

**Projekt disertační práce: Televizní seriály jako současná forma
náboženství**

Mgr. Nikola Balaš

1. Základní otázky

1. Slouží jednání postav v televizních seriálech svým divákům za modelové situace pro vlastní jednání, respektive pro interpretaci vlastního aktu, gesta či jednání v intencích seriálového modelu?
2. Jsou tyto modely brikolérskou obdobou abstraktních etických pojmů a pojmů konceptualizujících životní zkušenosti?
3. Nedopouštějí se badatelé odsuzující moderní masovou kulturu zjednodušení, když se nezabývají způsoby divácké interpretace?

2. Teoretický koncept

Práce by se měla držet intelektuální linie, která příběhy, mýty či legendy považuje za výraz sociální a kulturní situovanosti. Tato tradice sahá k Giambattistu Vicovi a Johannu Gottfriedu Herderovi: „*Mýty nejsou, tak jak věřili osvícenští filosofové, falešná tvrzení o realitě..., stejně jako poezie není zkrášením toho, co by jinak bylo možno vyjádřit v běžném jazyce.*“ (Berlin 1997: 247).

V sociálních vědách na tyto základy navazuje sociologie či antropologii vědění (Burke 2009: 13–23). Z těchto konceptů je velmi důležitá Durkheimova teorie náboženství. Durkheim nejenže dokládal emocionální funkce náboženského života, ukázal rovněž, že jakékoliv náboženství má i kognitivní a orientační aspekt (Durkheim 2002). Durkheimovo stanovisko o mýtu jako o nástroji pro orientaci ve světě a společnosti později rozvinula řada antropologů (např. Claude Lévi-Strauss, Mary Douglasová). Seriálové příběhy budou chápány jako moderní obdoba mýtů, které svým divákům poskytují kognitivní orientaci ve světě a společnosti. Toto stanovisko je však zapotřebí upřesnit.

Seriály (mýty) mohou mít dvojí podobu. Buď mohou mít podobu „modelů něčeho“, nebo mohou sloužit jako „modely pro něco“ (toto rozlišení viz Geertz 2002: 109). Seriály tedy lze chápat jako modely společenského uspořádání. Toto pojetí nacházíme například v knize Charlese Wrighta Millse *White Collar*. V ní autor poukázal na souvislost mezi sociálně-ekonomickým vývojem středních tříd v USA a vývojem americké literatury od poloviny devatenáctého do poloviny dvacátého století (Mills 2002: 282–284).

Když se podíváme na seriál jakožto na „modely pro něco“, blížíme se teorii archetypů od Mircey Eliade. Eliade tvrdil, že předlohy pro světské i sakrální činnosti byly zjeveny bohy a

lidé tato paradigmatická gesta jen opakují. Rybář, o kterém Eliade mluví, neprosil svého boha o pomoc při lovu, ale s tímto bohem se rybář přímo ztotožnil (Eliade 2003: 28).

První otázka vychází z výše načrtnutého rámce. Zajímalo by nás, zdali lidé uchopují své seriálové vzory jako archetypy pro vlastní jednání. Zajímalo by nás rovněž, zdali lidé při jednání inspirovaném seriálovými vzory simultánně neinterpretují vlastní jednání v mezích udávaných vzorem. Jedná se o odlišný náhled na hraní rolí, než je populární goffmanovský (Goffman 1999).

Je na místě upřesnit, že záměr nevychází z religionistiky nebo teologie. Durkheim svojí teorií zamýšlel uchopit nejen jevy a skupiny běžně považované za náboženské (křesťanství, Svědci Jehovovi, hinduismus, atd.), ale i skupiny a jevy, které bychom za náboženské nepovažovali. Jedná se proto o sociologický přístup k náboženství. (Durkheim 2002: 236).

Druhá otázka bude nahlížena pomocí dvojice kutil-inženýr, kterou zavedl Claude Lévi-Strauss (Lévi-Strauss: 1996: 33–34). Zatímco političtí filosofové konceptualizují své pojmy pomocí abstraktních definic (např. Swift 2005), u konzumentů seriálů může ke konceptualizacím docházet skrze konkrétní seriálové situace. Půjde nejen o studium výběru životních vzorů a idolů, ale i o manipulace a vytváření svébytných individuálních totemů (Durkheim 2002: 174). Kromě samotného jednání by byla pozornost zaměřena i na vliv v oblasti módy či na jeden ze současných fenoménů, kterým je opakování hlášek ze seriálů.

Třetí otázka pak souvisí s jistým přístupem, podle kterého je sociolog či antropolog povolanejší mluvit za společenskou situaci studovaných lidí než studovaní lidé samotní. Řada myslitelů se často zabývá samotnými filmy, seriály nebo literaturou, aniž by brala ohled na to, co si z těchto příběhů berou samotní diváci a čtenáři. Setkáváme se s interpretacemi masové kultury, které zahrnují celou šíři politického spektra (liberální, konzervativní, neomarxistické a další). Vhodné ukotvení třetí otázky nabízí Peter Winch v *Ideji sociální vědy*. Winch klade otázku, zda je sociální vědec chytřejší než subjekty, které sám studuje (Winch 2004: 35).

3. Zdroje dat a metody jejich sběru

Mezi populárními seriálovými žánry nalezneme dvě stálice – seriály z prostředí nemocnic (*Chicago Hope, Emergency, Scrubs, House*) a seriály z policejního prostředí (*Miami Vice, CSI, Law & Order, Colombo*). Studovaná společenství by pak tvořili samotní příslušníci těchto profesí – doktoři a policisté. Sběr dat by tvořily strukturované rozhovory s příslušníky zmíněných profesí, které by byly doplněny zúčastněným (etnografickým) pozorováním.

Nutnou podmínkou by bylo i studium samotných seriálů. Na základě jejich studia by pak mohly být srovnávány divácké interpretace s interpretacemi společenských věd (sémiotika, strukturalismus, hermeneutika a další).

4. Shrnutí

Téma práce je zajímavé z několika důvodů. Hlavním důvodem je fakt, že televizní seriály bývají považovány za součást volnočasových aktivit (člověk přijde po práci domů, rozvalí se na gauč a pustí si TV). Uvedený stereotyp nijak nebere v potaz skutečnost, že právě tento druh zábavy může mít ohromný vliv na své diváky. Televizní produkce nabízí svým divákům nezměrnou škálu podnětů, které mohou jedinci využívat a manipulovat k tomu, aby dodali vlastnímu konání smysl.

Všeobecně přijímaný je názor, že každý člověk měl v dětství nějaký vzor. Dospělí často mluví o tom, jak v dětství obdivovali Vinnetoua nebo Old Shatterhanda, či si hráli na indiány a kovboje. Zní často dětinsky, aplikujeme-li stejné tvrzení na dospělého jedince. Předpokladem případné budoucí práce je, že i dospělí mají své idoly a vzory. A nejedná se jen o vzory pasivní (obdivuji dr. House), ale i aktivní, tedy takové, které vlastní jednání simultánně osazují významem pocházejícím ze seriálového vzoru (jednám teď tak, jako jednal dr. House v konkrétní situaci).

Domníváme se proto, že studium tohoto fenoménu by pomohlo k pochopení současného života ovlivňovaného kultem seriálů.

5. Literatura

Berlin, I. 1997. *The Counter-Enlightenment*. In *The Proper Study of Mankind: An Anthology of Essays*. Hardy, H., Hausheer, R. (ed.). New York: Farrar, Strauss and Giroux.

Burke, P. 2009. *Společnost a vědění: Od Gutenberga k Diderotovi*. Praha: Karolinum

Durkheim, É. 2002. *Elementární formy náboženského života: Systém totemismu v Austrálii*. Praha: OIKOYMENH.

Eliade, M. 2003. *Mýtus o věčném návratu: Archetypy a opakování*. Praha: OIKOYMENH.

Geertz, C. 2002. *Interpretace kultur*. Praha: Slon.

Goffman, E. 1999. *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Ypsilon.

Lévi-Strauss, C. 1996. *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin.

Mills, C. W. 2002. *White Collar: The American Middle Classes*. New York: Oxford University Press.

Swift, A. 2005. *Politická filosofie*. Praha: Portál.

Winch, P. 2004. *Idea sociální vědy a její vztah k filosofii*. Brno: CDK.

6. Dodatek k projektu

LARP: Kořistnická subkultura v moderní společnosti

Práce se zabývá českou subkulturou hráčů tzv. live action role-playing games (LARP) a zejména pak hrami inspirovanými fantasticko-historickým prostředím. Práce tak činí prostřednictvím dvou významných společenských perspektiv – prostřednictvím Durkheimovy teorie náboženství, která je doplněna Geertzovou a Eliadeovou teorií náboženství, a prostřednictvím Huizingovy teorie agonálního principu, která je aplikovaná spolu s myšlenkami Bourdieua, Veblena a Goffmana. Oba dva přístupy slouží jako weberovské ideální typy, které ukazují zkoumané společenství z diametrálně odlišných perspektiv. Podstatnou část práce tvoří i analýza charty, která tvoří soubor potenciálních vlivů na fantasticko-historické hry, a její zasazení do širších intelektuálních proudů a společenských souvislostí.