

ARTIKELEN

Fantasy, paranoia en het romantisch erfgoed

Max Weber en de geest van de hedendaagse populaire cultuur*

Johan Roeland, Stef Aupers & Dick Houtman

Klassieke sociologen als Max Weber hebben gewezen op het culturele onbehagen waartoe voortschrijdende processen van modernisering leiden. Dat onbehagen stond in de jaren zestig en zeventig van de vorige eeuw nog aan de basis van het romantische verzet tegen 'het systeem', maar is inmiddels toegeëigend door de cultuurindustrie. Romans, films en games zijn hierdoor bol komen te staan van 'fantasy' en paranoia – genres die op verschillende manieren reflecteren en inspe- len op het onbehagen in de moderne cultuur.

Inleiding

God damn it, an entire generation pumping gas, waiting tables; slaves with white collars. Advertising has us chasing cars and clothes, working jobs we hate so we can buy shit we don't need. We're the middle children of history, man. No purpose or place. We have no Great War. No Great Depression. Our Great War's a spiritual war... our Great Depression is our lives. We've all been raised on television to believe that one day we'd all be millionaires, and movie gods, and rock stars. But we won't. And we're slowly learning that fact. And we're very, very pissed off (*Fight Club*, David Fincher, 1999).

Aan het woord is Tyler Durden, de held uit de film *Fight Club* gespeeld door Brad Pitt. Het citaat vat zijn onbehagen over de moderne samenleving samen: de ver- vreemding die mensen in fabrieken en kantoren ervaren, de schier eindeloze con- sumptie van overbodige producten en het door reclame en media gevoede, maar onvervulbare verlangen naar persoonlijke roem, status en succes. De film thema- tiseert hiermee typisch moderne zingevingproblemen: de personages in het ver- haal zijn ieder gevoel van zinvolheid, doel of richting in het leven kwijtgeraakt. Zij hebben geen flauw idee meer waarom zij eigenlijk leven of wie zij eigenlijk zijn. Voortgedreven door zijn onvrede hieromtrent richt Tyler Durden *Fight Club* op, een wekelijkse bijeenkomst van volwassen mannen die elkaar in een kelder tot bloedens toe afranselen om althans nog iets te ervaren dat 'echt' is, want vrij van de generationaliseerde en geroutiniseerde moderne orde.

Deze cultuurkritische boodschap van *Fight Club* staat niet op zichzelf. Alleen al in het jaar waarin de film uitkwam, 1999, verschenen ook *American Beauty* (Sam

* De auteurs bedanken Nadine Raaphorst voor haar vertaling van dit artikel uit het Engels.

Mendes), *The Matrix* (Andy en Larry Wachowski) en *Magnolia* (Paul Thomas Anderson) – allemaal films waarin expliciet een verband wordt gelegd tussen het moderne, (sub)urbane leven en het ervaren van culturele zingelevingsproblemen. Daarmee resoneren deze films met een thema dat ook de sociologie al sinds haar ontstaan doortrekt: de erosie van de ervaring van het leven in westerse samenlevingen als geworteld in als ‘natuurlijk’ ervaren, stevig verankerde sociale werelden. De zin van het bestaan is onder invloed hiervan steeds minder eenduidig, eenvoudig en vanzelfsprekend geworden. De christelijke kerken hebben voor veel moderne mensen zoveel van hun voormalige geloofwaardigheid verloren dat ze deze zin niet langer kunnen bieden (Brown, 2001; Heelas en Woodhead, 2005; Norris en Inglehart, 2004) en inmiddels is ook het gezag van de wetenschap om voor te schrijven wat de dingen ‘echt’ of ‘werkelijk’ betekenen verregaand aangeast (Bauman, 1987; Beck, 1992; Giddens, 1991; Inglehart, 1997; Rorty, 2009[1979]). Religie en wetenschap, ooit de twee kemphanen in de strijd om het monopolie op waarheid in het Westen, zijn geen van beide nog in staat om overtuigende, sluitende en betekenisvolle antwoorden op existentiële vragen over de zin van het menselijk bestaan te bieden. Berger et al. (1973: 82) stelden het bijna een halve eeuw geleden al vast: “[m]odern man has suffered from a deepening condition of “homelessness” – a metaphysical loss of “home”” (zie ook Gehlen, 1980[1957]); Zijderveld, 1970).

Deze zingelevingsproblemen, zo dikwijls gethematiseerd en minstens even vaak betreurd en beweend in de sociale wetenschappen, vormden reeds de kern van Max Webers klassieke analyse van moderniteit, volgens welke het compromisloze antimetafysische wetenschappelijke ethos het geloof in een transcendente ‘andere wereld’, die betekenis geeft aan ‘deze wereld’, zou ondergraven. Deze ontwikkeling, zo stelde Weber, komt neer op een ‘onttovering van de wereld.’ De plausibiliteit van religieuze zingelevingssystemen neemt hierdoor af, waardoor ze steeds minder op gezaghebbende wijze kunnen duiden wat de wereld en het leven van de mens ‘echt’ betekenen, en de wetenschap biedt in deze al evenmin veel soelaas. De wetenschap kan de wereld weliswaar systematisch en nauwkeurig beschrijven zoals zij ‘is’, maar zij kan in het geheel niets zeggen over haar inherente doel of betekenis. Daarmee behelst de onttovering van de wereld niet simpelweg een toenemende dominantie van wetenschap en rationaliteit, maar net zozeer – en als logische keerzijde daarvan – een erosie van zin en betekenis en dus een toename van zingelevingsproblemen. Dit mondt uit in een wereld waarin ‘the world’s processes (...) simply “are” and “happen” but no longer signify anything’ (Weber 1978[1921]: 506). Voeg daarbij de bureaucrativering waartoe processen van rationalisering leiden, processen die de persoonlijke vrijheid en creativiteit bedreigen, en zie daar Webers inktzwarte diagnose van de ontwikkelingsgang van moderne westerse samenlevingen: een zinloos bestaan, ingekapseld in de ‘ijzeren kooi’ van het moderne ‘systeem’, dat iedere inhoudelijke rationaliteit ontbeert, maar waaraan desondanks niet valt te ontsnappen.

Hoewel sociologen de gewoonte hebben om de verschillen tussen Max Weber, Emile Durkheim en Karl Marx uit te vergroten, behelst Webers diagnose in feite een synthese van die van Durkheim en die van Marx. Moderniserende samenlevingen, zo kan men Durkheims al even invloedrijke analyse immers samenvatten,

zijn vatbaar voor een verzwakking van de morele regulering, door hem aangeduid als 'anomie' (Durkheim, 1997[1983], 2006[1987]), terwijl Marx (1988[1932]) op zijn beurt wijst op het culturele probleem van de 'vervreemding': arbeiders werden volgens hem onder kapitalistische verhoudingen gereduceerd tot radertjes binnen het productieproces. Anomie verwijst kortom naar 'the absence of a meaningful, institutional *nomos*' (Zijderveld, 2000: 198, cursief in origineel) en vervreemding naar 'the presence of an overbearing institutional system' (Idem: 198). Webers analyse doet meer dan beide andere recht aan het feit dat beide 'ziekten van de moderniteit' (Idem: 198-201) elkaar veronderstellen en versterken. Ze hebben de neiging om samen voor te komen, doordat modernisering de betekenisvolle *nomos* van het verleden ondergraaft (anomie) en deze vervangt door onpersoonlijke en dwingende gerationaliseerde systemen (vervreemding). In wat volgt zetten wij uiteen dat deze moderne gevoelens van cultureel onbehagen inmiddels allang niet meer simpelweg een uitdrukking zijn van zingevingsproblemen waarmee processen van modernisering gepaard gaan. Sinds de romantische tegencultuur van de jaren zestig en zeventig van de vorige eeuw zijn ze door de cultuurindustrie uitgebouwd tot commercieel succesvolle, en dus blijkbaar aansprekende en voor velen aantrekkelijke, culturele narratieven over het leven in hedendaagse westerse samenlevingen. Wij betogen dat deze narratieven voornamelijk zijn terug te vinden in de populaire cultuur in de vandaag de dag uiterst succesvolle genres van *fantasy* en complottheorieën hiervan en wij besluiten met een bespreking van de mogelijke theoretische implicaties hiervan voor Max Webers klassieke analyse van het onbehagen in de moderne cultuur.

Cultureel onbehagen en de romantische tegencultuur

Cultureel verzet tegen rationalisering is natuurlijk zo oud als de rationalisering zelf, maar bij uitstek belangrijk (hoewel nogal verwaarloosd in de sociologie) in deze is het gedachtegoed van de Romantiek, zoals dat zich in de achttiende en negentiende eeuw ontwikkelde. De Romantici van destijds keerden zich tegen de oprukkende industrialisering met haar rokende en lawaaiige fabrieken die de schoonheid van het natuurlandschap aan het zicht onttrokken (de 'dark satanic mills' van William Blake); tegen de massaproductie die de ambachtelijkheid en de menselijke maat verving; en tegen de wetenschap die het belang van het gevoel, de intuïtie en de persoonlijke ervaring onvermijdelijk zou ondermijnen. Ook de westerse tegencultuur van de jaren zestig en zeventig van de vorige eeuw maakte deel uit van deze romantische beweging en paarde fundamentele kritiek op de ontwrichtende aspecten van modernisering aan een nostalgisch verlangen naar een geïdealiseerd verleden, dan wel utopische dromen over een betere toekomst (Campbell, 2007; Doorman, 2004).

De tegencultuur is om uiteenlopende redenen een bijzondere loot aan de romantische stam. In de eerste plaats werd het romantische gedachtegoed van de tegencultuur niet langer exclusief gedragen door een betrekkelijk kleine elite van romantische kunstenaars, intellectuelen en filosofen, maar genoot het een veel breder maatschappelijk draagvlak onder hoogopgeleide jongeren uit de midden-

klasse. De Romantiek, zo stelt Daniel Bell (1996[1976]) terecht vast, manifesteerde zich hier als een massabeweging. In de tweede plaats, en ongetwijfeld in samenhang hiermee, behelsde de tegencultuur van de jaren zestig en zeventig, veel duidelijker dan de Romantiek in voorgaande perioden, een expliciet theoretisch-sociologisch gearticuleerde kritiek op de moderne samenleving. Deze maatschappijkritiek was niet alleen een echo van de klassieke analyses van Weber, Marx en Durkheim van het moderne culturele onbehagen, maar werd bovendien luidruchtig uitgedragen door de toenmalige sociale wetenschappen, met name door het neomarxisme van de Frankfurter Schule (vooral Horkheimer, Adorno, Fromm, Marcuse en Benjamin).

Theodore Roszak's boek *The Making of a Counterculture* (1995[1968]), net zozeer een tegencultureel pamflet als een sociaal-wetenschappelijke analyse, biedt één van de meest invloedrijke voorbeelden van deze 'dubbele hermeneutiek' (Giddens, 1984), deze invloed van de sociale wetenschappen op de werkelijkheid die zij bestuderen. Roszak stelde dat de oude Verlichtingsdroom van vooruitgang, rationaliteit en vrijheid was ontspoord tot een type samenleving dat hij de 'technocratie' noemde – een samenleving waarin wetenschappelijk getrainde experts als vertegenwoordigers van een anoniem en onpersoonlijke 'systeem' in alle domeinen en sectoren van het sociale leven wetenschappelijk-technologische en bureaucratistische middelen inzetten, die niet langer zijn gericht op betekenisvolle waarderationele doeleinden. Deze technocratie greep volgens Roszak zelfs in de meest persoonlijke, subjectieve en intieme levenssferen in en ontworptte en ondermijnde 'echte' gemeenschap, 'natuurlijke' sociale bindingen en 'spontane' solidariteit.

Natuurlijk was de tegencultuur divers en pluriform en bestond er naast een meer politieke vleugel bijvoorbeeld ook een meer spirituele (Zijderveld, 1970). Wat de tegencultuur als geheel echter bond, was de overtuiging dat de moderne, gerationaliseerde samenleving mensen niet langer een echt 'thuis' bood – een analyse die op haar beurt een zoektocht naar utopische alternatieven, naar een 'salvaging of enchantment from the very dross of daily life' (Roszak, 1995[1968]: 130) voedde. Zo'n 'thuis' voorbij het moderne culturele onbehagen werd, in overeenstemming met het romantische erfgoed, meestal gezocht in een verbeeld verleden of in andere niet-moderne culturen. Veelzeggend in deze is de tegenculturele affiniteit met oosterse religie, magie, sjamanisme, theosofie en het occulte (Campbell, 2007; Roszak, 1995[1968]), allemaal vormen van betovering waarmee men het leven opnieuw van ultieme, spirituele betekenis trachtte te voorzien. Daarnaast waren er hiervan niet altijd even gemakkelijk te onderscheiden, meer seculiere strategieën, waarvan de romantisering van de natuur en de aandacht voor het innerlijke, persoonlijke leven en de emoties het meest in het oog springen (Bell, 1996[1976]; Taylor, 1989). Gemotiveerd door het beroemde adagium 'tune in, turn on, drop out' van lsd-goeroe Timothy Leary vormde men voorts communes en leefgemeenschappen waarmee men zich van de moderne samenleving afschermd. Voorbeelden hiervan zijn Arcosanti in de Verenigde Staten (opgericht in 1970) en Findhorn in Schotland (opgericht in 1972), maar men kan ook denken aan Woodstock (1969) en andere festivals en bijeenkomsten waar alternatieve muziek, ideologieën en levensstijlen centraal stonden.

Het verlangen naar 'echte', harmonieuze gemeenschappen, vrij van dwang en vervreemding, stimuleerde echter ook de belangstelling voor 'imagined communities' in de meest letterlijke betekenis van het woord. De hippies van destijds omarmden *en masse* romantische fictie, sprookjes en *fantasy* romans, die harmonieuze samenlevingen in een denkbeeldig premodern verleden thematiseerden. Bij uitstek illustratief hiervoor was de immense populariteit van Tolkiens trilogie *Lord of the Rings*, voornamelijk gebaseerd op Scandinavische mythologie. Tolkiens imaginaire wereld Middle Earth, bewoond door hobbits, elfen en tovenaars, werd vrijwel onmiddellijk door de tegencultuur omarmd toen het boek in 1965 verscheen als paperback. *Lord of the Rings* was, zoals Hinckle terecht vaststelt, 'absolutely the favorite book of every hippie' (geciteerd in Ellwood, 1994: 201) en de betrokkenen '[felt] immediately familiar, upon first reading, with an apparently imaginary place and/or time' (Curry, 2004[1997]: 118). Een 'thuis', vrij van anomie en vervreemding, werd destijds kortom niet alleen gezocht in het echte leven, in alternatieve gemeenschappen, maar al evenzeer in de denkbeeldige wereld van de *fantasy* fictie.

Eén van de kenmerkende concepten van de tegencultuur was 'het systeem', een begrip waarmee destijds de diep gevoelde vervreemding van velen tot uitdrukking werd gebracht, als waren zij slechts betekenisloze raderen in een anonieme en ziellose machine. Het tegenculturele discours over 'het systeem' – het 'imperialistische systeem' of het 'gigantische technologische mechanisme' (Roszak 1995[1968]: 54) – vertoont de contouren van een samenzweringscultuur waarin intenties worden toegeschreven aan moeilijk aanwijsbare machten en krachten. Het tegenculturele denken was hiermee doordrenkt van paranoia en als zodanig verankerd in een ongedurig woekereend vermoeden dat een kleine technocratische elite er via allerhande vormen van manipulatie in slaagde om bindend en dwingend op te leggen wat 'waar' en 'werkelijk' was. Roszaks *The Making of a Counter Culture* staat dan ook bol van de paranoïde redeneringen en complotachtige theorieën. Zo wordt de technocratische samenleving afgeschilderd als gedomineerd door 'the regime of experts' (Idem: 7), hoogopgeleide deskundigen 'on the official payroll of the state and/or corporate structure' (Idem: 11), die betrokken zijn bij projecten van 'social engineering' (Idem: 6), waardoor alle aspecten van het menszijn 'subjects of purely technical scrutiny and of purely technical manipulation' (Idem: 6) worden en waarbij technieken van 'coercion' (Idem: 9) worden gehanteerd, die zelfs het menselijk onderbewustzijn manipuleren, omdat de technocratie 'prefers to charm conformity from us by exploiting our deep-seated commitment' (Idem: 9).

Deze paranoïde karakterisering van 'het systeem' door Roszak stond bepaald niet op zichzelf, maar resoneerde met het werk van tegenculturele dichters als Alan Watts en Allen Ginsberg; met het werk van musici, die evenzeer de vervreemding van het moderne leven tot uitdrukking brachten; met het werk van existentialisten als Jean-Paul Sartre, waarin de 'verdinglijking' (*Verdinglichung*) van mensen door wetenschap en technologie werd aangeklaagd – hun reductie tot louter objecten van onderzoek, surveillance en disciplineren. En natuurlijk werd de tegenculturele paranoia bij uitstek gearticuleerd door de Frankfurter Schule, zoals in Herbert Marcuses *One-dimensional Man* (1964), waarin de auteur oproept tot

een 'grote weigering' van de maatschappelijke krachten die 'valse behoeften' creëren om mensen in te kapselen in het kapitalistisch systeem (Campbell, 2007: 288 e.v.) en in Theodor Adorno's en Max Horkheimers neomarxistische kritiek op de 'cultuurindustrie', de kolonisering van cultuur en bewustzijn door het populair-culturele en gecommmercialiseerde mediacomplex van film, televisie en radio.

Het revolutionaire elan en de felheid van de kritiek zijn inmiddels, zo'n veertig jaar later, weliswaar geluwd, maar desondanks heeft de tegencultuur een blijvende invloed gehad op de westerse cultuur (Houtman, 2008; Houtman et al., 2010; Aupers et al., 2010). In de hedendaagse literatuur wordt de tegencultuur dan ook niet langer geduid als een 'poging tot politieke revolutie die uiteindelijk zou zijn mislukt' en die inmiddels dus 'over en uit' is, maar veeleer als een stroomversnelling in een aanhoudend proces van culturele verandering (Marwick, 1998: 13-15). De kritiek van de tegencultuur heeft uiteenlopende maatschappelijke domeinen diepgaand beïnvloed, zoals de religie (Aupers en Houtman, 2010; Campbell, 2007), de sociale wetenschapsbeoefening (Gouldner, 1970; Lemert, 2004[1995]; Seidman, 2008[1994]), en de politiek (Inglehart, 1977; Weakliem, 1991). Uit verschillende studies blijkt, ironisch genoeg, dat zelfs moderne sectoren die in de jaren zestig en zeventig bij uitstek onder vuur lagen als exponenten van het 'technocratische systeem', zoals het bedrijfsleven, zich die tegenculturele kritiek sindsdien steeds meer hebben toegeëigend (Houtman, 2008). Sinds de jaren zestig, zo stelt bijvoorbeeld Thomas Frank, stuwen bedrijven en reclamemakers een consumptiecultuur voort die 'promises to deliver the consumer from the dreary nightmare of square consumerism' (1998: 32), terwijl Joseph Heath en Andrew Potter zelfs beweren dat 'the critique of mass society has been one of the most powerful forces driving consumerism for the past forty years' (2004: 98).

Op vergelijkbare wijze heeft de cultuurindustrie zich het culturele onbehagen toegeëigend waarvoor moderne samenlevingen volgens de grondleggers van de sociologie zo kwetsbaar zijn, en dat een halve eeuw terug op luidruchtige wijze werd gearticuleerd door de tegencultuur. Waar de laatste de cultuurindustrie nog met grote argwaan bezag als de ultieme bron van vervreemding, vals bewustzijn en repressieve tolerantie omdat 'the culture industry (...) can do as it chooses with the needs of consumers – producing, controlling, disciplining them' (Horkheimer en Adorno, 2002[1940]: 115), daar heeft diezelfde cultuurindustrie zich dit onbehagen en deze cultuurkritiek inmiddels toegeëigend en als bron van vermaak en amusement in haar aanbod geïncorporeerd. Vandaag de dag articuleren commercieel uiterst succesvolle mediaproducten een cultureel onbehagen over media, technologie en staat – vaak voorzien van romantische strategieën om ermee om te gaan of eraan te ontsnappen. Wij richten ons zoals gezegd in het bijzonder op twee cultuurkritische genres die de afgelopen decennia steeds belangrijker en commercieel steeds succesvoller lijken te zijn geworden binnen de cultuurindustrie: *fantasy* cultuur en samenzweringscultuur.

Fantasy in de populaire cultuur

Het vandaag de dag populaire *fantasy* genre is rond de Tweede Wereldoorlog ontwikkeld door de 'Inklings', een groep schrijvers bestaande uit onder anderen J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis en Charles Williams (Campbell, 2007: 328). Enkele decennia later zou het omarmd worden door de tegencultuur en vanaf de jaren '90 zou het met een scala aan producties de culturele hoofdstroom binnendringen (Partridge, 2005a; 2005b). Dit *fantasy* genre manifesteert zich tegenwoordig in talloze romans, films, *computer games*, muziekstijlen en -festivals en het magisch-mythische wereldbeeld dat eraan ten grondslag ligt heeft inmiddels de smaken en levensstijlen van velen beïnvloed (Kuipers en De Kloet, 2007; Partridge, 2005a, 2005b; Schofield Clark, 2003). De verfilmingen van *Lord of the Rings*, *The Chronicles of Narnia* en *Harry Potter* behoren tot de best bezochte films aller tijden en miljoenen mensen bekeken series als *Charmed* en *Buffy the Vampire Slayer* op televisie. Science fiction films als George Lucas' *Star Wars* kunnen rekenen op miljoenen toegewijde fans over de gehele wereld. Op grond van soortgelijke observaties concludeert de cultuursocioloog Colin Campbell (2007: 329) dat '(...) *fantasy* literature has now become a dominant force in modern fiction (...) but also in film, television, and computer games, such that a virtual tidal wave of stories embodying myths or set in mythic worlds has swept through the modern culture of the West. One can conclude from this that we now live in a mythopoeic culture, one in which stories about supernatural beings and events are continually being created (...) and eagerly consumed'.

Het genre lijkt zijn aantrekkingskracht en populariteit vooral te danken te hebben aan het feit dat het een spiegelbeeldig alternatief voor moderne, gerationaliseerde verhoudingen voorhoudt. Het verschaft een soort imaginair 'thuis' door in een imaginair verleden (of in de toekomst) een betoverende, magische wereld vol mythen en betekenis, en bevolkt door allerlei mythische schepselen (tovenaars, heksen, demonen, elfen, engelen, geesten, goden) en andere-dan-menselijke wezens te poneren. In deze *fantasy*-werelden is nog (of weer) sprake van duidelijke onderscheidingen tussen goed en kwaad en van hechte en harmonieuze gemeenschappen, die volgens de grondleggers van de sociologie erodeerden onder invloed van processen van modernisering.

Het belangrijkste voorbeeld van zo'n *fantasy*-wereld is ongetwijfeld Middle Earth uit Tolkiens *Lord of the Rings* – niet alleen omdat zij sinds haar toe-eigening door de tegencultuur een nog veel grotere schare fans heeft aangetrokken, maar vooral omdat zij begrepen kan worden als het archetype en de blauwdruk van het hele *fantasy* genre. Een goede schrijver van *fantasy*, zo stelde Tolkien zelf in zijn essay *On Fairy Stories* (1939), creëert niet eenvoudigweg een imaginaire 'secondary world which your mind can enter', maar laat zich bij de uitwerking daarvan ook inspireren door de werkelijkheid door te streven naar precisie, systematiek en een nauwkeurige nabootsing van 'the inner consistency of reality' (Idem: 12, 16). De landschappen en geografische eigenschappen, de kleding, de architectuur, de gebruiksvoorwerpen en de talen, culturen en gewoonten van de volkeren die Middle Earth bewonen zijn dan ook tot in detail uitgewerkt. Het boek gaat over een jonge hobbit, genaamd Frodo, die samen met een groep vrienden (de 'Broe-

derschap van de Ring', die bestaat uit hobbits, mensen, elfen en de witte tovenaars (Gandalf), een lange, zware en gevaarlijke reis onderneemt om een krachtige, magische ring te vernietigen in het vuur van de berg *Doom*. De reis voert Frodo en zijn metgezellen ver weg van de veilige gemeenschap van de Shire naar de gevaarlijke, onvruchtbare streken waar de duistere heer Sauron heerst. Tijdens zijn reis toont Frodo een bijna bovenmenselijk doorzettingsvermogen en helpen de magie van Gandalf en de moed van zijn broederschap hem om zijn missie te volbrengen. Opvallend aan Tolkiens wereld, en kenmerkend voor het *fantasy* genre in zijn geheel, is de combinatie van extreem realisme enerzijds en mysterieuze buitenwereldelijkheid anderzijds, net als de centrale rol van morele en ethische waarden die schril contrasteren met de moderne wereld. Middle Earth staat bol van de scherpe morele dichotomieën, die tot uitdrukking komen in een radicale tegenstelling tussen goede karakters (bijvoorbeeld Frodo en Gandalf) en slechte karakters (bijvoorbeeld heer Sauron); tussen heilzame en vreedzame gebieden (de kleinschalige, natuurlijke en pastorale omgeving van de Shire) en gure en vijandige streken (het uitgestrekte, industrieel georiënteerde en apocalyptische Mordor) en tussen deugden (moed, trouw en liefde) en slechte eigenschappen en gewoonten (lafheid, verraad en haat). Al deze morele dichotomieën zijn ingebed in een imaginaire pre-moderne wereld, die doortrokken is van betekenis, mysterie en betovering. Daarmee is Middle Earth door Tolkien ontworpen als een wereld die schril contrasteert met de moderne westerse samenleving en haar anomie en betekenisloosheid. Wellicht heeft Patrick Curry gelijk als hij *Lord of the Rings* karakteriseert als een 'implicit diagnosis of modernity' die compensatie biedt voor moderne ervaringen van 'home sickness' en die de lezer troost biedt via 'empowering nostalgia' (Curry, 2004[1997]: 15). In *On Fairy Stories* (1939) geeft Tolkien zelf in elk geval aan dat zijn werk is gemotiveerd door een verlangen om te ontsnappen aan de door mensen zelf aangerichte misère – een misère die hij relateert aan voortschrijdende modernisering, industrialisering en alomtegenwoordigheid van fabrieksmatige massaproductie. *Fantasy*, zo beweert hij, fungeert als een soort religie, want biedt existentiële antwoorden, hoop en troost in tijden van lijden. Daarmee biedt *fantasy* in zijn optiek dus veel meer dan slechts afleiding en verstrooiing: zij is pure noodzaak voor het geestelijk overleven in een moderne generationaliseerde samenleving: 'Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home?' (Idem: 20).

Ook het *fantasy* genre zoals dat in de huidige cultuurindustrie wordt ge(re)produceerd, is doortrokken van dit gedachtegoed, zoals een andere populaire exponent van de *fantasy* cultuur demonstreert: J.K. Rowlings boeken over Harry Potter en de daarop gebaseerde films. Rowling schetst in haar boekenserie een traditionele en onheilspellende Dickensiaanse wereld vol magie, waarin de jonge tovenaars Harry Potter, student aan de Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, de hoofdrol speelt. Harry en zijn vrienden worden geconfronteerd met angstaanjagende en onheilspellende gebeurtenissen, die allemaal te maken hebben met de pogingen van de boze tovenaars Lord Voldemort om de hele wereld in zijn macht te krijgen. Samen met zijn vrienden Ron Weasley en Hermione Granger en met hulp van de docenten van de Hogwarts School dwarsboomt Harry keer op keer Voldemorts pogingen om de machtigste tovenaars ter wereld te worden.

Lord of the Rings en *Harry Potter* verschillen natuurlijk in veel opzichten: *Lord of the Rings* speelt zich af in een denkbeeldige premoderne of middeleeuwse samenleving, terwijl *Harry Potter* is gesitueerd in het negentiende-eeuwse Engeland, waarin klassenverschillen een prominente rol spelen. Toch getuigen ze allebei van nostalgie naar tijden waarin gemeenschap, moraal en identiteit nog stabiel waren en stevig ingebed in sociale structuren, en waarin zin en betekenis nog geen problematische en instabiele grootheden waren.

Afgaande op de indrukwekkende verkoopsuccessen van *fantasy* boeken als Tolkiens *Lord of the Rings* en Rowlings *Harry Potter*, en de bezoekersaantallen van de op deze boeken gebaseerde films, kunnen we vaststellen dat het *fantasy* genre dat ooit werd omarmd door de tegencultuur inmiddels onderdeel is geworden van de culturele hoofdstroom. Daar komt bij dat *fantasy* fictie tegenwoordig ook in andere, nieuwe mediavormen wordt aangeboden: waar boeken, film en televisie uitgaan van een publiek dat *fantasy* werelden op een passieve wijze consumeert en wordt verleid zich ermee te identificeren, daar appelleren interactieve media aan een publiek dat wordt uitgenodigd er actief in te participeren (Jenkins, 2006). Bordspelen, kaartspelen en *role-playing games* als *Dungeons and Dragons* en *Magic: The Gathering* bieden mogelijkheden om zelf 'magische' rollen te spelen. Liefhebbers (mensen die zich graag identificeren met elfen, tovenaars, heksen, druiden, trollen of hobbits) ontmoeten elkaar op *fantasy fairs*, festivals, internetforums of *fantasy hot spots* zoals de filmlocaties van *Lord of the Rings* in Nieuw-Zeeland. Tijdens Live Action Role-Playing Games (LARP's) kunnen zij hun *fantasy* rollen zelfs samen met andere liefhebbers in een natuurlijke omgeving uitbeelden, waarbij ze fictie en verbeelding dus omzetten in werkelijke handelingen en gebeurtenissen.

Het vandaag de dag populairste voorbeeld van de interactieve *fantasy* omgevingen is zonder twijfel het genre van de *online computer games*. Niet minder dan 95 procent van de zogenoemde 'Massively Multiplayer Online Role Playing Games' (MMORPG's) is gebaseerd op het *fantasy* genre (Woodcock, 2008), met *Everquest*, *Dark Age of Camelot*, *Ultima Online* en, momenteel de meest populaire, *World of Warcraft* als de bekendste voorbeelden. Deze en andere online games verschillen van de oudere *console games* doordat de *fantasy* werelden gedeeld worden met anderen (men ontmoet elkaar in een virtuele wereld via een gespeeld karakter); doordat ze blijvend en persistent zijn (de driedimensionale virtuele omgevingen zijn 24 uur per dag online en blijven bestaan wanneer individuele spelers uitloggen) en doordat ze elk voor zich een unieke cultuur, sociale structuur, economie en ecologie behelzen, die zich met het verstrijken van de tijd bovendien verder ontwikkelt. Precies daarom zijn deze virtuele omgevingen niet langer simpelweg spelletjes, maar heuse virtuele werelden (Bartle, 2003). Kenmerkend ook voor deze werelden zijn de morele duidelijkheid en de mystieke en betoverende ervaringen waartoe ze uitnodigen. De omslag van *World of Warcraft* probeert de consument bijvoorbeeld tot het spelen van het spel te verleiden met de tekst, '[A] world awaits... Descend into the World of Warcraft and join thousands of mighty heroes in an online world of myth, magic and limitless adventure (...) An infinity of experiences await.'

Norberg en Lundblad (2001: 3) beweren over de spelers van dit type *computer games* dan ook dat '[gamers look for] a parallel mode of existence, an illusion of

meaning, that becomes increasingly real, an enchantment within or beside a disenchanted world' (zie ook Aupers, 2011a; 2011b; Harambam et al., 2011). Daarnaast voeden online *fantasy* werelden als *World of Warcraft* gevoelens van gemeenschap en saamhorigheid, doordat ze hun spelers aanmoedigen om groepen, stammen en gilden te vormen met vrienden en onbekenden – groepen die zich niet zelden offline voortzetten en daarmee net zozeer 'echt' als 'virtueel' zijn (Williams et al., 2006). Dergelijke online *fantasy* games worden door hun spelers dan ook vaak ervaren als (in de woorden van één van de respondenten in Aupers' onderzoek naar *computer gaming*) 'a second home'. Ook de gemiddelde speelduur van niet minder dan 23 uur per week (Yee, 2006) wijst erop dat wij hier te maken hebben met meer dan slechts 'een spelletje', net als het feit dat een vijfde deel van de spelers van *Everquest* de spelwereld als zijn leefwereld beschouwt (Castronova, 2005: 59).

Middle Earth, Narnia, Norrath, Derreth, Kalimdor, Lordaeron, Khaz Modan, Azeroth, Albion, Hilbernia en Midgard: het zijn allemaal aan de fantasie ontsproten denkbeeldige werelden, die een groot deel van hun betekenis en aantrekkingskracht lijken te ontleen aan de manier waarop ze contrasteren met de gerationaliseerde moderne samenleving. Daarmee heeft de hedendaagse cultuurindustrie de romantische cultuurkritiek van de hippies van destijds geïncorporeerd en speelt zij op commercieel uiterst succesvolle wijze in op de ervaringen van cultureel onbehagen en 'homelessness' (Berger et al., 1974), zoals die volgens sociologen moderne gerationaliseerde westerse samenlevingen doortrekken.

Paranoia en samenzweringen in de populaire cultuur

Paranoia en samenzweringen zijn andere veelvuldig terugkerende elementen in de hedendaagse populaire cultuur. Waar een paranoïde denkstijl lange tijd als irrationeel, pathologisch of deviant gold, is hij mede onder invloed van de tegen-cultuur allengs veranderd in een als realistischer en minder wereldvreemd beschouwde manier van kijken naar de moderne gerationaliseerde samenleving. Immers, zo stelde de popcriticus Ralph J. Gleason in de jaren 1960, 'No matter how paranoid you are, what they're actually doing is worse than you can possibly imagine.' Paranoïde theorieën over vervreemdende moderne systemen, destijds nog slechts omhelsd door neomarxistische sociologen, romantische hippies of zonderlingen met waanideeën, zijn inmiddels onder invloed van de cultuurindustrie uitgegroeid tot veelvuldig gebruikte verhaallijnen binnen de gecommercialiseerde hoofdstroom van de populaire cultuur (Arnold, 2008; Birchall, 2003; Goldberg, 2003). Een breed scala aan hedendaagse boeken, films en televisieseries gaat over duistere complotten en geheime samenzweringen die de moderne wereld onzeker, ondoorzichtig en soms zelfs ronduit beklemmend maken en een permanente bedreiging voor de vrijheid vormen. Bestsellers en populaire series als *24*, *Profiler* en *X-Files* spelen vrijelijk met de paranoïde aanname dat de sociale werkelijkheid zoals wij die ervaren niet meer is dan een illusie, een zorgvuldig opgetrokken rookgordijn dat de geheime machten versluiert die *de facto* de gang van de geschiedenis bepalen (Kellner, 2002). De bloei van dit narratief, zo stelt Timothy

Melley (2000, 2002), komt voort uit 'agency panic': het angstige vermoeden dat 'wie wij zijn' wordt bepaald door ongrijpbare sociale systemen, machten en krachten waarover wij geen enkele controle hebben.

Binnen dit discours in de populaire cultuur speelt vaak de technologie een belangrijke rol. Zij wordt daarbij dan afgeschilderd als een vervreemdende, overweldigende kracht die het lichaam en de geest van moderne individuen controleert. Het beste voorbeeld biedt de beroemde trilogie *The Matrix* (1999-2003) van de gebroeders Wachowski. *The Matrix* vertelt het verhaal van de hacker Neo, die ontdekt dat de alledaagse werkelijkheid waarin hij leeft niet echt is, maar een virtuele realiteit die is gecreëerd door boosaardige computers die op een zeker moment in de geschiedenis de macht van de mens hebben overgenomen. Om deze macht te behouden en verzet te voorkomen, zijn ze mensen direct na hun geboorte gaan aansluiten op een computerprogramma dat in hun hersenen de illusie van een echte wereld projecteert. Daarmee is de paranoïde verhaallijn waarop *The Matrix* is opgetrokken evident: mensen denken alleen maar dat zij vrij zijn, maar in werkelijkheid wordt hun handelen, denken en voelen bepaald door krachten die zich onzichtbaar schuilhouden achter de coulissen van wat zij als hun wereld beschouwen. Zij worden dus gehersenspoeld door de computers die de macht hebben overgenomen, zoals geïllustreerd in de volgende passage, waarin Morpheus de ontologie van de Matrix uitlegt aan Neo:

MORPHEUS: 'Do you want to know what the Matrix is? The Matrix is everywhere, it's all around us, here even in this room. You can see it out your window or on your television. You feel it when you go to work, or go to church or pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.' NEO: 'What Truth?' 'That you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste or touch. A prison for mind'.

Via een denkbeeldige hoogtechnologise toekomst extrapoleert *The Matrix* hiermee de moderne 'technoparanoia' (Jameson, 1991), die zo prominent aanwezig is in het moderne bewustzijn en die volop werd gethematiseerd ten tijde van de tegencultuur: de angst voor verregaande technologise rationalisering en beheersing en de daarmee verbonden gevoelens van vervreemding. Dit culturele onbehagen wordt in *The Matrix* gedramatiseerd door het tot in zijn uiterste consequentie uit te werken: het ontstaan van een wereld waarin mensen letterlijk zijn gereduceerd tot vervangbare en inwisselbare raderen in een zielloze machine met een eigen wil en een eigen logica – een wereld waarin mensen met succes zijn vervreemd van wie zij werkelijk zijn.

The Matrix staat hiermee niet op zichzelf maar is exemplarisch voor een geheel eigen genre *science fiction* films waarin angst en paranoia ten aanzien van moderne technologise systemen gethematiseerd wordt (Dinello, 2005). Sinds Fritz Langs *Metropolis* (1927) spelen hierin autonoom opererende robots, wraakzuchtige machines en, recenter, Artificieel Intelligente computers een centrale rol (Idem). Wat dat laatste betreft valt te denken aan *2001: A Space Odyssey* van Stanley Kubrick (1968), waarin een supercomputer genaamd HAL (vaak opgevat als

verwijzend naar IBM, omdat de drie letters hieraan alfabetisch voorafgaan) zich ontworstelt aan menselijke controle en zich uiteindelijk tegen mensen keert (Arnold, 2008: 82-84). In Spielbergs *Minority Report* (2002) gebeurt iets soortgelijks. Hier is het de geavanceerde beveiligingstechnologie die, zodra zij zich tegen mensen keert, uitermate bedreigend en schier onoverwinnelijk blijkt. *The Truman Show* (1998) van Peter Weir, ten slotte, vertelt het verhaal van een man die min of meer toevallig tot de ontdekking komt dat hij vanaf zijn geboorte in een gigantische studio heeft geleefd – dat zijn leven, inclusief zijn werk, zijn huis, zijn vrouw en zijn kinderen niet ‘echt’ is, maar volledig in scene gezet en sinds zijn geboorte wereldwijd wordt uitgezonden als *reallifesoap*. Net als in *The Matrix* zijn het ook hier media en technologie die de illusie van een authentiek, vrij en onafhankelijk mensenleven oproepen en in stand houden. De hedendaagse cultuurindustrie verspreidt vandaag de dag kortom ironisch genoeg de ooit tegenculturele en cultuurkritische paranöide boodschap dat ‘niets in de moderne samenleving echt is’, dat ‘niets in het moderne leven is wat het lijkt’ en dat media en technologie een bedreiging vormen voor vrijheid en persoonlijke authenticiteit.

Veel van de binnen de populaire cultuur gebruikte samenzweringstheorieën over media, wetenschap, technologie en bureaucratie suggereren complexe netwerken en coalities die uit verschillende partijen bestaan. Dat is bijvoorbeeld het geval in *Syriana* (Stephan Gahan, 2005), waarin de hoofdpersoon verzeild raakt in een wespennest van CIA, overheden en een wereldwijd opererende olie-industrie – allemaal machtige entiteiten die met elkaar verbonden zijn en totaal gecorrumpeerd blijken. Zo er al een dominante partij is, een spin in het moeilijk doorgrondbare web van samenzwerende partijen, is dat vaak de staat (Knight, 2000). Dit is bijvoorbeeld het geval in *X-files*, een populaire Amerikaanse tv-serie die werd uitgezonden van 1993 tot 2002. De serie volgt twee FBI agenten, Fox Mulder (gespeeld door David Duchovny) en Dana Scully (gespeeld door Gillian Anderson), die mysterieuze onopgeloste zaken onderzoeken. Tijdens hun graafwerk verdwalen zij steevast steeds verder in een gestaag uitdijend en schier ondoorgroendelijk netwerk van samenzwerende partijen. ‘Alles is verbonden’: elke aanwijzing leidt tot een volgende, ieder aangetroffen verband leidt tot weer een ander, en de staat lijkt steevast de kwade genius achter de schermen. Zo behelst de serie een verhaallijn waarin de zus van Mulder wordt ontvoerd door buitenaardse wezens die een verbond hebben gesloten met een geheim genootschap, dat bij nadere beschouwing onderdeel blijkt van de Amerikaanse regering, die op haar beurt weer haar eigen verborgen agenda heeft, namelijk het voorkomen van de overheersing van de mensheid door diezelfde buitenaardse wezens.

‘Trust no one’, zo luidt het motto van *X-Files*, maar in werkelijkheid staat in de serie steevast een diep wantrouwen ten aanzien van de staat en daaraan gelieerde instanties centraal. Dit is ook een veel voorkomend patroon in andere samenzweringfilms. Zo is in Polanski’s *Chinatown* (1974) de overheid betrokken bij een duistere zaak rond watervoorraden; zo wordt in Tony Scotts *Enemy of the State* (1998) een advocaat doelwit van een groep agenten van de National Security Agency nadat hij per ongeluk in bezit is gekomen van een diskette met cruciaal bewijsmateriaal in een politieke moordzaak; en zo verhaalt Peter Hyams’ *Capricorn One* (1977) over de encenering van een landing op Mars door de top van de

NASA om het NASA-personeel en het grote publiek te misleiden. Voorbeelden als deze tonen hoezeer echte gebeurtenissen en fictieve complotten binnen de populaire cultuur elkaar wederzijds beïnvloeden. De encenering van de maanlanding, het Watergateschandaal, de moord op John F. Kennedy en de vermeende rol van de Amerikaanse overheid in de aanslagen van 9/11: het zijn gebeurtenissen en theorieën die films hebben geïnspireerd als *All the President's Men* (Pakula, 1976) (over het Watergateschandaal), *Executive Action* (David Miller, 1973), *JFK* (Oliver Stone, 1991) en *Interview with the Assassin* (Neil Burger, 2002) (over de moord op Kennedy). Zelfs in het schijnbaar conventionele en ultra-conservatieve verhaal van de *Rambo* films met Sylvester Stallone staat het idee centraal dat 'the government (...) had schemed to suppress and victimize brave members of the American military' (Arnold, 2008: 199).

Deze voorbeelden tonen hoezeer het complotdenken over staat, media en technologie, ooit nog tegencultureel en deviant, nu een prominente plaats heeft verworven binnen de cultuurindustrie en de populaire cultuur. Deze samenzweringstheorieën kennen betekenis toe aan verschijnselen, structuren, organisaties en actoren die voor de meeste mensen geen duidelijke betekenis hebben. Ze construeren causaliteit waar toeval lijkt te heersen; ontwaren intenties waar contingentie lijkt te prevaleren; en ze ontwaren betekenis waar betekenisloosheid regeert. Ze doen daarmee metafysische uitspraken over mysterieuze machten, krachten en verborgen actoren die achter de schermen van het alledaagse leven werkzaam zouden zijn. Hiermee biedt samenzweringcultuur volgens Melley (2000: 8) troost bij de omgang met gevoelens van vervreemding:

'The idea of conspiracy offers an odd sort of comfort in an uncertain age: it makes sense of the inexplicable, accounting for complex events in a clear, if frightening way. To put it another way, by offering a highly adaptable vision of causality, conspiracy theory acts as a "master narrative", a grand scheme capable of explaining numerous complex events.'

Of de omhelzing van samenzweringnarratieven door de cultuurindustrie en het grote publiek inderdaad meer behelst dan een uitingsvorm van moderne gevoelens van vervreemding, namelijk een manier om hiermee om te gaan via het aanmoedigen van gevoelens van *agency* en *empowerment*, is wat ons betreft vooralsnog een open vraag die wij op grond van onze analyse niet kunnen beantwoorden. Wellicht geldt dit voor scenario's waarin helden en verlossers figureren, die met ijzeren wilskracht, principiële overtuigingen en kritisch denkvermogen corrupte elementen ontmaskeren en uitschakelen (zoals in *Enemy of the State*) of zelfs de mensheid verlossen uit haar staat van vervreemding. *The Matrix* biedt een voorbeeld van dit laatste scenario, met name waar Neo de keuze tussen een blauwe en een rode pil krijgt voorgelegd, en kiest voor de laatste om daarmee te kunnen ontsnappen aan de vervreemding en de 'waarheid' te leren kennen. De reden die hij geeft voor zijn manhaftige strijd tegen het systeem van *The Matrix*: 'I don't like the idea that I am not in control of my life.'

Conclusie: Max Weber en de geest van de hedendaagse populaire cultuur

De relatie tussen moderniteit en cultureel onbehagen speelt een centrale rol in het werk van Weber, Durkheim en Marx, net als in dat van veel van hun moderne erfgenamen. Dit culturele onbehagen is niet alleen een eroderende en destructieve kracht, maar ligt ook ten grondslag aan de opkomst van romantische verhalen over een betere wereld. Dat was het geval met de Romantiek uit de achttiende en negentiende eeuw, maar ook Max Weber was aan het begin van de twintigste eeuw in zijn directe leefomgeving getuige van talloze initiatieven om de volgens hem 'onttoverde' en, in essentie, betekenisloze en vervreemdende wereld van nieuwe zin en betekenis te voorzien. Menig filosoof, psycholoog en kunstenaar in het Heidelberg van zijn tijd zocht toevlucht in romantische dromen, utopische experimenten en esoterische bewegingen zoals de nieuwe theosofie van Helena Blavatsky, de antroposofie van Rudolf Steiner, het spiritisme, pantheïstische perspectieven op de natuur en de levensfilosofie van Henri Bergson. In 1913 en 1914 bracht Weber zelf bezoeken aan Monte Verita, een plaats in de Alpen waar zijn tijdgenoten zich verdiepten in spiritualiteit en vrije seksualiteit (Radkau, 2009). Waar Weber zich dus ten volle bewust was van deze romantische initiatieven en groeperingen, benadrukte hij de noodzaak om de betekenisloosheid van een onttoverde wereld manhaftig onder ogen te zien en dus geen toevlucht te zoeken tot surrogaatreligies: 'The ubiquitous chase for "experience" stems from (...) weakness: for it is this weakness not to be able to countenance the stern seriousness of our fateful times' (Weber, 1948[1919]: 149). Zijn persoonlijke afkeer lijkt hem te hebben belemmerd bij de ontwikkeling van een sociologisch perspectief op de rol van het moderne culturele onbehagen bij het ontstaan van romantische culturele initiatieven. Dat is spijtig, vooral omdat deze laatste een steeds prominentere rol zijn gaan spelen gedurende de twintigste eeuw: het romantisch verzet tegen de moderne samenleving, voorheen nog een betrekkelijk elitair en marginaal verschijnsel, stond aan de basis van de tegencultuur van de jaren zestig en zeventig en is sindsdien in de vorm van romans, film, tv-series en *computer games* zelfs deel gaan uitmaken van de hoofdstroom van de populaire cultuur. Ironisch genoeg worden de kritische en tegenculturele vertogen van weleer vandaag de dag op commercieel succesvolle wijze verspreid door de destijds zo gewantrouwde cultuurindustrie.

Dat Weber de romantische pogingen om de onttoverde wereld van nieuwe betekenis te voorzien niet systematisch heeft bestudeerd en getheoretiseerd, is eens te meer opmerkelijk, omdat zijn cultuursociologie daarvoor bij uitstek een veelbelovend vertrekpunt biedt. Weber begreep culturele verandering immers als het resultaat van zingevingsproblemen die onvermijdelijk ontstaan wanneer ooit gevestigde geloofssystemen hun plausibiliteit verliezen. Cultureel onbehagen betekent in deze optiek dus niet simpelweg het einde van lang gekoesterde tradities, culturele idealen of geloofssystemen, maar stimuleert bovenal processen van culturele reconstructie. Colin Campbell (2007) heeft deze weberiaanse notie recentelijk toegepast op processen van culturele verandering in het westen vanaf de jaren zestig. Hij bespreekt in dit verband onder meer de opkomst en verspreiding van New Age spiritualiteit, nieuwe ideeën over gezondheid, ecologisch

bewustzijn en vegetarisme. Ten grondslag aan dit complex van culturele veranderingen, zo stelt hij, ligt een diepgevoeld cultureel onbehagen over de religieuze en wetenschappelijke vertolkingen van het westerse dualistische wereldbeeld – een onbehagen dat motiveert tot een culturele verschuiving in de richting van een oosters monistisch of holistisch wereldbeeld. Deze ‘Easternization of the West’, zo beweert Campbell (2007: 41), behelst een fundamentele culturele revolutie in de westerse beschaving, ‘one that can be compared in significance to the Renaissance, the Reformation, or the Enlightenment’.

Als onderdeel van deze culturele transformatie zijn volgens Campbell (2007: 329) sinds de jaren zestig in het Westen mythen een steeds belangrijker zingevende rol gaan spelen, waardoor de populaire cultuur een steeds geduchtere concurrent van religie en wetenschap is geworden. In de verregaande onttoverde wereld van vandaag ontlenuen deze mythen hun zingevende potentieel ironisch genoeg aan hun mythologische karakter: juist omdat ze niet langer ‘waarheid’ claimen, kan men zich er naar hartelust aan laven zonder dat daarvoor nog een ‘leap of faith’ nodig is. Dit roept de vraag op of auteurs als Curry (2004[1997]) en Melley (2002) gelijk hebben wanneer zij suggereren dat de mythen die in de vorm van het *fantasy* genre en populair-culturele verbeeldingen van complottheorieën worden aangeboden door de hedendaagse cultuurindustrie daadwerkelijk zo’n rol spelen. Dit is een open vraag, waarover wij op grond van onze analyse van de inhoud van deze populaire cultuuruitingen niets kunnen zeggen, maar wel een vraag die bij uitstek van belang is voor toekomstig empirisch onderzoek. In een wereld waarin religieuze antwoorden op zingevingsvragen voor velen hun geloofwaardigheid hebben verloren, en waarin het besef dat de wetenschap dit type vragen evenmin kan beantwoorden verder verspreid is dan ooit, zou het zomaar kunnen: dat populair-culturele fictie inmiddels een belangrijke rol speelt bij de omgang met gevoelens van cultureel onbehagen.

Referenties

- Arnold, G. B. (2008). *Conspiracy Theory in Film, Television, and Politics*. Westport, CT, Londen: Praeger.
- Aupers, S. (2011). “A World Awaits” The Meaning of Mediatized Paganism in Online Computer Games. In: Wim Hofstee and Arie van der Kooij (red.), *Religion: Public or Private?* Leiden: Brill Publishers (in druk).
- Aupers, S. (2011). Enchantment Inc. Online gaming between spiritual experience and commodity fetishism. In: Dick Houtman and Birgit Meyer (red.), *Things: Material Religion and the Topography of Divine Spaces*. New York: Fordham University Press (in druk).
- Aupers, S. en D. Houtman (red.). (2010). *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*. Leiden: Brill.
- Aupers, S., Houtman D. en J. Roeland. (2010). ‘Authenticiteit: De culturele obsessie met echt en onecht’. *Sociologie* 6(2) 3-10.
- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, CA: New Riders.
- Bauman, Z. (1987). *Legislators and Interpreters: On Modernity, Post-Modernity, and Intellectuals*. Cambridge [etc.]: Polity.
- Beck, U. (2002). *Risk Society: Towards a New Modernity*. Londen: Sage.

- Bell, D. (1996[1976]). *The Cultural Contradictions of Capitalism*. New York: Basic Books.
- Berger, P. L., B. Berger, en H. Kellner. (1973). *The Homeless Mind: Modernization and Consciousness*. New York: Random House.
- Birchall, C. (2002). The Commodification of Conspiracy Theory. In: Peter Knight (red.), *Conspiracy Nation: The Politics of Paranoia in Postwar America*. New York, Londen: New York University Press, 233-253
- Brown, C. G. (2001). *The Death of Christian Britain*. Londen, New York: Routledge.
- Campbell, C. (2007). *The Easternization of the West: A Thematic Account of Cultural Change in the Modern Era*. Boulder, CO [etc.]: Paradigm.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago, Londen: The University of Chicago Press.
- Curry, P. (2004[1997]). *Defending Middle-Earth: Tolkien, Myth and Modernity*. New York: Houghton Mifflin.
- De Kloet, J. en G. Kuipers. (2007). Spirituality and Fan Culture around the Lord of the Rings Film Trilogy. *Fabula* 48 (3/4) 300-319.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- Doorman, M. (2004). *De romantische orde*. Amsterdam: Bert Bakker.
- Durkheim, E. (1997[1893]). *The Division of Labor in Society*. New York: Free Press.
- . (2006[1897]). *On Suicide*. Londen: Penguin.
- Ellwood, R. S. (1994). *The Sixties Spiritual Awakening: American Religion Moving from Modern to Postmodern*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Frank, T. C. (1997). *The Conquest of Cool: Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism*. Chicago, Londen: The University of Chicago Press.
- Gehlen, A. (1980[1957]). *Man in the Age of Technology*. New York: Columbia University Press.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of Society*. Cambridge: Polity Press.
- Goldberg, R. Alan. (2001). *Enemies Within: The Culture of Conspiracy in Modern America*. New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Gouldner, A. W. (1970). *The Coming Crisis of Western Sociology*. New York [etc.]: Basic Books.
- Harambam, J., S. Aupers en D. Houtman. (2011). 'Game Over? Negotiating Modern Capitalism in Online Game Worlds'. *European Journal of Cultural Studies* 14 (forthcoming).
- Heath, J. en A. Potter. (2004). *Nation of Rebels: Why Counterculture became Consumer Culture*. New York: HarperBusiness.
- Heelas, P. en L. Woodhead. (2005). *The Spiritual Revolution: Why Religion is giving Way to Spirituality*. Malden, MA [etc.]: Blackwell.
- Horkheimer, M. en T. W. Adorno. (2002[1944]). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford: Stanford University Press.
- Houtman, D. (2008). *Op jacht naar de echte werkelijkheid: Dromen over authenticiteit in een wereld zonder fundamenteën*. Amsterdam: Pallas.
- Houtman, D., S. Aupers, en V. Hüzeir. (2010). 'Yogho! Yogho!, bereid uit natuurlijke ingrediënten volgens eeuwenoude familietraditie? Constructie en deconstructie van authenticiteitsclaims in de reclame'. *Sociologie* 6 (2) 105-124
- Inglehart, R. (1977). *The Silent Revolution: Changing Values and Political Styles among Western Publics*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- . (1997). *Modernization and Postmodernization: Cultural, Economic, and Political Change in 43 Societies*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York, Londen: New York University Press.
- Kellner, D. (2002). The X-Files and Conspiracy: A Diagnostic Critique. In: Peter Knight (red.), *Conspiracy Nation: The Politics of Paranoia in Postwar America*. New York, Londen: New York University Press, 205-232.
- Lemert, C. C. (2004[1995]). *Sociology After the Crisis*. Boulder, CO [etc.]: Paradigm.
- Marcuse, H. (2002[1964]). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Londen, New York: Routledge.
- Marwick, A. (1998). *The Sixties: Cultural Revolution in Britain, France, Italy, and the United States, c. 1958-c. 1974*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.
- Marx, K. (1988[1932]). *Economic and Philosophic Manuscripts of 1844*. Buffalo, NY: Prometheus.
- Melley, T. (2000). *Empire of Conspiracy: The Culture of Paranoia in Postwar America*. Ithaca, Londen: Cornell University Press.
- . (2002). Agency Panic and the Culture of Conspiracy. In: Peter Knight (red.), *Conspiracy Nation: The Politics of Paranoia in Postwar America*. New York, Londen: New York University Press, 57-81.
- Norberg, P. en N. Lundblad. (2001). E-nchantment: Wiederzauberung in Contemporary Computer Games. Paper presented at the 14th Bled electronic conference.
- Norris, P. en R. Inglehart. (2004). *Sacred and Secular: Religion and Politics Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Partridge, C. (2005a). *The Re-enchantment of the West vol. 1: Understanding Popular Occulture*. Londen: Continuum.
- . (2005b). *The Re-enchantment of the West vol. 2: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. Londen: Continuum.
- Radkau, J. (2009). *Max Weber: A Biography*. Cambridge [etc.]: Polity.
- Rorty, R. (2009). *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rozzak, T. (1995[1968]). *The Making of a Counter Culture*. Berkeley [etc.]: University of California Press.
- Schofield C. L. (2003). *From Angels to Aliens: Teenagers, the Media, and the Supernatural*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.
- Seidman, S. (2008[1994]). *Contested Knowledge: Social Theory Today*. Malden, Mass. [etc.]: Blackwell.
- Taylor, C. (1989). *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tolkien, J. R. R. (1939). *On fairy Stories*. <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairy-stories-tolkien.html> (accessed January 5 2010).
- Weakliem, D. L. (1991). The Two Lefts? Occupation and Party Choice in France, Italy, and the Netherlands. *American Journal of Sociology* 96 (6) 1327-1361.
- Weber, M. (1948[1919]). Science as a Vocation. In: Hans Heinrich Gerth and Charles Wright Mills (red.) *From Max Weber: Essays in Sociology*. Londen [etc.]: Routledge, 129-156.
- . (1978[1921]). *Economy and Society (two volumes)*. Berkeley [etc.]: University of California Press.
- Williams, D., N. Ducheneaut, L. Xiong, Y. Zhang, N. Yee en E. Nickell. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games & Culture* 1 (4): 338-361.

- Woodcock, B. (2010). *An Analysis of MMOG Subscription Growth: Version 21.0*. <http://www.mmogchart.com>. Accessed January 5 2010.
- Yee, N. (2006). The Psychology of Massively Multi-user Online Role-playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In: R. Schroeder en A. Axelsson (red.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* ed. Dordrecht: Springer, 187-208.
- Zijderveld, A. C. (1970). *The Abstract Society: A Cultural Analysis of our Time*. New York: Doubleday.
- . (2000). *The Institutional Imperative: The Interface of Institutions and Networks*. Amsterdam: Amsterdam University Press.