

Il ruolo della religione nei videogiochi giapponesi

Nicolò Rovegno

Introduzione

“Electronic games may also reflect a well-established but growing computer-oriented counterculture fundamentally opposed to traditional culture, including religion. [...] It is even possible certain categories of games satisfy some of the same psychological needs satisfied by religion: providing compensatory status, a sense of community, and transcendence of the material world.”¹

Alcuni studiosi ritengono che i videogiochi possano rappresentare un punto di contatto tra religione e cultura contemporanea e che siano da considerarsi come espressione di religiosità del XXI secolo così come il cinema lo è stato nel XX secolo.²

Questo paper si pone l’obiettivo di identificare un metodo di analisi relativo alla presenza di elementi religiosi all’interno dei videogiochi, nello specifico giapponesi, e include una breve trattazione di alcune tematiche, collegate alla religione, di particolare rilevanza in ambito videoludico.

A tale proposito verranno presi in considerazione entrambi gli approcci che Heidbrink, Knoll e Wysocki definiscono “game immanent”, legato cioè a personaggi e situazioni insite al gioco, e “actor centered”, che comprende il ruolo attivo del giocatore.³

Il rapporto tra religione e videogiochi

La crescente diffusione dei media digitali nel XXI secolo ha favorito una loro maggiore inclusione nella quotidianità, comprese le pratiche religiose. Nonostante la notevole rilevanza dei videogiochi in questo ambito, il rapporto tra religione e videogiochi è stato a lungo trascurato a livello accademico.

Grieve e Campbell individuano e analizzano quattro ragioni alla base di questo scarso interesse:

¹ William Sims BAINBRIDGE e Wilma Alice BAINBRIDGE, “Electronic Games Research Methodologies: Studying Religious Implications”, *Review of Religious Research*, 49, 2007, pp.35-36

²Gregory Price GRIEVE e Heidi A. CAMPBELL, “Studying Religion in Digital Gaming”, *Heidelberg Journal of Religion on the internet*, 5, 2014, p.52

³ Simone HEIDBRINK, Tobias KNOLL e Jan WYSOCKI, “Theorizing Religion in Digital”, *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, p.41

games are widely considered simply a form of young people's entertainment; video games are often seen as artificial or unvalued forms of expression; technology is thought to be secular; and virtual gaming worlds are seen as unreal. Because games are assumed to be merely frivolous childish fun, mixing religion and gaming is problematic for many people.⁴

La suddetta analisi ha evidenziato come tali presupposti siano infondati; gli studi demografici più recenti dimostrano che i videogiochi sono destinati a un pubblico sempre più adulto, la loro maggiore complessità permette di trattare narrative più impegnate sotto il profilo religioso e filosofico e il crescente uso di Internet quale strumento divulgativo della religione dimostra come la tecnologia non sia necessariamente correlata alla secolarizzazione.⁵

La ricerca di un approccio metodologico adeguato per l'analisi del rapporto tra religione e videogiochi ha portato Tuckett e Robertson a individuare una specifica casistica. In particolare lo studio si concentra sulla rappresentazione della religione, reale o fittizia, all'interno del videogioco e sulla sua potenziale influenza sul giocatore, così come sulle eventuali reazioni religiose a tali rappresentazioni.⁶

Un esempio di religione fittizia, che tuttavia critica implicitamente la religione tradizionale, in particolare il Cristianesimo, è presente in *Final Fantasy X* (2001).

Nel mondo di gioco esiste un gigantesco mostro chiamato Sin che, senza apparente motivo, è in grado di attaccare e distruggere qualunque città, costringendo gli abitanti a vivere nel terrore.

La più importante organizzazione religiosa del gioco, strutturata dal punto di vista gerarchico sul modello della Chiesa cattolica, detiene un tale potere che l'intero mondo può essere considerato una teocrazia. La fonte e l'incremento di tale influenza, inizialmente solo spirituale, deriva dall'apparente capacità di contrastare Sin seguendo i cosiddetti insegnamenti di Yevon, che, se rispettati da tutta la popolazione, porterebbero alla definitiva scomparsa del mostro.⁷

I diversi ruoli della religione

La presenza di tematiche sempre più profonde all'interno dei videogiochi, resa possibile da un lato dall'avanzamento tecnologico, dall'altro dal crescente impegno profuso nella scrittura della trama e più in generale nel world-building, ha favorito l'inserimento di elementi religiosi di vario genere che Wiemker e Wysocki individuano in tre differenti modalità:⁸

⁴ GRIEVE e CAMPBELL, "Studying Religion in Digital Gaming", cit., p.53].

⁵ Ibid.

⁶ J.D.F TUCKETT e D.G. ROBERTSON, "Locating the Locus of Study on "Religion" in Video Games", *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 86-107

⁷ SquareSoft, *Final Fantasy X*, Square, 2001

⁸ Marcus WIEMKER e Jan WYSOCKI, "When people pray, a god is born... This god is you!", *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 206-208

- religione come background;
- religione come elemento rilevante della trama;
- religione come oggetto di divulgazione attraverso il gioco.

Questa analisi si concentrerà sulle prime due modalità in quanto la terza non risulta al momento rilevante nell'ambito dei videogiochi giapponesi, nonostante Bainbridge e Bainbridge affermino che essi potrebbero rappresentare un canale di esportazione delle tradizioni religiose del Giappone nel mondo.⁹

La prima modalità vede dunque la presenza della religione come background storico culturale all'interno del mondo di gioco, allo scopo di aumentarne l'autenticità o di creare atmosfere particolari in determinati momenti, senza reali finalità religiose.

Dragon Quest (1986) può essere considerato un esempio di tale modalità. Fortemente ispirato ai giochi di ruolo da tavolo euro-statunitensi (in particolare *Dungeon and Dragons*), presenta fin dai primi capitoli un'ambientazione basata sul Medioevo europeo, pur con l'aggiunta di elementi fantastici, quali mostri o magia. In questo contesto, oltre a castelli e villaggi, il mondo di gioco è ricco di chiese, popolate da sacerdoti che offrono servizi con denominazione cristiana, utili ai fini di gameplay, ma privi di reale valenza religiosa; ad esempio selezionare "confessione" consente di salvare il gioco, mentre "resurrezione" permette di riportare in vita un compagno caduto a fronte del pagamento di una somma di denaro.¹⁰

Nella seconda modalità invece la religione ha un ruolo più attivo, in quanto strumento e talvolta motore della narrazione della storia, la cui presenza non può essere ignorata dal giocatore.

Un esempio è rappresentato da *Bioshock Infinite* (2013), dove il proseguimento del gioco risulta subordinato all'accettazione, tramite pressione di un tasto, di un "battesimo" ("In the name of the Prophet, in the name of the Founders, in the name of the Lord"), rappresentazione di una religione fittizia, ma interpretabile come una non troppo velata critica al Cristianesimo.¹¹ Nonostante tutto il gioco sia ricco di riferimenti religiosi, questa scena in particolare ha suscitato critiche da parte del pubblico, non tanto a causa del contenuto, quanto per la necessità da parte del giocatore di accettare volontariamente il battesimo "blasfemo".¹²

A tale proposito Heidbrink, Knoll e Wysocki notano come più gli elementi religiosi sono caratterizzati, più sono in grado di indurre reazioni sul giocatore che può immedesimarsi nel discorso religioso, sentirsi minacciato nelle sue credenze o scegliere di ignorare le implicazioni religiose di una determinata scelta o situazione.¹³

⁹ BAINBRIDGE e BAINBRIDGE, "Electronic Games...", cit., p.36

¹⁰ Chunsoft, *Dragon Quest*, Enix, 1986

¹¹ Irrational Games, *Bioshock Infinite*, 2K Games, 2013

¹² Patricia HERNANDEZ, "Some Don't Like BioShock's Forced Baptism. Enough To Ask For A Refund.", *Kotaku*, 16/04/2013, <https://kotaku.com/some-dont-like-bioshocks-forced-baptism-enough-to-as-473178476> (ultimo accesso 05/06/2022)

¹³ HEIDBRINK, KNOLL e WYSOCKI, "Theorizing Religion...", cit., pp.31-32

Questo rapporto risulta ancora più marcato nel caso di videogiochi online, laddove la presenza di giocatori reali all'interno del mondo di gioco può determinare contatti e talvolta conflitti di carattere religioso.

Focalizzando a questo punto l'attenzione sul panorama giapponese è interessante notare come la religione sia generalmente presente in due modalità: religione in quanto risorsa gestibile dal giocatore allo scopo di ottenerne un vantaggio a livello di gameplay e, specialmente laddove contenga elementi di chiara ispirazione euro-statunitense e/o monoteista, religione in quanto fonte di malvagità e corruzione, celate da una maschera di benevolenza.

A proposito del primo caso, Thames afferma che

the player's contact with religion is structured such that it becomes primarily a resource – a tool to be used on the path to accumulating power, overcoming challenges and completing the game's goals.¹⁴

In questa situazione la religione non ha alcuna valenza spirituale in quanto la sua presenza è rilevante solo come strumento del giocatore, mentre viene completamente ignorata dai personaggi del gioco; in riferimento a un esempio già citato si evidenzia come il giocatore scelga di “confessarsi” in una chiesa di *Dragon Quest*, al solo scopo di salvare la partita. Anche nel caso in cui il giocatore abbia un contatto con la rappresentazione di una divinità all'interno del mondo di gioco, questo si risolve quasi sempre in una richiesta o ordine da parte della stessa, il cui compimento determinerà una ricompensa.¹⁵

Nel secondo caso, la presenza di un'influente religione di ispirazione euro-statunitense all'interno del mondo di gioco spesso implica un'apparente dedizione al bene comune, dietro la quale si nascondono tuttavia inganni umani per scopi materiali o divinità malvagie.

Un possibile approccio metodologico

L'assenza di un approccio metodologico adeguato all'analisi dell'utilizzo della religione all'interno di un videogioco ha indotto Ferdig a teorizzare un framework basato su quattro principi¹⁶. Nonostante si basi solo sulla presenza di religioni del mondo reale all'interno dei videogiochi, questo paper estende il framework a religioni fittizie, particolarmente rilevanti nel panorama videoludico giapponese, che possono essere suddivise in due categorie: quelle che contengono elementi chiaramente riconducibili a religioni reali, spesso, ma non necessariamente, a scopo critico, e quelle che, pur non essendo

¹⁴ Ryan Clark THAMES, “Religion as Resource in Digital Games”, *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 183-184.

¹⁵ THAMES, “Religion as Resource...”, cit., pp.189-191

¹⁶ Richard E. FERDIG, “Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames”, *Heidelberg Journal of Religion on the internet*, 5, 2014, pp. 68-85

volutamente basate su religioni reali, risultano inevitabilmente condizionate dal background culturale e religioso degli sviluppatori.

Ferdig definisce come game content, game context, game challenge, player capital i quattro aspetti considerati rilevanti ai fini della sua analisi.

1. Game Content

Se il contenuto del gioco è esplicitamente legato alla religione, allora è stato sviluppato al solo scopo di insegnare abilità o conoscenze associate a una particolare religione oppure cerca di promuovere principi etici o morali direttamente o indirettamente legati ad una o più religioni. Ferdig specifica come quest'ultimo caso non si riferisca a scelte morali all'interno del gioco, ma ad un "desired pedagogical outcome of learning a moral or ethical behavior or attitude"¹⁷, che includa ad esempio giochi ad impatto sociale, legati al cambiamento climatico o alla povertà. Tale tipologia di gioco, in particolare nel primo caso, è generalmente limitata a titoli a budget molto contenuto, per la maggior parte legati al mercato statunitense, mentre risulta quasi del tutto assente su quello giapponese.

2. Game Context

Tale aspetto si riferisce alla storia, alle ambientazioni e situazioni di gioco che implicitamente o esplicitamente siano attinenti alla religione.

I fattori ambientali, come edifici o oggetti di valenza religiosa, contribuiscono a definire il contesto storico e culturale all'interno del quale si colloca il gioco, come accade ad esempio con le chiese presenti nel già citato *Dragon Quest* o in *Ghost of Tsushima* (2020) che, nell'ambito di una rappresentazione realistica dell'isola giapponese di Tsushima nel XIII secolo, inserisce templi buddhisti e santuari shintō.¹⁸ E' interessante notare come questo concetto non sia limitato ad ambientazioni realistiche e religioni reali; in un contesto fantasy, dove la religione è quasi sempre strettamente correlata alla magia, la presenza di elementi ad essa legati è parte integrante del background.

3. Game Challenge

Si riferisce alle sfide e difficoltà a livello di gameplay che il giocatore si trova ad affrontare allo scopo di raggiungere l'obiettivo ultimo del gioco; laddove tale obiettivo abbia valenza implicitamente o esplicitamente religiosa è molto probabile che anche le sfide assumano tale valore.

In questo ambito Ferdig analizza il genere cosiddetto "god game" in cui il giocatore assume il ruolo onnipotente di una divinità;¹⁹ in *Black & White* (2001), ad esempio, il giocatore controlla e gestisce

¹⁷ FERDIG, "Developing a framework...", cit., p. 72

¹⁸ Sucker Punch Productions, *Ghost of Tsushima*, Sony Interactive Entertainment, 2020

¹⁹ FERDIG, "Developing a framework...", cit., p. 75

membri di un villaggio attraverso l'utilizzo di una mano divina. Lo scopo del gioco è lo sviluppo progressivo di un piccolo insediamento in una fiorente città, incrementandone la popolazione che a sua volta, attraverso la preghiera, contribuisce ad accrescere il potere del giocatore-divinità, permettendogli di compiere miracoli quali la creazione di pioggia per irrigare i campi.²⁰

Nello stesso genere può essere collocato, all'interno del panorama videoludico giapponese, *Ōkami* (2006), dove il giocatore controlla la dea del sole Amaterasu, incarnata in un lupo bianco. In questo caso la sfida consiste nell'alterazione del mondo tramite l'utilizzo del cosiddetto pennello celestiale che permette, semplicemente disegnando, di compiere miracoli quali far rifiorire alberi secchi e ricostruire ponti distrutti, allo scopo di aiutare persone e animali del Giappone antico e salvare il mondo dal male.²¹

Un'altra tipologia di sfida si riferisce ad attività che siano parte di una narrativa più ampia e portino un personaggio, e di riflesso il giocatore, ad assumere caratteristiche di una divinità religiosa.

A riguardo Schuurman afferma che, da un punto di vista cristiano,

technologists should understand technology from a world perspective of being created, having fallen and then having been redeemed. Games would therefore provide opportunities (either in their many challenges or in their overarching goals) of creating and redeeming the world.²²

Nonostante questa interpretazione sia applicabile a una grande quantità di giochi, a prescindere dal loro reale contenuto religioso, trovo interessante analizzare questo aspetto laddove esso sia effettivamente parte integrante della storia e del contesto del gioco.

Nel già citato *Final Fantasy X* la comparsa di Sin può essere ciclicamente fermata tramite il pellegrinaggio di una sacerdotessa, chiaramente ispirata alle *miko shintō*, e dei suoi guardiani, controllati dal giocatore, in grado di sconfiggere infine il mostro solo attraverso il volontario sacrificio della sacerdotessa per mano di uno dei guardiani. Appare evidente in questo caso un parallelismo con la figura cristiana di Gesù e il suo sacrificio, indirettamente causato da un apostolo.

4. Player Capital

A differenza delle precedenti, quest'ultima categoria non è direttamente correlata a caratteristiche presupposte dagli sviluppatori, ma a credenze morali e religiose che costituiscono il background del giocatore, condizionandone la scelta del gioco e le decisioni durante il gameplay.²³

Questa tematica rientra nell'ambito della moralità all'interno del videogioco e della sua relazione con valori religiosi più o meno espliciti, che verrà ora trattata in modo più approfondito.

²⁰ Lionhead Studios, *Black & White*, EA Games, 2001

²¹ Clover Studio, *Ōkami*, Capcom, 2006

²² Derek C. SCHUURMAN, *Shaping a Digital World: Faith, Culture and Computer Technology*, Intervarsity Press, Downers Grove, IL, 2013.

²³ FERDIG, "Developing a framework...", cit., p. 76

Il concetto di moralità

It is widely believed that religion functions to uphold morality in society, by giving people transcendent motives to cooperate with each other.²⁴

Il concetto di moralità nei videogiochi, legato o meno a valori religiosi, è stato da tempo oggetto di studi che prevalentemente tentano di analizzarlo dal punto di vista della violenza, ponendosi il problema di come e perché i giocatori possano compiere scelte violente e crudeli che dovrebbero entrare in conflitto con i loro valori morali e religiosi. Tali studi arrivano generalmente a due differenti risposte: la prima è che la moralità dei giocatori venga progressivamente influenzata da scelte immorali compiute nel gioco che portino quindi a una minore avversione a scelte analoghe nella realtà; la seconda è che i giocatori abbiano già superato il problema morale la prima volta che esso si è posto e che quindi il ripetersi di scelte immorali non determini un progressivo condizionamento della moralità personale.²⁵

A questo proposito noto come questi studi non prendano in considerazione l'essenziale distinzione tra "game immanent" e "actor centered": un giocatore è immediatamente in grado di distinguere tra ciò che è considerato accettabile per la propria moralità personale e ciò che è considerato accettabile all'interno del gioco e più in particolare dal personaggio che sta controllando.

Spesso il giocatore è in grado di adattarsi a repentini cambiamenti di valori morali insiti nel gioco o nel personaggio; in *Drakengard 3* (2013), ad esempio, l'introduzione racconta di un mondo originariamente controllato e protetto da cinque divinità benevole portatrici di pace e prosperità; una di esse decide in seguito di entrare in conflitto con le altre portando morte e distruzione. Il giocatore si aspetta dunque di controllare una figura eroica che abbia l'obiettivo di sconfiggere la divinità malvagia, ma, finita l'introduzione, scopre improvvisamente di dover impersonare la divinità stessa, contro le forze del "bene", dovendo quindi ribaltare il ruolo morale che pensava di dover rivestire.²⁶

Dal punto di vista pratico la moralità viene proposta all'interno dei videogiochi non solo come imposizione legata alla struttura del gioco stesso e alla funzione del personaggio, come potrebbe essere quella di un soldato, ma anche come insieme di scelte morali che il giocatore si trova a dover compiere. Tali scelte possono essere estemporanee e quindi non determinare una progressiva crescita morale del personaggio oppure essere strutturalmente inserite nella cosiddetta scala morale, spesso formata da due estremità rappresentanti concettualmente il bene e il male, che cataloga le scelte del giocatore allo scopo di sviluppare la moralità del suo personaggio e contribuire a indirizzare gli eventi del gioco.²⁷

²⁴ BAINBRIDGE e BAINBRIDGE, "Electronic Games...", cit., p.47.

²⁵ Hannah SCHMID-PETRI, Tilo HARTMANN e Peter VORDERER, "How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable", *Communications. The European Journal of Communication Research*, 31, 3, 2006, pp. 311-312.

²⁶ Access Games, *Drakengard 3*, Square Enix, 2013

²⁷ THAMES, "Religion as Resource...", cit., pp.186-189

In alcuni casi si può riscontrare una falsa scala morale che, pur portando ad un'effettiva evoluzione del personaggio nel mondo di gioco, nasconde scelte puramente ideologiche dietro una maschera di moralità. *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2* (2011) si basa sul perenne conflitto tra la fazione degli angeli e quella dei demoni e il giocatore è chiamato ad accettare il controllo degli uni o degli altri sull'umanità. Nonostante sia presente una scala "morale" che apparentemente potrebbe portare a supportare gli angeli compiendo scelte positive o i demoni compiendo scelte negative, il risultato finale è che nessuna delle due fazioni, e di conseguenza le scelte del giocatore, è catalogabile come bene o male, ma solo come conflitto tra ideologie opposte: un ordine assoluto che porti pace perenne nell'umanità al prezzo di qualunque forma di individualità o libero arbitrio supportando gli angeli oppure un mondo meritocratico, ma in perenne conflitto per il potere, supportando i demoni.²⁸

Videogiochi e libero arbitrio

Proprio come la moralità, con cui è strettamente connesso, il tema del libero arbitrio è centrale nei videogiochi sia a livello strutturale, laddove adottati un approccio "actor centered", coinvolgendo il giocatore direttamente, che narrativo, inserito in un contesto "game immanent" all'interno del mondo di gioco.

Nel primo caso, che Murray definisce "the satisfying power to take meaningful action and see the result of our decisions and choices"²⁹, il concetto di libero arbitrio può essere estremizzato fino a raggiungere una sorta di co-creazione dove il giocatore, tramite molteplici scelte, sia narrative che di puro gameplay, assume un ruolo simile a quello degli sviluppatori nel plasmare la storia del gioco.³⁰

Tuttavia, per gli scopi di questo paper, basato su temi religiosi, l'aspetto più interessante dell'approccio "actor centered" è rappresentato dall'improvvisa negazione del libero arbitrio del giocatore. Caso esemplificativo di tale situazione è rappresentato da *Bioshock* (2007), dove il personaggio controllato in prima persona dal giocatore agisce assecondando le richieste di un secondo soggetto, sempre introdotte dalla frase "Would you kindly...", che si presentano come normali obiettivi di gioco, il più importante dei quali riguarda l'eliminazione di una certa persona. Sarà proprio quest'ultima, a gioco inoltrato, a rivelare come il protagonista abbia subito un condizionamento mentale che lo obbliga a obbedire a qualsiasi richiesta preceduta dalla formula "Would you kindly..." , paragonandolo ad uno schiavo a causa dell'assenza di libero arbitrio nelle sue azioni.

"In the end, what separates a man from a slave? Money? Power? No. A man choses. A slave obeys.[...] Was a man sent to kill? Or a slave? [...] OBEY!"

²⁸ Career Soft, *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2*, Atlus, 2011

²⁹ Janet, MURRAY, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, 1997, p 126.

³⁰ Sarah STANG, "This Action Will Have Consequences: Interactivity and Player Agency", *Game Studies: the international journal of computer game research*, 1, 2019.

A questo punto chiede al protagonista di ucciderlo e il giocatore, per la prima volta, perde il controllo del personaggio e assiste impotente all'assassinio, rendendosi conto che tutte le scelte precedenti, pur essendo narrativamente spiegate da questa scena, sono state in realtà volontariamente compiute dal giocatore stesso, libero da qualunque condizionamento mentale al di fuori del normale svolgimento di obiettivi per il proseguimento della trama; lo "schiavo" che obbedisce agli ordini è proprio lui.³¹

Ken Levine, lead creator di *Bioshock*, definisce questa scena come "the ultimate insult to the player [...] you can't choose to do anything. You have no will at all", affermando più in generale che

in Bioshock, I wanted to take it to the point where the player was doing things that were, in retrospect, out of his control. He was being mind controlled by someone else, doing things that are usually done in a very mind-controlled fashion in video games. You know, 'Go do this thing' then, 'Okay, I'll go do it because the game tells me to.' [...] And you have no choice. You have to do this stuff, or the game doesn't go anywhere.³²

Questo concetto è stato ripreso in ambito giapponese da *Bravely Default* (2012), dove i protagonisti, il cui scopo è salvare il mondo da una catastrofe, vengono guidati da una fatina che in seguito si scoprirà aver ingannato loro e di conseguenza il giocatore, le cui azioni avevano solo favorito tale catastrofe.

L'approccio "game immanent" al libero arbitrio tratta invece tale tematica all'interno della narrazione del gioco, senza includere l'intervento del giocatore, spesso con valenza religiosa.³³

In *Tales of the Abyss* (2005) un'organizzazione religiosa custodisce una raccolta di profezie chiamata "Score" che preannuncia una prosperità ultima del mondo di gioco, giustificando qualunque evento o azione negativa ad essa finalizzata.³⁴ Come nel già citato *Shin Megami Tensei*, uno dei temi principali del gioco riguarda l'eventuale rinuncia al libero arbitrio in cambio della certezza di una salvezza finale.

Conclusioni

Nonostante il rapporto tra religione e videogiochi sia stato a lungo trascurato, è interessante notare come gli studi in merito stiano aumentando a livello internazionale sia dal punto di vista dei game studies che dei religion studies; rimangono tuttavia numericamente limitati gli studi che abbiano per oggetto l'analisi della religione nei videogiochi giapponesi, nonostante la loro rilevanza nel panorama videoludico mondiale.

³¹ Irrational Games, *Bioshock*, 2K Games, 2007

³² Chris REMO, "Ken Levine on BioShock: The spoiler interview.", Shacknews, 30/08/2007 in <http://www.shacknews.com/article/48728/ken-levine-on-bioshock-the>, ultimo accesso 05/05/2022.

³³ Silicon Studio, *Bravely Default*, Square Enix, 2012

³⁴ Namco Tales Studio, *Tales of the Abyss*, Namco Bandai, 2005

L'utilizzo di un framework come quello di Ferdig, associato ad una maggiore attenzione ai concetti di "game immanent" e "actor centered" potrebbe favorire ulteriori sviluppi nell'ambito dell'analisi metodologica della religione nei videogiochi.

Un aspetto particolarmente interessante, ad oggi non ancora sufficientemente approfondito, potrebbe riguardare la differente rappresentazione a livello narrativo e artistico di elementi comuni a varie religioni, pur con connotazioni profondamente diverse, come il concetto di aldilà.

Bibliografia

- BAINBRIDGE, William Sims e BAINBRIDGE, Wilma Alice, "Electronic Games Research Methodologies: Studying Religious Implications", *Review of Religious Research*, 49, 2007, pp. 35-53.
- FERDIG, Richard, "Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames", *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 68-85
- GRIEVE, Gregory Price e CAMPBELL, Heidi, "Studying Religion in Digital Gaming", *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 51-67.
- HEIDBRINK, Simone, KNOLL, Tobias e WYSOCKI, Jan, "Theorizing Religion in Digital Games", *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 5-50.
- HERNANDEZ, Patricia, "Some Don't Like BioShock's Forced Baptism. Enough To Ask For A Refund.", *Kotaku*, 16/04/2013, <https://kotaku.com/some-dont-like-bioshocks-forced-baptism-enough-to-as-473178476>
- MURRAY, Janet, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, 1997
- REMO, Chris, "Ken Levine on BioShock: The spoiler interview.", *Shacknews*, 30/08/2007, <http://www.shacknews.com/article/48728/ken-levine-on-bioshock-the>
- SCHMID-PETRI, Hannah, HARTMANN, Tilo e VORDERER, Peter, "How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable", *Communications. The European Journal of Communication Research*, 31, 3, 2006, pp. 309-328.
- SCHUURMAN, Derek C. *Shaping a Digital World: Faith, Culture and Computer Technology*, Intervarsity Press, Downers Grove, IL, 2013
- STANG, Sarah "This Action Will Have Consequences: Interactivity and Player Agency", *Game Studies: the international journal of computer game research*, 1, 2019

THAMES, Ryan Clark, “Religion as Resource in Digital Games”, *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 183-196.

TUCKETT, J. D. F. e ROBERTSON, David, “Locating the Locus of Study on “Religion” in Video Games”, *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 86-107

WIEMKER, Markus e WYSOCKI, Jan, “When people pray, a god is born... This god is you!”, *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 5, 2014, pp. 206-208

Videogiochi

Silicon Studio, *Bravely Default*, Square Enix, 2012

Namco Tales Studio, *Tales of the Abyss*, Namco Bandai, 2005

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

Lionhead Studios, *Black & White*, EA Games, 2001

Clover Studio, *Ōkami*, Capcom, 2006

Irrational Games, *Bioshock*, 2K Games, 2007

Access Games, *Drakengard 3*, Square Enix, 2013

Chunsoft, *Dragon Quest*, Enix, 1986

Irrational Games, *Bioshock Infinite*, 2K Games, 2013

SquareSoft, *Final Fantasy X*, Square, 2001

Career Soft, *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2*, Atlus, 2011