

# **Analizzare la religione attraverso i videogiochi: il caso di *Ghost of Tsushima***

Eugenio Zoli

## **Introduzione**

Nel corso degli ultimi anni il mondo dei videogiochi è andato a inserirsi sempre più stabilmente nella cultura popolare, venendo gradualmente apprezzato da più e più persone appartenenti a diverse fasce d'età fino a diventare oggi uno dei settori economici maggiormente in espansione<sup>1</sup>. Quello che prima era considerato solo come un passatempo per bambini e ragazzi è quindi riuscito piano piano ad attirare l'attenzione di fasce di pubblico sempre più ampie arrivando a suscitare persino l'interesse di studiosi da tutto il Mondo. Osservando l'impatto dei videogiochi sulla società, infatti, il mondo accademico ha di recente cominciato a riconoscerne l'importanza e a dedicarvi studi e ricerche approfondite. Tra questi trovano posto anche vari studi che analizzano il ruolo ricoperto dalla religione in alcuni videogiochi, argomento di cui tratterà anche questa tesina. Anche la religione, infatti, ha avuto un impatto sui videogiochi e viceversa i videogiochi hanno in parte avuto un impatto sulla religione. Gli studi che analizzano tali aspetti sono però ancora molto limitati e la ricerca riguardo questo ambito è quindi ancora piuttosto acerba. Con questa tesina mi propongo perciò di analizzare alcuni aspetti dello studio delle religioni all'interno del campo videoludico, riprendendo ricerche e studi recenti riguardanti questi argomenti, e in seguito di applicarle a un caso di studio specifico costituito dal videogioco del 2020 *Ghost of Tsushima*. Questo videogioco, ambientato nel Giappone del tredicesimo secolo durante la prima invasione mongola, trae ispirazione da eventi storici realmente accaduti, ma li rielabora e li riscrive per creare una trama nuova e avvincente. Contrariamente a quanto ci si sarebbe potuti aspettare però, la sua produzione non è frutto di un team di sviluppo nipponico, ma bensì di uno statunitense. Per questo motivo ho ritenuto interessante ricercare all'interno di quest'avventura videoludica gli elementi culturali e religiosi giapponesi in essa rappresentati per cercare di analizzare come sono stati sfruttati e reinterpretati all'interno del gioco da un team straniero, e allo stesso tempo provare ad analizzare l'impatto che queste scelte hanno avuto sul pubblico. Questa tesina sarà perciò composta da una breve panoramica del medium del videogioco in campo accademico e in particolare nel contesto degli studi religiosi, cui seguirà l'analisi vera e propria del caso di studio preso in esame.

---

<sup>1</sup> "2022 Essential Facts About the Video Game Industry", *Theesa. Entertainment Software Association*, <http://www.theesa.com> (ultimo accesso 18/07/2022).

## Videogiochi e religione nella scrittura accademica

Come accennato nell'introduzione, i videogiochi sono da considerarsi un medium moderno e in quanto tale la ricerca accademica sull'argomento ha avuto inizio solo relativamente di recente. Essa si è poi dovuta scontrare con il fatto che comunemente i videogiochi sono ancora spesso considerati come un mezzo di espressione inferiore rivolto solo a bambini e ragazzi, incapace di comunicare idee importanti e contenente messaggi che non vanno presi sul serio in quanto creati come un gioco<sup>2</sup>. In realtà, se in un primo momento queste considerazioni potevano avere un fondamento, non si può non tenere conto del fatto che nel tempo il medium si è molto evoluto e che di conseguenza queste considerazioni non rispecchiano più la realtà. Questo è testimoniato anche dall'enorme successo che ha riscosso in tempi recenti: secondo uno studio, infatti, nel 2022 i videogiocatori a livello mondiale hanno raggiunto i 2.95 miliardi di persone e la loro età media attualmente si attesta intorno ai 34 anni<sup>3</sup>. Proprio conseguentemente alla nuova popolarità e al successo ottenuto da questo medium, in tempi recenti la ricerca accademica a riguardo ha cominciato ad acuirsi. Ciò ha portato alla nascita della categoria dei *game studies*, i quali non si sono però sviluppati seguendo un'unica direzione, ma piuttosto con la tendenza ad affrontare l'argomento sotto una moltitudine di prospettive differenti, in molti casi servendosi anche dell'aiuto di altre tipologie di studi, i quali permettono di analizzarli secondo una luce sempre nuova.

L'origine dei cosiddetti *game studies* viene comunemente attribuita a Mary Ann Buckles, la cui tesi riguardo il videogioco *Adventure* scritta nel 1985 è considerata uno dei primi se non addirittura il primo testo accademico che si propone di compiere un'analisi approfondita di un gioco digitale<sup>4</sup>. Il momento in cui i *game studies* hanno preso vita in modo vero e proprio, però, è stato solo nel 2001 con la fondazione della rivista *Game studies* da parte di Espen Aarseth da lui stesso definita nell'introduzione al primo volume come la prima rivista accademica dedicata ai *computer game studies* e definendo il 2001 "l'anno uno" degli studi sull'argomento<sup>5</sup>. Questa rivista è attiva ancora oggi e attualmente ha raggiunto la pubblicazione di ventidue volumi. Da allora fino ad oggi le riviste che trattano questi argomenti sono andate crescendo e nel tempo hanno cominciato a tenersi anche conferenze periodiche per trattare il tema dei videogiochi in ambito accademico, rendendolo un argomento sempre meno di nicchia.

---

<sup>2</sup> Gregory Price GRIEVE, Heidi A. CAMPBELL, "Studying Religion in Digital Gaming - A Critical Review of an Emerging Field", *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, p. 53.

<sup>3</sup> "Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions", *Financesonline*, [www.financesonline.com](http://www.financesonline.com) (ultimo accesso 18/07/2022).

<sup>4</sup> Simone HEIDBRINK, Tobias KNOLL, Jan WYSOCKI, "Theorizing Religion in Digital Games - Perspectives and Approaches", *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, p. 10.

<sup>5</sup> Espen AARSETH, "Game Studies, Year One", *Game Studies*, 1, 1, 2001, p. 1.

Tra i molti modi in cui è stato declinato il mondo dei videogiochi nel variegato panorama dei *game studies* sono particolarmente interessanti al fine di questa ricerca quelli che vi vedono applicati concetti appartenenti al campo dei *religious studies*. Questo può avvenire in diversi modi e secondo varie prospettive: si può ad esempio scegliere di concentrare la propria analisi sugli elementi religiosi presenti all'interno di un videogioco per analizzare come sono stati sfruttati e per quali scopi, ponendo così l'attenzione sui creatori del videogioco preso in esame, oppure ci si può concentrare su come un gioco o alcuni specifici elementi presenti al suo interno siano stati recepiti dal pubblico, studiando ad esempio i forum digitali dove in genere ci si confronta su questi temi, e verificare così la loro percezione e l'impatto che hanno avuto<sup>6</sup>.

Come spiega approfonditamente Richard E. Ferdig nel suo articolo *Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames*, la religione può poi permeare quattro aspetti chiave di un videogioco ed essere conseguentemente utilizzata con funzioni diverse in base ad essi. Il primo di questi è il contenuto di gioco, nel quale l'elemento religioso può essere presente in modo evidente nel caso di videogiochi esplicitamente creati per trasmettere alcuni principi religiosi oppure di giochi che si propongono di insegnare alcuni principi etici e morali indirettamente collegati ad una o più religioni. Il secondo elemento è costituito dal contesto del gioco, cioè le ambientazioni, i simboli, le caratteristiche del mondo di gioco e le sue regole, le quali possono avere riferimenti religiosi che possono essere usati principalmente in tre modi diversi: possono avere una funzione pratica andando a definire e modificare direttamente le regole del mondo di gioco, possono essere necessari al fine della narrazione, oppure possono essere utilizzati per dare realismo al gioco perché in una data situazione ci si aspetterebbe la presenza di quegli elementi religiosi. Un terzo aspetto in cui si possono ritrovare elementi religiosi è quello delle sfide di gioco, cioè delle attività e degli obiettivi che il videogioco propone al giocatore, ciò che il giocatore deve fare per far progredire la trama o le missioni del gioco. Anche questi possono infatti portare all'incontro del giocatore con alcune tematiche religiose. Questo aspetto risulta inoltre collegato a quello del contenuto del gioco, poiché se ad esempio l'obiettivo del gioco è quello di dare insegnamenti religiosi, è molto probabile che le missioni proposte siano associate ad esso. Il quarto e ultimo aspetto è quello del capitale del giocatore. Questo è l'unico aspetto che non concerne il creatore del videogioco, ma riguarda il giocatore, colui che entra in contatto con l'opera. Analizzando questo

---

<sup>6</sup> HEIDBRINK, KNOLL, WYSOCKI, "Theorizing Religion...", cit., pp. 16-17.

aspetto si possono studiare i modi in cui si relaziona con essa e se e come mette in pratica le sue credenze e i suoi principi morali mentre gioca<sup>7</sup>.

Questi quattro aspetti chiave evidenziati da Ferdig risultano particolarmente utili ai fini di un'efficace analisi della religione nel contesto videoludico perché destrutturano il videogioco nelle sue componenti, mettendo in luce i singoli elementi che vale davvero la pena analizzare quando si compie uno studio di questo tipo, motivo per cui forniranno anche la base dell'analisi del caso di studio preso in esame in questa tesina.

### **La religione in *Ghost of Tsushima***

*Ghost of Tsushima* è un videogioco di ruolo rilasciato il 20 agosto 2020 in esclusiva per Sony Playstation e sviluppato dal team americano Sucker Punch Productions<sup>8</sup>. Il gioco è ambientato in Giappone, sull'isola di Tsushima nel tredicesimo secolo durante la prima invasione mongola e narra le avventure del samurai Jin Sakai che tenta di liberare l'isola dal controllo dei mongoli e fermare l'avanzata prima che riescano a raggiungere le coste del Giappone. Dopo aver assistito alla brutale sconfitta dei samurai sulle spiagge di Komoda, Jin intraprende un viaggio che lo porterà a mettersi in discussione allontanandosi dal codice d'onore dei samurai e spingendosi a tutto pur di salvare la sua gente.

Il gioco è stato molto apprezzato dal pubblico arrivando a vendere più di cinque milioni di copie solo nei primi quattro mesi dal lancio, come riportato da Herman Hulst, capo dei Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, che ha definito il gioco come il titolo *first party* originale che ha venduto più velocemente in assoluto su PlayStation4<sup>9</sup>. Inoltre, è stato molto apprezzato anche dalla critica vincendo vari premi tra cui “Best Art Direction” e “Players’ Voice Award” ai Game Awards 2020<sup>10</sup> e il premio per il miglior comparto audio ai BAFTA awards 2021<sup>11</sup>.

Uno dei motivi che ha portato al successo di questo videogioco risiede sicuramente nella grande attenzione riposta dallo studio statunitense nella creazione degli ambienti di gioco che riescono a immergere il giocatore in ambientazioni e atmosfere che rimandano efficacemente a quelle del Giappone feudale. Tra gli elementi necessari alla creazione di queste sensazioni nel

---

<sup>7</sup> Richard E. FERDIG, “Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames”, *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, pp. 73-77.

<sup>8</sup> “Ghost of Tsushima”, *PlayStation*, [www.playstation.com](http://www.playstation.com) (ultimo accesso 20/07/2022).

<sup>9</sup> Tweet di Herman Hulst, <https://twitter.com/hermenhulst/status/1326949932390092803?s=20&t=kNTSpwE1m6YXZnV6zwBf0w> (ultimo accesso 20/07/2022).

<sup>10</sup> “Games Awards Nominees 2020”, <https://www.thegameawards.com/nominees> (ultimo accesso 20/07/2022).

<sup>11</sup> “BAFTA winners 2021”, <https://awards.bafta.org/award/2021/games> (ultimo accesso 20/07/2022).

giocatore, ricopre un ruolo importante l'uso che è stato fatto all'interno del gioco degli elementi religiosi. Il buddhismo e lo shintō, infatti, sono molto presenti all'interno dell'avventura, sia a livello di atmosfere e ambientazioni che, più attivamente, a livello di *gameplay*, dando alla religione un ruolo chiave sia all'interno del contesto del gioco sia nelle sfide che il gioco propone. È infatti possibile rintracciare una grande quantità di riferimenti iconografici e architettonici di matrice religiosa sparsi per tutta l'isola: ad esempio sono presenti una grande quantità di santuari *shintō* e di templi buddhisti vivacemente popolati da sacerdoti e monaci spesso intenti a pulire il tempio o a pregare, e soprattutto una larghissima quantità di statue con riferimenti religiosi. Anche sotto questo aspetto la cura al dettaglio del team di sviluppo statunitense risulta impressionante poiché nemmeno la scelta del design delle statue e la loro collocazione all'interno del mondo di gioco è casuale: per citare alcuni esempi, è possibile rintracciare statue raffiguranti Koma inu, il protettore dei santuari *shintō*<sup>12</sup>, di fronte a molti santuari *shintō* e statue raffiguranti i guardiani Ni-ō<sup>13</sup> di fronte ai templi buddhisti, come spesso accade in Giappone. In più si possono rintracciare moltissime statue raffiguranti il *bodhisattva* Jizō, protettore dei bambini e dei viaggiatori<sup>14</sup>, lungo molti sentieri tortuosi. Tutti questi elementi posti sullo sfondo dell'avventura hanno la funzione di elevare l'aspetto estetico del gioco, fornendo così un maggiore realismo e permettendo al giocatore di immergersi ancora più a fondo nelle sue atmosfere.

Altrettanto approfonditi sono anche gli aspetti religiosi legati alle sfide poste dal gioco verso il giocatore. Un esempio lampante di ciò si riscontra nei collezionabili del gioco, i quali comprendono, tra le altre cose, trovare e raggiungere i 16 santuari *shintō* sparsi per l'isola ed inchinarsi ad essi per ottenere in cambio un *omamori*. I santuari *shintō* nella religiosità giapponese svolgono un'importante funzione in quanto fungono da ponte tra il mondo umano e quello dei *kami*. Questi luoghi di culto si ergono solitamente sul pendio della montagna al limitare della foresta, sulla linea ideale di confine fra lo spazio coltivato e la natura selvatica.<sup>15</sup> In più non era solo il santuario in sé a possedere un valore religioso, ma anche il percorso per raggiungerlo svolgeva un'importante funzione. Infatti, come spiega Massimo Raveri:

Nello spazio sacro, l'uomo deve seguire un percorso obbligato: il tempio ha un'unica possibile entrata segnata da un portale di legno, il *torii* e il valicarla coincide con il rito del *misogi*, un atto di purificazione con l'acqua per meglio segnare il distacco e il passaggio da una spazialità all'altra. Il percorso dell'uomo verso Dio è sempre un movimento dal basso verso l'alto: la costruzione

---

<sup>12</sup> Michael ASHKENAZI, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara, California, 2003, p. 207.

<sup>13</sup> ASHKENAZI, *Handbook...*, cit., pp. 223-224.

<sup>14</sup> ASHKENAZI, *Handbook...*, cit., pp. 183-184.

<sup>15</sup> Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Einaudi, 2014, p. 27.

principale del tempio è posta a una distanza più o meno lunga dal portale d'entrata e il percorso è costruito a gradinate o allungato artificialmente con un tracciato tortuoso. La dinamica spaziale del tempio produce una sensazione sociale e identifica una gerarchia di ruoli religiosi.<sup>16</sup>

Tutto questo trova perfettamente riscontro nelle meccaniche di gioco di *Ghost of Tsushima* dove questi elementi sono riadattati per creare un interessante sezione di *gameplay*. Anche nel gioco, infatti, i santuari si trovano in luoghi elevati, raggiungibili attraverso percorsi tortuosi il cui inizio è sempre segnalato da uno o più *torii*. Il compito del giocatore sarà quindi quello di raggiungere il santuario scalando la montagna attraverso meccaniche di *puzzle platforming*, e una volta giunto in cima gli verrà chiesto di inchinarsi all'altare in preghiera per ottenere in cambio un *omamori*, il quale risulta sempre associato al *kami* del santuario nel quale viene ottenuto e, se equipaggiato, fornisce al protagonista alcune abilità specifiche, che rimandano alle caratteristiche che si ritengono appartenere a quel preciso *kami* secondo l'immaginario giapponese. Anche la funzione attribuita agli *omamori* all'interno del gioco è quindi ricalcata su quella che si ritiene posseggano nella realtà poiché sono reperibili all'interno di santuari *shintō* e concedono alcuni benefici a chi li porta con sé.

Un altro esempio riscontrabile nei collezionabili del gioco è legato al culto del *kami* Inari. Nel gioco, infatti, sarà possibile andare alla ricerca di 47 tane di volpi, le quali condurranno il protagonista a un altare dedicato alla divinità dove è possibile pregare per ottenere potenziamenti basati sul numero di altari trovati. Secondo la mitologia giapponese, infatti, Inari era considerata la divinità del riso e, di conseguenza, della ricchezza poiché il riso al tempo costituiva la moneta di scambio, e aveva come simbolo proprio la volpe che si riteneva essere suo messaggero<sup>17</sup>. Le caratteristiche di questo *kami* possono dirsi rispettate in queste meccaniche di gioco poiché in primis viene mantenuta l'iconografia della divinità associandola alle volpi e in più pregare ai suoi altari fornisce spazi aggiuntivi per l'equipaggiamento, ricompensa che può essere interpretata come un metodo per tradurre a livello di *gameplay* l'idea di abbondanza associata alla divinità, seppure non si ritrovi nel gioco un riscontro con l'elemento del riso. Tramite la meccanica dei santuari spiegata in precedenza, è inoltre possibile reperire all'interno del gioco l'*omamori* dedicato a Inari, la cui descrizione recita “aumenta la quantità di provviste, di pelli di predatore, bambù e legno di tasso che raccogli<sup>18</sup>” caratteristiche che ben rispecchiano quelle della divinità dell'abbondanza.

---

<sup>16</sup> RAVERI, *Il pensiero...*, cit., pp. 27-28.

<sup>17</sup> RAVERI, *Il pensiero...*, cit., p. 23.

<sup>18</sup> *Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment, 2020.

Un altro elemento di contatto con la religione, questa volta buddhista, è costituito dall'inserimento di un monaco guerriero, Norio, tra i personaggi principali, al quale è associata una delle *quest* secondarie più lunghe del gioco. La figura del monaco guerriero in realtà è una figura di cui si hanno pochi riferimenti storici ufficiali ma che fa parte dell'immaginario giapponese del tempo<sup>19</sup>. In questo senso l'estetica del personaggio rappresenta correttamente quella dei monaci guerrieri essendo i vestiti di Norio ispirati a quelli che si ritenevano essere usati dai monaci guerrieri e brandendo una *naginata*. Inoltre, la sua *quest* porta Jin nell'ambiente dei templi buddhisti e permette quindi al giocatore di entrare maggiormente in contatto con questa realtà, spingendolo anche a parlare con vari *NPC* di monaci. È proprio attraverso *quest* di questo tipo che il gioco riesce a spingere davvero il giocatore a entrare in contatto con tutti gli elementi del Giappone del tempo in esso rappresentati, accrescendo il livello di immersività del gioco.

Analizzando il gioco dal punto di vista del capitale del giocatore invece, il gioco non presenta modi veri e propri di metterlo alla prova in quanto la trama si presenta come lineare e priva di scelte da compiere al fine di modificare il corso degli eventi. È interessante però notare che uno spazio di azione è concesso al giocatore nel fatto che meccaniche come quelle presentate in precedenza che consistono nel pregare ai santuari non sono forzate sul giocatore, ma sono opzionali e non necessarie per completare il gioco, lasciando così la scelta se perseguirle o meno in modo tale da non far sentire il giocatore costretto a un'azione che vada contro il suo credo come è già successo in passato, ad esempio nel celebre caso del videogioco *Bioshock Infinite*<sup>20</sup>. Infine, è impossibile non notare l'impatto che il gioco ha avuto sul pubblico. Dall'uscita del gioco, infatti, è aumentato molto l'interesse nel visitare la reale isola di Tsushima e inoltre, quando l'isola è stata colpita da un violento tifone, fan da tutto il mondo hanno contribuito a raccogliere fondi per la ricostruzione di un importante santuario reso famoso dal videogioco<sup>21</sup>. Questo rende evidente l'importanza che possono avere i videogiochi nel preservare e diffondere le attrazioni culturali dei luoghi in essi rappresentati in quanto aumentano la conoscenza e l'affetto del pubblico verso di essi.

---

<sup>19</sup> Mikael S. ADOLPHSON, "Warrior-Monks in Japanese History", *Religion Compass*, 3, 2, 2009, pp. 234-235.

<sup>20</sup> HEIDBRINK, KNOLL, WYSOCKI, "Theorizing Religion...", cit., p. 35.

<sup>21</sup> Ismail, SHAHEER, "The Nexus of Video Games and Heritage Attractions", *Current Issues in Tourism*, 25, 9, 2022, pp. 1358-1359.

## **Conclusione**

Attraverso questa tesina è stato possibile analizzare il successo ottenuto dal medium dei videogiochi negli ultimi anni e l'importanza che ha recentemente assunto anche in campo accademico con particolare riferimento all'ambito religioso, maggiormente preso in esame all'interno di questo elaborato. È stato poi possibile applicare queste conoscenze a un caso di studio pratico: il videogioco *Ghost of Tsushima* che ha permesso di analizzare fino a che punto le ricerche dello studio Sucker Punch hanno permesso di riprodurre accuratamente gli ambienti e la religione del Giappone feudale senza concorrere alla creazione di stereotipi. È bene fare presente però che per quanto sia innegabile che ci sia stato un grande impegno da parte del team statunitense nel ricreare le ambientazioni e le atmosfere del tempo, lo stesso non si può dire per la fedeltà agli eventi storici. Il team di sviluppo, infatti, ha posto le basi del videogioco su premesse storiche reali, riadattandole però completamente fino a creare una storia che si discosta molto dai fatti storici di cui abbiamo testimonianze. È perciò necessario tenere presente mentre si gioca che i videogiochi rimangono pur sempre, nella maggioranza dei casi, opere di fantasia e come tali devono essere considerate al fine di evitare di creare disinformazione su alcune realtà storiche.



## **Bibliografia**

AARSETH, Espen, “Game Studies, Year One”, *Game Studies*, 1, 1, 2001, pp. 1-3.

ADOLPHSON, Mikael S., “Warrior-Monks in Japanese History”, *Religion Compass*, 3, 2, 2009, pp.225-240.

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

FERDIG, Richard E., “Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames”, *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, pp. 68-85.

GRIEVE, Gregory Price, CAMPBELL, Heidi A., “Studying Religion in Digital Gaming- A Critical Review of an Emerging Field”, *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, pp. 51-67.

HEIDBRINK, Simone, KNOLL, Tobias, WYSOCKI, Jan, “Theorizing Religion in Digital Games - Perspectives and Approaches”, *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 2014, pp.5-50.

RAVERI, Massimo, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Einaudi, 2014.

SHAHEER, Ismail, “The Nexus of Video Games and Heritage Attractions”, *Current Issues in Tourism*, 25, 9, 2022, pp.1356-1360.

*Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment, 2020.

## Sitografia

“2022 Essential Facts About the Video Game Industry”, *Theesa. Entertainment Software Association*, <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, ultimo accesso: 18/07/2022.

“Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions”, *Financesonline*, <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide>, ultimo accesso: 18/07/2022.

“Ghost of Tsushima”, *PlayStation*, <https://www.playstation.com/en-us/games/ghost-of-tsushima/>, ultimo accesso: 20/07/2022.

Tweet di Hermen Hulst, Twitter, 2020, <https://twitter.com/hermenhulst/status/1326949932390092803?s=20&t=kNTSpwE1m6YXZnV6zwBf0w>, ultimo accesso: 20/07/2022.

“Games Awards Nominees 2020”, <https://www.thegameawards.com/nominees>, ultimo accesso: 20/07/2022.

“BAFTA winners 2021”, <https://awards.bafta.org/award/2021/games>, ultimo accesso: 20/07/2022.