



Studieretningsprojekt 2023

Elevens navn: Mads Dalsgaard Klasse: 3r 15	
Fag og niveau:	Vejleder:
6628C Religion	Navn: [REDACTED]
	Email: [REDACTED]
7972A Engelsk	Navn: [REDACTED]
	Email: [REDACTED]
Opgaven udleveres den 16. marts 2023 kl. 14	Opgaven afleveres den 30. marts 2023 kl. 14

Område:

Religion og fantasy i Warcraft-universet

Opgaveformulering:

Der ønskes en redegørelse for genren *Fantasy* og dens særlige karakteristika samt for begrebet "Eskapisme".

Dernæst ønskes en kort redegørelse for verdensopbygningen og centrale fantastiske elementer i Warcraft-universet.

Der ønskes en engelskfaglig- og religionsfaglig analyse af selvvalgt kildemateriale fra Warcraft-universet med særlig henblik på en belysning af fantasytræk, karakteren Thrall, religiøse referencer samt koblinger mellem fantasy og religion i Warcraft-universet.

På baggrund af analysen og med inddragelse af artiklen "Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myth" af Alister McGrath fra 2016 (Bilag 1) ønskes en diskussion af om fantasy-genren er med til at styrke eller svække religiøsitet i det senmoderne samfund. Inddrag begrebet "Eskapisme" i din diskussion.

Bilag 1 (vedhæftet som PDF-fil): McGrath, Alister: *Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myth*, ABC, 8 July 2016: <https://www.abc.net.au/religion/enchanting-faith-the-chronicles-of-narnia-and-the-power-of-myth/10096900>

Omfang: 15 – 20 sider (eksklusive forside, indholdsfortegnelse, figurer, grafer, billeder, noter, litteraturfortegnelse, bilag etc.)

Resumé

Projektet omhandler genren fantasy og dens særlige karakteristika. Yderligere fokuserer projektet på den eskapisme folk føler, når de introduceres til de fantasifulde verdener med udgangspunkt i McGraths artikel, "Enchanting Faith. The Chronicles of Narnia and the Power of Myth".

Projektet berører ligeledes, hvordan religion og fantasi kan have en sammenhæng, og om det har en negativ eller positiv effekt på religiøsiteten i et senmoderne samfund.

Først redegøres der for fantasygenren og de konsekvenser, det kan skabe ifølge eskapisme.

Derefter analyseres Christie Goldens to bøger "Twilight of Aspects" og "The Lord of Clans" med fokus på Thrall. Det særlige fokus på Thrall bruges endvidere til at analysere lighederne mellem den fiktive figur og den religiøse figur, Moses. Derefter Analyseres trosretningerne i Warcraft universet.

Analysen af Twillight of Aspects og The Lord of Clans peger på, at Thrall kan sammenlignes med Moses, mens trosretningerne kommer med egenskaber som også kan ses i virkelige religioner.

Diskussionen fremhæver hvordan religiøsiteten kan svækkes eller blive stærkere i den senmoderne samfund alt efter hvordan man engagerer sig.

Projektet konkluderer, at fantasy er en senmoderne genre, som har en anelse af religiøse elementer i sig. Det kan både svække og vække interesse for personer uden meget central religiøs viden afhængig af hvordan de fordyber sig.

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Redegørelse.....	4
<i>Genren Fantasy og dens særlige egenskaber.....</i>	<i>4</i>
<i>Eskapisme</i>	<i>5</i>
<i>Det fantastiske Warcraft-univers.....</i>	<i>6</i>
Analyse.....	7
<i>Analyse af Thrall - Twilight Of The Aspects med fokus på fantasytrækene</i>	<i>7</i>
Ritualanalyse af shamans ved malestrom	9
Personkarakteristik af Thrall	11
Komparativ analyse af Thralls udfrielse og Moses' udfrielse	12
<i>The church of holy light og The cult of Forgotten Shadows.</i>	<i>15</i>
Diskussion	18
Konklusion.....	20
Litteraturliste.....	21
<i>Bøger.....</i>	<i>21</i>
<i>Online optagelser.....</i>	<i>21</i>
<i>Artikler</i>	<i>21</i>
<i>Websites / internetkilder.....</i>	<i>21</i>

Indledning

Orker, snedige elvere, trolde og andre overnaturlige væsener fylder det magiske univers, hvor det bogstaveligt talt kun er fantasien, der sætter grænser. Et såkaldt fantasyunivers er fyldt med magi og overnaturlige væsener, hvor karaktererne gennemgår magiske og spændingsfulde eventyr.

Nogle kan blive så investerede i den magiske verden, at de bliver opslugt af fantasien og glemmer den reelle verden. Et gennemgående kendetegn for dem, som lader sig opsluge, er, at de gennemgår svære perioder, som de søger tilflugt fra via eskapisme i fantasien.

Fantasyuniverser indeholder samtlige elementer, som ses helt tilbage i myter fra før Kristus. Men hvordan kommer de religiøse elementer til udtryk? Og er genren med til at vække interesse for religioner? Og hvilke ligheder deler fantasy med religion? Kan man sige, at fantasy får religiøsitet til at stige? Eller hvordan ved man, den ikke falder?

Redegørelse

Genren Fantasy og dens særlige egenskaber

Genren fantasy kan ses inden for litteratur, tegneserier, videospil mmv. I fantasygenren begår karaktererne sig i en eventyrlig verden, som ofte er befolket af overnaturlige væsener og magiske elementer. Fantasygenren er nært beslægtet med science fiction og horror, fordi disse genrer ligeledes beskæftiger sig med mærkværdige universer langt fra virkeligheden. I fantasyuniverser er karakterene dog ikke underlagt naturlovene.

Kigger man på, hvad fantasygenren er udsprunget fra, skal man langt tilbage. Genren har rødder helt tilbage i gamle myter og folkeeventyr. Fantasygenren, som vi kender den i dag, opstod først med den romantiske litteratur i 1800-tallet. I bogen, *Worlds Of Fantasy*, forklares detaljerne om de forskellige fantastiske elementer således:

"Like all literary genres, fantasy has its set of musts: elements that make up the genre, and whose existence is what we use to identify it by"¹.

Bogen fremhæver, at der er nogle af disse elementer, som skal være der for, at fantasy er fantasy. Det handler grundlæggende om, at fantasy indeholder magi, overnaturlige elementer som f.eks. drager, som gør genren til, hvad den er. De fantastiske verdener og miljøet heri er selvsagt meget forskellige fra den virkelige verden. En af grundene til dette, er at universerne har deres egne love og kultur. Begrebet *Signature Magic System*, er den mest væsentlige egenskab i fantasy. Skaberne af et fantasyunivers ændrer direkte universets love, som giver adgang til det overnaturlige. Samtidig er spændende karakterer en af de centrale emner, som hænger sammen med et andet begreb, *good versus evil*. Det væsentlige ved disse temaer er, at de kan være relevante i den virkelige verden. De giver ligeledes stærke holdninger til antagonist og helt.

Eskapisme

Eskapisme kan forklares ved at referere til en person. En person, som forsøger at undgå svære situationer ved at flygte fra virkeligheden. Fantasyuniverser tilbyder disse personer en form for eskapisme vha. fantasifulde eller fiktive aktiviteter, som adskiller sig fra virkeligheden. Alle oplever i mere eller mindre grad hårde perioder eller svære situationer, hvor man kan føle sig magtesløs. Fiktive verdener som *Warcraft* faciliterer et univers, hvor spilleren kan opnå en følelse af kontrol og glæde samtidigt med, at man interagerer med andre spillere og skaber et virtuelt socialt bånd. Fra virkelighedens synspunkt får spilleren sig et mere asocialt forhold til realiteterne. På længere sigt kan det lede til en måde, hvorpå man direkte undgår det ansvar, man har i den virkelige verden.

¹ (Finderup og Fog, l.14, s.10)

Det fantastiske Warcraft-univers

Warcraft-universet er baseret på videospillene World of Warcraft som er et MMORPG². Blizzard, som er udvikleren bag spillet, har bøjet universets love og skabt et univers fyldt med fantasifulde racer bosat på planeten *Azeroth*. Racerne omfatter blandt andet orker, elvere og trolde. Udover racerne finder man mange overnaturlige væsener i Warcraft-universet. Universet byder på fantasifulde miljøer, der udspringer fra almindelige miljøer, f.eks. The grizzlemaw.³ Universet bærer også historie med sig. Ifølge historien, var det urtid, der var intet andet end lys og tomrum før universet kom til. Urtidens lyskilde kaldes for *the ocean of light*, og virker som en energikilde for alt det gode. Skabelsen af universet er forklaret ved, at små mængder lyspartikler og mørke partikler skabte en eksplosion, som skabte den fysiske verden *Azeroth* og universet – *the great dark beyond*. En helt anden dimension som kaldes *The Twisting Nether*, hvor intet andet en mørke og mystiske væsener opholder sig, plager den fysiske verden, *Azeroth*. *The twisting Nether* kanaliserer små energikilder igennem *the veil of the great dark*, som er barrikaden mellem *the great dark beyond* og *The twisting Nether*. Disse energikilder er udgangspunktet for det liv, der eksisterer på de forskellige planeter – gode som onde. Kigger man på livet, er den mest almindelige art betegnet som *Elemental spirits*. Som navnet antyder, fremmer de hver især et element ud fra de fire grundelementer: ild, vand, luft og jord. En anden art er *Naaruen*, som er en slags væsen, der består af den reneste form for lys, *pure light*, og det gode:

"A glow began, then several; the vibration became many, all in different tones, and the sights and sounds coalesced into an ascending tide of rainbow and melody."⁴

Det stærkeste væsen i universet er *titans*. Det er planternes "sjæle", som har slumret igennem flere år. Når flere af dem vågnede, skabte de en gruppe kaldet *Pantheon*, som arbejder sammen om, at finde andre *titans* og en dag "*shape the destiny of all living things*."⁵

² Massive multiplayer online roleplaying game

³ Bilag 1

⁴ (Hutcheson, s.14)

⁵ (Burns og Metzen, s.18)

Det er ikke ligetil, da væsener ved navn *void lords* holder øje med de guddommelige *titans* fra *The Twisting Nether*. *Void lords* planter kaos, korruption og pest på forskellige planeter i form af *old gods*, som er væsener i den reneste form af had og tomhed. *Void lords* håber på at overvinde en slumrende *titan* til mørkets side. Der er altså et hav af fantastiske elementer, som optræder i skabelsesmyten om Warcraft-universet.

Som det fremgår af skabelsesmyten, kan fantasygenren bevæge sig ud over realitetens grænser med overnaturlige væsener i et meget detaljeret handlingsforløb:

”a dark and vampiric force driven to devour all energy, to twist creation inward to feed upon itself.”⁶

Detaljerne giver følelsen af, hvor mægtigt både lyset og mørket er. På den ene side beskrives det hvor dystert og mørkt den ene side er, og hvor hellig og lys den anden side er.

Analyse

Analyse af Thrall - Twilight Of The Aspects med fokus på fantasytrækene

”Thrall – Twilight Of The Aspects” er en roman skrevet af Christie Golden og udgivet i 2011.

Romanen foregår i det fantastiske Warcraft-univers, hvor vi følger hovedpersonen shamanen Thrall.

Thrall er en tidligere warchief, som bragte en af klanerne i World of Warcraft sammen.

Klanen går under navnet horden. I Thralls rolle som warchief, var han leder af horden og gjorde den, til hvad den er.

Romanen starter efter, at Thrall har forladt sin post som warchief for horden, fordi han vil finde sig selv. På rejsen i at finde sig selv, bliver han besøgt af det sorte drageaspekt, Deathwing, som er under *old gods*’ kontrol. Thrall vil skabe ro i Azeroth efter Deathwing har forårsaget en kolossal katastrofe i Warcraft-universet. Dragen er et godt eksempel på et overnaturligt væsen, som er meget kendt indenfor fantasygenren. I Warcraft er dragerne mere end bare overnaturlige væsener. Der findes forskellige aspekter af drager, som er inddelt efter farver:

⁶ (Burns og Metzen, s.17)

"both of the red dragons, the Great Aspect and Korialstrasz (...) less draconic forms as they spoke in the Ruby Sactum. Each dragonflight had such a refuge, a place out of time and space that was a magical dimension unto itself"⁷

Som det fremgår, er dragerne ikke bare drager. Alexstrasza, som er dronningen af det røde drageaspekt, har titlen som The Life-binder. Dragerne er blevet tildelt rollen om at holde ro i verden, og er hver især blevet tildelt en special kræft fra Pantheon. Dragerne består af lighedsmagi. Det altså ikke bare et overnaturligt væsen, men en person som indebærer lighedsmagi for at kunne forvandle sig til en drage samtidigt med, at de besidder et glimt af den himmelske kræft fra Pantheon.

The Ruby Sanctum skal fremstilles som dette magiske parallelle univers:

"The leaves of the trees were a warm crimson hue, the hills soft and rolling. The only way in or out of this special place was through a portal."⁸

Fantasys genretræk i forhold til miljøet, er, at være meget beskrivende. Ruby Sanctum bliver beskrevet som et sted udenfor warcrafts tidsrum og fyldt med magi. Det parallelle univers er Alexstrasza's, og hun er givet titlen the life-binder, giver citatet ovenfor en følelse af et magisk *safeplace* fyldt med varme og livlig natur. Som tidligere beskrevet, er *good versus evil* et meget populært emne indenfor fantasygenren. Den onde side har typisk især ét individ, der fungerer som antagonist og i romanens tilfælde, er det Deathwing, som portrætterer det ond, og omvendt Thrall, som er det gode:

"An insane Dragon Aspect had torn his way into Azeroth, rending the world profoundly. The mad Deathwing (...) Deathwing, once known as Neltharion, had been the Earth-Warder."⁹

Vi hører om et ondt drageaspekt, som har smadret sin vej ind i azeroth og efterladt verden med et kæmpe sår.

⁷ (Golden, s.26)

⁸ (Golden s.26)

⁹ (Golden s.1)

Ritualanalyse af shamans ved malestrom

Den onde drage, Deathwing, har forårsaget død og ødelæggelse til hele Azeroth, som har efterladt spor. Den fysiske konsekvens er lige ved Azeroths midterpunkt midt ude i vandet:

"In the heart of the world, a place called The Maelstrom, long-buried earth had been shoved violently to the surface. And it was here that those who were trying to desperately mend the broken lands had assembled (...) the crashing of angry waves that sought to dislodge them from their precarious perches"¹⁰

Karaktererne befinder sig midt ude på havet, hvor en voldelig malstrøm finder sted. Vinden er aggressiv, og bølgerne slår kraftigt mod klipperne. Det kan beskrives som en sakraliseringsfase, hvor objektet bliver bragt i en hellig tilstand. I denne forbindelse prøver shamanerne at få spirituel kontakt til elementerne og dermed får bragt dem i en hellig tilstand:

"Their arms were lifted in gestures of both command and pleading. Though not linked physically, they were joined on a spiritual level, eyes shut, deep in the working of a healing spell (...) it was the elements who were harmed (...) but the elements had more power than the shaman."¹¹

Shamanernes bevægelser og måden, de samles på, beskrives meget levende. Det er tydeligt, at mærke ritualer, som beskrevet ovenfor, spiller en stor rolle i romanen. Shamanerne kommunikerer ved brug af spirituel energi og forsøger at opnå ro i kroppen og sindet. Dog befinder de sig i et meget forstyrrende miljø. Som beskrevet tidligere, er elementerne nogle af de første væsener, der blev skabt samtidigt med the great dark beyond. Da de har levet i tusindvis af år, er elementerne nogle af de mest magtfulde og vise væsener. Derfor er det ikke så ligetil at få rettet op på de fysiske mén for shamanerne. En nødvendighed, for at shamanernes ritual virker, er at kunne få ro til sindet og sjælen samt en den helende besværgelse:

¹⁰ (golden s.1-3)

¹¹ (Golden s.2)

"All needed to calm before the healing could begin"¹²

Besværgelsen sammen med roen i sjælen og sindet kan beskrives som liminalfasen. Optrapningen til det rituelle nulpunkt er, når Thrall prøver at nå det indre rum kaldet The space of life. Med andre ord det spirituelle rum, hvor man kan forene sig med andre shamaner og komme i kontakt med elementerne:

"He could feel them reaching out to him, their essences an oasis of calm in the chaos. And he struggled to drop deep into his own inner core. With an effort, Thrall gained control of his breathing, refusing to surrender."¹³

Vi når det rituelle nulpunkt, når Thrall er ved at komme ind i The space of life og dermed i kontakt med elementerne. Effikaciteten af ritualet finder sted her. Det bliver dog kun til et hurtigt møde med det rituelle nulpunkt, da Thrall har svært ved at ved at beholde roen i det voldelige miljø, de befinder sig i. Desakraliseringsfasen begynder, når man får indblik i Thralls tanker, og at han snubler:

"Hold tightly to Aggra, but do not cling. Close the eyes, open the inner spirit (...) Thrall felt his hands sweating. His weight shifted and, for an instant, he slipped."¹⁴

Ritualet afrundes af naturlige årsager vha. et lyn, som slår ned og forstyrrer alles spirituelle ro. Den rituelle kontrol er blevet nedtrappet, og shamanerne vælger at stoppe for nu, indtil stormen lægger sig. Dog er Thrall vred over sin egen præsentation og føler skyldfølelse over at havde ødelagt ritualet.

¹² (Golden s.3)

¹³ Twilight of aspects (Golden s.4)

¹⁴ Twilight of aspects (Golden s.4)

Personkarakteristik af Thrall

Thrall er en tidligere Warchief for horden, som blev formet efter The Chaos War og tilhører arten af orker. Den originale horde tilhørte kun de forskellige klaner af orker, men Thrall ville skabe en horde, som skulle bygges på ære og respekt for alle racer ift. den dominerende brutale horde. Thrall er opvokset i fangeskab som slave for menneskerne, hvor han fik givet sit fødselsnavn, Go'el. Thrall kan personificeres som det gode. Selvom han har levet i fangeskab som slave, vil han stadig oprette en horde, som har respekt overfor alle racer. Thrall er meget plaget af sin baggrund og opvækst. Udefra er han beskrevet som en stor og stærk ork. Man skal ikke lade sig narre af det hårde ydre, for indeni er han meget skrøbelig og tydeligt plaget af sin opvækst, hvilket blandt andet resulterer i raserianfald mod hans kone Aggra:

"Go'el, she said. As always, she used the name his parents had given him-a name he himself had never used, given to him by a family he had never known. (...) this time the name made him angry "I am not Go'el" he growled."¹⁵

Efter Thrall har overladt sin rolle som warchief til Garrosh og hører om de vanskelige ting, der er sket i horden, bliver han endnu mere stresset. Han får skyldfølelse, da det var hans eget valg at tage på en rejse for at finde sig selv:

"while Thrall had been traveling in Nagrand, Garrosh had killed Thrall's dear friend, the tauren chieftain Cairne Bloodhoof, in ritual combat (...)he wasn't succeeding at helping the Earthen ring (...) you did not listen to an old friend, perhaps Cairne might not have felt the need to challenge Garrosh"¹⁶

¹⁵ Twilight of aspects (Golden s.20)

¹⁶ Twilight of aspects (Golden s.12-16)

Thralls valg om at forlade posten som warchief er en stærk og selvstændig beslutning, som også kan ses som en udvikling i hans person. Hvis Thrall ikke havde forladt sin position, var Cairne måske aldrig blevet dræbt, og Thrall kunne have forvist Garrosh fra horden.¹⁷

Thralls udvikling igennem hele livet, kan beskrives som et møsterbrud ved at gå fra slave til warchief samt en erkendelse af elementernes og the space of life's krafter, som han overvinder. En ork er et overnaturligt væsen, som er meget større end mennesker og meget muskuløse. Thrall er ikke en lille en af slagsen, da han er blevet trænet som gladiator af Aedelas Blackmoore: "Thrall warchief of the horde, warrior, shaman."¹⁸

Thrall er altså ikke bare en shaman med rigtig høj spirituel kraft, men han er også en højtstående kriger. Han bærer en rustning og en legendarisk doomhammer, som er et våben, der er smedet helt tilbage i orkernes hjemland. Det blev overrakt til ham af den legendariske kriger, Orgrim Doomhammer:

"Yours is the title of Warchief, Thrall, son of D-Durotan. You will wear my armor, and carry my hammer."¹⁹

Som tidligere beskrevet, har Thrall en hård facade, hvilket også kommer til udtryk i måden han er klædt. Det er legendariske levn, han bærer, som vidner om, at han er en overlegen kriger.

I fortællingen er den ydre kamp for romanens subjekt, Thrall, overfor drageaspekterne lige så vel en indre kamp i Thrall, der handler om, at han skal vise sit værd. Når han får drageaspekterne på sin side bliver belønningen, at de sammen sejrer over Deathwing, og der derfor opstår fred i Azeroth.

Komparativ analyse af Thralls udfrielse og Moses' udfrielse

Moses' befrielse af jøderne fra Egypten beskrives i Det Gamle Testamente i Anden mosebog. Den spænder sig over cirka 1657-1512 f.v.t. Myten om Moses' befrielse af jøderne tilhører den religiøse genre og betragtes som en skabelsesmyte. Myten om befrielsen har en central og vigtig

¹⁷ [En cutscene fra slutningen i zonen "Nagrand" fra Warlords of Draenor udvidelsen udgivet i 2014].

¹⁸ Twilight of aspects (Golden s.13)

¹⁹ Lord of the Clans (Golden s.94)

rolle i jødedommen. Den ses som en altafgørende begivenhed i jødedommens historie. Man fejrer befrielsen ved den jødiske påske, Pesach. Her spiser man kun usyret brød, da det refererer til den hast jøderne skulle forlade Egypten i.

Myten fortæller historien om Moses, der blev udvalgt af Gud til at befri jøderne fra slaveri i Egypten. Moses modtog en Gudsåbenbaring i form af en brændende busk og vendte tilbage til Egypten for at kræve, at Farao, som var gudekonge i det gale Egypten, skulle give jøderne frihed. Efter mange plager og under Guds vejledning førte Moses jøderne gennem Det Røde Hav. Moses blev kendt for sin tapperhed, lederskab og evne til at føre det jødiske folk gennem ørkenen og give dem en række love og regler at leve efter. De gennemgående tematikker i myten er frihed, tro, retfærdighed og loyalitet. Myten indeholder flere elementer, der viser, at der er tale om en myte. Disse omfatter overnaturlige hændelser, som f.eks. Gud, at gå på vandet, plagerne m.m.

Thralls befrielse af orkerne og starten på den nye horde, beskrives mest i fantasy romanen "Lord of the Clans" af Christie Golden. Romanen omhandler Thralls rejse fra at være en ung slave til lederen af den nye horde. Thrall er førstehåndskilde til den destruktive kultur i den originale horde, som er kommet af alle krigene mellem den originale horde og alliancen. I sin omgang med sit folk og i lyset af hans historie, har Thrall en klar mening om, at den nuværende situation skal ændres. Thrall vil skabe en ny horde, hvor flere racer kan være under samme tag. Han vil videre fra fortiden og skabe nye værdier, hvor ære, respekt og fællesskab fylder mest. I sin opgørskamp, leder Thrall en ny horde til et nyt hjemland, Kalimdor.

Romanens omdrejningspunkt bliver Thralls rejse, hans forbindelse med flere forskellige racer og historien om hans folk. Ud fra handlingsforløbet, står tematikker som identitet og frihed klare. Der bliver lagt stor vægt på, hvor vigtigt det er, at kende til ens fortid og forstå sin plads i verden ud fra denne. I romanen "Twilight Of The Aspects" bliver Thrall plaget enormt meget af hans fortid og har svært ved at finde sin plads i verden som en shaman, der hjælper verden, eller om han skal fortsætte som leder af den nye horde.

Når man sammenligner fortællingerne om Thrall og Moses, finder man samtlige ligheder, selvom den ene er en religiøs myte, og den anden er en fantasy roman.

Først og fremmest deler de to store temaer: identitetsskabelse og frihed. Derudover indgår der overnaturlige hændelser i begge fortællinger i form af plagerne og elementerne:

"We are the Spirit of the Wilds, the essence and souls of all things living. We are the most powerful of all, surpassing the quakes of Earth, the winds of Air, the flames of Fire, and the floods of Water."²⁰

Citatet introducerer de stærke elementer. De fire elementer er en stor del af en shamans kræfter. Derudover spiller de en tidlig rolle i skabelsen af warcraft-universet. I skabelsen af warcraft-universet, kan man drage en parallel til den første skabelsesberetning i 1. Mosebog. Myterne fra de forskellige universer består af kosmonogi. Der er altså en proces bag skabelsen: gud skaber livet og naturen på jorden, og Naaruen, der anses som gud af lys og harmoni i Warcrafts godhellige religioner, skaber også liv og natur på Azeroth.

Både Thrall og Moses er kendte lederskikkelser, der har spillet en central rolle i at føre deres folk mod en bedre fremtid. Begge karakterer har også oplevet en form for opvågnen eller åbenbaring, der har ført dem til at tro på en større åndelig kraft og føre deres folk mod en bedre vej. Moses hjælper jøderne til Israel:

"Herren sagde til Abram: Forlad dit land og din slægt og din fars hus, og drag til det land, jeg vil vise dig."²¹

Man bliver introduceret til den guddommelige kontakt, som lover at føre jøderne til deres nye land og væk fra landet, der holder dem fanget. Farao sender en hær efter flygtningene, hvorfor myten også bliver voldelig. Dette foregår også i "The Lord Of Clans" i kapitel 19, hvor vi hører om Thrall, som lige er undsluppet fangeskab og vender tilbage med en mindre hær for at befri flere orker. Senere leder Thrall den nye horde til hjemlandet, Kalimdor:

" We have no desire to fight humans anymore, unless you force us to defend ourselves. But you hold many hundreds of orcs prisoners (...) A profound peace swept over him as he watched his people cry his name. After so many years of searching, he finally knew where his true destiny lay;

²⁰ Lord of the clans af Golden s. 76

²¹ Første mosebog, 12:1

knew deep in his bones who he was: Thrall, son of Durotan . . . Warchief of the Horde. He had come home.”²²

Både Thrall og Moses har altså kæmpet mod modstandere, der ønsker at ødelægge deres folk. Thrall har kæmpet mod fjender som Archimonde og Garrosh Hellscream, mens Moses har kæmpet mod faraoen og egypterne.

I sidste ende har både Thrall og Moses været succesfulde i deres lederskab, og deres handlinger har haft en dyb indflydelse på deres folk og kulturer.

Alle myter, hvad end de er moderne eller traditionelle, er sociale og kulturelle historier, der kan forklare natur- og samfundsmæssige kræfter. Myter giver folk mulighed for at forene sig sammen i en fælles forståelse af et samfunds forventninger og opbyggelse f.eks. Peasch traditionen eller monumentet om besejringen af Deathwing.²³ På den måde fungerer myterne som et redskab for deres samfund.

The church of holy light og The cult of Forgotten Shadows.

Warcraft har en speciel dybde i spillet, og på den måde oplever spillerens helt i Warcraft ikke kun detaljerede historier i spilverdenen. Spilleren kan også udforske de forskellige kulturer og religiøse traditioner for indbyggerne i hver af de enkelte regioner og racer i den virtuelle verden. Der er mange forskellige religioner i universet, som udfolder sig på hver deres respektive måde. Der bliver tilbedt en såkaldt gud, f.eks. ses Ragnaros the firelord som en gud af racen, The dark iron dwarves. En gud skal forestille at være udødelig og umulig at besejre. Dog er der flere karakterer, som anses for guder, der er døde eller har været mulige at slå ihjel f.eks. The old god N’Zoth eller den førnævnte Ragnaros. De to primære og største trosretninger i universet er The light og The Dark, som har oprindelse helt tilbage fra urtiden og skabelsen af universet.

²² Lord of the Clans af golden s. 109-117

²³ Bilag 2

The Light er en religion, der anses for at være en af de mest dominerende trosretninger i Azeroth. The Light anses for at være en kraftfuld og guddommelig energi, der repræsenterer renhed og godhed. De, der tilbeder The Light, er kendt som paladiner og præster og tror på, at denne kraft kan bruges til at helbrede og beskytte, såvel som at bekæmpe det onde.

The light menes at være noget, der findes i alle levende mennesker med sjæl og hjerte. Pure light er en form for livsenergi, som ikke kan findes i den fysiske verden, fordi den er så stærk. Den kan dog manifesteres i en mindre stærk form betegnet som Holy Magic. The Church of the Holy Light er en religiøs institution, som er blevet stiftet af menneskene. Den spredte sig hurtigt gennem The seven Kingdoms, hvor der blev konstrueret templer og kirker. Igennem årene blev Holy Light en central del for alle civiliserede menneskesamfund som deres primære religion:

"Sacrifice and courage were among the founding principles of the Church of the Holy Light."²⁴

Den overordnede ideologi ved troen på The Light, at stræbe efter at være god i alle ens handlinger og at søge efter det bedste i sig selv. Filosofien bag The Light er bygget op på tre værdier, The Three Virtues: respekt, vedholdenhed og medfølelse. De medvirker til at gøre verden til et bedre sted. Respekt handler om, at have respekt på slagsmarken:

"Respect your opponent on the field, whether he be your brother or your sworn enemy (...) such respect is acknowledging a connection... and in acknowledging those connections, you are closer to the light."²⁵

De to andre værdier siger, at man skal komme igennem svære tider og smertefulde oplevelser ved at holde fast i sin tro. Man skal ligeledes have medfølelse og forståelse for sine fjender, og ikke dømme dem ud fra hvilket banner, de bærer.

Som et eksempel på hvordan den individuelle spillers karakter kan agere som helt og forme landskabet, blev spillerne i Wrath of The Lich King-udvidelsen patch 3.3 udgivet i 2010, introduceret til at slå sig sammen for at bekæmpe de smittede indbyggere i byen Stratholme og udradere alt ondt vha. lyset. Det skete via en såkaldt dungeon ved navn *The Culling of Stratholme*, som er en gruppebaseret udfordring. Efter at have udraderet alt det onde i byen, blev spillerne leveret en drage, *The Bronze Drake*, som et evigt minde om deres sejr.

²⁴ World of Warcraft chronicle vol. 1 af Metzen, Burns og Brooks, s. 142

²⁵ Argent Confessor Paletress' tale

For at der kan være lys, skal der være mørke. Mørket bliver også tilbudt som en religiøs trosretning i den populære kult, som går under navnet *Cult of Forgotten Shadows*, som primært består af de uddøde.

The Dark, som ikke anses for at være en egentlig religion i Warcraft-universet, men snarere en samling af skræmmende og farlige kræfter, der ofte bruges af skurkagtige karakterer. The Dark inkluderer magi og kræfter, der er kendt for at være mørke og farlige, og det er normalt forbundet med skurke og de ondeste karakterer i spillet.

Kulten har ingen Gud – medlemmerne tilbyder kun mørket i forsøget på at opnå så høj kontrol over sig selv at kunne transcenderer døden. Hvis dette opnås, bliver personen både usårlig, uovervindelig og evig, som kan anses som værende guddommeligt. Kulten mener, at smerte er uundgåeligt, og det er derfor fuldstændig ligegyldigt at prøve at stoppe den. Kultens medlemmer anses som værende farlige og destruktive:

"The Forgotten Shadow is a powerful religion that sweeps through the Forsaken (...) Outsiders do not understand (...) Other horde races distrust lightslayers on principle. No one with any sense trust the Forsaken."²⁶

Kulten indeholder meget stærke medlemmer, som kan hente mørket ned til deres egne fordele i form af magi eller besværgelser. Medlemmerne har et stort had til mennesket og refererer til dem som *Lightslayer*. Det hentyder at mennesket benytter sig af lyset i sin kamp, som er en af mørkets svagheder. De uddøde ved godt, at horde racer ikke stoler på menneskerne. Omvendt bør horde racerne heller ikke stole på de uddøde, da de går kun op i mørket og magt og ikke har nogen moralsk kode.

Mens The Light repræsenterer det gode og renhed, er The Dark forbundet med det onde og farlige. De to religioner er altså grundlæggende modsætninger, og de spiller en stor rolle i Warcraft-universet og dens historier.

Der er nogle sammenligninger man kan koble fra religionerne i Warcraft og reelle religioner f.eks. har Church of Holy Light et hierarki som er struktureret efter biskopper og præster. The Light kan sammenlignes med forskellige former for kristendom, især den katolske og den ortodokse kirke,

²⁶ Horde Players Guide, s.48-63

der også tror på en guddommelig kraft, der repræsenterer renhed og godhed. The Light-præster og -paladinerne kan ses som en slags præster og munke, der bruger deres kræfter til at beskytte og helbrede. I disse trosberetninger, reelle som fantasi, tilbedes der et himmelsk væsen eller guddommelig kræft. Church of Holy light tilbyder det hellige lys, som de bruger til at helbrede og bekæmpe den korruption fra intetheden og kulten tilbyder Old gods fra the twisting nether som besidder meget mægtig mørk kraft.

Det er dog vigtigt at tilføje, at selvom disse religioner har ligheder med reelle religioner, er de stadig fiktive, og burde ikke bruges til at antage eller dømme virkelige religioner, men kan bruges som en kilde til at vække eller uddybe ens egen interesse i religioner.

Diskussion

Fantasygenren er både repræsenteret i litteratur, tv, videospil mm. Genren er fyldt med overnaturlige væsener og fantastiske miljøer. Anvendelsen af de overnaturlige og fantastiske elementer skaber eskapisme for personer som føler sig trætte eller befinder sig i svære situationer i virkeligheden, som ser det fantasifulde univers som en slags pusterum og pause fra den virkelige verden. Det kan være en god idé på kort sigt at få en lille pause, men på en længere sigt kan det udvikle et asocialt bånd til pårørende og venner samt den reelle verden. På den ene side kan fantasygenren bidrage til at styrke religiøsitet i det senmoderne samfund. Alister McGrath påpeger, i artiklen, *Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myths* fra 2016, at fantasygenren kan bruges som redskab til at introducere kristendommen for læsere, som ikke er særligt bekendt med religionen. Artiklen argumenterer for, at fantasygenren kan hjælpe med at styrke religiøsitet ved at tilbyde en symbolsk måde at udforske religiøse temaer på:

" For Lewis, God authorizes the use of myth as a means of captivating the human imagination and engaging the human reason (...) Mere Christianity allows us to understand Christian ideas; the Narnia stories allow us

to step inside and experience the Christian story, and judge it by its ability to make sense of things, and "chime in"."²⁷

Dermed mener McGrath, at Gud tillader brugen af myter som et middel til at fange den menneskelige fantasi, så de kan engagere sig i teksten samtidigt med, at man bliver givet en mulighed for at forstå de kristne idéer, som optræder i Narnia-krønikerne og dermed opleve den kristne historie. På samme måde kan fantasygenren udforske og uddybe den religiøse tro, da genren giver plads til mere spiritualitet og magi. På den anden side kan fantasygenren også bidrage til at svække religiøsiteten i det senmoderne samfund gennem brugen af eskapisme. Som tidligere nævnt, bør religioner i en fantasiverden ikke bruges til at dømme virkelige trosretninger, men de kan være en kilde til at forstå religiøse idéer og historier. Eskapisme har nemlig en negativ effekt på religiøsiteten, da det kan skabe en tendens til at se fantasyverdener som mere virkelige og meningsfulde end den virkelige verden:

"Allows us to see our situation in a new and more meaningful way (...) Our own story is now seen to be part of a much bigger story, which both helps us understand how we fit into a scheme of things, and discover the difference we can make."²⁸

Dermed kan det resultere i, at personen faktisk kan reducere betydningen af religion og spiritualitet i det daglige liv og fordybe sig i en alternativ verden, hvor magi og eventyr er muligheder, og derfor kaster man ansvar i den reelle verden fra sig. I betragtning af dette kan man sige, at fantasygenren både kan styrke og svække religiøsiteten i den senmoderne samfund afhængigt af, hvordan spilleren, læseren, seeren, lytteren mm. engagerer sig. Hvis fantasygenren bruges til at udforske eller søge en fordybelse i eksisterende religioner, kan det styrke religiøsiteten. Men hvis genren bruges som en flugt fra virkelighedens udfordringer, kan det svække religiøsiteten i kraft af eskapisme og frakoblingen fra det virkelige liv.

²⁷ Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myths" 2016 af McGrath s.2 og 4, l. 38-39, l. 103-104

²⁸ Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myths" 2016 af McGrath s.2, l. 17-20

Konklusion

Fantasygenren kan være en vigtig kilde, som kan bidrage til uddybelse af religiøse værdier, som medvirker til, at religiøsiteten stiger i det senmoderne samfund. Fantasygenren bruges også som et pusterum. For dem, der bruger fantasiverdenen som en flugt fra virkeligheden, også betegnet som eskapisme, kan det være med til at svække religiøsiteten grundet afskæringen af den reelle verden. Fantasy og religion går hånd i hånd, da fantasy er en genre, som kan belyse den religiøse tro og give den mere opmærksomhed i et senmoderne samfund. Warcraft-universet indeholder elementer, som også kan ses i den kristne religion, som kan vække interessen hos spillerne i et senmoderne samfund. Det ses tydeligt, at karakteren Thrall deler værdier med Moses, da de begge anses som frelsere for deres folk.

Mads Dalsgaard 3.R
Helsingør Gymnasium
Studieretningsprojekt i Engelsk A og Religion C
16/03/23 – 30/03/23

Litteraturliste

Bøger

Fog, A. & Finderup, AM. (2005). *Worlds of Fantasy*. Systime.
Hutcheson, M. (2012). Prophet's lesson. (Red.), *Leaders of Azeroth* (s. 1-6). Blizzard Entertainment.
Metzen, C. & Burns, M. (2016). *World of Warcraft: Chronicle 1*. Blizzard Entertainment.
Golden, C. (2011). *Thrall: Twilight of the Aspects*. Blizzard Entertainment.
Golden, C. (2016). *Lord of the Clans*. Blizzard Entertainment. (Originalværk udgivet 2001)
Bennie, S., Farrese, R. & Fitch, B. (2006). *Horde Player's Guide*. Blizzard Entertainment.
Olsen, A. (2016). *Myter til tiden: Fantasy og religion*. Systime.
Kristensen, K. (2021). *Sådan skriver du SRP*. Forlaget Columbus.

Online optagelser

Andarus. [En cutscene fra slutningen i zonen "Nagrand" fra Warlords of Draenor udvidelsen udgivet i 2014]. (2014, 17. November). *Thrall og Garrosh' Mak'Gora* [Cutscene]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=D1SdVC2mrz8&t=74s>

Artikler

McGrath, A. (2016, 8. juni). Enchanting Faith: The Chronicles of Narnia and the Power of Myth. *ABC news*, s. 1-4. <https://www.abc.net.au/religion/enchanting-faith-the-chronicles-of-narnia-and-the-power-of-myth/10096900>

Websites / internetkilder

Stoltenberg, T. (2018, Oktober). Fantasy. *Faktalink*. Lokaliseret den 16. Marts 2023 på <https://faktalink.dk/titelliste/fant>

Church of the holy light. (s.d.). Wowpedia. Lokaliseret den 22. Marts 2023 på https://wowpedia.fandom.com/wiki/Church_of_the_Holy_Light

Argent Confessor Paletress' tale. (s.d.). Wowpedia. Lokaliseret den 22. Marts 2023 på https://wowpedia.fandom.com/wiki/Argent_Confessor_Paletress#Speech

Mads Dalsgaard 3.R
Helsingør Gymnasium
Studieretningsprojekt i Engelsk A og Religion C
16/03/23 – 30/03/23

Cult of the Forgotten Shadows. (s.d.). Wowpedia. Lokaliseret den 24. Marts 2023 på

https://wowpedia.fandom.com/wiki/Cult_of_Forgotten_Shadows

Det Gamle Testamente: Første Mosebog. (s.d.). Bibelselskabet. Lokaliseret den 26. Marts 2023 på

https://www.bibelselskabet.dk/brugbibelen/bibelenonline/1_Mos/12

Bilag 1



Bilag 1: Grizzlemaw lokaliseret i zonen grizzly hills. En trææstamme hvor overnaturlige væsener er bosat.

Bilag 2



Bilag 2: et monument som kan findes i hver sidernes hovedstader, som viser thrall og drageaspekternes besejring af deathwing.