**La religione interattiva: rapporto fra videogiochi e movimenti religiosi giapponesi**

**Casi di studio: *Kamikuishikimura* *monogatari* e *Ghost of Tsushima***

Deborah Tisi

**Introduzione**

Da *OXO* a *Tennis For Two*, a seconda di quello che può essere definito effettivamente un “videogioco”, risulta difficile stabilire chiaramente a chi aspetti il titolo di primo videogioco della storia; la maggior parte degli esperti del settore, tuttavia, sembra considerare *Spacewar* il primo gioco per computer interattivo[[1]](#footnote-1). Sebbene i videogiochi abbiano una storia relativamente breve, grazie al progresso tecnologico in questi pochi anni hanno conosciuto una crescita impressionante[[2]](#footnote-2); una crescita che non riguarda solo le tecniche di sviluppo del *gameplay* o della resa grafica, ma anche della potenzialità comunicativa che ha elevato il videogioco dallo status di semplice strumento di divertimento[[3]](#footnote-3). Come sottolineato da Luca Argenton e dal collega Stefano Triberti, al giorno d’oggi i videogiochi, infatti, sono diventati efficaci mezzi di comunicazione e di trasmissione di cultura che li rendono adatti persino a scopi didattici[[4]](#footnote-4). Partendo da queste considerazioni, l’oggetto di questo elaborato sarà lo studio dell’interconnessione fra i videogiochi e le religioni, due mondi quello del “gioco” e del “sacro” che potrebbero apparire a prima vista molto lontani. Analizzando *Kamikuishikimura Monogatari* (上九一色村物語) e *Ghost Of Tsushima*, due titoli diametralmente opposti e di diversa generazione, lo scopo è quello di cercare di illustrare come i movimenti religiosi giapponesi possono essere rappresentati in uno dei più potenti media del XXI secolo: i videogiochi.[[5]](#footnote-5)

**Videogame: un fenomeno complesso**

Prima di entrare nel vivo dell’argomentazione di come i videogiochi si relazionano con le religioni e di come possano potenzialmente ampliare il pubblico che può entrare in contatto o interessarsi a queste, è importante convalidare l’immagine del videogioco come mezzo di comunicazione e didattico, che va oltre il puro divertimento. Riprendendo le parole di Douglas Gentile, “i videogame sono media complessi e hanno effetti complessi”[[6]](#footnote-6) e per tale ragione sarebbe opportuno analizzare questo fenomeno andando oltre la sua immagine di semplice forma di intrattenimento e superare pregiudizi come “il videogioco come qualcosa che isola e impigrisce”[[7]](#footnote-7) oppure “videogiochi violenti, persone violente”[[8]](#footnote-8). Per avere un quadro completo di questo fenomeno è opportuno indagare la relazione fra i videogiochi e l’apparente sviluppo di comportamenti violenti in alcuni giocatori oppure il sorgere di problemi di obesità o dissociazione dalla realtà in altri; non bisogna, tuttavia, cadere in facili generalizzazioni e tener presente che si tratta di ricerche ancora in via di sviluppo, le quali non hanno portato ad oggi a un risultato scientifico certo.[[9]](#footnote-9) Nell’analisi, per esempio, di casi in cui appassionati di un titolo notoriamente violento come *Grand Theft Auto[[10]](#footnote-10)* siano poi stati protagonisti di episodi violenti come rapine e sparatorie, si è scoperto che tali individui avevano in realtà problemi famigliari o patologie mentali pregresse.[[11]](#footnote-11) Limitarsi al presunto “lato oscuro”[[12]](#footnote-12) dei videogiochi sarebbe quindi controproducente e non permetterebbe di scoprire fenomeni come quello dell’*edutainment* o dei *serious game*. Interessante il punto di vista di Ivan Venturi, un imprenditore e game designer italiano:

Rispetto a molti altri media, esso [il videogioco] si basa innanzitutto su una modalità di *fruizione dell’informazione* assolutamente attiva. A questo dobbiamo aggiungere un secondo elemento imprescindibile: il divertimento. Dal momento che, come diceva Gianni Rodari, non ci può essere apprendimento senza *divertimento*, il videogioco è in grado di alimentare una vera e propria pedagogia delle emozioni, supportando processi quali la memorizzazione, la gestione della fatica, la concentrazione e l’attenzione. […] Un’altra parola chiave: *interattività.*[[13]](#footnote-13)

La commistione della componente ludica e la potenzialità didattica e pedagogica elevano dunque il videogioco da mero oggetto tecnologico a una più complessa e inclusiva definizione di opera multimediale interattiva[[14]](#footnote-14). Come prova dell’efficacia di un uso dei videogiochi in ambito didattico basti pensare all’impiego in alcune scuole statunitensi[[15]](#footnote-15) di titoli quali *Assassin’s Creed Origins: Discovery Tour[[16]](#footnote-16)* o *Assassin’s Creed Odyssey: Discovery Tour[[17]](#footnote-17)*. Interessante anche l’utilizzo di videogiochi per l’addestramento in campo militare oppure in pazienti con difficoltà motorie: grazie ai videogiochi gli individui sarebbero in grado di migliorare per esempio i tempi di reazione o la coordinazione occhio-mano[[18]](#footnote-18). Inoltre:

Un terzo aspetto, spesso trascurato, ma di enorme importanza è il fatto che il videogioco può essere *accessibile* a chiunque.[[19]](#footnote-19)

Il grande pubblico a cui i videogiochi possono rivolgersi si traduce in una vasta gamma di generi e temi trattati: malattie mentali, avvenimenti storici, vita quotidiana, avventure fantastiche e temi religiosi.

**La religione e il gioco**

Rachel Wagner osserva:

This means that if we want to use video games for good, we must think deliberately about their construction, their use, and their meaning, both implicit and explicit, for religious engagement. They cannot be viewed as merely entertainment, especially if they are depicting real-life events or reflecting real-life concerns.[[20]](#footnote-20)

È alla luce di queste considerazioni che si cerca ora di analizzare il rapporto fra questi media interattivi e le religioni, guardando in particolare il caso giapponese. Jolyon Baraka Thomas ha affermato che manca essenzialmente un’adeguata terminologia che descriva al meglio le interazioni fra religione e media in Giappone[[21]](#footnote-21); per tale ragione egli propone il termine *shūkyō asobi*:

This combined religion-entertainment has been a prevalent part of Japanese culture, and can be seen in a number of products and activities […] Here, using the word *shūkyō* (religion) and *asobi* (play/entertainment), I propose the term *shūkyō asobi* to describe this area of Japanese culture.[[22]](#footnote-22)

Considerando che la componente “religione” e quella di “gioco”, in quanto strettamente intrecciate, non sono facilmente separabili, Thomas specifica i diversi modi in cui *shūkyō* si decodifica nel panorama dei media, ossia:

(1) can be viewed as religious in its production or consumption; (2) can also be said to be one of the many alternative strategies for negotiating spiritual needs in post-war and postmodern social circumstances; (3) draws upon, but also modifies, existing religious themes; (4) can have a moral or spiritual effect on the audience, including an effect on how people view or practice religion […] and (6) therefore isolates those moments where entertainment experiences provide the impetus or environment for religious learning or behavior, or where religious doctrine, ritual or pedagogy act as modes of entertainment.[[23]](#footnote-23)

Si è già spiegato come nel videogioco secondo Venturi, il flusso di informazioni scorra dal media al giocatore in maniera molto efficace, in quanto opera fortemente interattiva e dal forte carattere ludico[[24]](#footnote-24). A tal proposito è bene riflettere sulle considerazioni di Huizinga circa il termine “*asobu*”:

Il giapponese, in contrasto col cinese e conformemente invece con le lingue occidentali moderne, ha una parola specifica per la funzione del gioco in generale, e vi unisce un corrispondente termine opposto indicante serietà. Il sostantivo *asobi* e il verbo *asobu* significano: giocare in generale, ricreazione, divertimento, passatempo, gita […] Vale anche per: giocare qualcosa, rappresentare, imitare qualcosa […] Curioso è anche *asobu* nell’associazione di «studiare con qualcuno, studiare in qualche luogo», che fa pensare al latino *ludus* col senso di scuola. […] Una precisa definizione dell’idea giapponese del gioco dovrebbe portarci a considerare la cultura giapponese con impegno maggiore di quel che sia possibile a me o lecito in questa sede. Bastino le seguenti considerazioni. I giapponesi nascondono l’eccezionale serietà del loro ideale di vita dietro la finzione che tutto il vivere non è che un gioco.[[25]](#footnote-25)

Questo discorso traslato in ambito dei videogiochi regala maggiore rilievo al pensiero che non vede i videogiochi come semplici mezzi di divertimento, ma ne riconosce la “serietà” che li rende adatti a trattare di temi anche religiosi.

In *Homo Ludens*, Huizinga si occupa anche dell’analisi fra il gioco e la religione, sostenendo come il mondo del gioco, profano, e il mondo della religione, sacro, non siano poli opposti.[[26]](#footnote-26)

Il carattere ludico può essere inerente alle azioni più elevate […] Le nozioni di rito, magia, liturgia, sacramento e mistero verrebbero a rientrare allora tutte nei termini di validità della nozione: gioco. Qui bisogna stare all’erta di non estendere all’eccesso quella nozione: gioco. Diventerebbe un mero gioco di parole. Mi pare però che non v’incorriamo se qualifichiamo l’azione sacra come un gioco.[[27]](#footnote-27)

Huizinga sostiene che alla base delle cerimonie magico-sacre dei popoli primitivi bisogna necessariamente riconoscere una componente di gioco. Al tempo della pubblicazione del suo libro, nel 1939, Huizinga si riferiva ovviamente all’attività ludica in generale senza nessun riferimento ai videogiochi che ancora dovevano fare la loro comparsa[[28]](#footnote-28), tuttavia considerando che nel corso dei tempi la nozione di gioco si è evoluta e trova forse ora la sua massima espressione proprio nel fenomeno dei videogame, le tesi portate avanti da Huizinga non hanno perso la loro validità, considerando che quando si tratta di videogiochi la sua opera ad oggi è ancora di grande rilievo[[29]](#footnote-29).

William Sims Bainbridge, nella sua analisi delle nuove metodologie di ricerche che possono essere applicate in ambito religioso, ha notato come molti giochi popolari delle console di nuova generazione adottano un atteggiamento bivalente nei confronti delle religioni. Possono trattare di un movimento religioso sia facendone una sorta di parodia oppure presentarne un’immagine eterodossa, esotica o immaginaria[[30]](#footnote-30). In particolare, è calzante la seguente considerazione:

Many electronic games mock conventional religion, and may thereby erode the player’s respect for the churches in his or her real community. Other games positively present ideas and symbols from religions considered exotic in the West, such as Japanese Shinto and Classical Paganism […] Worldwide, in recent years have been three dominant home video game manufactures – Nintendo, Sony (PlayStation), and Microsoft (Xbox)- and the fact that the first two are Japanese may possibly be significant. Its video games (like its graphic novels) could be a channel through which Japan exports its religious traditions.[[31]](#footnote-31)

È tenendo conto di tutte queste riflessioni che si presentano nello specifico i due successivi casi di studio: nel primo caso il videogioco diventa satira e mette in luce negativa la religione, nel secondo caso esso stimola l’interesse del giocatore esaltandola.

**Caso di studio: *Kamikuishikimura Monogatari* –** **Aum Shinrikyō**

*Kamikuishikimura Monogatari*, 上九一色村物語,[[32]](#footnote-32) è un videogioco per computer del 1995 che presenta alcuni connotati di un gioco gestionale[[33]](#footnote-33) e di simulazione[[34]](#footnote-34) a scelta multipla con la struttura di una *visual novel[[35]](#footnote-35)*. Il nome Kamikuishikimura è un riferimento alla reale località situata nella prefettura di Yamanashi, dove in uno stabilimento sarebbero state ritrovate delle tracce di residui chimici riconducibili al gas sarin, come riportato in un articolo del 1995 di *Daily Yomiuiri*.[[36]](#footnote-36) Ancora oggi c’è una diatriba su chi sia il suo autore: per via del fatto che al lancio del gioco compare la scritta “Aum Soft”, alcuni sostengono che il videogioco sarebbe stato prodotto da alcuni membri di Aum Shinrikyō[[37]](#footnote-37) con l’intento di fare propaganda al gruppo. La tesi che, tuttavia, va per la maggiore sostiene, al contrario, che si tratti di un videogioco che vuole essere una satira del movimento di Aum: l’autore sarebbe, infatti, lo sviluppatore di *Hong Kong 97[[38]](#footnote-38)*, Yoshihisa Kurosawa[[39]](#footnote-39), o alcuni suoi colleghi di HappySoft[[40]](#footnote-40).Nel gioco si vestono i panni del fondatore di Aum, Shōkō Asahara, la cui missione è quella di gestire e guidare il gruppo, organizzando i vari riti e occupandosi delle diverse funzioni amministrative. Bisogna raggruppare le risorse del gruppo al fine di completare l’ultimo obiettivo, ossia l’attacco con il gas sarin alla metropolitana di Tōkyō, senza essere scoperti. Una delle attività è anche quella di reclutare nuovi membri del gruppo. Il *gameplay* si accompagna con varie foto e video reali, presi direttamente dai media distribuiti nel corso degli anni, che appaiono man mano che si procede con la storia*.*

Sono presenti anche fotogrammi di apparse televisive di Asahara stesso[[41]](#footnote-41) e un video di un uomo in meditazione che cerca di levitare proprio come il guru dimostrò di essere in grado di fare in una famosa fotografia pubblicata dalla rivista *Twilight Zone* nel 1985[[42]](#footnote-42).

Altri disegni grotteschi nello stile mostrano Asahara riempire delle bottiglie con l’acqua della sua vasca da bagno o con il suo sangue. È anche per la presenza di tali rappresentazioni che questo titolo è considerato una parodia e non un effettivo mezzo di propaganda creato dal gruppo stesso[[43]](#footnote-43). Nonostante lo stile caricaturale di tali immagini, esse mostrano una verità storica: durante il rito di iniziazione del sangue ai nuovi membri veniva offerto di bere il sangue di Asahara, in quanto si credeva che introducendo nel proprio corpo una parte del guru, si potesse entrare in possesso dei suoi poteri fisici, della sua energia e della sua conoscenza.[[44]](#footnote-44)

Altre immagini rimandano a dei crimini commessi da Aum nel corso degli anni, come per esempio l’assassinio della famiglia dell’avvocato Sakamoto Tsutsumi.

In un fotogramma presente nel gioco si legge: “Il (signor) Shogo Apāyājaha[[45]](#footnote-45) ha detto: la famiglia Sakamoto è scomparsa” (アパーヤージャハ正悟師いわく：「坂本弁護士一家は失踪しました。」). In *Kamikuishikimura Monogatari*, dunque, non viene detto che l’avvocato è stato ucciso, ma che semplicemente si sono perse le sue tracce. Sappiamo, invece, che Sakamoto venne assassinato a fine del 1989 da alcuni membri di Aum, poiché raccolte prove e testimonianze incriminanti circa le pratiche estreme e crimini perpetuati dal gruppo, aveva intenzione di rivolgersi alla TBS per porvi fine e dare giustizia ad alcuni famigliari di ex-membri.[[46]](#footnote-46)

Il videogioco ha due possibili finali:

* *good ending*; se si riescono a raccogliere sufficienti risorse senza essere scoperti, l’attacco alla metropolitana avrà buon fine e il mondo inizierà a vivere un periodo di pace sotto la guida di Asahara.
* *bad ending*: se non si raccolgono abbastanza fondi oppure se si viene scoperti, Asahara va in prigione e la sua missione viene interrotta. La conseguenza è un disastro nucleare che pone fine all’umanità.

Del resto, previsioni di un futuro apocalittico nella realtà erano state portate avanti da Asahara già a partire dal 1988, quando pubblicò una sua interpretazione dell’Apocalisse di Giovanni con *Metsubō no hi*[[47]](#footnote-47) e *Metsubō kara kokū e: Zoku metsubō no hi*[[48]](#footnote-48). Tali visioni si fecero sempre più pessimistiche all’interno del gruppo con il passare degli anni, fino a quando nel 1992 Asahara dichiarò che l’Armageddon sarebbe avvenuto entro il 2000 per colpa proprio di armi atomiche, biologiche e chimiche[[49]](#footnote-49) come rappresentato nel videogioco.

Il *good ending*, come precedentemente descritto, prevede che il giocatore abbia successo nel perpetuare l’attacco alla metropolitana di Tōkyō; ciò potrebbe far pensare che il titolo esalti le azioni e le idee di Aum. Per questo è opportuno riportare le considerazioni di Schulzke, che ha analizzato cosa rappresenta per un giocatore vestire i panni di un terrorista negli “sparatutto”:

I will argue that despite their enormous critical potential, video games that simulate a terrorist’s point of view not only fail to deliver any radical change of perspective but further obscure the meaning of terrorism and the experiences of terrorists. These games serve a double ideological function by hiding the terrorist Other’s subjectivity, while also creating the illusion that nothing has been hidden and that the terrorist’s experience has been accurately recreated. Rather than illuminating the feeling of being a terrorist, video game simulations conceal it with false acquaintance that gives the impression that there is nothing to terrorist aside from mindless acts of violence.[[50]](#footnote-50)

Titoli come *Kamikuishikimura Monogatari* dunque, facendo vestire i panni di un terrorista, in questo caso Shōkō Asahara, la mente dietro l’attentato alla metropolitana di Tōkyō[[51]](#footnote-51), non avrebbero lo scopo di fuorviare il giocatore e condurlo ad altrettanti atteggiamenti violenti, quanto più di portarlo alla realizzazione di quanto quelle azioni siano ingiustificabili e sbagliate. Di conseguenza questo dimostra come in questo caso il videogioco sia uno strumento utilizzato per criticare e mettere sotto una cattiva luce un movimento religioso. Infine, dal momento che questo titolo fa ripercorrere al giocatore avvenimenti violenti realmente accaduti è opportuno riportare le parole di Wagner:

What is more compelling, then, is our very fascination with the medium, and our desire to map in onto history, to simplify the chaos of real warfare by interpreting it in terms of winners and losers. The implications of such games for inhibiting interreligious understanding – or even curiosity about others – should be obvious.[[52]](#footnote-52)

**Caso di studio: Ghost Of Tsushima – Culto di Inari**

*Ghost of Tsushima* è l’ultimo titolo prodotto dalla casa videoludica statunitense Sucker Punch Production, uscito a luglio del 2020 in esclusiva per PlayStation 4[[53]](#footnote-53). Il videogioco, come si può evincere dal titolo, è ambientato nell’isola di Tsushima nel 1274 e segue le vicende del samurai Jin Sakai nel disperato tentativo di salvare il suo popolo dalla feroce invasione dei mongoli.[[54]](#footnote-54) Vincitore nella sezione “*Best Art Direction*” e “*Player’s Voice Award*” ai Game Awards 2020[[55]](#footnote-55), *Ghost of Tsushima* ha avuto grande successo fra tutti i giocatori e in particolare in Giappone dove è diventato il secondo videogioco *first party* per maggior numero di vendite.[[56]](#footnote-56) Significativo anche l’elogio fatto da Toshihiro Nagoshi, esponente di SEGA e autore della serie *Yakuza*, che si è detto meravigliato del lavoro dello studio statunitense sia per l’ambientazione di gioco sia per l’abilità di suscitare interesse per la cultura giapponese ivi rappresentata[[57]](#footnote-57). Fra i vari aspetti curati per la ricreazione di questo Giappone feudale, uno dei principali è sicuramente anche quello religioso[[58]](#footnote-58); *Ghost of Tsushima*, infatti, ben si sposa con la visione di Shanny Luft dei videogiochi come “awash with religious content”[[59]](#footnote-59): riferimenti al buddhismo, shintō e shugendō possono essere colti per tutta la durata del gioco, e in particolare il culto dei *kami* riveste un ruolo rilevante anche a livello di *gameplay* dal momento che al giocatore è richiesto di fare riverenza presso i vari santuari posti in diverse località dell’ampia mappa di gioco, al fine di ottenere degli amuleti per potenziare il personaggio di Jin. Fra tutti, al culto di Inari viene data una particolare attenzione: nelle sequenze iniziali in cui il giocatore conosce il protagonista, viene subito stabilita una connessione fra Jin, Inari e le volpi. Una delle numerose attività secondarie è, infatti, quella di trovare tutte le tane delle volpi per un totale di 47; arrivati alla tana dell’animale, facilmente riconoscibile per via di un albero circondato da delle lucciole, si trova un *NPC[[60]](#footnote-60)* di una volpe, rossa e non bianca a differenza di quella normalmente associata a Inari[[61]](#footnote-61), che non appena vedrà Jin farà un giro su sé stessa e inizierà a correre. A quel punto il gioco si aspetta che la si segua, poiché condurrà Jin a un piccolo altare dedicato a Inari, dove il samurai pregherà, facendo un gesto di riverenza. Dopo questa *cutscene* [[62]](#footnote-62)si ha l’opportunità di accarezzare la volpe e sull’altare comparirà una seconda statua dell’animale ad indicare che l’altare è stato completato. Questa *feature* è sicuramente una delle più apprezzate dai giocatori, tanto che solo dopo due settimane dal lancio del gioco si contavano ben dieci milioni circa di volpi accarezzate[[63]](#footnote-63). Nella sezione di menù di gioco dedicata a questa *side quest* si legge inoltre:

Inari shrines: some of Tsushima’s shrines are dedicated to Inari, kami of agriculture and plenty. Foxes are Inari’s messengers, and are often drawn to these sacred places.

Questo testimonia la volontà degli sviluppatori di contestualizzare accuratamente il videogioco e di fornire informazioni concrete al giocatore per migliorare la sua comprensione degli eventi. Secondo la tradizione, infatti, Inari è associato al riso, alla prosperità e all’abbondanza e viene spesso rappresentato con i suoi messaggeri, ovvero le volpi. I santuari dedicati ad Inari, inoltre, presentano sempre statue di volpi e sono facilmente trovabili in tutto il Giappone, in particolar modo nelle zone rurali[[64]](#footnote-64), proprio come in *Ghost of Tsushima*.

Fra i sedici grandi santuari shintō in cui il giocatore deve recarsi per guadagnare speciali potenziamenti, c’è anche quello dedicato a Inari: questo si trova nella prima parte della mappa di gioco, la regione di Izuhara, e viene indicato con il nome di “Arrow Peak Shrine” (figura 11). Come per gli altri santuari, al giocatore viene chiesto di seguire una serie di piccoli *torii* che lo conducono a quello principale dove trova un’insegna che lo informa del nome del kami al quale il santuario è dedicato. Dopo alcune brevi sessioni di *platforming*, si raggiunge la sommità del santuario e una volta fatta riverenza, si entra in possesso dell’amuleto di Inari, che viene descritto nel menù di gioco come segue: “Charm of Inari: increases supplies, predator hides, bamboo and year wood gained from collecting”. Caratteristiche queste che rispecchiano dunque Inari in quanto *kami* dell’abbondanza e dell’agricoltura.

Grazie alla consultazione di esperti, in *Ghost of Tsushima* la religione è magistralmente inserita nelle dinamiche di gioco per permettere al giocatore di scoprire l’aspetto religioso della cultura giapponese[[65]](#footnote-65). Al contrario del caso di studio descritto nel paragrafo precedente, in questo secondo caso la minuziosa cura della riproduzione dei luoghi di culto e l’interazione che il giocatore sperimenta in tali sedi consente un’esperienza interattività che si trasforma in una scoperta positiva e piacevole di un culto.

**Conclusioni**

Huizinga inizia in questo modo la sua trattazione sul rapporto fra uomo e gioco:

Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare.[[66]](#footnote-66)

L’attività ludica sarebbe quindi imprescindibile dall’uomo: nel corso della storia parallelamente all’evoluzione dell’uomo, della sua cultura e delle sue religioni, anche l’attività di gioco ha subito dei mutamenti. Si è passati da danze e riti a giochi di guerra e di caccia, gare di poesia[[67]](#footnote-67) per passare nei primi anni Cinquanta e Sessanta del Novecento ai primi videogiochi, fenomeno ad oggi sempre più in crescita e che nella sua vastità di generi racchiude in un certo senso tutte le attività precedenti. Wagner nota come ormai nell’attuale società, la cultura digitale sia una parte preponderante nelle vite di tutte le persone, pertanto è utile estendere lo studio del fenomeno dei videogiochi, non tanto per la propria componente ludica, quanto più per la sua relazione con gli studi umanistici[[68]](#footnote-68). In particolare, in relazione agli studi in campo religioso, Wagner afferma:

The study of religion and gaming is growing, and with good reason […] The study of religion and gaming refreshes for students questions that they may previously have thought arcane, like how and why religious practices can affect people so profoundly, or how rituals work in shaping beliefs about world […] Teaching about religion and gaming offers a fresh perspective on what our fascination with technology may mean in the larger structures of human meaning-making.[[69]](#footnote-69)

Su tali basi, è nata l’idea di questo elaborato, mostrare grazie ai due casi di studio approfonditi come la relazione fra religione e videogioco sia una connessione interattiva proficua per condividere temi religiosi, talvolta esaltandoli, talvolta presentandoli in modo critico e satirico.

**Bibliografia**

ACCORDI RICKARDS, Marco, *Manuale Di Critica Videoludica* (Seconda Edizione), Milano, Edizioni Unicopli, 2020 (2018).

ARGENTON, Luca, & TRIBERTI, Stefano, *Psicologia dei videogiochi: come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Santarcangelo di Romagna (RN), Maggioli Editore, luglio 2019.

ASHKENAZI, Michael, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara, California, ABC-CLIO, 2003.

BAINBRIDGE, Wilma Alice, BAINBRIDGE, William Sims, “Electronic Games Research Methodologies: Studying Religious Implications”*, Review of Religious Research*, 49, 1, 2007, pp. 35-53.

CAMPBELL, Heidi A., “Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming”, *Journal of the American Academy of Religion*, 84, 3, 2015, pp. 1-24.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens* (ristampa), Torino, Einaudi, 2002 (1946).

KENT, L. Steven, *The Ultimate Hisotry of Videogames*, New York, Three Rivers Press.

SCHULZKE, Marcus, “Being a terrorist: Video game simulations of the other side of the War of Terror”, *Media, War & Conflict*, 6, 3, 2013, pp. 207-220.

SHIMAZONO, Susumu, “In the Wake of Aum: The Formation and Trasformation of a Universe of Belief”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 22:3/4, 1995, pp. 381-415.

THOMAS, Jolyon Baraka, “Shūkyō Asobi and Miyazaki Hayao’s Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religion*, 10, 3, 2007, pp. 73-95.

WAGNER, Rachel, “Gaming Religion? Teaching Religious Studies in Videogames”, *Transformations: The Journal of Inclusive Scholarship and Pedagogy*, 25,1, pp. 101-111.

WAGNER, Rachel, “God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflicts in Videogames”*, Journal of the American Academy of Religion*, Vol. 81, No, 1, Oxford University Press, 2013, pp. 249-261.

WATANABE, Manabu, “Aum Shinrikyō and its Use of the Media. Five Phases of Development”, *Bulletins*, Vol. 29, Nanzan Institute for Religion & Culture, Nanzan University, 2005, pp. 42-53.

**Sitografia**

AGOSSAH, Iyane, “Ghost of Tsushima Highly Praised by Yakuza’s Toshihiro Nagoshi on Seganama”, “*DualShockers*”, 28 luglio 2020, <https://www.dualshockers.com/ghost-of-tsushima-toshihiro-nagoshi/>, 22/12/2020.

GAULT, Matthew. “The True, Secret History of the Creepest Cult Game Ever Made”, “*Vice*”, 12 novembre 2019: <https://www.vice.com/en/article/vb5k7a/the-true-secret-history-of-the-creepiest-cult-game-ever-made>, 23/12/2020.

GERBLICK, Jordan, “*T*he Foxes in Ghost of Tsushima have been petted almost 10 million times”, “*Gameradar*”, 1 agosto 2020: <https://www.gamesradar.com/ghost-of-tsushima-foxes-petted/> , 26/12/2020.

PORTER, Justin, “Assassin’s Creed Has a New Mission: Working in the Classroom”, “*The New York Times*”, 16 maggio 2018: <https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html>, 20/12/2020.

Sucker Punch official website, Ghost of Tsushima**:** <https://www.suckerpunch.com/category/games/ghostoftsushima/>, 22/12/2020.

TAKAHASHI, Mari, “Balancing History and Fun in Ghost of Tsushima”, “*Polygon*”, 15 luglio 2020: <https://www.polygon.com/interviews/2020/7/15/21324263/ghost-of-tsushima-research-interview-mari-takahashi>, 30/12/2020.

The Game Awards, 2020 winners: <https://thegameawards.com/nominees>, 18/12/2020.

TRAHAN, Philip, “Ghost of Tsushima is Selling Extremely Well in Japan”, “*GameRant*”, 8 agosto 2020: <https://gamerant.com/ghost-of-tsushima-japan-sales/>, 22/12/2020.

**Giocografia**

Si riportano in ordine alfabetico qui tutti i videogiochi citati nel testo; il primo nome tra parentesi si riferisce allo sviluppatore, mentre il secondo, in corsivo, alla produzione, quando non coincide con il primo.

Assassin’s Creed Odyssey: Discovery Tour, DLC (Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Singapore, Ubisoft Milan, *Ubisoft*, 2018)

Assassin’s Creed Origins: Discovery Tour, DLC (Ubisoft Montreal, *Ubisoft*, 2017)

Ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions, 2020)

Grand Theft Auto (Dan Houser, Sam Houser & Leslie Benzies, *Rockstar North*, 1997)

Kamikuishikimura Monogatari (HappySoft Ltd, 1995)

OXO (Sandy Douglas, 1952)

Tennis for Two (William Higinbotham, Robert Dvorak, 1958)

Yakuza (SEGA, Amusement Vision, 2005)

1. Steven L. kent, *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press, pp. 2-26. [↑](#footnote-ref-1)
2. *Ibidem*, p. 2. [↑](#footnote-ref-2)
3. Marco Accordi Rickards, *Manuale Di Critica Videoludica* (Seconda Edizione), Milano, Edizioni Unicopli, Milano, 2020 (2018), pp. 20-27. [↑](#footnote-ref-3)
4. Luca argenton e Stefano triberti, *Psicologia dei videogiochi: come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Santarcangelo di Romagna (RN), Maggioli Editore, 2019, p.5. [↑](#footnote-ref-4)
5. Heidi campbell, “Gaming Religionsworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming”, *Journal of the American Academy of Religion*, 84, 3, 2015, p. 7. [↑](#footnote-ref-5)
6. argenton, triberti, *Psicologia dei videogiochi…*, p.19. [↑](#footnote-ref-6)
7. *Ibidem*, p.6. [↑](#footnote-ref-7)
8. *Ibidem*, p.6. [↑](#footnote-ref-8)
9. *Ibidem*, pp. 141-177. [↑](#footnote-ref-9)
10. *Grand Theft Auto*, solitamente abbreviato in *GTA*, è una serie di videogiochi open-word action-adventure sviluppata da Rockstar North e Rockstar Leeds, pubblicata a partire dal 1997. Nel 2020 titoli ammontano a sette capitoli principali. [↑](#footnote-ref-10)
11. *Ibidem*, pp. 141-177. [↑](#footnote-ref-11)
12. *Ibidem*, p. 171. [↑](#footnote-ref-12)
13. *Ibidem*, p. 135. [↑](#footnote-ref-13)
14. accordi rickards, *Manuale di…*, pp. 23-31. [↑](#footnote-ref-14)
15. Justin porter, “Assassin’s Creed Has a New Mission: Working in the Classroom”, *The New York Times*, 16 maggio 2018<https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html>. [↑](#footnote-ref-15)
16. *Assassin’s Creed Origins: Discovery Tour* è un *DLC* di *Assassin’s Creed Origins*, videogioco *open-world* *action-adventure* sviluppato da Ubisoft nel 2017. [↑](#footnote-ref-16)
17. *Assassin’s Creed Odyssey: Discovery Tour* è un *DLC* di *Assassin’s Creed Odyssey*, videogioco *open-world* *action-adventure* sviluppato da Ubisoft nel 2018. [↑](#footnote-ref-17)
18. argenton, triberti, *Psicologia dei videogiochi…*, pp. 99-104. [↑](#footnote-ref-18)
19. *Ibidem*, p. 135. [↑](#footnote-ref-19)
20. Rachel wagner, “God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflicts in Videogames”, *Journal of the American Academy Religion*, 81, 1, 2013, p. 258. [↑](#footnote-ref-20)
21. Jolyon Baraka thomas, “Shūkyō Asobi and Miyazaki Hayao’s Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, pp. 73-95, 2007, p. 73. [↑](#footnote-ref-21)
22. *Ibidem*, p. 74. [↑](#footnote-ref-22)
23. *Ibidem*, p. 74. [↑](#footnote-ref-23)
24. argenton, triberti, *Psicologia dei videogiochi…*, pp. 134-137. [↑](#footnote-ref-24)
25. Johan huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Enaudi, 2020 (1946), p. 42. [↑](#footnote-ref-25)
26. *Ibidem*, p. 23. [↑](#footnote-ref-26)
27. *Ibidem*, p. 24. [↑](#footnote-ref-27)
28. Si ricorda che *Spacewar*, considerato il primo videogioco interattivo, risale, infatti, al 1961. [↑](#footnote-ref-28)
29. accordi rickards, *Manuale di…*, p. 24. [↑](#footnote-ref-29)
30. Wilma Alice bainbridge e William Sims bainbridge, “Electronic Game Research Methodologies: Studying Religious Implications”, *Review of Religious Research*, 49, 1, Springer, 2007, p. 35. [↑](#footnote-ref-30)
31. bainbridge, bainbridge, “Electronic Game Research…”, p. 36. [↑](#footnote-ref-31)
32. Tradotto in inglese come “*The Story of Kamikuishiki Village*”. [↑](#footnote-ref-32)
33. Chiamati anche videogiochi manageriali, ricreano azioni della vita quotidiana incaricando il giocatore della gestione completa di un’attività. [↑](#footnote-ref-33)
34. Si tratta di videogiochi che letteralmente simulano situazioni e dinamiche della realtà umana; esistono diverse tipologie: simulatori di mezzi, di vita, di appuntamenti. [↑](#footnote-ref-34)
35. *Bijuaru noberu*ビジュアルのベル, letteralmente “romanzo visivo”, è un’avventura interattiva la cui trama è determinata dalle decisioni prese dal giocatore stesso. Si caratterizzano in genere per una grafica in stile anime e per un’animazione limitata. [↑](#footnote-ref-35)
36. watanabe Manabu, “Aum Shinrikyō and its Use of the Media. Five Phases of Deveolpment”, *Bulletins*, Vol. 29, Nanzan Institute for Religion & Culture, Nanzan University, 2005, p. 49. [↑](#footnote-ref-36)
37. Aum Shinrikyōオウム真理教, inizialmente noto come Aum Shinsen no kai, è un movimento religioso fondato da Asahara Shōkō nel 1986, principalmente noto per l’attacco con il gas sarin alla metropolitana di Tōkyō il 20 marzo 1995. Si trattava di un gruppo chiuso che richiedeva l’esecuzione di pratiche estreme, l’adorazione e la fiducia cieca nel suo leader Asahara. È noto oggi come Aleph. [↑](#footnote-ref-37)
38. Conosciuto anche come HONGKONG1997 o 香港97 è uno *shoot’em up* rilasciato senza licenza nel 1995 da HappySoft per la console Super Famicon. [↑](#footnote-ref-38)
39. Yoshihisa “Kowloon” Kurosawa (1971), giornalista e uomo d’affari giapponese. [↑](#footnote-ref-39)
40. Matthew gault, “The True, Secret History of the Creepest Cult Game Ever Made”, *Vice*, 12 novembre 2019: <https://www.vice.com/en/article/vb5k7a/the-true-secret-history-of-the-creepiest-cult-game-ever-made> [↑](#footnote-ref-40)
41. watanabe, “Aum Shinrikyō …”, pp. 47-48. [↑](#footnote-ref-41)
42. *Ibidem*, pp. 43-44. [↑](#footnote-ref-42)
43. gault, “The true, Secret…”. [↑](#footnote-ref-43)
44. shimazono Susumu*,* “In the Wake of Aum: The Formation and Transformation of a Universe of Belief”*, Japanese Journal of Religious Studies,* 22:3/4, 1995, p. 404-405. [↑](#footnote-ref-44)
45. Aoyama Yoshinobu, un membro di Aum Shinrikyō. [↑](#footnote-ref-45)
46. shimazono Susumu*,* “In the Wake of Aum…”, p. 398. [↑](#footnote-ref-46)
47. Letteralmente “Giorno del giudizio” o “Giorno dell’Apocalisse”. [↑](#footnote-ref-47)
48. Letteralmente “Dalla distruzione al vuoto: il proseguimento del giorno del giudizio”. [↑](#footnote-ref-48)
49. shimazono, “In the Wake of Aum…”, pp. 397-398, 402. [↑](#footnote-ref-49)
50. Marcus schulzke, “Being a terrorist: Video game simulations of the other side of the War of Terror”, *Media, War & Conflict*, 6, 3, 2013, p. 208. [↑](#footnote-ref-50)
51. watanabe, “Aum Shinrikyō …”, pp. 50-51. [↑](#footnote-ref-51)
52. wagner, “God in the Game...”, p. 254. [↑](#footnote-ref-52)
53. È stato poi reso possibile un upgrade gratuito per i possessori del titolo all’uscita della console di ultima generazione PlayStation 5 a novembre 2020. [↑](#footnote-ref-53)
54. Sucker Punch official website, Ghost of Tsushima: <https://www.suckerpunch.com/category/games/ghostoftsushima/>, ultimo accesso 20/12/2020. [↑](#footnote-ref-54)
55. The Game Awards, 2020 winners: <https://thegameawards.com/nominees>, ultimo accesso 18/12/2020. [↑](#footnote-ref-55)
56. Philip trahan, *Ghost of Tsushima is selling extremely well in Japan*, GameRant, 8 agosto 2020: <https://gamerant.com/ghost-of-tsushima-japan-sales/> [↑](#footnote-ref-56)
57. Iyane agossah, “Ghost of Tsushima Highly Praised by Yazuka’s Toshihiro Nagoshi on Seganama”, *DualShockers*, 28 luglio 2020: <https://www.dualshockers.com/ghost-of-tsushima-toshihiro-nagoshi/> [↑](#footnote-ref-57)
58. Takahashi, Mari, “Balancing History and Fun in Ghost of Tsushima”, *Polygon*, 15 luglio 2020: <https://www.polygon.com/interviews/2020/7/15/21324263/ghost-of-tsushima-research-interview-mari-takahashi> [↑](#footnote-ref-58)
59. campbell, “Gaming Religionsworlds…”, p. 4. [↑](#footnote-ref-59)
60. Not-player character. [↑](#footnote-ref-60)
61. Michael Ashkenazi, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara, California, ABC-CLIO, 2003, p. 148. [↑](#footnote-ref-61)
62. Filmato non interattivo. [↑](#footnote-ref-62)
63. Jordan GERBLICK, “The foxes in Ghost of Tsushima have been petted almost 10 million times”, *Gameradar*, 1 agosto 2020, <https://www.gamesradar.com/ghost-of-tsushima-foxes-petted/> [↑](#footnote-ref-63)
64. Ashkenazi, *Handbook of…*, p. 170-171. [↑](#footnote-ref-64)
65. Takahashi, Mari, “Balancing History*…”.* [↑](#footnote-ref-65)
66. huizinga, *Homo…*, p. 3. [↑](#footnote-ref-66)
67. *Ibidem*, pp. 3-34, 53-89,140-159. [↑](#footnote-ref-67)
68. wagner, “Gaming Religion? ...”, p. 110. [↑](#footnote-ref-68)
69. *Ibidem*, p. 109. [↑](#footnote-ref-69)