill (*Santorini*), dataspill (*God of War*-spillene), kortspill (*Magic: The Gathering*, som vi skal komme tilbake til) eller rollespill. Rollespill er en type spill som vanligvis samler to til fem spillere rundt et bord hvor alle går inn i rollen som en karakter med spesifikke, ofte overnaturlige, egenskaper. Spillet ledes av en spilleleder som beskriver verden spillerne befinner seg i, styrer personer spillerne møter og som beskriver resultatene av spillernes handlinger. Spillerne kan fritt velge hva deres karakter skal gjøre, men må samtidig gjøre dette innenfor de rammene spillet setter, definert gjennom regler og den verden spillet er satt til. På den måten tar spillet utgangspunkt i noe som er allerede beskrevet og definert, men hvor selve handlingen fortelles og utfolder seg

i et narrativt samarbeid mellom spillerne og spillederen. De mest populære spillene finner sted i verdener som teknologisk sett minner om europeisk middelalder, men hvor magi, monstre og guder har en sentral plass og hvor hver spiller tar på seg rollen som eventyrere eller helter, ofte med ekstraordinære egenskaper. Verdenene henter ofte inspirasjon fra forfattere som J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis og George R. R. Martin, men også av legender og myter fra ulike kulturer.

Rollespillet *Dungeons and Dragons* ble utviklet av Gary Gygax og Dave Arneson på begynnelsen av 1970-tallet og utgitt for første gang i 1974. Det er vanskelig å si hvor mange som har spilt D&D siden spillet kom ut, men i 2013 estimerte selskapet *Wizards of the Coast* at D&D har hatt over 30 millioner spillere siden 1974 (Ewalt 2014:32). En annen beregning anslår at det er ca. 13,7 millioner spillere i dag (Camp 2019). Det finnes i dag tusenvis av rollespill, men markedet domineres av D&D. Tall fra nettstedet Roll20, en plattform med over 5 millioner registrerte spillere hvor man kan spille sammen online, viser at over 50 % av spillsesjonene i første kvartal 2020 var D&D-spill. Til sammenligning er neste rollespill på listen *Call of Cthulhu*, satt i en verden basert på bøkene til Howard P. Lovecraft (1890–1937), med litt over 12 % (roll20, 2020).

Rollespill, og særlig D&D, har stort sett blitt sett på som en subkultur, noe nerder og outsiders driver med. Samtidig har spillet, av ulike grunner, fått en del oppmerksomhet siden begynnelsen av 1980-tallet, både positivt (rollespill i *E.T. The Extra-Terrestrial*) og negativt (beskyldninger om satanistisk praksis på 1980-tallet, se Laycock 2015). De siste 20 årene har rollespill, og særlig D&D, fått et stort oppsving og en mye mer positiv omtale, mye takket være suksessen til filmtrilogien *The Lord of the Rings* (2001–2003) basert på Tolkiens bøker av samme navn, TV-serier som *Big Bang Theory* (2007–2019), med sin hyllest av nerdekulturen, og ikke minst *Stranger Things* (2016–), hvor D&D spiller en viktig rolle i handlingen.

FORHOLDET MELLOM *THEROS* OG GRESK MYTOLOGI

En viktig del av D&D er innlevelsen, noe som fordrer at en spillers handlinger bør virke naturlige i den verden man spiller i. I mange tilfeller krever dette at verdenen er detaljert beskrevet eller i det minste har noen rammer som virker logiske for spillerne. Sentralt for å skape dette inntrykket er beskrivelsene av verdenen, og særlig verdenens historie og myter som sammen gir en forklaring på hvorfor ting er som de er. Religion og myter spiller en viktig rolle i å forklare verden, både den vi lever i og de fiktive som manes fram i rollespill: «symbolic phenomena [myter] fulfil the complex task of creating culture» (Bouvrie 2002:53). Ifølge Levi-Strauss gjør myter dette gjennom å forklare ikke bare fortiden, men også nåtiden og fremtiden (Lévi-Strauss 1955:430), dvs. hvordan ting som har skjedd tidligere, forklarer hvorfor ting er som de er i dag og hvordan de vil være i tiden framover. Verdenen blir dermed rammen for spillet som også setter føringer på hvordan spillet skal foregå.

Theros er en verden som ble skapt allerede i 2013, da som en del av det populære samlekortspillet *Magic: The Gathering*, også produsert av *Wizards of the Coast*. Her inntar to spillere rollen som magikere som utkjemper en duell. Kreftene til magikerne er representert ved ulike kort, som besvergelses, magiske gjenstander, områder, monstre osv., som magikeren maner fram for å bruke til sin fordel i kampen. Fra spillet ble utgitt i 1993 har det vokst fram en stabil fanskare med over 35 millioner spillere i 2018 (Webb 2018).

Kortene produseres i egne sett, hvert med sitt eget tema satt i en verden som blir utførlig beskrevet gjennom tilhørende romaner, tegneserier, noveller etc. Theros-settene (i alt tre) ble utgitt i 2013–2014, og introduserte spillerne for en verden som var tett basert på den greske antikken, med guder, gladiatorer, filosofer, kentaurer, satyrer, besvergelses som gjør motstanderne til griser med mer. Til sammen ble det laget 837 unike Theros-kort, hvert med et unikt bilde. Det var derfor viktig for designerne at kunstnerne forsto estetikken man etterstrebet for å kunne gi spillerne et riktig inntrykk av Theros. For å sikre det ble det laget en stilguide som skulle hjelpe kunstnerne i sitt arbeid.

Stilguiden til kortspillet dannet utgangspunktet for arbeidet med å overføre Theros fra kortspill til rollespill. I tillegg var det viktig å gå til de antikke kildene og jobbe med det man kunne finne der. Samtidig ønsket designerne å beholde et D&D-perspektiv, det vil si, MOT måtte også møte forventningene om hva en D&D-verden bør inneholde av magi, monstre, guder og ikke minst, muligheter for spillerne å utføre heroiske dåder. Det var derfor viktig at forventningene til spillerne ble møtt ut fra et markedsmessig perspektiv. Før vi går videre for å se hvilken betydning dette hadde for fremstillingen av gudene, så må vi se nærmere på hvordan de fiktive Theros-gudene blir beskrevet og i hvor stor grad de skiller seg fra måten de greske gudene de er basert på ble beskrevet i antikken.

#### GUDENE I THEROS

Representasjon av religion, særlig når det ligger så tett opp til det som i MOT omtales som «real-world mythology» (Schneider et al. 2020:5), er utfordrende. Guder har riktignok alltid vært en del av D&D, men som oftest har det vært fiktive guddommer som har tatt mest plass. De guder som har vært lånt fra kjente religioner tilhører som regel såkalte døde religioner som keltisk, egyptisk og norrøn, selv om også disse gudene har sine tilhengere i dag. Det nye ved MOT sammenlignet med tidligere D&D-produkter er at gudene spiller en mye mer integrert og aktiv rolle i verdenen. Gudenes motivasjoner og handlinger påvirker spillerne direkte og det religiøse, i form av myter, templer, prester, profetier, orakler, festivaler o.l., er konstant til stede for å minne spillerne om dette.

Det er 15 guder som beskrives i MOT og alle disse korresponderer i større eller mindre grad med guder fra den greske antikken, med herredømme over ulike deler av verden som havet, jordbruket, solen, sykdom, helbredelse osv. En viktig del av beskrivelsene er korte myter og legender som beskriver bakgrunnen for deres motivasjoner, handlinger og plass i verden. Det er særlig tre tekster som blir beskrevet som spesielt viktige mytesamlinger i Theros: *The Akroan War* (basert på *Iliaden*), *The Callapheia* (basert på *Odyseen*) og *The Theriad* (en sam-



ling av heltefortellinger som kanskje kan sammenlignes med Apollodoros' mytesamling *Bibliotheka*). Produsentene har med andre ord lagt seg veldig tett opp til kjente verk fra antikken. Gudene, fortelles det, holder til i en egen dimensjon kalt Nyx, adskilt fra selve Theros, hvor spillerne og andre dødelige holder til. Dødsriket er også adskilt fra Theros, og som i de greske mytene er det enkelt å komme dit, men adskillig vanskeligere å komme seg vekk derfra.

MOT slår fast at også gudene ikke er allmektige og at de, på lik linje med dødelige, er underlagt skjebnen, representert ved skjebneguden Klothys (Schneider et al. 2020:33):

the gods of Theros aren't omnipotent. Although they are physically and magically powerful, ageless, and all but indestructible, their actions are bound by the decree of Klothys. They can tangle the threads of destiny to a point, but they are forbidden from overstepping their assigned places in the pantheon.

Sammenligner vi med gudene i gresk religion skiller Zevs seg ut ved å være tilnærmet allmektig. I motsetning til de andre gudene har han mulighet til å bryte regler og gå imot skjebnen, men han velger som regel å ikke gjøre det siden dette vil bli dårlig mottatt av de andre gudene (Hom. *II*. 16.443, 22.181; Burkert 1985:130). Jan Bremmers (1999:11) beskrivelse av de greske gudene passer godt også på Theros-gudene:

they were not loving, almighty, or omnipresent [...] they were 'envious and disorderly' (Herodotus 1.32.1), their presence could be uncanny, sometimes horrific, and, last but not least, they were frivolously amoral.

I likhet med de greske mytene, kan gudene i MOT velge ut sine favoritter blant de dødelige og forsøke å styre og hjelpe dem. Gudenes handlinger påvirker som regel Theros og innbyggerne der på en indirekte måte:

As with the clash between the gods Karametra [ligner Demeter] and Pharika [ligner Apollon], the quarrels of deities and demigods often spill from Nyx into the realm of mortals (Schneider et al. 2020:108).

Kommunikasjon mellom guder og dødelige skjer også indirekte, gjerne gjennom kryptiske orakler, tegn eller gjennom drømmer (Schneider et al. 2020:111). Gudene i Theros er, som de greske, altså menneskelignende, både i utseende og i væremåte.

Hvorvidt de greske gudene var antropomorfe, ble diskutert av flere tenkere i antikken. I sitt verk *Den hellige beretning* fra rundt 300 fvt. forklarer Evhemeros av Alexandria gudene som mennesker som en gang i fjern fortid hadde gjort store dåder og som deretter ble tilbedt av sine etterkommere, en forklaring som i ettertiden ble betegnet som euhemerisme. Senere kristne forfattere, som Lactantius (rundt 300 evt.), refererte ofte til Evhemeros i polemiske skrifter rettet mot gresk religion som en bekreftelse på de greske guders sanne natur. Noen av de samme tankene finner vi også i pseudo-Longinus' kommentar på *Iliaden* i *De sublimitate* 9,7 (fra 1. årh. evt.) som kritiserer Homer for å fremstille gudene som mennesker siden de blir skadet, krangler, blir straffet, gråter, blir fanget på lik linje med mennesker. Xenofanes (570–478 fvt.) kritiserte også Homer og Hesiod for å fremstille gudene denne måten (fragment B 11 DK). Xenofanes skriver at dersom hester og okser hadde beskrevet gudene ville de ha hatt heste- og oksekropper. Selv satte han en navnløs gud over alle andre guder og mennesker, en som ikke lignet mennesker verken i utseende eller i tenkning (fragment B 23 DK).<sup>3</sup> Aristoteles benekter også at gudene er menneskelignende, men hevder at antropomorfe beskrivelser av guder allikevel har en funksjon siden det gjør at folk flest har lettere for å tro på dem og dermed føye seg etter lover og regler som kan spores tilbake til gudene (*Metafysikken*, bok 12.8.1074b3-7). Forskjellen i hvordan man forstår gudene, antropomorfisk som poetene og folket eller mer abstrakt som Aristoteles og andre filosofer, er noe som påpekes av romeren og stoikeren Varro

<sup>3</sup> Takk til fagfellen som pekte på denne referansen.

(116–27 fvt.). Den sanne tilbedelsen av gudene fant ifølge Varro sted i mysteriekulter hvor guder ikke ble sett på som menneskelignende, men hvor de ble tilbedt som personifiseringer av filosofiske prinsipper (*Antiquitates rerum divinarum* 1.18, verket er tapt, men gjengitt i Augustins *De civitate dei* 4.31, se Van Nuffelen 2010:182ff.).

Disse innvendingene hadde allikevel begrenset effekt på hvordan de fleste i antikken så på gudene. Det er nettopp det menneskelignende aspektet som blir vektlagt når de greske gudene blir presentert i dag, særlig i samlinger av greske myter (eks. Fry 2018). Frys menneskeliggjøring av gudene er et stilistisk valg, som vi også finner i tekster fra antikken, men det understreker samtidig et poeng, noe Fry slår fast i innledningen til mytesamlingen *Mythos* (2018:ix, min uthevelse):

The Greeks *created* gods that were in their image: warlike but creative, wise but ferocious, loving but jealous, tender but brutal, compassionate but vengeful.

Som vi skal se spiller nettopp tanken på gudene som menneskeskapte en viktig rolle i MOT. For å forstå mer av gudenes natur i Theros er vi nødt til å se på mytene om dem og hvordan de og verden ble skapt.

#### GUDENES OPPHAV OG UTVIKLING

I beskrivelsene av hver enkelt gud i MOT er det flere fortellinger og myter som bidrar til å gi et mer helhetlig inntrykk av gudens personlighet, noe som gjør det lettere å veve gudenes myter sammen med spillernes handlinger. Mytene spiller også en viktig rolle for gudene i Theros siden det er de som gjør at de dødelige husker gudene og dermed kan tilbe dem. Hovedverket til mytene om gudenes og verdens opphav er diktet *The Cosmogony*, tilskrevet en anonym forfatter som beskriver verdens og gudenes skapelse og som inneholder mange, ofte motstridende, myter om gudene. Parallellene til Hesiods *Theogonien* (fra rundt år 700 fvt.), som beskriver de greske gudenes tilblivelse, er åpenbare. Som i Hesiods beretning starter den fiktive skapelsesberet-

ningen med kaos. Nyx, gudenes hjem, ble på et tidspunkt befolket av titanene. Titanene i Theros beskrives som noe annet enn guder, mer som vesener som er manifestasjoner av de dødeliges frykt (Schneider et al. 2020:34):

Kroxa, Titan of Death's Hunger, embodied the terror of death – and its unsatiable gluttony for new creatures to consume. Uro, Titan of Nature's Wrath, might be seen as a direct predecessor of Keranos and Thassa, but it was the incarnation of natural disaster, having none of the creativity and thoughtfulness of those gods.

Disse vesenene symboliserer kaos og utemmelige krefter og ble ikke tilbedt i Theros, men heller blidgjort gjennom offer for å unngå deres vrede. MOT forklarer videre at titanene i stor grad er glemt i den tiden spillet er lagt, kun navnene og fjerne minner dukker opp i legender og myter. Disse restene i de dødeliges kollektive hukommelse gjør at de ikke er helt døde ennå. I stedet holdes de fanget i en egen del av underverdenen, akkurat som titanene i gresk mytologi blir holdt fanget i Tartaros, en egen del av dødsriket som er avsatt til spesielt syndige personer og hvor Zevs plasserte sin far Kronos og de andre titanene da han overtok makten.

Forbindelsen mellom hukommelse og eksistens er et gjennomgående tema i MOT, noe som blir enda tydeligere da gudene blir introdusert i kosmogonien: titanene og gudene er i virkeligheten skapt av de dødelige og helt avhengig av å bli husket for å kunne eksistere. I Theros representerer titanene et stadium hvor dødelige kjempet en evig kamp mot en ugjestmild omverden. Frykt førte til at farer som naturkatastrofer, død og sykdom langsomt ble personifisert i form av titaner. Disse mistet sin betydning etter hvert som man klarte å håndtere verdens farer på en bedre måte. I kosmogonien er dette forklart ved at en ny generasjon guder kommer til. Akkurat hvordan den nye generasjonen ble til blir beskrevet som «mysterious», men gudene Kruphix, guden for horisonter, og Klothis, skjebneguden, regnes som avgjørende. Horisonter i denne sammenheng viser til det å se bortenfor det man har

rundt seg, det vil si evnen til å tenke framover i tid, legge planer, forestille seg nye ting og ikke minst drømme om nye muligheter. Dette gjorde at dødelige nå kunne forestille seg en annen verden og være med å forme denne ved å påvirke sin egen skjebne. Etter hvert kunne man formulere lover, inkludert naturlover, og skape orden. Senere abstrakte prinsipper representeres av en fjerde generasjon guder, som ofte er nært knyttet til en gud fra forrige generasjon. Det kan være en ytterligere spesifisering av ansvarsområde, som guden Ephara, byens gud, som også er guden for samfunnets lover og dermed knyttet til Heliod som er guden for universelle morallover. Mens Nylea er guden for natur, rovdyr og årstidene, er Karametra, fra den fjerde generasjonen, guden for jordbruket. Karametra ses derfor på som personifiseringen av at de dødelige klarte å dyrke naturen og dermed kontrollere den til en viss grad. Når jordbruket spredte om seg i Theros, vokste Karametra fram som en gud.

Gudene har altså blitt skapt ubevisst og kollektivt av de dødelige. Gudene er videre avhengige av tilbedelse og hengivelse for å fortsette å eksistere. Ved å miste tilhengere står de i fare for å miste innflytelse og i verste fall glemmes, noe som vil føre til at de dør og blir borte, på lik linje med titanene. Mytene har både en skapende og enn opprettholdende kraft, særlig etiologiske myter som forklarer hvorfor ting er som de er. Dersom mange nok tror på en bestemt myte eller forestilling, som f.eks. at de som drukner på havet ender opp i et eget sted i dødsriket, Nerono, så blir det slik: «Theros possesses a unique metaphysical property: things believed and dreamed here eventually become real» (Schneider et al. 2020:34). Det er slik gudene ble til og slik de holdes i live (Schneider et al. 2020:5):

Mortal reverence and worship turned universal ideas into deities. The collective unconscious of mortal people has the literal power of creation, though the process unfolds over the course of countless centuries. Thus, the gods of Theros and their servants were believed, dreamed, and narrated into existence, materializing and becoming fully real as a result of mortal belief in their power. As stories were told, sacrifices made, and devotion

given over ages, the gods formed and gained lives just as real as the mortals who dreamed them into being.

Vi finner tanken om at gudene er skapt av de som tilber dem også i antikkens Hellas. Ateisme i antikken er et stort tema som kompliseres av måten begrepet ateist ble brukt i antikken (Bremmer 2006; Obbink 1989). Her velger jeg å kun trekke frem eksempler fra forfattere som ligner det vi finner i MOT. Et fragment av skuespillet *Sisyphos*, tilskrevet Kritias (460–403 f.v.t.), omtaler gudene som menneskeskapt med den hensikt å få folket til å respektere lover og opprettholde god moral, tanker vi har sett at Aristoteles også ga uttrykk for (fragment B 25 DK; Bremmer 2006:9). En enda tydeligere parallell finner vi hos Prodikos av Keos (465–370 f.v.t.) som også så på gudene som menneskeskapte:

the gods of popular belief do not exist nor do they know, but primitive man [out of admiration, deified] the fruits of the earth and virtually everything that contributed to his existence (Philodemos, *PHerc.* 1428, fragment 19, Bremmer 2006:15, oversatt av Albert Henrichs).

Prodikos' tanker om gudenes opphav er omtrent identiske med de vi finner i MOT. Forskjellen er at førstnevnte i tillegg benekter deres eksistens, mens gudene i MOT eksisterer til tross for at de er menneskeskapte. Ifølge Philodemos (ca. 110–40 fvt.), som skriver om ateister i antikken i sitt verk *De pietate*, skal Prodikos (på lik linje med Kritias, se Henrichs 1975:111–112) ha sett for seg at mennesker skapte gudene i to stadier, først ved å guddommeliggjøre naturelementer som månen, sola, havet, samt alt som mennesket er avhengig av for å leve. Det neste stadiet var guddommeliggjøring av mennesker som klarte å utnytte naturen på en slik måte at vi kunne leve av den. På den måten ble guder som Demeter (jordbruk) og Dionysos (vin) skapt, til tross for at dette opprinnelig viser tilbake på mennesker. En variant av euhemerisme, med andre ord. Gudene fantes ikke før mennesket skapte dem.

Tilsvarende tanker om religionenes opphav og utvikling finner vi hos Émile Durkheim som forklarte guder som skapt av et folks kollektive abstraksjoner. Siden mange av fenomenene som ble guddommeliggjort var like for ulike folk, som torden, jordskjelv, jakt etc., kan man også finne likheter i fremstillinger av guder på tvers av religioner. Det er også forskjeller når man sammenligner guder på tvers av kulturer, men dette skyldes, ifølge Durkheim, ulike måter å organisere samfunnet på (Durkheim 1915:206). Sammenhengen mellom samfunnet og religion har vært gjenstand for mye forskning siden Durkheim. Nyere studier foreslår en sammenheng mellom hvor komplekse strukturer man finner i et samfunn og hva slags guder som blir tilbedt. Én studie (Whitehouse et al. 2019) påpeker at det er et gjennomgående trekk i sivilisasjoner verden over, fra neolittisk tid og framover, at moraliserende guddommer, dvs. guder som straffer mennesker for moralske overtramp, gjerne dukker opp i sivilisasjoner som har oppnådd en viss størrelse, bl.a. for å legitimere lover og regler som må på plass for å håndtere samarbeid i store samfunn (Whitehouse et al. 2019:228). Gudene endrer karakter etter hvert som samfunnets kompleksitet øker. Dette er et funn i tråd med Durkheims tanker og det samme som presenteres i mytisk form i MOT, hvor en ny generasjon guder oppstår etter hvert som man får mer kontroll over sine omgivelser og samfunnet endrer seg. Den påståtte koblingen mellom moraliserende guder og samfunnets lover er nesten som et ekko av Aristoteles' forklaring på at menneskelignende guddommer gjør det enklere for folk å se dem for seg og dermed følge lover som er guddommelig sanksjonert. Det viktige her er ikke hvorvidt dette er en plausibel forklaring på forholdet mellom religion og samfunn, men at vi finner en tilsvarende forklaring i MOT.

#### RESEPSJONSSTUDIER OG FORVENTNINGSHORISONTER

Mytene om Theros-gudene og de antropomorfe beskrivelsene av dem ligner beskrivelser av de greske gudene slik vi kjenner dem fra Homer og Hesiod fra antikken og moderne mytesamlinger som Robert Graves' og Stephen Frys. Det er ikke bare snakk om resepsjon av et bestemt

verk fra antikken, men en generell forestilling av «det greske». I henhold til Tony Keens modell for ulike typer resepsjon er det i MOT snakk om «Appropriation» (tilegnelse) av antikken, i den forstand at designerne tar over elementer fra gresk religion og kultur og ikler det en ny drakt (Keen 2019:12; Hardwick 2003:5, 16). Resepsjonsprosessen er alltid preget av valg og tolkninger, særlig når det skal baseres på et løst konsept eller en vag kollektiv forestilling som «det greske». Vi kommer nå tilbake til spørsmålet vi stilte innledningsvis: Hvilke påvirkninger og kilder har designerne forholdt seg til når de har laget MOT?

Et viktig premiss er Gadammers tanker om at et verks mening ikke er noe som ligger i verket, dvs. som en essensiell del av det som man kan trekke ut, men at mening konstrueres i møtet mellom verket og mottakeren (Gadamer 2012:280). Sentralt for meningsdannelsen er Gadammers hermeneutiske sirkel hvor mottakerens fordommer om en ting/objekt/fenomen blir sett på som viktig for å kunne ha et grunnlag for dannelse av kunnskap om dette. Fordommene blir justert etter møtet med objektet og påvirker videre hvordan vi forstår andre, beslektede objekt. Lorna Hardwick (2003:10), inspirert av Gadamer og litteraturviteren Hans Robert Jauss, bruker begrepet «cultural horizon» som stedet hvor mottakerens fordommer møter teksten, eller adaptasjonen av teksten, og hvor resepsjonen og meningsdannelsen foregår. Forventningshorisonten, dvs. hva mottakeren forventer seg av en tekst, endrer seg over tid, noe Simon Goldhill peker på i sitt arbeid. Resepsjon, skriver Goldhill, skjer ikke bare når et verk blir utgitt, men må forstås som en kontinuerlig prosess som former mottakernes forventninger. Her er det snakk om forventninger på et kollektivt nivå. Kollektivet består riktig nok av individer, men det er, ifølge Goldhill, en kollektiv dynamikk som skaper rammene for individuelle betraktninger om et verk eller en idé. Vi kan altså både snakke om individets resepsjon, men også en kollektiv resepsjon, som i sin tur er med på å endre individets oppfatning av teksten. Individet påvirkes av selve teksten, men også av andres lesning av den (Goldhill 2010:67).

Resepsjonsprosessen i MOT og den nyskapningen av de greske myter som foregår der, kan beskrives i fire steg.



I utgangspunktet har vi produsenten som skal lansere et produkt (MOT). Produsenten tar hensyn til flere momenter for å kunne lage et produkt som vil møte spillernes forventninger så godt som mulig.

Neste steg er at spilleren kjøper produktet og leser det. Det er kjent at MOT baserer seg på gresk religion og mytologi og leseren tar dermed med seg sine fordommer om dette inn i lesningen. Samtidig påvirkes lesningen av en rekke andre faktorer, som forventninger til hva et rollespill er, hva D&D er (eller bør være), hvordan andre leser og forstår produktet, og populærkulturelle strømninger generelt. Dette gjør at spillerne får en annen forståelse av MOT enn det produsenten har ment.

Det tredje steget er hvor spillernes reaksjoner på produktet blir synlig. I forhold til D&D blir dette synlig først og fremst gjennom kjøpstall, men også gjennom hvor mange som faktisk spiller spillet. I tillegg finnes det uttallige anmeldelser av og diskusjoner om produktene som er lett tilgjengelig på nett gjennom nettsteder som roll20, podcaster, fanziner, sosiale medier og nye fanprodukter som tar utgangspunkt i produktet. Dette er ofte en kollektiv prosess, slik Goldhill og Henry Jenkins påpeker (Goldhill 2010:67; Jenkins 2014:39) og det illustrerer det tette båndet mellom spiller og produsent. For å parafrasere Jenkins, så skaper spillerne en deltagende kultur som forvandler spilleren til å bli en aktiv medprodusent av nye tekster (Jenkins 2014:39).

Til slutt fanges dette opp av produsenten som dermed bruker denne kommunikasjonen som en av faktorene i produksjonen av nye tekster. Slik kommer vi tilbake til utgangspunktet i en prosess som vil fortsette helt til produsenten slutter å lage nye produkter.

Det jeg ser nærmere på nå er det første steget i denne prosessen, dvs. hvilke påvirkninger og lesninger produsenten har som utgangspunkt når de lager produktet. De har måttet ta hensyn til forventningene som finnes blant kjøpere og spillere. I tillegg har de vært oppmerksomme på at den kollektive oppfatningen av antikken også er i stadig endring og at den påvirkes av det greske materialet, men også hvordan dette blir behandlet i populærkulturen.

## FIRE KILDER

Vi har sett at MOTs syn på gudenes opphav og utvikling i stor grad ligner den vi finner hos blant annet Durkheim (1915). MOTs tanker om hvorfor guder oppstår i ulike generasjoner ligner også på funnene i studien til Whitehouse et al. (2019), om en mulig sammenheng mellom gudenes natur (moraliserende eller ikke-moraliserende) og samfunnets størrelse og kompleksitet. I tillegg er det særlig fire kilder som står fram som spesielt relevante for MOT: 1. Gresk mytologi og kultur, 2. Theroskortene fra *Magic: The Gathering*, 3. Rollespillet D&D, 4. Populærkultur, og særlig tidligere fremstillinger av antikken. Vi skal se på hver av kildene etter tur.

Gresk religion er uten tvil utgangspunktet for Theros, noe som bekreftes i begynnelsen av MOT (Schneider et al. 2020:5): «The roots of Theros lie in the myths of ancient Greece, tales dominated by gods, heroes, and monsters.» Den greske kulturen er også fremtredende i beskrivelsene av politikk, militærmakt, monstre, helter og ikke minst religion. Det er mye som er gjenkjennelig selv om det er vanskelig å se konkret hvilke kilder som har blitt brukt i denne delen av prosessen. Theros er full av orakler, festivaler, templer, teknologi og kunst som man kan kjenne igjen fra beskrivelser av antikkens Hellas. Bildene i MOT domineres i stor grad av greske templer, med fokus på både søyler, typisk tempelarkitektur og relieffer. Klær og rustninger er også slik man kan forvente det i en verden basert på antikken og slik vi kjenner de fra filmer med handling satt i antikken (eks. *Troy* og *300*), samt en og annen laurbærkrans. Våpen (tridenter, kortsverd), vogner og skip er også gjenkjennbare. Monstre, som kykloper, medusaer/gorgoner, sfinxer, kerberi (i flertall) og hundrearmede kjemper er hentet rett fra mytologien. Også stedsnavn og egennavn har en gresk klang over seg, med en utstrakt bruk av -os-ender (i motsetning til den latinske -us-enderen) og betegnelsen *polis* (entall) og *poleis* (flertall) om bystatene.

MOT har med andre ord en rekke gjenkjennbare elementer som er med på å skape inntrykket av en verden som er mest mulig lik det de fleste forventer av antikkens Hellas. Som vi har sett ligger gudebeskrivelsene tett opp til Homer og Hesiod, samt moderne mytesamlinger med

sin vekt på gudenes antropomorfe trekk. Samtidig kombineres dette med tanker av mer ateistisk eller religionskritisk art som ligger som et bakteppe og er en del av det som beskrives som Theros' metafysiske natur. Ved at gudene egentlig er menneskeskapte, men fortsatt virkelige, og avhengig av hengivelse og tilbedelse for å eksistere, så forenes Homers antropomorfe guder med gudene slik tenkere som Prodikos av Keos, Xenofanes, Anaxagoras forestilte seg dem. MOT kombinerer to tilsynelatende motsatte måter å forstå gudene på. Forfatterne har ønsket å ligge så tett opp til spillernes forventninger som mulig når de har hentet elementer fra gresk mytologi og kultur, noe som ikke nødvendigvis blir utfordret av at gudene beskrives som menneskeskapte. Også dette kan tenkes å være i tråd med spillernes forventninger siden det er så få i dag som tror på de greske gudene. Forklaringen på deres eksistens kan derfor fremstå som logisk og troverdig for de fleste.

Den andre åpenbare kilden er Theros-settene til kortspillet *Magic: The Gathering*. Prosessen fra idé til produkt er beskrevet gjennom en rekke artikler skrevet av produsentene og lagt ut på deres nettside som en del av promoteringen. I en av artiklene ser vi Ethan Fleischer, en av designerne som også er med som bidragsyter i MOT, foran en bunke med bøker om gresk mytologi og kultur, bl.a. Edith Hamiltons *Mythology* (1942) og Karl Kerényis *The Gods and the Greeks* (1951), bøker som må anses for å være generelle oversiktsverk over gresk religion, samt tekster fra antikken som Herodots *Historier*. De satte seg inn i det greske materialet, og særlig mytologien, men som prosjektleder Mark Rosewater har påpekt, var de usikre på hvordan det greske materialet skulle oppføre seg helt konkret og hvordan det kunne passe inn i en fantasy-setting som Theros (Rosewater 2013a):

How does a gorgon behave? There wasn't a shared cultural answer [...] How does a centaur function? I realized I had no idea – at least, not in a manner that would be consistent for the majority of players. Why? Because there isn't a shared cultural identity for centaurs, meaning there's not a unified expectation of how they behave.

Her trekkes, ikke overraskende, spillernes forventninger inn som noe som er styrende for designet av spillet. Dersom det hadde vært en forventning om hvordan kentaurene oppfører seg så hadde de brukt dette. Mye av dette ble utforsket i romaner og noveller satt i Theros-verdenen, som ble gitt ut parallelt med kortene. Navn på bystater, viktige personer, organisasjoner, guder, helter, monstre med mer er hovedsakelig hentet herfra. Det rike materialet som oppsto rundt Theros-settet i *Magic: The Gathering* har også bidratt til å definere forventningene til spillerne og leserne av MOT. Man ble da nødt til å forklare hvordan gorgoner og kentaurene oppfører seg, noe designerne av MOT bygget videre på.

Den tredje kilden er D&D. Et av kjennetegnene ved spillet, også før utgivelsen av MOT, er heltedåder og at spillerne skal styre eksepsjonelle karakterer som kan påvirke verden på en avgjørende måte. D&D er i så måte nærmere Tolkiens *Ringenes herre*, med sin tydelige dikotomi mellom det gode og det onde, enn George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* (filmatisert i serien *Game of Thrones*), hvor det heroiske er mer nedtonet og hvor karakterenes moral og handlinger er mer komplekse og sammensatte. I MOT trer spillerne inn i en verden hvor de er mektigere enn vanlige personer og hvor de har og tilegner seg enorme krefter slik at de kan utføre heltedåder av episke proporsjoner. Dette samsvarer godt med heltene vi møter i mange av de greske mytene, som Herakles, Perseus, Theseus og Jason. En videreføring av dette aspektet av D&D inn i MOT virker derfor ganske naturlig og i tråd med det spillerne forventer av et D&D-spill.

Den fjerde kilden finner vi i populærkulturen, og særlig i dens fremstilling av antikken. Fra populærkulturen kan vi peke på ideen at guder er menneskeskapt. Dette er en idé som dukker opp i andre sammenhenger innenfor populærkulturen, bl.a. i Terry Pratchetts *Small Gods* (1992), hvor gudenes kraft er avhengig av tro og tilbedelse.<sup>4</sup> I Neil Gaimans roman *American Gods* (2001) ser vi noe av det samme. Her kan en gud som Odin opptre i mange former avhengig av hvordan troende ser han for seg, noe som gjør at vi møter en islandsk versjon,

<sup>4</sup> Takk til Audun Toft for denne referansen.

en amerikansk versjon osv. (Skjoldli 2019). Tanken om at selv om gudene eksisterer så er deres tilblivelse avhengig av menneskenes tro, er identisk med det vi finner i MOT. Som vi har sett, finner vi disse tankene også innenfor religionsvitenskapen, men det er ikke der folk flest møter dem. Det skjer gjennom populærkulturen.

Når vi beveger oss over til populærkulturens fremstilling av antikken, så møtes vi av et sammensatt bilde. Mange møter antikken primært gjennom populærkulturen og mye av dens resepsjon av antikken er dermed styrende for forventningene av hva antikken er. Populærkulturelle fremstillinger stemmer ikke alltid overens med antikke kilder, men da er det ofte sistnevnte som må vike. Et eksempel er hvordan det norsk-islandske sjømonsteret Kraken, som ble fremstilt som et monster hentet fra greske mytologi i filmen *Clash of the Titans* (1981), nå ofte blir sett på som en del av gresk mytologi i mange populærkulturelle framstillinger i tiden etter 1981 (Torjussen 2016). Kraken fant også veien inn i Theros-settet i 2013, et valg som tilfredstilte forventningene til mange av spillerne. Da kortet «Shipbreaker Kraken», et kort som viser et enormt krabbelignende sjømonster med lang slangekropp, ble vist under lanseringen av Theros-kortene i 2013, kom det et spontant utrop fra salen «Release the Kraken!» etterfulgt av unison latter, en åpenbar henvisning til *Clash of the Titans* hvor utsagnet er hentet fra. Mark Rosewater forklarer hvorfor Kraken ble tatt med i settet slik (Rosewater 2013b):

Krakens are actually Norwegian. But, you see, there was this movie called *Clash of the Titans* featuring the famous line “Release the Kraken” and, well, a kraken. One of the lessons of the Kamigawa block [et tidligere sett] was that we have to deliver not on what a source of inspiration actually is but rather on what players think it is. Perception is more important than reality.

Tilfellet med Kraken viser hvordan resepsjon av antikken, i dette tilfellet *Clash of the Titans* gjorde Kraken til en del av Persevs-myten, noe som viser seg i senere populærkulturelle resepsjoner av antikken hvor



Bilde 3: "The Kraken, As Seen By the Eye Of the Imagination", tresnitt av Edgar Etherington, 1887. Public domain.

Kraken ofte dukker opp blant gorgoner, titaner og harpyer (Torjussen 2016). Designerne er klar over dette, men ser samtidig forventningene til spillerne, Kraken er blitt en del av det greske. Designerne kunne utelatt Kraken, men de velger å legge seg så tett opp til spillernes forventningshorisont som mulig.

Det vi ser her er komplekse og langvarige resepsjonsprosesser, slik Goldhill skriver om (2010:67). Forventningene til spillerne er sammensatt av mange ulike faktorer, deriblant deres kunnskap om gresk mytologi og kultur som i tillegg varierer sterkt fra spiller til spiller. Individets kunnskap er tydelig påvirket av populærkulturen og, som også er Goldhills poeng, av andres kunnskap. Resepsjonen av antikken i populærkulturen kan spores langt tilbake, men det kan særlig spores tilbake til «swords and sandals»-filmene på 1950- og -60-tallet. Utviklingen og resepsjonen av antikken fra 1950-tallet, gjennom 1980-tallet med *Clash of the Titans*, 1990-tallet med tv-serier om

Hercules og Xena, og filmer fra 2000-tallet og utover har alle påvirket de kollektive forventningene til «det greske» i populærkulturen. De kollektive forventningene følger en annen logikk enn de individuelle, noe eksemplet med Kraken illustrerer. Selv om man vet at dette egentlig er et fremmedelement så er det like fullt en del av «det greske».

*Wizards of the Coast* har hele tiden vært klar over dette, både de som var med på utviklingen av Theros-tillegget til *Magic: The Gathering* og utgiverne av MOT. De må treffe forventningene eller i det minste forholde seg til dem for å kunne engasjere spillerne og selge produktet. Designerne er dermed en del av en langvarig prosess som hele tiden former resepsjonen av antikken, særlig innenfor populærkulturen. Lorna Hardwick beskriver dette som

a complex cultural process which involves interplay between accidents of survival of monuments, artefacts and manuscripts and conscious selection and dissemination (Hardwick 2003:16).

Populærkulturelle resepsjoner av antikken tar hensyn til og påvirkes av tidligere resepsjoner og ikke minst hvordan disse har blitt tatt imot av publikum. Populærkulturelle uttrykk, som MOT, tar hensyn til dette og velger hva som vektlegges ut fra kunstneriske og kreative, men også kommersielle hensyn.

Prosessen er i tråd med hvordan myter utvikler seg og får nye meninger over tid. Dette kan man se på et overordnet nivå, ved å studere hvordan store størrelser som «gresk religion» og «gresk kultur» blir gjenskapt i MOT, og på et mer partikulært nivå som eksemplet med Kraken viser. Dette skjedde også i antikken. Hardwick påpeker at det var Aiskhylos, i hans *Orestien*, som ga Klytamnestra en aktiv rolle i drapet på hennes mann Agamemnon da han returnerte fra Troja, i kontrast til tidligere versjoner. Det er allikevel Aiskhylos' versjon som har blitt stående i ettertiden. Et annet eksempel er hvordan Dion av Prusa i det første århundre evt. sammenlignet hvordan historien om Philoctetes ble behandlet på forskjellige måter av Euripides, Sofokles og Aiskhylos. Myter og fortellinger har riktignok vært skapt i en bestemt kontekst,

men kan allikevel fortsette å ha betydning og tillegges mening i andre kontekster, i andre tider og på andre steder (Simonsuuri 2002:259). Det betyr ikke at gjenfortellinger og nye varianter nødvendigvis er feil i forhold til en tenkt opprinnelig versjon av myten, men at de er eksempler på hvordan myter lever videre. Som Claude Lévi-Strauss (1955:435) har påpekt: «we define myth as consisting of all its versions».

Måten «det greske» blir presentert på i MOT kan igjen ha innvirkning på senere resepsjoner av antikken. Her er det verdt å gjenta poenget Dag Øistein Endsjø og Liv Ingeborg Lied avslutter sin bok om religion og populærkultur med: «Hvis religion fortsetter å være et tydelig fenomen innen populærkulturen, kan populærkulturen også være med på å påvirke *forestillinger om hva religion er* i nye retninger.» (2011:192, kursiv i originalen). Laura Feldt (2016:551, 567ff.) peker også på at populærkultur kan påvirke hvordan vi snakker om religion og hvordan denne kategorien blir definert. Synet på gudene som menneskeskapte tar opp en av forestillingene om guder som vi finner i populærkulturen (Gaiman, Pratchett). MOT legger seg på denne linjen, men hvorvidt dette påvirker spillernes syn på religion og guder, både de greske og generelt, er et spørsmål som vil kreve en ny studie (se Feldt 2016:568–571 for en god diskusjon om dette).

## KONKLUSJON

Hvordan presenteres og forklares gudene i MOT og hvordan kan forfatternes valg sammenlignes med diskusjonene rundt gudenes natur i den klassiske perioden? På den ene siden er gudene i MOT veldig like de antropomorfe gudene vi kjenner fra mytene om de greske gudene. De er ikke bare menneskelignende i utseende, men også i væremåte. Dette er ikke overraskende. Det overraskende kommer når vi leser forklaringen på hvorfor de fiktive Theros-gudene er antropomorfe – det er fordi de er skapt av de dødeliges fantasi, de er resultater av kollektive ideer som har blitt personifisert og etter hvert blitt virkelige. Gudene i Theros presenteres dermed som en underlig blanding av Homers antropomorfe guder kombinert med radikale ideer om de greske gudenes



natur, særlig slik vi finner den hos Prodikos av Keos i klassisk tid. Gudene som menneskelignende er et poeng, siden dette gjør at de tar valg og agerer som mennesker og dermed blander seg inn i verden. De har også en grunn til dette gitt at de er avhengig av menneskers tilbedelse. Hvorvidt forfatterne av MOT har lest fragmentene som er bevart etter Prodikos eller fordypet seg i førsokratiske spekulasjoner om gudenes natur er nok lite sannsynlig, men resultatet har uansett blitt guder som ligner Homers guder, men som samtidig er menneskeskapt, slik Stephen Fry også hevder.

Hvilke kilder har designerne brukt da de bygget opp Theros og gudene som holder til der? Hovedmålet med MOT har vært å skape en verden hvor guder, helter og monstre er i fokus og hvor spillerne har mulighet til selv å tre inn i denne verdenen og påvirke historiens gang og skjebnen til både dødelige og udødelige. Samtidig spiller de på forventninger som er skapt ut fra tidligere populærkulturelle resepsjoner. Designerne har bygget på alle disse kildene for å skape en verden som treffer spillernes forventningshorisont så godt som mulig for å skape et produkt som appellerer til så mange som mulig. Mottakerne møter en versjon av antikkens Hellas og gresk religion som de fleste vil kjenne igjen. Religionen og gudenes plass i denne verden er selvsagt, siden dette spilte en viktig rolle i antikken, men samtidig forklares det som menneskeskapt i tråd med myteteorier som vi kjenner fra en rekke tenkere, fra Evhemeros til Durkheim. Spillerne blir dermed presentert med en fantasiverden som fremstår som «gresk» og som samtidig har en, forholdsvis religionskritisk forklaring på hvordan gudene, som tross alt er viktige i Theros, selv er skapt av de som tilber dem.

Resepsjon er en prosess som går over tid. Resepsjon av myter er ikke ferdig idet leseren møter teksten, men utvikler seg med hver gjenfortelling og gjenskapning av myten. Forventningene til det greske endrer seg både på kollektivt og individuelt nivå. Resepsjon bygger også på mange ulike kilder, og det er selvsagt umulig å ha fullt innblikk i nøyaktig hva som spiller inn i utviklingen av en bok som MOT. Her har vi allikevel sett på fire av de kildene som virker mest fremtredende. Resepsjon av antikken er med andre ord en prosess hvor flere hensyn spiller

inn. Dette gjelder ikke minst måten vi forstår, presenterer og forholder oss til de greske gudene på, enten det er i fagbøker eller gjennom populærkulturen i form av spill, film og litteratur. Lag på lag legges kontinuerlig, noe som gjør at antikken stadig utvikler seg langs kjente, men også ukjente og overraskende veier innenfor populærkulturen.

## LITTERATUR

- Bouvr̄ie, Synnøve des 2002. «The definition of myth. Symbolic phenomena in ancient Greek culture». I: S. d. Bouvr̄ie (red.), *Myth and Symbol I : Symbolic phenomena in ancient Greek culture*, s. 11–69. The Norwegian Institute at Athens, Bergen.
- Bremmer, Jan N. 2006. «Atheism in Antiquity». I: M. Martin (red.), *The Cambridge Companion to Atheism*, s. 11–26. Cambridge University Press, Cambridge.
- Bremmer, Jan N. 1999. *Greek religion*. Oxford: Oxford University Press.
- Burkert, Walter 1985. *Greek religion*. Harvard University Press, Cambridge (Mass.).
- Camp, P. 2019. *How Many D&D Players Are There Worldwide?* [Online] URL: <https://dungeonvault.com/how-many-dnd-players-are-there-worldwide/#:~:text=There%20are%20currently%20an%20estimated,players%20will%20continue%20to%20rise> [Nedlastet 26.03.2021]
- Diels, H., & Kranz, W. 1960. *Die fragmente der vorsokratiker : griechisch und deutsch*. Weidmannsche Verlagsbuchhandlung, Berlin. (Førsteutgaven utgitt 1903).
- Durkheim, É. 1915. *The Elementary Forms of the Religious Life*. London: George Allen & Unwin Ltd.
- Endsjø, Dag Øistein & Lied, Liv Ingeborg 2011. *Det folk vil ha : religion og populærkultur*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Ewalt, David M. 2014. *Of Dice and Men. The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. Scribner, New York.

- Feldt, Laura 2016. «Contemporary fantasy fiction and representations of religion: playing with reality, myth and magic in *His Dark Materials* and *Harry Potter*». I: *Religion*, vol. 46(4), s. 550–574.
- Fry, Stephen 2018. *Mythos: a retelling of the myths of ancient Greece*. Penguin Books, London.
- Gadamer, Hans-Georg 2012. *Sannhet og metode: grunntrekk i en filosofisk hermeneutikk*. Pax, Oslo. (Førsteutgaven utgitt 1960).
- Goldhill, Simon 2010. «Cultural History and Aesthetics: Why Kant is no Place to Start Reception Studies». I: E. Hall & S. Harrop (red.), *Theorising Performance. Greek Drama, Cultural History and Critical Practice*, s. 56–70. Bloomsbury, London.
- Hamilton, Edith 1942. *Mythology*. Little, Brown and company, Boston.
- Hardwick, Lorna 2003. *Reception studies*. Oxford University Press, Oxford.
- Henrichs, Albert 1975. «Two Doxographical Notes: Democritus and Prodicus on Religion». I: *Harvard Studies in Classical Philology*, vol. 79, s. 93–123.
- Jenkins, Henry 2014. «Textual Poachers». I: K. Hellekson & K. Busse (red.), *The Fan Fiction Studies Reader*, s. 26–43. University of Iowa Press, Iowa City.
- Keen, Tony 2019. «More 'T' Vicar? Revisiting Models and Methodologies for Classical Receptions in Science Fiction». I: B. M. Rogers & B. E. Stevens (red.), *Once and Future Antiquities in Science Fiction and Fantasy*, s. 9–17. Bloomsbury Academic, London.
- Kerényi, Karl 1951. *The gods of the Greeks*. Thames and Hudson, London.
- Laycock, Joseph 2015. *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. University of California Press, Oakland.
- Lévi-Strauss, Claude 1955. «The Structural Study of Myth». I: *The Journal of American Folklore*, vol. 68(270), s. 428–444.
- Marshall, C. W. 2019. «Classical Reception and the Half-Elf Cleric». I: B. M. Rogers & B. E. Stevens (red.), *Once and Future Antiquities*

- in Science Fiction and Fantasy*, s. 149–171. Bloomsbury Academic, London.
- Martindale, Charles 2006. «Introduction: Thinking Through Reception». I: C. Martindale & R. F. Thomas (red.), *Classics and the Uses of Reception*, s. 1–13. Blackwell Publishing, Malden, Oxford, Victoria.
- Martindale, Charles 1993. *Redeeming the text : Latin poetry and the hermeneutics of reception*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Nisbet, Gideon 2006. *Ancient Greece in film and popular culture*. Bristol Phoenix Press, Exeter.
- Obbink, Dirk 1989. «The Atheism of Epicurus». I: *Greek, Roman, and Byzantine Studies*, vol. 30(2), s. 187–223.
- roll20 2020. The Orr Group Industry Report: Q1 2020 – Reimagining the Classics. [Online] URL: <https://blog.roll20.net/post/617299166657445888/the-orr-group-industry-report-q1-2020>.
- Rosewater, Mark 2013a. *A Theros By Any Other Name, Part 2*. [Online] Wizards of the Coast. URL: <http://www.wizards.com/Magic/magazine/Article.aspx?x=mtg/daily/mm/264>.
- Rosewater, Mark 2013b. *Theroses are Red (and White, Blue, Black, and Green), Part 2*. [Online] Wizards of the Coast. URL: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/theroses-are-red-and-white-blue-black-and-green-part-2-2013-10-07>.
- Schneider, F. Wesley, et al. 2020. *Mythic Odysseys of Theros*. Wizards of the Coast, Renton.
- Simonsuuri, Kirsti K. 2002. «Rethinking Sisyphos». I: S. des Bouvrie (red.), *Myth and Symbol I. Symbolic phenomena in ancient Greek culture. Papers from the first international symposium on symbolism at the University of Tromsø, June 4–7, 1998*, s. 259–274. The Norwegian Institute at Athens, Bergen.
- Skjoldli, Jane 2019. «Guder til salgs (støvete, men pent brukt). Hva formidler Thor, Vikings og American Gods om norrøne guder?» I: *Chaos*, vol. 71(1), s. 29–64.
- Torjussen, Stian Sundell 2016. «‘Release the Kraken!’ – The Recontextualization of the Kraken in Popular Culture, from *Clash*

- of the Titans to Magic: The Gathering*». I: *New Voices in Classical Reception Studies*, vol. 11, s. 73–85.
- Van Nuffelen, Peter 2010. «Varro's Divine Antiquities: Roman Religion as an Image of Truth». I: *Classical Philology*, vol. 105(2), s. 162–188.
- Webb, Kevin 2018. *With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand new game and \$10 million in esports prize money*. [Online] URL: <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12?r=US&IR=T#:~:text=Magic%20the%20Gathering%20is%20one,players%20spread%20across%2070%20countries>.
- Whitehouse, Harvey, Francois, P., Savage, P. E., Currie, T. E., Feeney, K. C., Cioni, E., Purcell, R., Ross, R. M., Larson, J., Baines, J., ter Haar, B., Covey, A., Turchin, P. 2019. «Complex societies precede moralizing gods throughout world history». I: *Nature*, vol. 568, s. 226–229.

#### SUMMARY

Myths of the ancient Greek gods have always been popular in a range of different media within popular culture, especially on screen, in literature and games. This article takes a closer look at the reception of ancient Greek religion within a somewhat overlooked genre, role-playing games. Focusing on the role-playing game *Dungeons and Dragons*, I examine the sources of inspiration the creators have used when creating the world of Theros. Using modern theories of myth, I show how the creators combine two opposite views from Ancient Greece on the nature of the gods and their origins. I also take a closer look at the choices the creators have made, and how they can be explained using reception theories.

Keywords: Greek religion, antiquity, reception studies, role-playing games



# Killing in the name of <insert god here>

## Religion som narrativt virkemiddel i TV-seriene *Carnival Row* og *Legion*

Av Audun Toft

Universitetet i Sørøst-Norge

*Denne artikkelen ser på hvordan religion fremstilles i to profilerte TV-serier fra 2019. Med utgangspunkt i nyhetsstudier og innrammingsteori, argumenterer jeg for at etablerte og velkjente forestillinger om religion som motivator for vold brukes aktivt i de analyserte TV-seriene. Artikkelens hovedpoeng er at disse forestillingene fungerer som en ressurs for effektiv historiefortelling. Ved å spille på forestillinger og sammenhenger som er kjente fra nyhetsbildet, fremstår de fortalte historiene som troverdige og kan formidles uten å bruke for mye tid på forklaringer siden publikum allerede kjenner dem. Artikkelen viser at selv om en slik bruk er et velegnet narrativt virkemiddel for seriens produsenter, så innebærer den også en sterk forenkling og generalisering av ulike fenomener knyttet til religion. På denne måten spiller nyhetsmediene og populærkulturelle uttrykk sammen i å reprodusere og opprettholde stereotypiske og forenklete forestillinger om religion.*

Nøkkelord: Religion i populærkulturen, framing, radikaliserings, sekter, TV-serier

## INNLEDNING

En desperat, arbeidsledig faun oppsøker et suppekjøkken. Her får han en skål suppe og en liten religiøs bok. Noen dager senere prøver han å drepe landets øverste leder i den skjulte Guds navn. Et annet sted, i en verden til forveksling lik vår egen, søker noen rotløse og forvirrede unge sammen i et kollektiv bygget rundt en forstyrret ung mann med mektige mentale krefter. Han forkynner fred, kjærlighet, rus og drømmers oppfyllelse, og sammen bygger de familien de har savnet. Når verden utenfor bryter inn i harmonien, er flere av de unge jentene i kollektivet klare for å drepe uten tanke på sitt eget liv på oppfordring fra lederen.

Disse fortellingene møter vi i to profilerte TV-serier fra 2019, nærmere bestemt Amazon-serien *Carnival Row* og serien *Legion* fra Fox. Personene som skildres over er ikke sentrale for handlingen i disse seriene, de er bifigurer som vies liten oppmerksomhet. Likevel bidrar de på ulike måter i den store fortellingen. I begge tilfellene presenteres vi for situasjoner der disse figurene gjennom ulik former for religiøs påvirkning ender opp med å være villige til å drepe og å bli drept.

I denne artikkelen vil jeg se nærmere på hvilken rolle religion spiller i historiene som fortelles i disse seriene. Religion og religiøse elementer utgjør ofte en viktig del av universene vi presenteres for i TV-serier, enten de er satt i fiktive verdener eller i den virkelige verden. De siste årene har en rekke store medieselskaper satset tungt på strømmetjenester for å distribuere serier, og det nye strømmemarkedet ser også ut til å ha ført til at selskapene investerer mye i serieproduksjon. Tar vi en titt på utvalget av TV-serier som har blitt sluppet de siste årene, så er religion til de grader til stede. *American Gods*, *Good Omens*, *Lucifer*, *His Dark Materials*, *Perry Mason* og *The Expanse* er bare noen få eksempler på storsatsinger der religion, religiøse elementer og religiøse aktører utgjør helt sentrale deler av handlingen. Men vi finner ikke bare religiøse elementer i sentrum for handlingen. Tvert imot ser vi også at representasjoner av religion ofte inngår som en del av bakgrunnen for det som skjer, uten at dette gis mye oppmerksomhet. På samme måte som vi finner religiøse uttrykk i de fleste deler av den virkelige verden, er religion en naturlig del av omgivelsene i fiksjonen. Brukt på denne



måten fyller religion og religiøse elementer ulike narrative funksjoner i fortellingene som formidles. Det er denne typen religionsfremstillinger jeg skal se nærmere på.

Fokus for artikkelen er hvordan religion som et etablert og allment kjent fenomen kan brukes som et effektivt, narrativt virkemiddel i fiksjon. Mer spesifikt vil jeg analysere hvordan de utvalgte TV-seriene bruker kulturelt etablerte koblinger mellom religion og vold til å gjøre motivasjonen bak enkelte karakterers voldshandlinger troverdig uten at serieskaperne behøver å bruke for mye tid på forklaring. Spørsmålene jeg stiller er a) *hvilken narrativ funksjon fyller religion i de utvalgte TV-seriene*, b) *hvilket forhold finnes mellom serienes fremstilling av religion og fremstillinger vi kjenner fra fremstillinger av religion i nyhetsmedier*, og c) *hva sier denne bruken av religiøse elementer oss om etablerte og utbredte kulturelle forestillinger om religion?* Målet er ikke å besvare disse spørsmålene uttømmende, men å peke på noen sentrale aspekter ved hvordan kulturelle forestillinger, nyhetsfremstillinger og populærkultur spiller sammen på måter som etablerer, reproducerer og opprettholder enkelte faste forestillinger om religion. Seriene som er valgt er som nevnt *Carnival Row* som er produsert og distribuert av Amazons Prime Video<sup>1</sup> og *Legion* som er distribuert av Fox<sup>2</sup>. Utvalget er ikke tilfeldig, men gjort strategisk<sup>3</sup> basert på likheter i måten religion fremstilles på. Generalisering fra dette materiale til overordnede trender for hvordan religion fremstilles i TV-serier er ikke mulig, og heller ikke en ambisjon. Artikkelens teoretiske bidrag er knyttet til hvordan den spesifikke bruken vi ser i utvalget er mulig gjennom et større kulturelt repertoar av forestillinger om religion, og artikkelen diskuterer dette i lys av eksisterende empirisk forskning.

<sup>1</sup> Serien er et samarbeid mellom ulike produksjonsfirmaer (Amazon Studios, Siesta Productions og Legendary Television) og er skapt av René Echevarria and Travis Beacham.

<sup>2</sup> Serien er laget av Noah Hawley og er produsert som et samarbeid mellom FX Productions og Marvel Television.

<sup>3</sup> De eneste klart formulerte utvalgskriteriene var at serien / sesongen skulle være fra 2019 og at religion ikke skulle spille en fremtredende rolle i seriens handling.

Jeg vil kort si noe om hvordan jeg avgrenser begrepet *religion* i denne artikkelen. I likhet med mange andre innenfor forskningsfeltet medier, kultur og religion, så opererer jeg med en forståelse av religion som et flytende kulturfelt der mediering og kommunikasjon står sentralt<sup>4</sup> (Gilhus og Mikaelsson 2001:27–30, jf. Meyer 2011, 2013; Stolorow 2005). Dette betyr at religionsbegrepet er bredt, at elementer som gjenfinnes på tvers av ulike kulturelle kontekster, som for eksempel i populærkulturelle fremstillinger, inkluderes<sup>5</sup> og at det ofte er vanskelig å trekke helt klare grenser mellom religiøse fenomener og andre kulturelle uttrykk (Jf. Sutcliffe og Gilhus 2014 [2013]:12–14). Med utgangspunkt i fenomenet jeg ønsker å undersøke, nemlig hvordan veletablerte forestillinger om religion som sirkuleres og reproduseres blant annet gjennom nyhetsmediene inngår som del av utvalgte TV-seriers historiefortelling, så begrenser jeg analyseobjektet til uttrykk som kan sies å ligge nært velkjente institusjonaliserte, religiøse elementer slik som for eksempel referanser til hellige tekster, guddommer, ritualer, bønn, organisasjon o.l. Dette er et strategisk valg, og det er viktig å presisere at det hadde vært mulig å operasjonalisere religion annerledes. Det er for eksempel fullt mulig å analysere de aktuelle TV-serienes bruk av overnaturlige elementer slik som magi, mentale krefter, fabelvesener etc. som uttrykk

<sup>4</sup> En slik forståelse åpner både for at kommunikasjon *om* religion inkluderes i forskningsfeltet siden denne kommunikasjonen er en sentral del av hvordan religiøse forestillinger og praksiser skapes, opprettholdes og forhandles kulturelt og for at elementer som ikke tradisjonelt har blitt ansett som religiøse (for eksempel ved at de har blitt definert på utsiden av etablerte religiøse tradisjoner, sånn som ulike former for folketro) også inkluderes i religionsfeltet.

<sup>5</sup> Jeg finner Laura Feldts sammenfatning og konkretisering av det hun kaller ‘the field of religion’ nyttig (2016, 3). Med utgangspunkt i Gilhus og Mikaelsson (2001, 2005) og delvis også Sutcliffe og Gilhus (2014 [2013]) ser hun religionsfeltet som «a field of concentric circles with porous borders» (s. 3) der institusjonalisert religion danner sentrum, mens andre, mindre institusjonaliserte og hverdagslige former for religiøsitet også inkluderes. I ytterste del av dette feltet finner vi de mange måtene folk engasjerer seg i og ‘konsumerer’ ulike medieringer av religion gjennom populærkulturelle uttrykk som filmer, TV-serier, bøker etc. Forstått på denne måten vil dermed også disse uttrykkene være en viktig del av det vitenskapelige studiet av religion og religiøsitet.

for religion.<sup>6</sup> Dette faller likevel utenfor denne konkrete artikkelens rammer.

## TEORETISKE PERSPEKTIVER

### *Religion i medier<sup>7</sup> og populærkultur*

En rekke studier viser at religiøse forestillinger, figurer, symboler, narrativer og lignende er tydelig til stede på tvers av populærkulturelle uttrykk (Endsjø og Lied 2011; Forbes og Mahan 2017; Lynch 2007). Film og serier er ikke noe unntak (se for eksempel Feldt 2016, 2020; Sjö 2012, 2016; Skjoldli 2019, 2020 eller Undheim 2019 for noen nyere nordiske bidrag på dette feltet). Det er mange grunner til å inkludere slike elementer i TV-serier. Religion<sup>8</sup> har en rekke kvaliteter som er særlig egnet for dette formatet. Som flere har påpekt, så er det fruktbart å tenke seg at ulike medier følger sine egne standarder for hva som velges ut og hvordan det presenteres (Cook 1998; Tuchman 1978). Uavhengig av om man fremstiller dette som en egen medielogikk (Altheide og

<sup>6</sup> Forholdet mellom fiksjon som inkluderer overnaturlige elementer på den ene siden og religion på den andre er komplekst og har blitt fruktbart diskutert i flere nyere artikler. Jeg vil særlig trekke frem et temanummer om religion og fiksjon i tidsskriftet *Religion* fra 2016 (Volume 46, Issue 4) som interessant i denne sammenheng. I dette temanummeret, som Markus Altena Davidsen er gjesteredaktør for, diskuteres dette forholdet inngående.

Medieforskeren Stig Hjarvard er kanskje en av dem som går lengst i å inkludere ulike elementer i religionsbegrepet når han argumenterer for at ethvert fenomen som i ulike sammenhenger kan gis en overnaturlig forklaring har et potensiale i seg til å bli anvendt religiøst gjennom det han kaller *banal religion* (2008a, 2008b:170–173). Se likevel Kraft (2017) for en kritikk av dette begrepet. Kraft peker på at mange av de fenomenene Hjarvard ser som løsevevne og fragmenterte elementer inngår i allerede etablerte sammenhenger.

<sup>7</sup> I denne artikkelen opererer jeg i hovedsak med en institusjonell forståelse av ‘medier’. Det vil i mange tilfeller være hensiktsmessig å utvide mediebegrepet til også å inkludere for eksempel teknologiske og materielle aspekter, og vi har de siste årene sett en spennende utviding av mediebegrepet knyttet til studiet av religion (se for eksempel Feldt og Geertz 2020). I denne artikkelen har jeg derimot valgt et litt smalere mediebegrep.

<sup>8</sup> Jeg bruker her ‘religion’ som en samlebetegnelse for religiøse symboler, fortellinger, forestillinger og lignende. Altså elementer som har sitt utspring i, eller vanligvis er assosiert med, ulike religiøse tradisjoner.

Snow 1979), som institusjonelle praksiser (Hjarvard 2016) eller som innarbeidede profesjonelle standarder (Schultz 2007), så er det vanskelig å komme utenom at det finnes noen etablerte standarder for utvalg og presentasjon relatert til modalitet, sjanger, formål etc. involvert i det aktuelle medium. Dette betyr blant annet at når religion fremstilles i mediene, så er det primært mediens egne standarder og spesifikke behov som styrer valg knyttet til hvordan en slik fremstilling gjøres. Endsjø og Lied peker på at de religiøse tradisjonene inneholder «komponenter som underholdningsindustrien trenger for å produsere og selge en vare» (2011:185). De religiøse tradisjonene leverer komponenter ferdig pakket i lett gjenkjennelige narrative strukturer. En slik gjenkjennelse muliggjør formidling av historier som resonerer med publikums forestillinger, noe som igjen gir muligheten for nyskaping og nye versjoner av kjente elementer. De religiøse tradisjonene blir således ressursreservoarer for medieprodusentene som bruker disse ressursene i tråd med egne behov gjennom *selektiv gjenvinning* og *kreativ gjenbruk* (Skjoldli 2020).

I denne artikkelen tar jeg altså utgangspunkt i at religiøse komponenter brukes aktivt av medieprodusenter, og primært presenteres som et resultat av behov, konvensjoner og etablerte praksiser involvert i produksjonsprosessen. Jeg ønsker likevel også å peke på at det ikke nødvendigvis kun er de religiøse tradisjonene som leverer disse komponentene i ferdigpakket form, men at mediene i denne sammenhengen i stadig større grad blir selvrefererende. Mediene er i økende grad blitt en primærleverandør av informasjon om religion, på bekostning av de etablerte, institusjonaliserte religiøse tradisjonene (Hjarvard 2008a). Det betyr at en rekke av de religiøse komponentene og sammenhengene de inngår i, like gjerne kommer fra mediene selv siden det er her disse fremstillingene produseres, reproduseres og formidles. I denne artikkelen vil jeg særlig fokusere på et nært samspill mellom nyhetsmedier og populærkulturelle fremstillinger. At det er tette bånd mellom fremstillinger i nyhetsmedier og i serier og film er godt dokumentert (se for eksempel Feltmate 2013; Laycock 2013; Weldes and Rowley 2015). I tillegg til å se på bånd av denne typen, vil jeg i artikkelen

argumentere for at det også finnes likheter i selve formidlingen av disse fremstillingene. For å gjøre det vil jeg ta utgangspunkt i en teoretisk retning som har stått sterkt i medie- og kommunikasjonsstudier, nemlig framing- eller innrammings-teori.

### *Framing / innramming*<sup>9</sup>

I mediestudier analyseres innramming med tanke på å kartlegge hvordan menneskelig bevissthet kan påvirkes gjennom kommunikasjon og formidling av informasjon (Entman 1993:51f). I stedet for å se på det eksplisitte budskapet i en kommunisert tekst<sup>10</sup>, fokuserer innrammingsteori på hvordan dette budskapet rammes inn ved å på ulike måter å legge føringer for hvilke sammenhenger budskapet skal forstås innenfor. Entman beskriver hvordan en slik påvirkning virker ved at noen deler av virkeligheten gjøres viktigere enn andre og dermed fremmes spesifikke problemdefinisjoner, årsakssammenhenger, moralske evalueringer og / eller anbefalte løsninger (1993:52). Innramming fungerer (ideelt sett) ved at mottakeren av en kommunikativ tekst mentalt aktiverer en spesifikk kognitiv ramme<sup>11</sup> som hjelper med å sette teksten inn i en større sammenheng og bidrar til at mottakeren selv fyller inn tolkninger og resonnementer som ikke er eksplisitt inkludert i teksten i seg selv (van Gorp 2007:66). Som en enkel illustrasjon kan jeg ta en sak som dominerte høsten 2020 da denne teksten ble skrevet. Spørsmålet om nedstenging av samfunnet i forbindelse med Sars-CoV-2 ('koronaviruset') kan for eksempel potensielt oppfattes forskjellig om det settes inn i en helseramme eller en økonomisk ramme. Det sentrale poenget her er at innrammingen ikke trenger å gjøres eksplisitt. Det handler om hvilke elementer en kommunikativ tekst, som

<sup>9</sup> Jeg velger å oversette 'framing' med innramming, selv om det er vanlig å bruke den engelske termen.

<sup>10</sup> Tekst forstås her bredt og inkluderer enhver form for mediebudskap i form av skrift, lyd, bilde etc.

<sup>11</sup> En ramme kan sees på som et kognitivt skjema som angir hvordan ulike elementer henger sammen.

for eksempel en nyhetssak, inkluderer og fremhever. Om smittefare og dødstall vektlegges vil en nedstenging med stor sannsynlighet fremstå som en bedre løsning enn om arbeidsledighet og økonomisk nedgang er i fokus.

For enkelthets skyld vil jeg her definere en ramme som en organiserende idé (se Gamson og Modigliani 1989:3) som angir en bestemt oppfatning av hvordan ulike fenomener, hendelser og/eller forestillinger henger sammen. En slik ramme er ikke klart avgrenset, men bygges rundt noen sentrale antakelser om sammenhenger. Produsenten av teksten vil aldri kunne være sikker på at den intenderte rammen er den som faktisk blir aktivert. Hvilken ramme som aktiveres påvirkes av *tilgjengelighet*, hvor godt kjent en ramme er og dermed hvor tilgjengelig den er i bevisstheten til mottakeren, og *anvendbarhet*, hvor relevant og passende en ramme oppleves å være for den aktuelle saken (Scheufele 1999). Jo mer allment kjent og akseptert en ramme er, jo større er sjansen for at den aktiveres i tråd med produsentens mening. Dette betyr at selv om rammer fungerer på et individuelt nivå, kan de konseptuelt sees på som noe som eksisterer uavhengig av den enkelte (van Gorp 2007:66). Entman (1993) peker på at det finnes et sett med ofte brukte rammer på et kulturelt nivå, som anvendes både i tenkning og diskurser av de fleste innenfor en gitt kultur. Slike rammer produseres, reproduseres og opprettholdes ved at stadig nye hendelser, temaer og diskusjoner rammes inn etter de samme rammene. Et resultat av dette er at nye hendelser kategoriseres innenfor allerede etablerte kategorier mens kontekstuelle og særegne aspekter ved det enkelte tilfellet underkommuniseres. En rekke nyhetsstudier bekrefter at det finnes flere slike rammer som anvendes nokså likt i stadig nye kontekster over tid (for eksempel Semetko og Valkenburg 2000; Hervik 2017), og at dette også er relevant for saker der religion inngår. Når det kommer til religion er særlig rammer som dreier seg rundt konflikt fremtredende (Døving og Kraft 2013; Lundby og Gresaker 2015), og religion er i økende grad et omstridt tema i medieoffentligheten (Furseth 2018).

I den følgende analysen og diskusjonen av religion i de utvalgte seriene skal jeg gjøre to ting. Jeg vil argumentere for at a) serienes

skapere bruker fortellingsteknikker som er svært like nyhetsmedienes innramming, og b) de gjør dette ved å aktivt benytte seg av etablerte kulturelle rammer i et nært samspill med nyhetsmediene.

## RELIGION I CARNIVAL ROW OG LEGION

### *Carnival Row*

Carnival Row er en serie skapt av René Echevarria and Travis Beacham, produsert og utgitt av Amazon på strømmetjenesten Amazon Prime Video i 2019. Serien kan beskrives som neo-noir der krimelementer er satt i en fantasy-setting med enkelte steampunk-elementer. Carnival Row har på det skrivende tidspunkt kun én sesong bestående av åtte episoder på rundt en time hver. Seriens hovedperson, Rycroft Philostrate, spilles av Orlando Bloom.

Handlingen i Carnival Row er lagt til en fiktiv verden der mennesker og mytiske vesener lever side om side i byen ‘The Burgue’, hovedstaden i ‘The Republic of the Burgue’, et rike som til forveksling ligner Det britiske imperiet fra 1800-tallet. Menneskelede stormakter har utkjempet en rekke kriger i verden, blant annet på feenes (fairies) kontinent Tirnanoc. Som et resultat av disse krigene finner en rekke flyktninger av ulike raser som feer, kobolder og fauner veien til The Burgue, noe som fører til sterke spenninger i byen. Serien spiller nokså utilslørt på problemstillinger knyttet til flyktninger, innvandring og rasisme som vi kjenner fra samtiden. Religiøse elementer brukes aktivt og er tett modellert på virkelige religiøse tradisjoner. Dette gjelder særlig majoritetsreligionen i republikken, som er en direkte parallell til kristendommen. Sentral i denne religionen er ‘Martyren’, en frelserskikkelse som ble hengt. Billedlige fremstillinger av Martyren er til forveksling like krusifikser, med unntak av at det ikke er noe kors, men en renneløkke. Også språklig er likheten med kristendommen slående, ved for eksempel uttrykk som ‘By the Martyr’s Noose’ og lignende utsagn seriens karakterer kommer med i ulike sammenhenger. Religionen har i det store og hele liten betydning for handlingen, men ser primært ut

til å fylle en rolle i å gi inntrykk av en troverdig og kompleks verden.<sup>12</sup> Jeg skal ikke her gå nærmere inn på seriens sentrale handling, som dreier seg om etterforskningen av en rekke mord. Jeg vil derimot se på en helt konkret bruk av religion som et narrativt virkemiddel for å motivere og forklare en hendelse som blir helt sentral for seriens kulminasjon i siste episode, nemlig attentatforsøket på 'Kanselleren', en rolle modellert direkte på statsministeren i et britisklignende politisk system.

### *En radikaliseringshistorie*

Da kanselerens sønn blir kidnappet, får kusken Quill sparken for ikke å ha passet bedre på ham. Quill, som er en faun, har ingen annen måte å livnære seg på enn å spise det han kan finne i søppelbøtter. En dag kommer han til et suppekjøkken der en gruppe fauner deler ut mat. Sammen med en skål suppe blir han også gitt en liten bok, «the cyphers», og bedt om å lese denne. Vi får høre at hans mor pleide å fortelle fra denne boken da han var liten, men at han ikke hadde noe forhold til den nå. Quill leser boken og oppsøker gruppen igjen. Han vil vite mer og slutter seg til gruppen. Neste gang vi ser Quill er det som del av et opptog gjennom byen der gruppens medlemmer pisker seg selv til blods og høylytt ber «Den Skjulte» om å vise dem sitt ansikt. Quill er en aktiv deltaker. Senere blir opptoget møtt med fiendtlige tilrop fra mennesker, og en av tilhørerne, som er en arbeidsformann kjent fra andre critch-fiendtlige sammenhenger, slår ned en av gruppens medlemmer, tar piskens hans og pisker ham hardt mens han overøser gruppen med skjellsord. Quill vil gripe inn, men blir holdt tilbake av gruppens leder, Cabal.

Senere sitter Quill og Cabal sammen i gruppens mørke lokaler. Cabal sier til Quill at han er utvalgt og har et oppdrag, men at han først må vise seg verdig. Inn føres arbeidsformannen fra tidligere, bundet og

<sup>12</sup> Det er i denne sammenhengen interessant at de fleste eksplisitte referansene til religion kommer i første episode, når seriens fiktive verden etableres for seeren (jf. Plate 2017 om religion som del av verdensbygging i film). I senere episoder er det langt mellom denne typen referanser.



tvunget på knærne foran dem. «De har løftet hånden mot oss for mange ganger», sier Cabal. «Nå er det vår tur. Blod for blod». Selv om mannen trygler for sitt liv og ber dem om å tenke på at han har en familie, så stålsetter Quill seg og dreper ham med en stor stein. Quill vet nå at han er utvalgt for et viktig oppdrag, men han føler seg svak. Han blir bedt om å knele og rense seg gjennom bønn. Kort tid etterpå ser vi at Quill dreper en av kanselerens tjenere og tar uniformen hans. Det hele kulminerer i at han tar seg inn i kanselerens bolig og stikker ham gjentatte ganger med en kniv. Attentatforsøket er fullført og han blir overmannet av vakter og arrestert.

Det er påfallende hvor effektivt denne historien formidles. Quill er en bifigur og hans historie har lite å gjøre med seriens sentrale handling, utover at den muliggjør et attentatforsøk som gir seriens antagonister anledning til å fremme egen agenda. Derfor bruker serieskaperne heller ikke mer tid enn absolutt nødvendig på denne historien. Dette blir tydelig når den brytes ned i enkeltscener:

- Scene 1:** Episode 2, 14:35 – 15:33 (58 sekunder): Quill får sparken
- Scene 2:** Episode 5, 11:51 – 13:17 (1 minutt, 26 sekunder): Quill finner suppekjøkkenet og får boken.
- Scene 3:** Episode 5, 40:31 – 41:21 (50 sekunder): Quill har lest og vil vite mer
- Scene 4:** Episode 6, 08:57 – 09:17 (20 sekunder): Quill deltar i opptog, pisker seg selv
- Scene 5:** Episode 6, 26:20 – 27:34 (1 minutt, 14 sekunder): Quill ser at en av gruppens medlemmer blir angrepet og mishandlet
- Scene 6:** Episode 7, 41:10 – 43:13, (2 minutter, 2 sekunder): Quill utvelges og begår drap for å vise seg verdig
- Scene 7:** Episode 8, 00:10 – 01:02 (58 sekunder): Quill bearbeides videre og dreper igjen
- Scene 8:** Episode 8, 16:59 – 18:15 (1 minutt, 16 sekunder): Quill gjennomfører attentatforsøket

Gjennom åtte veldig korte scener, ofte rundt ett minutt i lengde, fortelles altså historien om hvordan Quill går gjennom en radikaliseringsprosess. Fra å ha en fast jobb hos byens kanseler til å være villig til å drepe og ofre sitt eget liv i religionens navn. Flere elementer inngår i dette. Diskriminering og fattigdom er viktig, men det er religion som utgjør den sentrale faktoren som forklarer og motiverer radikaliseringsprosessen. Det som muliggjør en slik effektiv formidling, er at forestillingen om religiøs radikalisering er en velkjent og hyppig brukt forklaringsmodell fra vår samtidige mediediskurs.

### *Religiøs radikalisering som etablert nyhetsramme*

I årene som fulgte terrorangrepet mot World Trade Centre i New York 11. September 2001 ser vi at 'radikalisering' vokste frem som et stadig mer brukt begrep i internasjonale nyhetsmedier (Sedgwick 2010:480). Kjernen i radikaliseringsrammen i slike sammenhenger er at terrorisme i hovedsak skyldes at enkeltmennesker, innad i vestlige land, går gjennom en religiøs radikaliseringsprosess.<sup>13</sup> Det prototypiske offeret for radikaliseringsprosessen er en ung mann<sup>14</sup> som er sosialt og/eller sosio-økonomisk marginalisert og kjenner et sterkt utenforskap (se for eksempel Larsen 2019:311). Denne personen, som gjerne i utgangspunktet har en løs, kulturell tilknytning til religion (oftest islam), blir fanget opp av og påvirket av ekstreme, religiøse grupperinger som tilbyr fellesskap og en høyere mening, men også aktivt bearbeider ham ved hjelp av religiøse virkemidler (se Dingley og Hermann 2017:1004). Endepunktet for denne prosessen er at radikaliserede mennesker er villige til å bruke vold og i mange tilfeller også gi sitt eget liv (se for eksempel Kruglanski

<sup>13</sup> Termen radikalisering kan brukes på mange måter og er ikke nødvendigvis i seg selv knyttet til religion. Men religiøs radikalisering, i forbindelse med vold og terror, har fått mye oppmerksomhet i nyhetsmediene sammenlignet med andre former for radikalisering.

<sup>14</sup> Kvinner kan også inngå i radikaliseringsrammen, men sjeldnere i rollen som aktive terrorister. Særlig i etterkant av at terrororganisasjonen IS kollapset har kvinner som reiste fra vestlige land til IS sine områder i Syria stått i sentrum for mange av nyhets-sakene knyttet til radikaliseringsprosesser. Disse skiller seg likevel litt fra radikaliseringsrammen som årsaksforklaring for terror.

et al. 2014; Neumann 2008). Mark Sedgwick, som har undersøkt hvordan termen radikalisering brukes i engelskspråklige medier, hevder at dette nå er en allestedsværende forklaring på «what goes on before the bomb goes off» (2010:479). Han viser til at bruken av termen tiltok rundt 2005, i all hovedsak knyttet opp mot islam<sup>15</sup>, og at den i stor grad tok over for eksisterende nyhetsdiskurser rundt terrorisme som gjerne fokuserte på kontekstuelle og ideologiske årsaker.

Forstått innenfor et innrammingsperspektiv vil radikaliseringsrammen fungere som en ramme som angir en spesifikk forståelse av terrorhendelser og lar publikum selv skape mening i det som skjer ved hjelp av etablerte og bredt anvendelige forståelser av årsakssammenhengen. Ifølge denne rammen er den viktigste årsaken til terrorhendelser altså å finne i prosesser der marginaliserte mennesker gradvis overtar en ekstrem religion/ideologi som legitimerer vold. Oftest er denne prosessen et resultat av bevisst rekruttering og indoktrinering fra radikale religiøse grupper. Radikaliseringsrammen fremhever også faren for at terror på denne måten kan komme «innenfra» et samfunn.

Selv om denne rammen i utgangspunktet springer ut av virkelige hendelser, viser en rekke studier at rammen i stor grad løsrives fra disse hendelsene. Bruken av radikaliseringsrammen a) overforenkler og dekontekstualiserer kompliserte forhold (se Falkheimer og Olsson 2015), b) overdriver likheter mellom religiøse (særlig islamistiske) terrorgrupper (se Herbert 2009:392), og c) anvendes hyppig selv i situasjoner hvor det ikke nødvendigvis er dekning for å si at det har funnet sted noen relevant radikaliseringsprosess (se Dingley og Hermann 2017). Peter Hervik (2017) viser for eksempel hvordan danske medier anvendte en radikaliseringsramme for å forklare en skyteepisode i København i 2015, selv om han mener det var lite dekning for en slik forståelse av hendelsen. Hervik skriver videre at radikaliseringsrammen har fått hegemonisk status som forklaringsmodell for terrorhendelser:

<sup>15</sup> Men ikke begrenset til islam alene.

No longer does radicalization refer to what factually goes on before the bomb goes off, but popular feelings of what goes on before the bomb goes off. Facts that are inconsistent with the hegemonic thinking go unnoticed or are ignored or twisted (Gal 2005, 38). (Hervik 2017:5)

Sumiala med flere (2018) peker i sin analyse av terrorangrepet på Charlie Hebdo i 2015 på at samtidige endringer i medielandskapet videre bidrar til å resirkulerte og forsterke allerede etablerte rammer knyttet til terrorhendelser. Mediene må i større grad manøvrere i et landskap der publikum aktivt bidrar 'live' både gjennom kommentarer og gjennom publisering av selvprodusert materiale. Den økte farten og samhandlingen involvert i moderne nyhetsjournalistikk gjør det vanskelig å etablere «solide narrative rammer» og fører heller til at allerede etablerte rammer, som radikalisering, anvendes fortløpende for å gi mening til det som skjer (Sumiala et al. 2018:119). Radikalisering er altså en godt kjent og hyppig brukt nyhetsramme som kontinuerlig brukes av nyhetsmedier når de skal formidle og fortolke terrorhendelser.

Hvis vi ser tilbake på Quills historie som den formidles i *Carnival Row*, så ser vi at de grunnleggende elementene i radikaliseringsrammen er lett gjenkjennelige i de korte scenene vi presenteres for. Som jeg vil komme nærmere tilbake til senere, er det nettopp fordi denne rammen er så velkjent at Quills vei til terrorisme fremstår som troverdig og gjenkjennelig.

### *Legion*

Serien *Legion* strakk seg over tre sesonger fra 2017 til 2019 og er (løst) basert på superhelten Legion fra Marvels X-Men-univers.<sup>16</sup> I serien møter vi David Haller, en ung mann som er tidlig diagnostisert med schizofreni, men som egentlig er en mektig mutant med evnen til å endre virkeligheten, i tillegg til å lese og påvirke andres tanker. Serien kan karakteriseres som en psykologisk thriller<sup>17</sup>, og spiller bevisst på

<sup>16</sup> Basert på tegneserien. Legion har ikke noe å gjøre med ulike filmatiseringer av X-Men-universet.

en usikkerhet rundt Davids mentale helse og på flytende grenser mellom fantasi og virkelighet. Davids rolle som protagonist er under konstant utvikling gjennom serien, og i sesong tre fyller han i hovedsak også rollen som seriens antagonist. Davids ustabile psyke og enorme krefter truer med å ødelegge verden og seriens øvrige hovedpersoner slår seg sammen mot ham for å hindre dette.

Sesong tre innledes med at David har etablert et kollektiv med unge mennesker som på ulikt vis har kommet til ham for å få hjelp. Han gir dem «fred og kjærlighet», mest i form av et narkotisk stoff han produserer ved hjelp av kreftene sine, og til gjengjeld gir de ham den bekreftelsen og kjærligheten han så desperat søker. Utover i sesongen vil flere av disse utvikle seg til å bli fanatiske tilhengere av David som er villig til å drepe og bli drept for hans skyld.

Serien spiller på en rekke ulike motiver, både visuelt og auditivt, som knytter dette kollektivet til (sent) sekstitalls hippiekultur. Musikken, klærne og måten karakterene snakker sammen på bygger alle opp rundt dette. Vel så viktig er måten serien knytter disse elementene opp til velkjente forestillinger om hjernevaskende religiøse sekter.

Selv om verken religion eller religiøse forestillinger spiller en stor rolle i handlingen, brukes religiøs symbolikk aktivt i forbindelse med Davids kollektiv. David selv omtaler seg selv ved mange anledninger som en gud<sup>18</sup> og særlig i første episode i sesong tre (der kollektivet introduseres for første gang) ser serien bevisst ut til å spille på at David har en ‘frelser’-rolle. Det første møtet ved kollektivet får vi gjennom ‘Switch’, en ung kvinne som kan reise i tid, som finner en rekke beskjedne som ber henne om å finne ‘den gravide jomfruen’ som fremstilles ved et symbol som har klare likheter med fremstillinger av

<sup>17</sup> Serien kategoriseres innenfor en rekke ulike sjangere som blant annet science fiction, drama, psykologisk triller og psykologisk skrekk på ulike steder som FOX+, Wikipedia, Google og IMBD.

<sup>18</sup> Enten direkte: «Svar Gud. Jeg er Gud!» (S3E4: 42:42–50) eller indirekte «Jeg sa at jeg er alfa og omega» (S3E4: 13:18).

Jomfru Maria.<sup>19</sup> David selv vektlegger at han er 33 år, han omtales konsekvent som kollektivets far, og den tidsreisende jenta tas inn i kollektivet ved å gis et nytt navn. Vel så fremtredende er koblingen til østlige religioner, særlig til hinduisme. På en måte som godt samsvarer med fascinasjonen for det østlige i hippiekulturen, finner vi gjennom musikken, estetikken og symbolikken klare forbindelser med hinduisme. Davids klesdrakt er tydelig indiskinspirert og gir assosiasjoner til klassiske guru-fremstillinger. Vi finner David ved flere anledninger i lotus-stilling, svevende høyt over bakken. Og ved en anledning tar han selv en eksplisitt guddommelig form med flere armer.

Fokus for denne artikkelen er ikke David i seg selv, men de av hans tilhengere som er villige til å drepe for ham. Kollektivets vekt på fred og kjærlighet kontrasteres sterkt ved at en rekke av de unge kvinnene ved flere anledninger fremstilles som blodtørstige og fanatiske, som er klare til å drepe for David med kniver og kjøttøkser. Flere av disse unge kvinnene blir også drept som et resultat. Tilknytningen til David og hans kollektiv er så sterk at de smilende gir og tar liv.

*«Den farlige sekten» – religiøs hjernevask som etablert nyhetsramme*  
I Legion blir unge, sårbare mennesker tatt opp i et kollektiv bygget rundt en karismatisk leder som presenterer seg selv som en guddommelig farsfigur. Her spiller serien bevisst på en velkjent forestilling fra nyhetsmediene, nemlig det jeg vil kalle «den farlige sekten». Den farlige sekten er en veletablert nyhetsramme som har sirkulert lenge i internasjonale nyhetsmedier (se Introvigne 2000), men i likhet med andre slike rammer blir den kontinuerlig reproduisert ved å anvendes på stadig nye saker. Elementer i denne rammen er at en religiøs gruppering, sentrert rundt en eller et fåtall karismatiske ledere, rekrutterer og avsondrer medlemmer fra samfunnet og utsetter dem for sterk ideologisk påvirkning. Som et resultat av dette aksepterer medlemmene ledernes absolutte autoritet og blir i verste fall villige til å både drepe og ofre

<sup>19</sup> Symbolet i seg selv er verdt å nevne. Det kan både sees som en gravid kvinne med en glorie og som en vagina. Den gravide jomfruen er en av seriens karakterer, men den kristne allegorien er fremtredende.

sine egne liv i gruppens navn. Gruppen betegnes gjerne som en ‘sekt’ (på engelsk i hovedsakelig som ‘cult’<sup>20</sup>) og prosessen der medlemmene integreres i gruppen betegnes ofte som ‘hjernevasking’<sup>21</sup> eller ‘indoktrinering’. Ledernes motivasjoner kan variere, men en blanding av religiøse motiver, makt, penger og seksualitet går igjen.

Som nyhetsramme er dette en effektiv måte å formidle hvordan komplekse og ulike hendelser rundt om i verden skal forstås. Koblingen mellom religion, en lukket gruppe og karismatiske ledere på den ene siden og vold, drap og selvdrap på den andre gir oss som publikum et rammeverk for å forstå hendelser som ellers vil kunne fremstå som meningsløse. Vi kjenner denne koblingen godt gjennom store, profilerte nyhetssaker som masseselv mordene knyttet til The Peoples Temple Agricultural Project / Jonestown (Hall 2004) og Heaven’s Gate (Wessinger 2000:229–252), drapene og selvmordene til The Order of the Solar Temple, beleiringen av The Branch Davidians i Waco (Tabor og Gallagher 1995) eller Aum Shinrikyōs gassangrep på Tokyos undergrunnsbane i 1995 (Baffelli 2018). Her i Norge vil kanskje drapet i Knutby være det mest kjente eksemplet på bruk av en slik nyhetsramme. Nyhetsmediene fokuserte i denne saken sterkt på praksiser i Knutbys Filadelfiamenighet som bakgrunnen for hvorfor en kvinne under instruksjoner fra den norske pastoren Helge Fossmo<sup>22</sup>, drepte sistnevntes kone og skjøt og skadet en nabo. Norske nyhetsmedier omtaler menigheten på ulike måter, men særlig betegnelsen ‘sekt’ går igjen i en rekke saker, og både drapskvinnen og menighetens medlemmer omtales som hjernevaskede i en rekke nyhetssaker (se for eksempel Johsrud 2004).

<sup>20</sup> Den nøyaktige betydningen av termene *sekt* og *cult/kult* og forholdet mellom dem er omdiskutert, og de brukes ofte om hverandre i dagligtale og ulike mediefremstillinger. Det er likevel en klar tendens til at sekt på norsk og cult på engelsk brukes på tilnærmet lik måte, i alle fall i nyhetsmediene.

<sup>21</sup> Selv om det ser ut til å være en dreining bort fra at journalistene eksplisitt selv bruker dette ordet, mer om det under.

<sup>22</sup> Fossmo ble dømt for medvirkning til drap og drapsforsøk.

Fremstillingen av Davids sekt i Legion spiller helt bevisst<sup>23</sup> på et av de mest kjente eksemplene på ‘den farlige sekten’, nemlig Charles Mansons ‘familie’. Dette var et kollektiv av unge mennesker, i hovedsak kvinner ledet av og sentrert rundt Manson. Denne gruppen, som ofte omtales som en dommedagssekt / doomsday cult (se for eksempel Wikipedia), sto i 1969 bak ni drap i Los Angelesområdet. Manson, som trakk på forestillinger fra scientologien, okkultisme og fra science fiction, beordret drapene som ledd i sin visjon om en rasekrig som ville gi gruppen en dominerende stilling i det kommende samfunnet. Legions fremstilling har klare likheter med denne gruppen gjennom estetikk, klesdrakt og musikk fra hippietiden, at gruppen er organisert som et kollektiv av unge mennesker, bruk av familiemetaforer og ikke minst at de som er villige til å drepe for David er unge kvinner. De siste årene har Charles Manson ofte vært fremme i offentligheten i forbindelse med søknader om løslatelse. Hans død i 2017 ble også bredt dekket. Mansons ‘familie’ er i tillegg veletablert i populærkulturen, kanskje best illustrert gjennom den prisbelønte spillefilmen *Once Upon a Time in Hollywood* (2019) av Quentin Tarantino, der en alternativ versjon av hendelsene inngår i filmens handling.<sup>24</sup>

En helt sentral del av denne nyhetsrammen er at slike sekter har en enorm makt over sine medlemmer. Som nevnt er ofte begrepet hjernevasking helt sentralt i disse fremstillingene. Hjernevasking er et sterkt omdiskutert begrep, både i medier og i forskning, og særlig fra religionsvitenskapen har hjernevaskbegrepet blitt sterkt kritisert. Opprinnelig ble hjernevasking lansert som begrep for å forklare hvorfor noen lot seg ‘omvende’ til kommunisme, men ble på 1970- og 80-tallet mer og mer anvendt på de mange nyreligiøse gruppene som oppsto i USA og aktivt rekrutterte ungdommer (Introvigne 2014:304f.). Begrepet tar utgangspunkt i at (unge) mennesker er sårbare og passive ofre

<sup>23</sup> At det er bevisst knyttet til Mansons gruppe går nokså klart frem i selve serien, men bekreftes i rulleteksten der flere av de unge jentene bare omtales som Manson Girl #1, Manson Girl #2 etc.

<sup>24</sup> I det hele tatt har vi sett mye til Charles Manson i populærkulturen de siste årene. I tillegg til Tarantinos versjon finner vi også fremstillinger av Manson for eksempel i sesong 2 av serien *Mindhunter* (2019) og i filmen *Chalie Says* (2018).



for bevisst manipulering fra religiøse ledere. Også i Norge har vi sett stor uenighet rundt dette begrepet (Ringnes og Ulland 2014), men det brukes fremdeles aktivt som del av nyhetsframstillinger.

Flere forskere har kritisert nyhetsmedienes bruk av denne rammen fordi den tenderer mot å kategorisere svært ulike religiøse grupper og praksiser som likere enn det er grunnlag for, og også for å fremheve og overdrive problematiske og potensielt farlige aspekter ved gruppene som beskrives (Cowan og Hadden 2004; Goodwin 2018; Laycock 2013). Dette gjelder særlig for nyreligiøse grupper, som ofte presenteres stereotyp og overforenklet både i nyhetsmedier og i populærkulturelle framstillinger.

#### BRUKEN AV INNRAMMING SOM EFFEKTIV HISTORIEFORTELLING

##### *Oppmerksomhet som begrenset ressurs*

Den amerikanske økonomen og psykologen Herbert A. Simon beskrev i 1971 det han så som en av de sentrale utfordringene ved det raskt voksende informasjonssamfunnet. Ved å anvende en helt grunnleggende økonomisk modell om tilbud og etterspørsel på informasjon og databehandling, la han grunnlaget for en analytisk innfallsvinkel som ofte betegnes som ‘oppmerksomhetsøkonomi’. I et samfunn der informasjon er i overflod, skriver Simon, er oppmerksomhet en begrenset ressurs (1971:40–41). Med begrenset oppmerksomhet har ikke mennesker mulighet til å ta inn den overfloden av informasjon som finnes rundt dem. Oppmerksomheten må derfor forvaltes ved at den fordeles mest mulig effektivt. Dette er et egnet rammeverk for å forstå noen av sidene involvert i valgene som tas når en historie fortelles gjennom en TV-serie, og også for å forstå hvorfor religiøse elementer og forståelsesrammer er særlig effektive ressurser i slike serier. Jeg vil i denne sammenhengen skille mellom en *ytre oppmerksomhetsøkonomi*, der en serie konkurrerer med andre produkter om publikums begrensede oppmerksomhet, og en *indre oppmerksomhetsøkonomi* der informasjon må

prioriteres i selve formidlingen for å unngå at publikum overveldes av informasjon.

At religion er en effektiv ressurs i populærkulturens ytre oppmerksomhetsøkonomi er velkjent. Endsjø og Lied peker på hvordan bruk av motiver og forestillinger fra det religiøse feltet er særlig egnet for å fange og holde på publikums oppmerksomhet. Religionene tilbyr visuelt slående, følelsesmessig sterke, grenseoverskridende og kontralogiske elementer som «er så oppsiktsvekkende at de bryter gjennom støyen» og bidrar til at et medieprodukt skiller seg ut i mengden av konkurrerende produkter (Endsjø og Lied 2011:186). En slik funksjon ser vi tydelig både i *Carnival Row* og *Legion*. For eksempel i selvpiskingen til Quill som er både visuelt og følelsesmessig sterk, eller i Davids manipulering av virkeligheten der han både verbalt og visuelt stiler seg selv som guddommelig.

Men det er den indre oppmerksomhetsøkonomien jeg vil konsentrere meg om videre. En TV-serie vil ha begrenset tid til rådighet for å fortelle sine historier. I produksjonen av en slik serie vil også oppmerksomhet kunne sees som en knapp ressurs. Publikum har begrenset kapasitet til å bearbeide informasjon, og serienes format gir sjelden mer enn 30 til 60 minutter til rådighet av gangen for å bygge narrativer. Det er derfor viktig at informasjonen som gis plass, er gjenstand for en bevisst prioritering knyttet til hva slags historie som fortelles. Hvis en serie ønsker å fortelle flere parallelle historier, så må mengden informasjon spres mellom dem, og siden publikums oppmerksomhet er begrenset gjør dette at jo flere historier som fortelles, jo enklere må de fremstilles. Derfor vil historiene som er mest sentrale for seriens hovedhandling prioriteres med tanke på tid og informasjon, særlig dersom disse skal fremstå som spennende og troverdige. Eventuelle sidehistorier, som ikke er direkte relevante for denne hovedhandlingen, vil som regel måtte formidles så enkelt som mulig for å gi publikum mulighet til å holde hovedhandlingen fast i oppmerksomheten. Dette gir følgende utfordring: Hvordan kan sidehistorier formidles enkelt og effektivt uten at de samtidig fremstår som lite troverdige og uinteressante, og uten at de tar for mye tid og oppmerksomhet fra den sentrale fortellingen?

*Innramming som narrativt virkemiddel*

Innrammingsteori er primært utviklet med tanke på å analysere og forstå hvordan virkelige hendelser passes inn i faste tolkningskjemaer. Men innramming kan også sees på som et kraftfullt narrativt virkemiddel som langt på vei tilbyr en løsning på noen av utfordringene knyttet til begrenset anledning til å fortelle komplekse historier. Ved å bevisst aktivere etablerte rammer kan en fortelling formidles *effektivt*, gjennom at det meste av den nødvendige informasjonen allerede finnes hos mottakeren og vil derfor ikke måtte ta opp tid i selve serien, og det som formidles vil ha *troverdighet*, gjennom en direkte kobling til den virkelige verden som den blir formidlet gjennom nyhetsmediene. Jeg vil analysere dette litt nærmere ved å gå inn i den konkrete bruken i de utvalgte seriene.

Innramming fungerer altså gjennom aktivering av kognitive skjemaer, som angir forklaringer på hvordan ting henger sammen og gjør at vi kan se ulike hendelser som uttrykk for lignende fenomener. Aktivering skjer ved hjelp av gjenkjennelse, basert på hvor tilgjengelig og anvendelig den aktuelle rammen er hos den enkelte. En slik aktivering kan skje ved hjelp av enkeltord, bilder, musikk eller andre elementer som ved å inngå i rammen assosiativt fremkaller hele rammen i mottakerens bevissthet (Fillmore 1976:25). I *Legion* ser vi at ‘farlig sekt’-rammen aktiveres på ulike måter. Ordet ‘cult’ brukes flere ganger, og i et fascinerende tilfelle av meta-kommunikasjon gjøres dette eksplisitt allerede i den første episoden vi møter Davids kollektiv. Der stiller Switch spørsmålet «Is this a cult?». «Yes», er det enkle og korte svaret hun får (S3E1, 17:35). Som vi allerede har sett, brukes musikk, klesdrakt og religiøse elementer også konsekvent på en måte som fremkaller denne rammen. Resultatet av dette er at når flere av sektens medlemmer begynner å trekke kniver og prøve å drepe på vegne av David, så fremstår dette som troverdig for oss, fordi vi vet at det er det som skjer med medlemmer av farlige sekter. Denne formidlingen er uhyre effektiv fordi vi ikke i det hele tatt egentlig får vite noe om disse jentene. De fleste av dem blir ikke en gang gitt navn, på tross av at de er med i flere episoder og deltar i sentrale action-sekvenser. For

serieskaperne blir dette en måte å oppnå gode og oppsiktsvekkende scener, men uten at et eneste minutt tas bort fra den sentrale handlingen sentrert rundt David. Kvinnene fremstår som ekte personer, på tross av at deres fortelling egentlig aldri presenteres.

Carnival Row velger en annen innfallsvinkel ved å fortelle en personlig historie, men virkemidlene er i all hovedsak de samme. Quills radikalisering fortelles gjennom veldig korte scener der vi får et minimum med informasjon. Likevel er de små glimtene vi får nok til å aktivere den etablerte rammen. Vi trenger ikke å vises mer enn at en desperat mann får en religiøs bok på et suppekjøkken for å godta at han blir et fanatisk medlem av en ekstrem religiøs gruppe. Det er troverdig fordi vi vet at dette 'skjer hele tiden i virkeligheten' ved at marginaliserte mennesker fanges opp og gis fellesskap av religiøse grupperinger med skumle hensikter. Rammen aktiveres kontinuerlig også gjennom løsrevne brokker av gjenkjennelig religiøs språkbruk. Quill «renses gjennom bønn», vi hører om en skjult gud, om hellig pust og om hvordan legemeet er svakt, det meste av tiden i sammenheng med hvordan Quill er utvalgt av Gud til å utføre attentatet. På tross av gjentatte 'religiøse' drypp, presenteres vi aldri for noen sammenhengende forestillinger. På den måten overlates publikum til å fylle inn eventuelle sammenhenger selv, mens tiden frigjøres for seriens sentrale handling. Og dette åpner også for en annen viktig side ved bruken av blant annet religion i innramming. Ved nettopp å ikke fylle det vi ser med konkret meningsinnhold, åpnes det for at mottakeren aktivt kan trekke på sine tanker og erfaringer med religiøs symbolikk. Religiøst symbolispråk er i utgangspunktet ugjennomsiktig og tvetydig i den forstand at det alltid vil ligge potensielle lag av mening som ikke lar seg uttømme (Ricoeur 1967:15) noe som gjør at gjenkjennelige, religiøse elementer (også løsrevet fra en konkret kontekst) vil bære med seg et rikt, potensielt meningsinnhold. Så nettopp ved at innhold og symbolikk i seriens religioner ikke eksplisitt utlegges, blir resultatet (muligens litt paradoksalt) at de virker mer komplekse og rikere enn det ville vært mulig å oppnå gjennom å bruke tid på forklaring.

*Om rammene*

På tross av veldig ulike uttrykk er radikaliseringsrammen og sektrammen grunnleggende like. Hvis vi bryter ned rammene i noen av deres enkeltelementer ser vi klare likheter i typen *hendelser* rammen forklarer, i hva slags *roller* de involverte aktørene tillegges og i hvilken *årsaks-sammenheng* som oppgis å ligge under.

I begge rammene er det brutale voldshandlinger som forklares. Enten det er drap, terrorangrep, kollektive selvmord eller andre konflikt- og voldsepisoder så er dette hendelser som i utgangspunktet kan fremstå som uforståelige. Begge rammene tilbyr en lignende overordnet sammenheng der spørsmålet om hvordan vanlige mennesker kan være i stand til å ta andres liv og kanskje i like stor grad være villig til å oppgi sitt gis en troverdig forklaring.

Det er også klare likheter i roller på tvers av rammene. I begge tilfellene blir sårbare mennesker manipulert av religiøse ledere. Det moralske ansvaret ligger på disse lederne, mens de som manipuleres får en mer ambivalent moralsk status. På denne måten er det for eksempel mulig for publikum å ha sympati med Quill, på tross av handlingene han utfører. Den klareste likheten finner vi i den sentrale årsaks-sammenheng. Felles for de to rammene er forestillingen om religionens makt til å påvirke mennesker til å gjøre ting de ellers ikke ville gjort. Tanken om religion som årsak til vold er veletablert og utbredt (se for eksempel Lövheim et al. 2018:40). Rammene vi finner brukt i Carnival Row og Legion er derfor, på tross av at de inneholder svært ulike elementer og aktiveres på ulike måter, relativt like i struktur og grunnleggende forutsetninger om religion.

Det som muliggjør en slik bruk er altså at rammene er velkjente<sup>25</sup>, og at de tilsynelatende bygger på virkeligheten. Jeg sier tilsynelatende

<sup>25</sup> Som jeg viste i gjennomgangen av de konkrete rammene analysert i denne artikkelen, er disse etablert internasjonalt gjennom nyhetsdekning, i alle fall i såkalte 'vestlige' land. Det er dette som muliggjør bruken av dem i serier som er rettet mot et stort, internasjonalt marked. Dette betyr ikke at rammene nødvendigvis deles av alle, verken globalt eller innad i ulike land. Det er også mulig at rammer fra nyhetsmediene mister sin posisjon etter hvert som mennesker bruker ny teknologi, nye plattformer og alternative leverandører for å holde seg oppdaterte. Særlig hos unge kan vi se en slik

fordi kildene til denne bruken ikke primært er virkelige hendelser i seg selv, men mediernes reproduisering av etablerte rammer for å forklare dem. Det paradoksale ligger i at tilknytningen til virkeligheten muliggjøres ved at rammene i stor grad løsrives fra hendelsene de skal forklare. Nyhetsrammer antar en *generisk* form som gjør at de er anvendelige på svært ulike hendelser. Dette er som vi har sett godt dokumentert både når det kommer til radikaliseringsrammen og sektrammen. Rammene påfører svært ulike hendelser en grunnleggende likhet knyttet opp til forenklete og generaliserte forestillinger om religion. Analysen av hvordan rammene brukes i *Carnival Row* og *Legion* illustrerer dette poenget. Rammene fungerer fordi de er generiske og nettopp ikke knyttes spesifikt opp til virkeligheten. Quill blir radikaliseret av en ukjent religion som ikke har noen parallell blant virkelige religiøse tradisjoner. *Legions* hinduistiske elementer skiller seg fra religiøse elementer som har inngått i konkrete nyhetssaker der sekter begår voldelige handlinger. Koblingen til vold skjer altså ikke primært gjennom spesifikke egenskaper ved den enkelte religion. Rammene representerer mekanismer som abstraheres til å gjelde for religion som generelt fenomen. Alle religioner, også fiktive, kan derfor brukes på denne måten gjennom rammeaktivering.

## KONKLUSJON

Skillet mellom fiksjon og virkelighet er komplisert<sup>26</sup> (Shapiro 1988:7). Ikke bare fordi fiksjonen henter sine elementer fra virkeligheten, men fordi virkeligheten ikke er tilgjengelig i ren form, den må formidles og fortolkes. Det betyr at når fiksjonen henter fra virkeligheten, enten det er religiøse elementer eller andre ting, så henter de primært medierte forestillinger. Denne remedieringen kan skje via religiøse institusjoner

potensiell dreining vekk fra de tradisjonelle nyhetsleverandørene, i alle fall på lengre sikt. Enn så lenge ser det likevel ut til at de etablerte nyhetsmediene har stor gjennomslagskraft, i alle fall i Skandinavia (se Toft 2019: 67, 80–82).

<sup>26</sup> Se tidligere nevnte temanummer i *Religion* for en mer utførlig diskusjon av forholdet mellom virkelighet, fiksjon og religion, for eksempel Davidsen 2016a, 2016b; Feldt 2016 jf. Feldt 2020; se også Genette 1991; Plate 2017)

og tradisjoners fremstillinger, men vel så ofte er det andre medier som er kildene også når religiøse symboler, fortellinger, figurer og forestillinger plukkes ut for bruk i populærkulturelle uttrykk. Dette er særlig relevant når elementene plukkes fra samtiden, som når det kommer til radikaliserings og nyere sekter. Siden nyhetsmediene i stor grad benytter innrammingsteknikker, og innramming fungerer ved å spille på kulturelt etablerte forestillinger som så anvendes på virkelige hendelser, så får vi en situasjon der mediene blir selvrefererende og selvforsterkende. De etablerte rammene opprettholdes ved at de sirkuleres kontinuerlig i kulturen. Dette gjør at også bruk av disse rammene i populærkulturelle uttrykk er med på å forme og opprettholde våre forestillinger (se Laycock 2013), som så igjen blir en ressurs for bruk i formidling. På denne måten bidrar også populærkulturelle fremstillinger til hvordan vi fortolker virkeligheten i et tett samspill med nyhetsmedienes fremstillinger.

Kanskje i større grad enn i nyhetsmediene, ser vi at ulike populærkulturelle uttrykk bidrar med innovasjoner og nye fremstillinger av religiøse elementer (Endsjø og Lied 2011:187–190). Ulike medier, som TV-serier, representerer et utrolig rikt spekter av fremstillinger og det er ikke hensiktsmessig å forsøke å generalisere hvordan religion presenteres her, spesielt når religion og religiøse elementer har en sentral plass i serienes handling. Det jeg derimot har pekt på i denne artikkelen er at religion også representerer en effektiv narrativ ressurs der serieskaperne frigjør verdifull tid ved å aktivere og benytte forestillingskomplekser publikum allerede har. Disse forestillingskompleksene vil ha en tendens til å være generiske og stereotypiske, fordi det er denne typen forestillinger som er mest anvendbare på tvers av ulike sammenhenger, og som dermed blir mest tilgjengelige for bruk mot et bredt publikum. Vi ser i de analyserte seriene at en overordnet, men forenklet og stereotyp, forestilling om religion som motivator for vold blir tilgjengelig gjennom bruk av velkjente nyhetsrammer. Dette springer ut av produsentenes behov for effektiv historieformidling, og ikke av noe bevisst forsøk på å fortegne religion (jf. Lundby og Gresaker 2015:104).

Det tette forholdet mellom virkelighet, nyhetsformidling og populærkulturelle uttrykk i denne typen fremstillinger bærer likevel med seg en fare for det Stuart Hall med flere kaller konvergens (1978). Konvergens i denne sammenhengen er når to eller flere aktiviteter eller hendelser knyttes sammen konseptuelt slik at de fremstår som likere og som uttrykk for det samme fenomenet. Hall peker på at samfunnsutfordringer på denne måten kan fremstå som mer fremtredende og truende enn de er «especially if by connecting one fairly harmless activity with a more threatening one, the danger implicitly is made to appear more widespread» (Hall et al. 1978:226). Om for eksempel ulike former for religiøs praksis gjennomgående fortolkes ved hjelp av konfliktrammer, både i nyheter og i ulike populærkulturelle fremstillinger, vil religion generelt kunne fremstå som uforholdsmessig problematisk i folks bevissthet.

## LITTERATUR

- Altheide, David L. og Snow, Robert P. 1979. *Media Logic*. Sage, Beverly Hills, CA.
- Baffelli, Erica 2018. Aum Shinrikyō. I Lukas Pokorny og Franz Winter (red.). *Handbook of East Asian New Religious Movements*. 193–210 (Brill Handbooks on Contemporary Religion; vol. 16). Brill, Leiden.
- Cook, Timothy E. 1998. *Governing with the news: The news media as a political institution*. University of Chicago press, Chicago.
- Cowan, Douglas E. og Hadden, Jeffrey K. 2004. God, Guns, and Grist for the Media's Mill. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 8(2), 64–82.
- Davidsen, Markus Altena 2016a. Fiction and religion: how narratives about the supernatural inspire religious belief – introducing the thematic issue, *Religion* 46(4), 489–499.
- Davidsen, Markus Altena 2016b. The religious affordance of fiction: a semiotic approach, *Religion* 46(4), 521–549.



- Dingley, James og Herman, Sean 2017. Terrorism, Radicalisation and Moral Panics: Media and Academic Analysis and Reporting of 2016 and 2017 «Terrorism». *Small Wars & Insurgencies*, 28(6), 996–1013.
- Døving, Cora Alexa og Kraft, Siv Ellen 2013. *Religion i pressen*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Endsjø, Dag Øystein og Lied, Liv Ingeborg 2011. *Det folk vil ha: Religion og populærkultur*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Entman, Robert M. 1993. Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51–58.
- Falkheimer, Jesper og Olsson, Eva-Karin 2014. Depoliticizing terror: The news framing of the terrorist attacks in Norway, 22 July 2011. *Media, War & Conflict*, 8(1), 70–85.
- Feldt, Laura 2016. «Contemporary fantasy fiction and representations of religion: playing with reality, myth, and magic in His Dark Materials and Harry Potter», *Religion*, 46(4), 550–574
- Feldt, Laura 2020. Religion, fantasyfilm og fantastiske væsener: Mediering af religion i Fantastic Beasts and Where to Find Them. *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift*, (70), 52–76.
- Feltmate, David 2013. It's Funny Because It's True? The Simpsons, Satire, and the Significance of Religious Humor in Popular Culture. *Journal of the American Academy of Religion*, 81(1), 222–248.
- Fillmore, Charles J. 1976. Frame Semantics and the Nature of language. *Annals of the New York Academy*, 280, 20–32.
- Forbes, Bruce David og Mahan, Jeffrey H. (red.). 2017. *Religion and popular culture in America*. (3. utg.). University of California Press, Oakland.
- Furseth, Inger (red.) 2018. *Religious Complexity in the Public Sphere. Comparing Nordic Countries*. Palgrave MacMillian, Basington.
- Gamson, William A. og Modigliani, Andre 1989. Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach. *American Journal of Sociology*, 95(1), 1–37.

- Geertz, Armin og Feldt, Laura 2020. Religion og medier i et religionsvidenskabeligt perspektiv. *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift*, (70), 6–37.
- Genette, Gérard 1991. «Fictional Narrative, Factual Narrative,» *Poetics Today*, 11(4), 755–774.
- Gilhus, Ingvild og Mikaelsson, Lisbeth 2001. *Nytt blikk på religion. Studiet av religion i dag*. Pax, Oslo
- Gilhus, Ingvild og Mikaelsson, Lisbeth 2005. *Kulturens refortrylling. Nyreligiøsitet i moderne samfunn*. Universitetsforlaget, Oslo
- Goodwin, Megan. 2018. Unpacking the Bunker: Sex, Abuse, and Apocalypticism in «Unbreakable Kimmy Schmidt». *Cross Currents* (New Rochelle, N.Y.), 68(2), 237–259.
- Hall, John R. 2004. *Gone From the Promised Land: Jonestown in American Cultural History*. Transaction Publishers, New Brunswick.
- Hall, Stuart, Critcher, Chas, Jefferson, Tony, Clarke, John og Roberts, Brian. 1978. *Policing the Crisis: Mugging, the State, and Law and Order*. Macmillan, London and Basingstoke.
- Herbert, Matthew 2009. The Plasticity of the Islamic Activist: Notes from the Counterterrorism Literature. *Studies in Conflict & Terrorism*, 32(5), 389–405.
- Hervik, Peter 2017. *Ten Years after the Danish Muhammad Cartoon News Stories: Terror and Radicalization as Predictable Media Events*. *Television & New Media*, 19(2), 146–154.
- Hjarvard, Stig 2008a. The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change. *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook*, 6(1), 9–26.
- Hjarvard, Stig 2008b. *En verden av medier*. Samfunnslitteratur, Frederiksberg.
- Hjarvard, Stig 2016. Mediatization and the changing authority of religion. *Media, Culture & Society*, 38(1), 8–17.
- Introvigne, Massimo 2000. Moral panics and anti-cult terrorism in Western Europe. *Terrorism and Political Violence*, 12(1), 47–59.
- Introvigne, Massimo 2014. Advocacy, brainwashing theories, and new religious movements, *Religion*, 44(2), 303–319

- Johnsrud, Ingar 2004. «– Hjernevasket til drapskvinne» VG.no. 14. april 2004. <https://www.vg.no/nyheter/utenriks/i/yv1Kpe/hjernevasket-til-drapskvinne> lest 29.11.2020
- Kraft, Siv Ellen 2017. Bad, Banal and Basic. New Age in the Norwegian News Press and Entertainment Media. I Ingvild S. Gilhus, Siv Ellen Kraft og James R. Lewis (red.). *New Age in Norway*. 65–78, Equinox eBooks Publishing, United Kingdom.
- Kruglanski, Arie W., Gelfand, Michele J., Bélanger, Jocelyn J., Sheveland, Anna, Hetiarachchi, Malkanthi og Gunaratna, Rohan 2014. The psychology of radicalization and deradicalization: How significance quest impacts violent extremism. *Political Psychology*, 35, 69–93.
- Larsen, Anna G. 2019. Threatening criminals and marginalized individuals: Frames and news conventions in reporting of radicalization and violent extremism. *Media, War & Conflict*, 12(3), 299–316.
- Laycock, Joseph 2013. Where do they get these ideas? Changing ideas of cults in the mirror of popular culture. *Journal of the American Academy of Religion*, 81(1), 80–106.
- Lundby, Knut og Gresaker, Ann Kristin 2015. Religion i mediene – Omstridt og oversett? I Inger Furseth (red.). *Religionens tilbakekomst i offentligheten?: Religion, politikk, medier, stat og sivilsamfunn i Norge siden 1980-tallet*, 69–104. Universitetsforlaget, Oslo
- Lynch, Gordon (red.) 2007. *Between sacred and profane: Researching religion and popular culture*. IB Tauris, London
- Lövheim, Mia, Jernsletten, Håkon H., Herbert, David, Lundby, Knut og Hjarvard, Stig 2018. Chapter 2 Attitudes: Tendencies and Variations. I Knut Lundby (red.). *Contesting Religion. The Media Dynamics of Cultural Conflicts in Scandinavia*, 33–49. De Gruyter, Boston.
- Mayer, Jean-François 1999. ‘Our Terrestrial Journey is Coming to an End’: The Last Voyage of the Solar Temple, (oversatt av Elijah Siegler). *Nova Religio*, 2(2): 172–196.

- Meyer, Birgit 2011. Mediation and Immediacy. Sensational Forms, Semiotic Ideologies and the Question of the Medium. *Social Anthropology*, 19(1), 23–39
- Meyer, Birgit 2013. Material mediations and religious practices of world-making. I Knut Lundby (red.). *Religion Across Media. Form Early Antiquity to Late Modernity*, 1–19. Peter Lang, New York.
- Neumann, Peter R. 2008. Introduction. *The Adelphi Papers*, 48, 5–10.
- Plate, S. Brent 2017. *Religion and Film. Cinema and the Re-Creation of the World* (2. utg). Columbia University, New York
- Ricoeur, Paul 1967. *The Symbolism of Evil*. Beacon Press, Boston.
- Ringnes, Hege Kristin og Ulland, Dagfinn 2014. Individet i religiøse sekter: Faglige synspunkter på rekruttering, medlemskap og brudd. I Lars Johan Danbolt (red.). *Religionspsykologi*, 257–271. Gyldendal Akademisk, Oslo.
- Scheufele, Dietram A. 1999. Framing as a theory of media effects. *Journal of Communication*, 49(1), 103–122.
- Schultz, Ida 2007. The journalistic gut feeling: Journalistic doxa, news habitus and orthodox news values. *Journalism practice*, 1(2), 190–207.
- Sedgwick, Mark 2010. The Concept of Radicalization as a Source of Confusion. *Terrorism and Political Violence*, 22(4), 479–494.
- Semetko, Holli A. og Valkenburg Patti M. 2000. Framing European politics: A content analysis of press and television news. *Journal of Communication*, 50(2), 395–411.
- Shapiro, Michael J. 1988. *The Politics of Representation: Writing Practices in Biography, Photography and Policy Analysis*. University of Wisconsin Press, Madison.
- Simon, Herbert A. 1971. Designing Organizations for an Information-Rich World. In Martin Greenberger (red.). *Computers, communications, and the public interest*, 38–71, The Johns Hopkins Press, Baltimore.
- Sjö, Sofia 2012. Bad religion/good spirituality? Explorations of religion in contemporary Scandinavian films. *Journal of Scandinavian Cinema*, 2(1), 33–46.

- Sjö, Sofia 2016. Madness, otherness and transformation: Exploring religion in Nordic crime films. *Journal of Religion & Film*, 20(1), artikkel 18.
- Skjoldli, Jane 2019. Paver og prester i South Park: Hva formidler serien om katolisisme? *DIN – Tidsskrift for religion og kultur*, (1), 35–64.
- Skjoldli, Jane 2020. Guder til salgs (støvete, men pent brukt). *Chaos – Skandinavisk tidsskrift for religionshistoriske studier*. 71(1), 29–64.
- Stolow, Jeremy 2005. Religion and/as media. *Theory, Culture and Society*, 22, 119–145.
- Sumiala, Johanna, Valaskivi, Katja, Tikka, Minttu og Huhtamäki, Jukka 2018. *Hybrid Media Events: The Charlie Hebdo Attacks and Global Circulation of Terrorist Violence*. Emerald Publishing Limited, Bingley.
- Sutcliffe, Steven og Gilhus, Ingvild S. 2014 [først utgitt i 2013]. *New age spirituality: Rethinking religion*. Routledge, Oxfordshire.
- Tabor, James D. og Gallagher, Eugene V. 1995. *Why Waco? Cults and the Battle for Religious Freedom in America*. University of California Press, Berkeley.
- Toft, Audun 2019. *Conflict and Entertainment: Media Influence on Religious Education in Upper Secondary School in Norway*. Doktorgradsavhandling. MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn.
- Tuchman, Gaye 1978. *Making news: A study in the construction of reality*. Free Press, New York.
- Undheim, Sissel 2019. Made Up Prophecies: Metamodern Play with Religion, Spirituality and Monomyth in the LEGO Universe. I Rebecca C. Hains og Sharon R. Mazarella. *Cultural Studies of LEGO. More than just bricks*, 97–121. Palgrave Macmillan, Cham.
- van Gorp, Baldwin 2007. The Constructionist Approach to Framing: Bringing Culture Back In. *Journal of Communication*, 57(1), 60–78.
- Weldes, Jutta og Rowley, Christina. 2015. So, how does popular culture relate to world politics? I Federica Caso og Hamilton, Caitlin (red.). *Popular Culture and World Politics. Theories, Methods and Pedagogies*, E-International Relations Publishing.

Wessinger, Catherine 2000. *How the Millennium Comes Violently: From Jonestown to Heaven's Gate*. Seven Bridges Press, New York.

ABSTRACT

This article examines how religion is represented in two high-profiled TV-shows from 2019. With basis in news studies and framing theory, I argue that established and well-known notions about religion as a motivator for violence are used actively in the analysed TV-shows. The main point of the article is that these representations of religion function as a resource for effective storytelling. By using images and connections the audience already know from the news media, these stories come across as more credible and can be told without spending too much time on explanation. The article shows that although such use functions as an effective narrative device, it also entails oversimplification and generalizations of various phenomena connected to religion. In this way popular media play together with news media in reproducing and maintaining stereotypical and simplified notions about religion.

Keywords: Religion and popular culture, framing, radicalization, cults, TV-series

Knut Lundby, *Religion i medienes grep. Medialisering i Norge*. Oslo: Universitetsforlaget, 2021 (269 sider).

Anmeldt av Audun Toft

Knut Lundby har gjennom flere tiår vært en av Norges ledende religions-sosiologer og med *Religion i medienes grep. Medialisering i Norge* gir han oss en etterlengtet bok der han trekker på stoff fra hele sin forsker-virksomhet. Boken tar for seg forholdet mellom religion og medier gjennom femti år og representerer en imponerende oversikt over tendenser, aktører og enkeltsaker. Boken er som tittelen indikerer, solid forankret i medialiseringsteori. Medialisering, som noe forenklet kan oppsummeres som en teori om at endringer i medielandskapet er en viktig faktor i endringer i samfunnet for øvrig, er gjennomgående i boken, og det er særlig medialisering av religion som får fokus. Lundbys hovedpoeng er at religionens offentlige ansikt i Norge i økende grad formateres i tråd med medienes standarder for utvalg og fremstilling og at dette på lengre sikt kan få konsekvenser for religion og religiøs praksis på ulike nivåer. Det skal likevel sies at Lundbys anliggende i denne boken primært er å se på forståelsen av religion i offentligheten, religionens 'offentlige ansikt' (s. 12), ikke å trekke konklusjoner videre om hvordan dette igjen påvirker individuell tro og praksis.

Lundby presenterer lange linjer, noe som er helt nødvendig ut fra ambisjonene om å spore samfunnsutvikling gjennom endringer i medielandskapet og det religiøse Norge. Dette gjøres likevel gjennom en rekke spesifikke saker og eksempler, og dette samspillet mellom langsiktig blick og enkeltsaker er en av bokens store styrker. Eksemplene er mange, og blir til tider veldig raskt presentert, men helhetsinntrykket mitt er at dette er et godt grep som forankrer bokens konklusjoner i konkrete hendelser og saksforhold.

Hvert av bokens seks hovedkapitler tar for seg en tidsperiode mellom 1970 og 2020 og følger samme mal. Hver av disse seks periodene presenteres med et generelt tidsbilde der viktige hendelser beskrives,

så følger en beskrivelse av det generelle medielandskapet i perioden. Den største delen av kapitlene vies religion i offentligheten, der Lundby etter en kort presentasjon av utvalgte trekk ved religion i samfunnet, viser hvordan religion og medier er vevd sammen gjennom en rekke ulike caser, eksempler og saker. Hvert kapittel avsluttes med en kort, teoretisk sammenfatning av hvordan religionens offentlige ansikt endrer seg i samspill med endringer i medielandskapet, altså *medialisering*.

I tillegg til denne struktureringen etter perioder, velger også Lundby ut to eksempler som han følger gjennom hele boken. De to fenomenene han tar for seg er NRKs radioandakt og dekningen av islam i pressen. Jeg opplever dette som et meget godt grep som synliggjør to av de viktigste trendene i dekningen av religion fra 1970 til i dag. Dekningen av kristendom har endret seg og får også mindre plass i mediene, mens islam har gått fra ikke-eksisterende i mediedekningen til å kvantitativt dominere fullstendig (i alle fall i nyhetsmediene). Lundby viser hvordan begge disse tendensene følger fra endringer i medielandskapet og synliggjør hvordan medialiseringen påvirker religionenes formatering i offentligheten ulikt.

Teoretisk er det altså medialiseringsteori som danner bakgrunnen for bokens analyser og konklusjoner. Lundby har siden årtusenskiftet vært en av de viktigste stemmene internasjonalt innenfor dette feltet og har gjennom en rekke ulike samarbeidsprosjekter vært en markant drivkraft i utviklingen av medialiseringsteori både generelt og knyttet til religion. Dette er tydelig i denne boken og bidrar til en gjennomgående faglig forankring. Likevel byr dette også på enkelte utfordringer når et omfattende, og til tider komplekst teoretisk rammeverk skal benyttes i en bok som er ment for et større publikum.

For oss som har lest Lundby en stund, er det ikke overraskende at han systematiserer stoffet ved hjelp av et sett teoretiske nøkkelbegreper som går igjen gjennom hele boken og fremheves med kursivering. Hans forkjærlighet for allitterasjon når nye høyder i denne boken der *formatering* av religion analyseres gjennom dynamikker som *forsterking*, *fortelling*, *fortegning* og *forankring* (i tillegg til at også andre begreper som *fortolkning* og *formidling* dukker opp i kursivert form). Samtidig



er jeg litt usikker på om dette grepet fungerer så godt som det er ment. Lundbys teoretiske begreper ser ut til å representere en hybrid av begreper han selv har brukt mye over lengre tid på den ene siden (som *fortelling* og *fortegning*), og Stig Hjarvard, Mette Mortensen og Mikkel Fugl Eskjærs inndeling i tre typer mediedynamikker som spiller inn i konflikter på den andre. Disse dynamikkene er *amplification*, *framing and performative agency* og *co-structuring*. Lundby oversetter og forenkler disse dynamikkene, som han selv sier (s. 22), men samtidig tilpasser han dem til sin egen begrepsforståelse og -anvendelse, som jeg mener skiller seg noe fra Hjarvard, Mortensen og Eskjærs bruk. Jeg har for eksempel veldig sansen for Lundbys syn på *forankring* når han viser til hvordan ulike aktørers bruk av medier gir ulike resultater etter hvor vidt aktørene kan forankre sine meninger i større gruppers forståelse av saken det gjelder. Likevel blir det til tider uklart hvor vidt Lundby snakker om mediernes rolle i å rekonfigurere slike maktkonstellasjoner eller om han kun snakker om hvor vidt aktører har faktisk støtte for sine syn blant mediernes publikum. I flere av disse sammenhengene opplever jeg at begrepshybriden halter litt.

I denne forbindelsen oppleves også bruken av alle de kursiverte nøkkelbegrepene til tider noe påtvunget stoffet. De kursiverte begrepene trekkes inn i så godt som alle sakene som presenteres i boken. Potensielt gir dette en helhetlig, analytisk inngang, men mengden begreper kombinert med lite plass til dypere diskusjoner gjør at potensialet ikke alltid blir realisert. Når det er sagt, så betyr ikke det at analysene som presenteres ikke står seg godt. Lundbys konklusjoner er godt begrunnet og boken står fjellstøtt i sin demonstrasjon av hvordan religionens offentlige ansikt i Norge medialiseres. Det er bare det at begrepene som skal virke forenklerende i noen tilfeller bidrar til det motsatte.

Lundby skriver selv at boken er skrevet med tanke på studenter, og den bærer til tider preg av å være en innføringsbok. Det er derfor ikke veldig dype analyser vi får presentert, men et rikt noteapparat gir rikelig med videre lesing dersom en skulle ønske å fordype seg. Gitt det store tidsspennet boken tar for seg ville det uansett vært vanskelig å skulle bruke mye plass på dybdeanalyser. Og det boken ofrer av dybde tar den

igjen i rikt monn gjennom bredde og helhetlig oversikt over et enormt felt. Det er derfor mer enn nok ny informasjon å ta med seg også for oss som arbeider mer spesifikt med religion og medier. Personlig vil jeg trekke frem Lundbys enorme kunnskap om religiøse aktørers rolle i medieutviklingen på 80- og 90-tallet som et viktig bidrag til feltet. Få kjenner dette feltet så godt som Knut Lundby. Som han selv skriver, så har han også selv vært aktør i enkelte av sakene (s. 8), men dette går ikke på bekostning av det overordnede blikket, snarere tvert imot. Et annet av bokens bidrag er beskrivelsen av de enorme endringene i medielandskapet de siste tjue årene. Dette er et enormt felt, og selv om Lundby naturlig nok ikke har detaljert kunnskap om alle sidene av det moderne, digitaliserte og mediemettede samfunnet, får vi her presentert viktige tendenser og trender helt frem til en skissering av mulige konsekvenser av koronaåret 2020.

Jeg vil anbefale denne boken på det sterkeste. For de som er interessert i religion og medier i Norge vil jeg gå så langt som å kalle den obligatorisk. Men den er også meget god lesning for de som er generelt interessert i religion i Norge, i utviklinger i medielandskapet og i norsk, nyere historie. Det er mye for de fleste i denne tilgjengelige og viktige boken om religion, medier og samfunn.

Helene K. Næss, *Maria, Guds mor: Jomfrufødselens historie*, Spartacus/Scandinavian Academic Press, 2019 (374 sider).

Anmeldt av Thomas Arentzen

Få, om noen, kan gjøre Jomfru Maria rangen stridig som mest betydningsfull kvinneskikkelse i den kristne verden – iallfall slik religionen ser ut i dag. Blant katolikker og ortodokse er hun gjenstand for en nesten bunnløs folkelig hengivenhet, og mange protestanter nærer dyp kjærlighet til og respekt for henne. Også muslimer verden over oppfatter Jesu mor som et forbilde og søker blant annet hennes hjelp mot barnløshet. Feminister har omfavnet Maria som en unik kvinnelig person i kristendommens og islams mannsdominerte verdener, mens andre feminister har forkastet henne som patriarkale religioners våte drøm av et kvinneideal. Fra første stund har hennes liv vært omstridt, innsyltet i en kompleks historie full av motsetninger og paradokser, av undertrykkelse og frigjøring. 2000 europeiske år skulle kunne leses i hennes håndflater.

Og på en måte er det dette Helene K. Næss har gjort – ikke helt, men nesten. Utrolig nok utgjør monografien *Maria, Guds mor: Jomfrufødselens historie* et aller første forsøk på å fortelle Marias historie på norsk (Jervell, Danbolt & Skjelbredds bok fra 90-tallet har ikke en like omfattende ambisjon). Bare av denne grunn alene er utgivelsen viktig. Den som har prøvd, vet hvor umulig det er å sette sammen en adekvat pensumliste om Jomfru Marias historie på norsk. Jesu mor har simpelthen ikke etterlatt seg dype nok spor i vår lokale faglitteratur. Nå har Næss begynt å fylle hullet. Og det er en vakker utgivelse, rikt illustrert med historiske Maria-bilder og gjengivelser av antikke gudinner.

Boken er delt inn i to deler: én del om Marias «formødre» og én del om Maria selv. Den første tar leseren med på en religionshistorisk reise blant et utvalg av antikkens kvinnelige guddommer. Hypotesen er at det fins en kvinnelighet i den guddommelige verden som senere med kristendommen kanaliseres inn i Maria («Theotokos»). Den andre delen

tematiserer tre historiske aspekter ved Maria-skikkelsen: jomfruen, moren og dronningen. Her inngår også et kapittel om Eva og Sophia (Visdommen) og ett om Maria Magdalena, samt en presentasjon av tidlig kristendom mer allment.

Til tross for at Koranen har en svært markant Maria-skikkelse, som også utvilsomt kunne inngått i en «jomfrufødselens historie», glimrer islam med sitt fravær. Med tanke på nyere forskning og vår egen tids interesse for vekselspillet mellom islam og kristendom virker dette eien-dommelig. Særlig ettersom Næss vier såpass mye plass til gudinner fra ulike religiøse tradisjoner og til gammeltestamentlige forestillinger, kan man spørre seg hvorfor hun utelater muslimsk Maria-venerasjon. Heller ikke moderne kristen Maria-fromhet får plass i boken; selv om de moderne katolske dogmene riktignok nevnes, oppholder fremstillingen seg nesten utelukkende i antikken/senantikken og middelalderen. Som leser savner jeg en forklaring på disse radikale valgene.

Den innledende delen om «formødrene» er omfattende. Næss viser hvilke elementer ved gudinnernes fortellinger hun mener gir gjenlyd i den senere kristne Jomfruen. Parallellene er interessante, men ikke slående. At flere av de kvinnelige guddommene både føder og ammer kan knappest overraske oss. At flere av dem sørger over en nærstående mannlig slektning, er tankevekkende, men dette aspektet ved den kristne mytologien – at Maria sørger over tapet av sin sønn – utvikler seg forholdsvis sent og dukker først opp med dikteren Romanos Meloden i det sjette århundret. Om ikke sammenhengene fremtrer som åpenbare eller nyfunne, bidrar de i det minste til å kontekstualisere fremveksten av den kristne Maria-skikkelsen. Samtidig fins det en fare ved å lete etter likheter: før eller siden blir allting mer eller mindre det samme, idet nyanser og særtrekk forvitrer. Uansett: 200 sider om andre personer før vi kommer til Maria (i en bok på under 400 sider om Maria) er i meste laget. Det betyr ikke at den første halvdelens unnlater å fylle en viktig funksjon, men slik disposisjonen ser ut nå, er det pussig at boken har fått tittelen *Maria, Guds mor*.

Fremstilling holdes oppe av et gjennomgående kjønnspektiv som gjør den aktuell og skaper en dialog med vår egen tids agendaer. Nyere

feministisk teori støtter den seg ikke til, men den fører likevel et nokså konsekvent kjønnsresonnement som handler om «det guddommelig feminine» (s. 251) og det kvinneliges plass i førkristen og kristen tradisjon. Seksualitet og kyskhet utgjør ledetråder i studien, og Næss' konklusjon fungerer som en slags variant av Anders Nygrens protestantiske teori om hvordan førkristen *eros* erstattes av kristen *agape*: Den saftige seksualiteten hos gudinnene tørker ut i den kristne Maria-skikkelsen, og alt som er igjen er en kroppsløs kjærlighet. Denne dikotomien gir knappst et rettferdig bilde av hverken antikken eller kristendommen, og den underkommuniserer paradoksalt nok kontinuiteten med det førkristne i en slags historie om seksualitetens død. Man kan saktens spørre seg hvorfor nødvendigvis Marias jomfruelighet skulle ha mer med kyskhet å gjøre enn gudinnenes jomfruelighet. At der finnes en slags familielighet, som Næss kaller det, mellom den kristne Gudsmoderen og de førkristne gudinnene, synes plausibelt. Et annet spørsmål er om ikke folk flest idag allerede kjenner til denne overfladiske likheten.

Som historiske kilder anvender Næss først og fremst tekster. Også på dette punktet gjør hun et tradisjonelt valg. Kanoniske eller semikanoniske tekster, vedtak fra kirkemøter samt kirkefedres refleksjoner danner ryggstølen i fortellingen. Konsekvensen blir en redegjørelse med få åpninger mot den kulturelle konteksten. Nyere Maria-forskning har i større grad interessert seg for helgenberetnelser og folkelig visjoner, hymner og bønner, relikvier og ikoner. Tettere omgang med forskningen (eksempelvis Shoemakers *Mary in Early Christian Faith and Devotion* eller Brubaker & Cunninghams *The Cult of the Mother of God in Byzantium*, som ikke dukker opp i bibliografien) kunne gitt boken en sterkere forankring i folkelig fromhet og forestillinger, i politiske og religiøse prosesser, og kompleksiteten i Theotokos-figuren ville kommet tydeligere til syne. Særlig problematisk blir denne bristen med tanke på at bokens innledning vasker frem en plass for den egne undersøkelsen gjennom å bedyre hvor mangelfull Maria-forskningen ellers er. Likeens fremstår det som en anelse overilt å postulere at «erkjennelsen av at kristendommen har denne doble bakgrunnen [ikke bare i jødedommen, men også i gresk-romersk kultur], bryter med det teologiske innen-

fraperspektivet» (s. 186). Det finnes knapt nok den forsker i vår tid – teologisk eller ikke – som ser disse to som parallelle kilder; snarere er der nokså stor enighet om at jødedommen (i den form som er relevant for kristendommens fremvekst) var del av gresk-romersk kultur. Undersøkelsens selvbilde som radikal og ny er ikke spesielt velfundert, for sett fra et forskerperspektiv representerer boken en nokså datert fremstilling.

Flere av studiene som Næss baserer seg på, har på grunn av påtagelige svakheter fått begrenset gjennomslag i den akademiske verden. En tettere omgang med primærkildene ville hjulpet Næss med å unnsnippe denne arven av andres brister, og hennes egen drøftelse ville blitt langt mer overbevisende. Når man leser (s. 254) at Kyrill av Alexandria demonstrerer sin misogyni med uttrykket «gjennom hvem», og på samme side får vite at Akathistos-hymnen (som anvender nøyaktig den samme «gjennom hvem»-terminologien) forvandler Maria til «et handlende subjekt som eier sin egne guddommelige kraft», skapes en argumentativ dissonans som Næss selv ikke, kan man mistenke, har kontroll over. Hverken undertrykt pike eller mektig gudinne er forøvrig en spesielt dekkende betegnelse for den senantikke Gudsmoderen; hennes jomfruelighet er full av potens, hennes livmor modellerer (uten mannlig hjelp) en kropp for Guddommen. Krast uttrykt får ikke Næss riktig øye på den historiske kompleksiteten i Theotokos-skikkelsen ettersom de historiske kildene blir stående nesten uberørte; de av ettertiden «kanoniserte» rollene (jomfru, mor og dronning) projiseres todimensjonale bakover i historien. Etter Efesos-konsilet i år 431, sier forfatteren, «fremstår [Maria] som en fiks ferdig og svært kompleks religiøs figur» (s. 13). Men hva betyr det? Hva er det som er «fiks ferdig» her? Nesten ingen ting, skulle man kunne hevde.

Med et tydeligere fokus på primærkildene kunne mange unøyaktigheter og misforståelser vært unngått. At *Salomos oder* blir til «Ode til Salomo» (s. 244), at skismaet etter Khalkedon-konsilet beskrives som at «de to mektigste byene i Østromerriket trakk seg fra det kirkelige samarbeidet» (men «da begge disse byene et par hundre år senere ble erobret av muslimene, falt problemet i realiteten bort», s. 239) og at den

gamle misoppfatningen om Nikea-konsilets utforming av Det nye testamentet gjentas (s. 190), spiller kanskje ingen større rolle for helheten; mer alvorlig for en bok om Maria er det når trosbekjennelsens del om «født av Jomfru Maria» feilaktig tilskrives det samme konsilet (s. 190).

Næss har skrevet en bok som favner vidt; den grunnleggende svakheten i *Maria, Guds mor: Jomfrufødselens historie* er at den ikke vet hvor den skal, fordi den ikke står på egne bein. Det er noe uavklart både ved verket og dets tittel; boken forteller slett ikke «jomfrufødselens historie», og halvparten dreier seg om andre personer enn «Maria, Guds mor». «Religiøse kvinneskikkelser i europeisk historie» hadde faktisk vært en mer presis tittel. Det er imidlertid uhyre sjelden at en studie med så lange linjer lykkes, for det krever ualminnelig bred kompetanse fra forfatteren og solide teorier om religiøs endring. Ettersom boken skal beskrive en «ukjent del av kristendommens opphav og utvikling», er det dog ikke klart for meg hvilket publikum den henvender seg til. Forlaget er akademisk, men det er ingen forskningsbok; Næss presenterer ingenting som er ukjent for religionshistorikere eller kirkehistorikere. Ei heller er *Maria, Guds mor* en lærebok som man kan gi studenter, i og med at den er såpass unøyaktig. Bokens store fortjeneste er at den gir lesere i Norge innblikk i historiske spørsmål som nesten ikke har vært behandlet i norsk sakprosa tidligere. Som sådan kan den fungere som en portal til videre lesning, kanskje i påvente av en mer nyansert oppfølger?

Marianne Hafnor Bøe og Anne Kalvig, *Mennesker, meninger, makter: En introduksjon til religionsvitenskap*. Oslo: Cappelen Damm AS, 2020 (277 sider).

Anmeldt av Maja Marcella Sanaker Kjærstad

Med denne boka har Marianne Hafnor Bøe og Anne Kalvig ønsket å gi en oppdatert introduksjon til religionsvitenskap tilpasset nye studenter, noe de etter min mening har klart med glans. *Mennesker, meninger, makter* gir en engasjerende og lettlest presentasjon av det mange-fasettete fagfeltet religionsvitenskap. I forordet sier forfatterne selv at de bygger videre på Ingvild S. Gilhus og Lisbeth Mikaelsson sitt arbeid i *Nytt blick på religion: Studiet av religion i dag* fra 2001. De ønsker at boka deres, på samme måte som *Nytt blick på religion* i sin tid gjorde, skal utfordre og gi grunnlag for diskusjon blant faglig interesserte. Bøe og Kalvig plasserer *Mennesker, meninger, makter* i den kulturanalytiske forskningstradisjonen som Gilhus og Mikaelsson banet vei for, men de ønsker også å oppdatere fagperspektivene som disse introduserte i 2001. Ved å inkludere et bredt spekter av nyere forskningsbidrag til feltet, samt å vie oppmerksomhet til temaer og diskusjoner som i nyere tid har preget religionsvitenskapen, lykkes forfatterne med dette prosjektet. De opererer med en vid religionsdefinisjon, og illustrerer godt det mangfoldet vi finner både i religionsbegrepet og i religionsvitenskapen som fagfelt.

Boka er først og fremst skrevet for nye studenter i religionsvitenskap, og presenterer fagfeltet på en måte tilpasset disse. Skriveprosessen har foregått i samspill med utviklingen av bachelorprogrammet Religion, kultur og samfunn ved UiS, der studenter har fått «testet» et førsteutkast av *Mennesker, meninger, makter* som pensum. Disse har kommet med tilbakemeldinger på kapitтелutkast, og på denne måten har hovedmålgruppen for boka selv vært en bidragsyter i prosessen med å ferdigstille den. Resultatet er en svært pedagogisk presentasjon av fagfeltet som trolig vil bli et både behagelig og engasjerende møte med religionsvitenskapen for nye studenter. En tanke bak den tematiske inndelingen



av stoffet er også at den skal kunne fungere som forelesningsplan. I hvert kapittel finner vi arbeids- og diskusjonsoppgaver for videre arbeid med temaene, som nok vil være et godt verktøy i kollokviesammenheng og i studenters selvstendige arbeid med pensumet. Disse oppgavene, samt hvert kapitells forslag til videre lesning, oppmuntrer til kunnskapsinnhenting som går utover innholdet i boka, og legger slik til rette for videre utforskning. Informasjonen er også gjort tydelig og tilgjengelig gjennom hvert kapitells liste med ordforklaringer og stikkordregisteret i slutten av boka.

De første kapitlene i *Mennesker, meninger, makter* tar for seg temaer som de fleste vil forvente av en innføringsbok i religionsvitenskap. Kapittel 1, «Studiet av religion» gir en kort presentasjon av ulike paradigmer og fagretninger i religionsvitenskapens historie, samt en beskrivelse av hva som kjennetegner fagfeltet. Bøe og Kalvig illustrerer godt hvordan spørsmål om definisjon av religion er viktig gjennom eksempler der religion viser seg på svært ulike måter. I kapittel 2, «Guder, makter og myter» skriver forfatterne innledningsvis at slike begreper som vi finner i kapiteltittelen har blitt nedprioritert i overgangen fra et fenomenologisk til et kulturvitenskapelig paradigme, men at en ikke «kommer utenom» at de fortsatt preger fagfeltet. Bøe og Kalvig argumenterer også for at begreper som gud og myte kan være nyttige verktøy for å avdekke mangfoldet av forestillinger som eksisterer, og kapittelet gir en presentasjon av slike forestillinger og relevante begreper, med vekt på nettopp kompleksitet og mangfold. Blant annet problematiseres gudsbegrepet gjennom et interessant eksempel, zoroasternes forhold til ilden. Gjennom kapittelet møter leseren en mengde tekstbokser om religioner som ikke tilhører de fem «verdensreligionene», religioner som bokas hovedmålgruppe ikke nødvendigvis har kjennskap til fra før av. Kapittel 3, «Sentrale fagdiskusjoner» presenterer ulike typer religionsdefinisjoner før det går videre til å legge fram fagdiskusjoner i religionsvitenskapen. Dette gjøres på en oversiktlig måte, med utgangspunkt i fire spørsmål forfatterne mener har vært viktige i utviklingen av faget, (1) «Er religion *sui generis*», (2) «Er studiet av det religiøse mennesket egentlig studiet av den religiøse mann?»,

(3) «Vil religion utspille sin rolle i møte med moderne tid?» og (4) «Hvordan er religionsbegrepet konstruert?».

I kapittel 4, «Metodemangfold», har Bøe og Kalvig gjort et godt valg ved å vie oppmerksomhet til noe som har en mindre framtredd rolle i *Nytt blikk på religion*, nemlig religionsvitenskapelige forskningsmetoder. Kapittelet tar for seg et spekter av metoder som har blitt benyttet innenfor forskningsfeltet og ulike diskusjoner knyttet til metodedilemma og forskningsetikk. Forfatterne poengterer selv at de, ved å inkludere et eget kapittel om religionsvitenskapelige forskningsmetoder, vil framheve den store betydningen metode har i religionsvitenskapen. Kapittelet kan gi nye studenter nyttig kunnskap om hvordan forskning innenfor feltet kan bli utført, samt hvilke utfordringer og dilemma en kan møte knyttet til dette. I kapittel 5, «Ritualer og religiøs praksis», møter vi ulike begreper, typologier og diskusjoner knyttet til handlingsaspektet ved religion. Kapittelet dekker, i tråd med bokas gjennomgående vide religionsdefinisjon, både former for tradisjonelle religiøse ritualer og mer hverdagslige handlinger som har en tilknytning til religion. Gjennom interessante eksempler blir også grensen mellom magi og religion diskutert, og sammenhengen mellom symboler og ritualer illustrert. I kapittel 6, «Kulturperspektiver på religion», vises og diskuteres de komplekse relasjonene mellom fenomenene religion og kultur. Kapittelet utforsker antropologer og religionsviteres bidrag til studiet av samspillet mellom fenomenene, og mulighetene som gis med et kulturanalytisk perspektiv på religion. Hvordan forholdet mellom religion og kultur tematiseres i ulike sammenhenger, blir illustrert gjennom gode eksempler fra det norske utdanningssystemet og det indiske kastesystemet.

Kapittel 7, «Religion i moderne samfunn» gjør rede for tendenser i det religiøse bildet i dag, både på samfunns- og individnivå. Det presenterer sekularisering og sakralisering som parallelle religiøse endringsprosesser i samtiden, og det viser de mangfoldige og komplekse måtene religion viser seg i samfunnet. Kapittelet tar også opp framtredd samfunnsdebatter relatert til religion, blant annet knyttet til temaet religionsfrihet. I kapittel 8, «Kjønns- og maktkritiske blikk

på religion», viderefører Bøe og Kalvig innledningsvis en viktig kritikk mot religionsvitenskapens tidligere mannsfokus, en kritikk som vi også finner i *Nytt blikk på religion*. Kapittel tittelen viser til relasjonen mellom religion, kjønn og makt, og forfatterne argumenterer for at makt er et nøkkelbegrep i forholdet mellom religion og kjønn som bør vies mer oppmerksomhet innenfor feltet. I dette kapittelet presenterer de viktige perspektiver for å forstå sammenkoblingen mellom religion, kjønn og makt, først gjennom *sosialkonstruktivisme* og *postkolonialisme*. Sistnevnte perspektiv viser forfatterne nytten av gjennom en svært interessant omtale av det samfunnsaktuelle fenomenet *femonasjonalisme*. Her viser også Bøe og Kalvig hvordan *interseksjonalitet* i nyere tid har fått oppslutning innenfor kjønnsforskning, og hvordan dette kan være et nyttig verktøy i religionsvitenskapelige studier.

I de siste kapitlene møter vi presentasjoner av særlig samfunnsaktuelle temaer i religionsvitenskapen. I «Populærkulturens religionsuttrykk», kapittel 9, viser Bøe og Kalvig, med spennende eksempler, hvordan populærkulturen er et høyst aktuelt og interessant sted å undersøke hvordan religion kommer til uttrykk. Særlig oppmerksomhet vies spillefilmen *Avatar*, tv-serien *The Handmaid's Tale* og tv-programmet *Åndenes Makt*, samt tre ulike festivaler. Med disse festivalene, nærmere bestemt «Burning Man», «Midgardsblot» og «Isogaisa» som eksempler på religionsarenaer, viser forfatterne hvordan hybride former for religion og spiritualitet kombineres med mer sekulære elementer på intrikate måter. Kapittelet om religion og populærkultur kan være kjekk lesning for nye studenter, men også en inspirasjonskilde for lærere i skolen ettersom implementeringen av fagfornyelsen fra 2020 har ført til at populærkultur har kommet inn i læreplanene for religionsfagene. Bokas tiende og siste kapittel, «Religion, økologi og materielle forståelser» tar for seg forholdet mellom religion og høyst aktuelle tematikker som natur, økologi og klimakrise, samt hvordan religionsforskningen har møtt samtidens klimarelaterte utfordringer.

*Mennesker, meninger, makter* er en spennende og lettlest innføring i religionsvitenskap, som på en vellykket måte presenterer fagfeltets historie og samtidens religionsforskning. Boka får fram kompleksiteten i

religion som fenomen, med spennende og varierte eksempler fra eldre og nyere, internasjonal og mer lokal forskning av forfatterne selv og andre. Den vide religionsdefinisjonen forfatterne opererer med gjør at bredden og mangfoldet, i metoder og tematikker, som eksisterer innenfor religionsvitenskapen som fagfelt kommer godt fram. Gjennomgående viser Bøe og Kalvig hvordan de til en viss grad bygger på Gilhus og Mikaelssons innføringsbok fra 2001, men også at deres «nyere blikk på religion», en oppdatert innføring i fagfeltet, er velkommen. De trekker fram forskning som har blitt gjort etter utgivelsen av *Nytt blikk på religion*, og de viser samspillet mellom religion og særlig aktuelle temaer i kapittelet om populærkultur og kapittelet om natur, økologi og klimakrise. Dette kan vekke ekstra interesse for religion og religionsforskning for nye studenter og andre som ikke har god kjennskap til fagfeltet fra før av. Som masterstudent i religionsvitenskap setter jeg også særlig pris på kapittelet om metode. Mitt første ordentlige møte med religionsvitenskapelige forskningsmetoder kom ikke før på masternivå, og dette er noe jeg selv gjerne ville lært mer om tidligere i studiet.

For det meste har Bøe og Kalvig gjort fornuftige, pedagogiske valg for å gjøre informasjonen tilgjengelig for lesere som ikke har mye bakgrunnskunnskap om religionsvitenskap. Personlig synes jeg likevel at mengden av tekstbokser om «mindre kjente religioner» i kapittel 2 svekker kapittelets leservennlighet noe. Lesere med lite forkunnskaper på området vil nok sette pris på å få litt informasjon om disse religionene, men det kan tenkes at kombinasjonen av brødtekst og den store mengden tekstbokser i kapittelet kan være overveldende. Muligens kunne presentasjonen av disse religionene med fordel vært gjennomført på en annen måte.

Med *Mennesker, meninger, makter* har Bøe og Kalvig lyktes i å gi en grundig, oversiktlig og engasjerende presentasjon av religionsvitenskapen som kan vekke en interesse for fagfeltet hos nye studenter og andre interesserte. Boka kommer trolig til å bli et svært nyttig for innføringsemner i faget, både i utarbeidingen av forelesningsplaner og som pensum. Jeg vil anbefale denne innføringsboka på det varmeste, både

dīn 1/2021

til forelesere som skal undervise i denne typen fag, til nye studenter i religionsvitenskap og til alle andre som er interessert i å lære mer om religion og studiet av det.