

“Evil-cults”: la rappresentazione dei movimenti religiosi nella serie videoludica giapponese *Ryū ga gotoku*

Laura D’Osualdo

Introduzione

L’attacco di gas sarin perpetrato da Aum Shinrikyō nel 1995 ha peggiorato la percezione già negativa della categoria religiosa in Giappone,¹ causando nell’immaginario giapponese una rottura fra religioni istituzionalizzate, ritenute “autentiche” e “innocue”, e nuovi movimenti religiosi, denominati *karuto* カルト (“sette”) dai media e ritenuti “devianti” e “pericolosi”,² posti perciò sotto attento controllo della legge.³ Secondo questa narrazione, i *karuto* non sarebbero gruppi religiosi ma fanatici guidati da un leader malvagio, interessato a soldi e potere, che sfrutta i suoi seguaci per i propri loschi scopi. I membri dei *karuto* sarebbero infatti vittime innocenti manipolate attraverso il “lavaggio del cervello” e il carisma del proprio leader a compiere azioni contro la propria volontà, come ad esempio uccidere.⁴ Jolyon Baraka Thomas ha individuato, all’interno delle narrazioni presenti nei media *manga* e *anime* pubblicate negli anni successivi all’attacco, il tropo degli “evil-cults”: organizzazioni religiose fittizie basate su gruppi come Aum e Peoples Temple nelle quali avvengono atti criminosi come episodi di frodi e violenza.⁵ Questo elaborato, prendendo in considerazione il medium videogioco come artefatto culturale e innovativo che, attraverso la propria retorica procedurale⁶ è in grado di esprimere prospettive particolari su determinati aspetti della vita

¹ Negativa a causa di diverse ragioni, come «enduring memories of the ways in which State Shinto had been a pillar of prewar militarism, negative feelings towards Buddhism as a religion of death, [...]» e la mancanza di una risposta al terremoto di Kobe avvenuto tre mesi prima dell’attacco di Aum, dove «the established religious traditions [...] had appeared to be unable to cope with the mass tragedy and had failed to provide solace and support for the bereaved and homeless.» (Cit. Erica BAFFELLI e Ian READER, “Editors’ Introduction: Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context.”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, p. 9). Inoltre, ancora prima che avvenisse l’attentato di Aum, i media provavano interesse nell’espone scandali religiosi soprattutto legati alle nuove religioni, considerate “fraudolente” o “non-legittime” (BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction...”, p.11).

² Jolyon Baraka THOMAS, “Horrible ‘Cults’ and Comic Religion: Manga after Aum.”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, p. 127, 146; BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction:...” p. 15.

³ Cfr. BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction:...” pp. 9-10.

⁴ Ian READER, *Religious Violence in Contemporary Japan: The Case of Aum Shinrikyō*, Honolulu, University of Hawai’i Press, 2000 (epub), p. 257.

⁵ THOMAS, “Horrible ‘Cults’...”, p. 130.

⁶ Per “retorica procedurale” Bogost intende la capacità del medium videoludico di trasmettere un messaggio o un’idea riguardo un determinato argomento (retorica) attraverso un sistema ordinato da regole entro il quale avviene la possibilità di operare determinate scelte (procedura) (Ian BOGOST, “The Rethoric of Video Games”, in Katie Salen, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, The MIT Press, 2008, pp. 121-125).

umana,⁷ analizzerà le modalità con cui il gruppo religioso fittizio Munanchohepetonasu ムナンチョヘペトナス教 viene raffigurato all'interno della serie videoludica *Ryū ga gotoku* 龍が如く, considerandolo come un esempio del tropo “evil cults” e, pertanto, aderente al pensiero dominante in Giappone che vede i movimenti religiosi come potenzialmente pericolosi.

1. Il tropo degli “evil-cults” individuato da Jolyon Baraka Thomas

In “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion: Manga after Aum.” (2012) Jolyon Baraka Thomas esamina le rappresentazioni di gruppi fittizi religiosi presenti in opere *manga* e *anime* pubblicate dopo l’attacco di Aum, individuando un immaginario in linea con quanto proposto dagli altri media: gruppi che presentano atteggiamenti “devianti”⁸ e che, usando il falso nome di “religione”, compiono atti illeciti, rappresentando così un pericolo per la società. L’autore individua così il tropo degli “evil-cults” all’interno delle narrazioni di *manga* e *anime*, «populated by gullible followers and headed by fiendish charlatans».⁹ Secondo lo studioso, le prime rappresentazioni di gruppi fittizi religiosi erano basate su gruppi quali Aum e Peoples Temple,

mobilizing stereotyped images of marginal religions as hotbeds of sexual perversion, of members as hopelessly "brainwashed," and of leaders as fraudulent [...] associating leaders of "cults" with avarice and sexual depravity.¹⁰

Ad esempio, nella versione *manga* (2004-2006) del romanzo thriller *Charisma*¹¹, Thomas nota come l’illustratore Nishizaki Taisei

portrays the "cult" leader as suspiciously similar to Asahara Shōkō in build (if bald). The leader engages in nefarious activities such as swindling gullible devotees, raping brainwashed female disciples, ordering the murder of deserters, and feeding the corpse of his former lover to his pet snake.¹²

Questo tipo di rappresentazione avrebbe assunto negli anni sfumature sempre più complesse. L’autore nota questo cambiamento nel *manga* *20th Century Boys*, serializzato dal 1999 al 2007: inizialmente il gruppo religioso antagonista che perseguita il protagonista è rappresentato come capace di compiere

⁷ Cfr. *ivi*, pp. 119-125, 128, 130, 136-137.

⁸ READER, *Religious Violence...*, pp. 256-257. Fra i comportamenti devianti risulta, ad esempio, la scelta di allontanarsi dalla società preferendo una vita isolata in piccole comunità, vedi il caso del movimento Pana Wave che, presentando alcune caratteristiche in comune con Aum, si credeva potesse essere coinvolto in attività terroristiche (BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction:...”, pp. 12-13).

⁹ THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, cit., p. 129.

¹⁰ *Ivi*, cit., p. 130.

¹¹ Di Shindō Fuyuki (2001).

¹² THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, cit. in nota 7, p. 130.

azioni malvagie, un “evil-cult” che fa ricorso ad armi biologiche, propaganda e controllo di media e di forze della polizia con l’obiettivo finale di dominare il mondo; tuttavia, a partire dal sesto volume della serie, il gruppo di ribelli protagonista si ritrova a far uso della stessa violenza che utilizza l’antagonista per poterlo fermare.¹³ Mediante questo espediente narrativo, Urasawa Naoki inviterebbe i suoi lettori «to confront the possibility that their own ideals may not be dissimilar to those of "evil cults"». ¹⁴ Infine, in *Saint Young Man* (2008-2010) Nakamura Hikaru cerca di “umanizzare” la religione dipingendo scene comiche di vita quotidiana fra i due protagonisti, Gesù e Buddha: il suo scopo non è quello di fare proselitismo, ma rassicurare il lettore raffigurando “il lato “umano” della religione”, rendendola quindi qualcosa di “innocuo”. Sembrerebbe che così facendo il tropo degli “evil-cult” venga superato, tuttavia secondo Thomas l’autrice «sublimates the "evil cult" trope rather than dismissing it entirely»¹⁵. Questa osservazione risulta coerente alla luce del fatto che Nakamura stessa abbia affermato che «she is trying to avoid "maniacal" interest in religion». ¹⁶ Si può comunque affermare che la sua opera rappresenti un’inversione di rotta rispetto ad opere precedenti come *Charisma*, che influenzavano il lettore «to shy away from anything even vaguely reminiscent of religion». ¹⁷ Jolyon Baraka Thomas conclude quindi affermando come lo spettatore risulti ugualmente intrattenuto dalla rappresentazione della religione sia essa in chiave comica o drammatica, ma ipotizzando la possibilità futura che determinate credenze vengano più facilmente rappresentate come innocue, risultando familiari ad un lettore più abituato ad esse attraverso l’espedito comico. ¹⁸

2. La rappresentazione dei movimenti religiosi nella serie videoludica *Ryū ga gotoku*

2.1 La serie *Ryū ga gotoku*

Ryū ga gotoku,¹⁹ nota come *Like a Dragon* nei paesi euro-americani e fino al 2022 con il nome di *Yakuza*²⁰, è una serie videoludica di giochi action-adventure e RPG lanciata nel 2005²¹ e pubblicata

¹³ *Ivi*, pp.134-139.

¹⁴ THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, cit., p. 130.

¹⁵ *Ivi*, cit., p. 146.

¹⁶ *Ivi*, cit., p. 145.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ivi*, pp.146-147.

¹⁹ Lett. “come un drago”, da cui la traduzione in inglese “*Like a Dragon*”.

²⁰ I creatori hanno dichiarato la traduzione del titolo in lingua inglese *Yakuza* come ufficialmente morta, preferendo, dal settimo capitolo della saga in poi, un titolo più vicino al significato originale, ovvero “like a dragon” (Luke PLUNKETT, “The Yakuza Name Is Officially Dead”, *Kotaku*, 15 Settembre 2022: <https://kotaku.com/yakuza-like-a-dragon-sega-brand-name-marketing-1849543173>, ultimo accesso 04/01/2023).

²¹ Il primo titolo della serie è stato pubblicato con il nome di *Ryū ga gotoku* in Giappone nel 2005 (“*Ryū ga gotoku no ayumi*”, *Ryu ga gotoku*, <https://ryu-ga-gotoku.com/lineup/>, ultimo accesso 04/01/2023); la versione in lingua inglese,

da Sega.²² Indirizzata ad un pubblico adulto e ambientata nei più iconici quartieri d'intrattenimento notturno del Giappone come Kabukichō e Dōtonbori²³, affronta diatribe e inganni che intercorrono fra i vari clan di *yakuza* presenti nel gioco. Il giocatore, nei panni del protagonista, può non solo sperimentare parte della vita notturna giapponese accedendo a locali a luci rosse, arcade e karaoke, ma anche entrare a contatto con realtà sociali periferiche comprendendone le dinamiche e le problematiche: la serie, infatti, oltre a offrire una prospettiva particolare sulla malavita giapponese affronta altre tematiche sociali come il fenomeno dei senzatetto,²⁴ della prostituzione e dei nuovi movimenti religiosi. I vari titoli che compongono l'opera consistono in missioni primarie, necessarie per il proseguimento della trama, e missioni secondarie facoltative che ne ampliano il contesto per offrire un'esperienza completa di gioco. In questo elaborato verranno prese in esame le missioni secondarie relative al gruppo religioso denominato Munanchohepetonasu²⁵, analizzandole alla luce delle rappresentazioni degli “evil cults” fittizi presenti all'interno di *manga* e *anime* come individuato da Jolyon Baraka Thomas.

2.2 Caso studio: l'organizzazione religiosa fittizia Munanchohepetonasu

L'organizzazione Munanchohepetonasu compare in tre missioni secondarie di tre titoli differenti: nella missione intitolata *Inchikishūkyō no wana* インチキ宗教の罠 (lett. “la trappola del credo fasullo”)²⁶ in *Ryū ga gotoku 0* 龍が如く 0,²⁷ in *Kyōsosama no tsuginai* 教祖様のつぐない (lett. “l'ammenda del fondatore del credo”)²⁸ in *Ryū ga gotoku 6* 龍が如く 6,²⁹ e in *Uwasa no pātī* 噂の

Yakuza, invece è stata pubblicata nel 2006 (“Yakuza. Enter the Hidden World of Yakuza and Experience Tokyo Like Never Before”, *Yakuza*, <https://yakuza.sega.com/project/yakuza/>, ultimo accesso 04/01/2023).

²² Cfr. “The Yakuza Remastered Collection”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP0177-CUSA15360_00-YAKUZAREMASTERED, ultimo accesso 04/01/2023; “Yakuza: Like a Dragon PS4&PS5”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP0177-PPSA02384_00-LIKEADRAGON00000, ultimo accesso 04/01/2023; e “Yakuza Kiwami”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP4062-CUSA07615_00-YAKUZAKIWAMI0100, ultimo accesso 04/01/2023.

²³ Nelle versioni in lingua inglese dei giochi chiamati rispettivamente Kamurocho e Sotenbori. L'ambientazione è riprodotta in maniera realistica.

²⁴ Nella zona nord di Kamurocho, ad esempio, nella zona chiamata “West Park” si trovano gli stabilimenti dei senzatetto. Nei giochi si hanno diverse interazioni con loro, in *Yakuza 0* ad esempio il protagonista Kiryū Kazuma cerca rifugio nella loro comunità per scappare dai suoi inseguitori.

²⁵ Tradotto come Munan Chohept Onast nelle versioni indirizzate al pubblico euro-americano. Nel corso di questo elaborato verranno preferite le definizioni originali in lingua giapponese, trascritte in *romaji*, piuttosto che le traduzioni in lingua inglese.

²⁶ In inglese tradotto come “Disciple of the New Order”.

²⁷ Abbreviazione del titolo intero *Ryū ga gotoku 0 chikai no basho* 龍が如く 0 誓いの場所, *Yakuza 0* nella versione in lingua inglese.

²⁸ In inglese tradotto come “Sins of the Father”.

²⁹ Abbreviazione del titolo intero *Ryū ga gotoku 6 inochi no uta*. 龍が如く 6 命の詩。 , *Yakuza 6: The Song of Life* nella versione in lingua inglese.

パーティー (lett. “la festa di cui tanto si chiacchiera”)³⁰ in *Ryū ga gotoku kiwami* 龍が如く極み.³¹ Qui verranno prese in esame solo le prime due missioni citate, ritenute di rilevante importanza per l’argomento.

In *Inchikishūkyō no wana*³² il deuteragonista del gioco Majima Gorō 真島 吾朗 si imbatte in una discussione per strada fra una signora e due uomini vestiti interamente di bianco. Scopre così che da quando Iori, la figlia ventenne della donna, si è unita al gruppo religioso³³ del quale quegli uomini fanno parte, ha smesso di seguire le lezioni universitarie e ha iniziato a diventare sempre più distaccata fino a quando un giorno non si sono presentati alla loro porta i membri stessi dell’organizzazione per costringerla a seguirli. Inutili sono stati i tentativi della madre di incontrarla: ogni volta che si presentava davanti alla struttura dell’organizzazione le veniva impedito di entrare. Majima, su richiesta stessa della signora, decide quindi di aiutarla e di indagare sull’organizzazione dall’interno, entrando egli stesso a farne parte. Sin dai primi momenti della missione i membri dell’organizzazione vengono rappresentati come strani e sospetti,³⁴ e ciò in cui credono viene schernito dalla madre della ragazza come “religione fasulla”, da cui il nome della missione in lingua giapponese.³⁵ Nella versione in lingua inglese del gioco, per la maggior parte del tempo Majima utilizzerà toni canzonatori nel descrivere i membri del gruppo, ad esempio chiamando i discepoli “pajama freaks”, sbagliando a pronunciare le pratiche da essi utilizzate, come “sure-a-peepee” invece di “shooreh pippi”³⁶ e “moon nacho” al posto di “munancho”,³⁷ infine criticando apertamente il fatto che il gruppo utilizzi parole

³⁰ In inglese tradotto come “The Rumored Party”. In questa missione, alcuni ex-membri della oramai sciolta Munanchohepetonasu creano un club privato notturno di incontri. Uno di questi membri, rinominatosi Choritosu Yazawa チョリトス・矢澤 (in inglese diventato Munan Yazawa), diventa il guru del club al quale le donne si rivolgono per usufruire dei suoi poteri spirituali e trovare la propria anima gemella sotto generosa compensazione.

³¹ *Yakuza Kiwami* nella versione in lingua inglese. È il remake del primo titolo pubblicato. La missione secondaria, tuttavia, non esiste nel titolo originale.

³² Missione consultabile su YouTube, in lingua inglese e giapponese:

https://www.youtube.com/watch?v=7nLf_TaS4HQ&ab_channel=devilleon7 (versione inglese), ultimo accesso 05/01/2023.

https://www.youtube.com/watch?v=dDCmH215QxA&ab_channel=%E3%81%8D%E3%81%AE%E3%81%93GAMES (versione giapponese), ultimo accesso 05/01/2023.

³³ Nella versione giapponese è *shūkyōdantai* 宗教団体, lett. “gruppo religioso”, mentre in inglese è stato tradotto con “cult”.

³⁴ In giapponese, *ayashiifuku no otoko/onna* 怪しい服の男・女 (lett. “uomo/donna vestito in modo strano”), in inglese tradotto come “oddly dressed man/woman”.

³⁵ Nella versione in lingua inglese del gioco, invece, si fa riferimento sin da subito all’organizzazione religiosa come “cult” e ai suoi membri come “fanatics”, in linea con l’immaginario dei *karuto*.

³⁶ *Shurepippi* シュレピッピ nella versione giapponese. Dal giapponese *shūren* 修練 (lett. “pratica”). Termine ombrello per indicare diverse pratiche all’interno nel gruppo. La principale è una pratica meditativa che consiste nella recitazione di un mantra (*shurepippi*) accompagnata da particolari movimenti del corpo. Attraverso la pratica costante si accumulano “punti virtù” (*ku-ripasu* ク・リパス); più punti virtù si hanno più possibilità si ha di raggiungere la beatitudine.

³⁷ *Munancho* ムナンチヨ nella versione giapponese. Risulta essere il saluto del gruppo. È accompagnato da un ampio

inventate per termini di uso comune come “onast”³⁸ al posto di “grazie” e descrivendo il gruppo religioso come “cult”.³⁹ Ritengo interessante evidenziare come nella versione originale del gioco non vengano utilizzati toni altrettanto canzonatori né le pratiche vengano pronunciate in maniera comicamente errata in presenza dei membri del gruppo:⁴⁰ questa peculiare scelta di localizzazione



Figura 2: Membri di Munanchohepetonasu mentre praticano una forma di *shurepippi*. I membri sono vestiti di bianco e portano al collo un rosario buddhista.



Figura 1: Asahara Shōkō e alcuni suoi membri dichiarano la propria intenzione di partecipare alle elezioni generali. Tutti i membri sono vestiti di bianco. Fonte: CNN.

contrasta infatti con l’obiettivo originale di Majima di integrarsi, poiché se li criticasse così apertamente la sua copertura potrebbe saltare.

L’organizzazione Munanchohepetonasu presenta evidenti richiami ad Aum Shinrikyō e al modo in cui i nuovi movimenti religiosi vengono rappresentati negativamente nei media: tutti i membri del gruppo indossano un completo bianco (figg.1-2), accompagnato da una particolare collana che ricorda un rosario buddhista;⁴¹ l’organizzazione pare formata per la maggior parte da ragazzi giovani,⁴² allontanati dalla propria famiglia,⁴³ coloro che a un certo punto sembrano iniziare a rifiutare il credo

movimento delle braccia.

³⁸ *Hepetonasu* ヘプトナス nella versione giapponese. Il significato letterale del nome del gruppo, basandosi sulle parole da loro inventate, sarebbe quindi “Ciao-grazie”. Ritengo questa scelta significativa nella stigmatizzazione e ridicolizzazione delle organizzazioni religiose.

³⁹ Un ulteriore elemento atto a ridicolizzare l’organizzazione è la possibilità di scegliere, quando richiesto, di riprodurre il saluto *munancho* in maniera errata, canzonatoria. Questa possibilità è presente sia nella versione inglese che giapponese del gioco.

⁴⁰ Tuttavia nei dialoghi interiori usa parole come *usankusai* うさんくさい (lett. “losco”) per riferirsi al leader e il termine *damasareru* 騙される in riferimento ai discepoli, “ingannati”. Alla fine della missione definirà l’organizzazione religiosa una *inchikishūkyō* インチキ宗教 (lett. “religione fraudolenta”).

⁴¹ Aum Shinrikyō presenta molte influenze buddhiste che vengono reinterpretate a seconda delle necessità dell’organizzazione: ad esempio il termine buddhista *samadhi* (illuminazione) viene utilizzato per intendere lo stato in cui il discepolo riesce a smettere di respirare rimanendo ancora in controllo di mente e spirito, dimostrando di aver superato il limite corporeo. Aum presenta inoltre diverse influenze induiste, fra cui il culto di Shiva, ritenuta il personale spirito guida di Asahara (READER, *Religious Violence...*, pp. 37, 90). Ritengo pertanto interessante come quando appare il fondatore (esteticamente simile ad Asahara Shōkō, cfr. figure 3 e 4) nelle scene di gioco, egli venga accompagnato da una traccia musicale che richiama alla mente dell’ascoltatore l’immaginario stereotipizzato indiano. Per una migliore comprensione delle correnti religiose che hanno influenzato la dottrina di Aum Shinrikyō, vedi: READER, *Religious Violence...*, pp. 88-94.

⁴² Molti dei membri di Aum Shinrikyō risultavano essere studenti universitari fra i 20 e i 29 anni (*ivi*, p. 122).

⁴³ A partire da ottobre 1986 i membri di Aum Shinrikyō hanno iniziato a recidere i legami con i propri cari per andare a

vengono puniti;⁴⁴ i membri utilizzano un linguaggio oscuro⁴⁵ e sembrano essere vittime di costanti “lavaggi del cervello”;⁴⁶ vengono “ingannati”⁴⁷, portati a credere di poter raggiungere la salvezza attraverso versamenti di donazioni cospicue⁴⁸ all’associazione e convinti, attraverso la pratica costante, di poter riportare in vita i morti;⁴⁹ il leader e fondatore del gruppo, Munancho Suzuki ムナシチョ・鈴木,⁵⁰ appare esteticamente simile ad Asahara Shōkō (figg.3-4); infine, lo stesso leader del gruppo propone alle sole donne una speciale forma di *shurepippi*, che prevede “unione di corpo e anima fra insegnante e discepolo”.⁵¹ Ritengo inoltre importante ricordare che il titolo *Ryū ga gotoku 0* è ambientato nel Giappone della fine degli anni ’80:⁵² in quello stesso periodo Aum Shinrikyō era un gruppo religioso già affermato e a quel periodo risalgono i primi atti criminosi compiuti.⁵³ Majima riesce a fermare Munancho Suzuki prima che possa praticare assieme a Iori questa “speciale” forma di *shurepippi* e a farlo arrestare.

vivere assieme in comunità (*ivi*, p. 108).

⁴⁴ In *Inchikishūkyō no wana*, appena entrati nella sede dell’organizzazione, si assiste alla scena di un discepolo terrorizzato che chiede aiuto per poter tornare a casa, seguito da un altro discepolo in procinto di punirlo perché è considerato un “trasgressore”. Reader attesta come i membri di Aum Shinrikyō detrattori fossero sottoposti a punizioni in quanto peccatori (*ivi*, p. 36).

⁴⁵ Il gergo viene usato anche nell’opera *Believers* di Yamamoto Naoki da parte dei membri del gruppo Smiley Life Center (Vedi: THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, pp. 131-134).

⁴⁶ Il termine *sennō* 洗脳 (lett. “lavaggio del cervello”) viene utilizzato dallo stesso fondatore durante la missione secondaria *Kyōsosama no tsugunai*, in riferimento alla pratica “rieducativa” chiamata *chomogomesu* チョモゴメス. La stessa Iori ha partecipato a questa pratica, e quando le viene chiesto da Majima di ricordarsi della figura materna Iori entra in stato confusionale: ha dimenticato l’esistenza di sua madre. I media hanno diffuso l’immaginario stereotipato del “lavaggio del cervello” praticato nelle “sette” (THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, p.130), pratica attribuita anche ad Aum Shinrikyō (READER, *Religious Violence...*, pp. 35, 257). Sembra aver preso ispirazione dal concetto “clonare il guru” di Aum Shinrikyō: i discepoli dovevano «reprogram their minds by erasing their inherent thought patterns and replacing them with those of the guru» (READER, *Religious Violence...*, cit., p. 35).

⁴⁷ Cit. di Majima 騙されとる, lett. “essere ingannati”.

⁴⁸ Una forma di *shurepippi* chiamata *fuserincho* フセリンチョ da *ofuse* お布施 “donazione” e *rincho* リンチョ, unità di misura coniata dai membri dal valore di 100.000 yen. In inglese tradotto in “titherance” da “tithe”, donazione. È attestato come Aum Shinrikyō ritenesse molto importanti le donazioni ed incoraggiasse i membri a donare i loro averi per dimostrare di aver reciso ogni legame con i beni terreni (READER, *Religious Violence...*, p. 105).

⁴⁹ Iori è entrata a far parte del gruppo proprio con la convinzione di riuscire a riportare in vita il padre defunto. Alcuni gruppi religiosi in Giappone sostenevano di avere questo tipo di potere spirituale (ERICA BAFFELLI e Ian READER, “Editors’ Introduction...”, p. 10). I giovani che si univano ad Aum Shinrikyō lo facevano perché interessati all’acquisizione di poteri psichici (READER, *Religious Violence...*, p. 124).

⁵⁰ Munancho Suzuki nella versione inglese.

⁵¹ Cit. del personaggio *annaiyaku no kyōto* 案内役の京都 (lett. “Discepolo che ci guida”): 「教祖様と心も体も一つになる」。Fra gli stereotipi associati ai leader delle nuove organizzazioni religiose compare anche la depravazione sessuale (THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, pp. 130, 145). Oltre a quanto già citato, i membri di Munanchohepetonasu sembrano conoscere delle “tecniche di guarigione”, che nel gioco si riveleranno inutili e verranno beffeggiate. Anche in Aum Shinrikyō venivano praticate delle tecniche di guarigione: Reader riporta come l’organizzazione dichiarasse che «its spiritual training techniques and especially its ascetic and yoga-related practices provided the means for overcoming all manner of ills and physical problems» (READER, *Religious Violence...*, cit., p. 69).

⁵² SEGA, “Story”, in *Yakuza 0*: <https://yakuza.sega.com/yakuza0/story.html>, ultimo accesso 05/01/2023.

⁵³ Cfr. READER, *Religious Violence...*, p.20; BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction...”, p. 5.

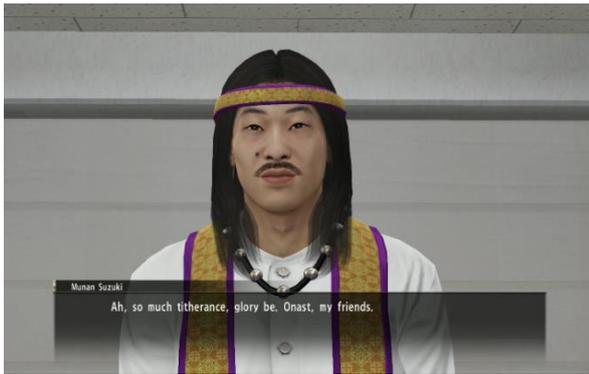


Figura 4: Il leader dell'organizzazione Munanchohepetonasu, Munancho Suzuki. Nel dialogo sono presenti alcuni dei vocaboli inventati dall'organizzazione.



Figura 3: Asahara Shōkō, leader e fondatore di Aum Shinrikyō (sinistra) e un suo discepolo (destra). Si nota che il ragazzo indossa un rosario buddhista. Fonte: The Hindu.

In *Kyōsosama no tsugunai*⁵⁴ si assiste al ritorno di Munancho Suzuki, questa volta nelle vesti di discepolo: il suo obiettivo è quello di unirsi al rinato movimento per recuperare una persona a lui cara, appena unitasi a loro. Il protagonista Kiryū Kazuma 桐生一馬, mosso dalle parole di Munancho Suzuki e inconsapevole di chi egli fosse in precedenza, decide di aiutarlo. Durante questa missione si assiste a un'ammenda dell'oramai ex-leader: più volte egli cerca di far capire alla sua amata che l'organizzazione religiosa ha come unico scopo il prosciugare le finanze dei suoi discepoli, che è una religione inventata e che la divinità da loro venerata non esiste. Inoltre spiega al protagonista come all'interno dell'organizzazione da lui creata vengano praticate azioni criminali sotto il nome di "rieducazioni"⁵⁵ come il "lavaggio del cervello". Racconta come se qualche membro sembri vacillare nella fede venga rinchiuso in una stanza e sottoposto alla pratica rieducativa contro la propria volontà, e come il gruppo appena riformatosi attiri ora fra i propri fedeli la fascia di popolazione più debole, ovvero anziani senza più alcun legame familiare. Al termine di questa missione i due riescono a salvare la donna, fermando il nuovo leader e mettendo apparentemente⁵⁶ fine alla storia del gruppo religioso Munanchohepetonasu.

In entrambi i casi si assiste a una rappresentazione negativa di organizzazione religiosa, considerata non "autentica" e pericolosa. I membri sono vittime ingenui che vengono sfruttate, economicamente

⁵⁴ Missione consultabile su YouTube, in lingua inglese e giapponese: https://www.youtube.com/watch?v=YuWT6JQoToA&ab_channel=Lemmy (versione inglese), ultimo accesso 05/01/2023.

https://www.youtube.com/watch?v=8-ZIPu7EEI&ab_channel=yoshiAyu (versione giapponese), ultimo accesso 05/01/2023.

⁵⁵ Viene usato proprio il termine *saikyōiku* 再教育. Attraverso la pratica rieducativa *chomogomesu* si cancella parte dei ricordi.

⁵⁶ Nell'ultimo capitolo pubblicato della saga principale compaiono talvolta fra i nemici alcuni personaggi vestiti allo stesso modo dei membri di Munanchohepetonasu che utilizzano lo stesso gergo inventato, in riferimento ai titoli precedenti; nonostante ciò, non esistono ulteriori missioni relative al gruppo.

e/o sessualmente, dal proprio leader, il quale è un truffatore che sfruttando impropriamente per il suo gruppo lo status di “religione” estorce donazioni ai discepoli e pratica attività criminali quali il “lavaggio del cervello”. L’obiettivo di tutte le missioni è quello di salvare le vittime e “dare una lezione” al “malvagio” capo dell’organizzazione.⁵⁷ Attraverso le parole di Munancho Suzuki viene riconfermata l’idea di tale gruppo come criminoso. L’“ammenda” del fondatore e i toni manichei delle missioni non fanno che rimarcare la dicotomia tra i credi religiosi considerati “autentici” e innocui e i nuovi movimenti religiosi considerati “falsi” e pericolosi. Nonostante la versione in lingua inglese abbia toni più canzonatori, si può affermare che in entrambe le versioni del gioco tali rappresentazioni rimandino all’immagine degli “evil-cults” individuata da Jolyon Baraka Thomas.

Conclusioni

Attraverso lo studio delle missioni secondarie di *Ryū ga gotoku* si è potuto constatare come, nonostante siano intercorsi vent’anni tra l’attentato alla metropolitana di Tōkyō e la pubblicazione dei suddetti titoli videoludici, l’evento abbia ancora una forte influenza sulla percezione della società giapponese dei nuovi movimenti religiosi. In entrambe le missioni si è potuto notare come il gruppo religioso fittizio Munanchohepetonasu sia descritto in maniera negativa: è considerato un credo fasullo e i leader sono rappresentati come truffatori e depravati sessuali che ingannano i propri seguaci, vittime ingenui alle quali è stato fatto il “lavaggio del cervello” e che, non più capaci di ragionare in maniera obiettiva, seguono il proprio “guru” come dei fanatici. L’obiettivo delle missioni rispecchia una visione manichea, la stessa alla quale aderiscono i membri degli “anti-cult movements”: determinati movimenti religiosi, in quanto non istituzionalizzati, rappresentano un pericolo per la società e devono quindi essere fermati, mentre i suoi seguaci, mere vittime, devono essere salvati.⁵⁸ Attraverso queste rappresentazioni sensazionalistiche di organizzazioni religiose fittizie vengono riconfermati, come nota Jolyon Baraka Thomas, i sospetti che la società nutre verso di esse.⁵⁹ In questa occasione il medium videoludico si è affermato come mezzo attraverso il quale i creatori hanno potuto esprimere i propri sospetti e criticare, mediante le narrative delle missioni secondarie, i nuovi movimenti religiosi, esponendo in questo modo anche il proprio *bias*,⁶⁰ che si è

⁵⁷ Nel fare ciò sembrano emulare gli stessi obiettivi dei gruppi “anti-cult” istituiti in Giappone, cfr. BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction:...”, p. 15.

⁵⁸ Gli “anti-cult movements” sostengono che solo alcune organizzazioni religiose, fra quelle che sostengono di esserlo, le si possano considerare tali: il resto sarebbero quindi finti gruppi religiosi dai fini sospetti. Cfr. BAFFELLI e READER, “Editors’ Introduction...”, p. 15.

⁵⁹ THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, p. 129.

⁶⁰ Cfr. BOGOST, “The Rethoric...”, pp.128, 136-137.

dimostrato conforme alla visione negativa generale. Per questo motivo, i videogiochi possono essere considerati come «barometers for general attitudes towards "cults" and religion»⁶¹ allo stesso modo in cui possono esserlo *manga*, *anime* e altri media. La visione negativa e stereotipata dei gruppi religiosi presente nella serie *Ryū ga gotoku* aderisce al tropo degli “evil-cults” individuato da Jolyon Baraka Thomas. Considerato ciò si nota come, nonostante i titoli videoludici siano di più tarda pubblicazione rispetto alle opere prese in esame da Thomas, ciò non abbia favorito, come invece ipotizzato dallo stesso studioso, un allontanamento da tale tropo causato da altre rappresentazioni più “innocue” della religione. Ulteriori studi in campo videoludico e non si riveleranno in futuro necessari per una migliore comprensione del fenomeno.

⁶¹ THOMAS, “Horrific ‘Cults’...”, cit., p. 144.

Bibliografia

- BAFFELLI, Erica e Ian READER, “Editors’ Introduction: Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context.”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, pp. 1-28.
- BOGOST, Ian, “The Rethoric of Video Games.” in Katie Salen (a cura di), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, The MIT Press, 2008, pp. 117-140.
- THOMAS, Jolyon Baraka, “Horrorific 'Cults' and Comic Religion: Manga after Aum.”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, pp. 127-151.
- READER, Ian, *Religious Violence in Contemporary Japan: The Case of Aum Shinrikyō*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000 (epub).

Sitografia

- PLUNKETT, Luke, “The Yakuza Name Is Officially Dead”, *Kotaku*, 15 Settembre 2022. <https://kotaku.com/yakuza-like-a-dragon-sega-brand-name-marketing-1849543173>.
- “Ryū ga gotoku no ayumi 龍が如くの歩み” (Lista dei giochi della serie Ryū ga gotoku), *Ryū ga gotoku* (sito ufficiale giapponese), <https://ryu-ga-gotoku.com/lineup/>.
- “Story”, *Yakuza 0* (sito ufficiale inglese), <https://yakuza.sega.com/yakuza0/story.html>.
- “The Yakuza Remastered Collection”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP0177-CUSA15360_00-YAKUZAREMASTERED
- “Yakuza. Enter the Hidden World of Yakuza and Experience Tokyo Like Never Before”, *Yakuza* (sito ufficiale inglese), <https://yakuza.sega.com/project/yakuza/>.
- “Yakuza: Like a Dragon PS4&PS5”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP0177-PPSA02384_00-LIKEADRAGON00000.
- “Yakuza Kiwami”, *PlayStation Store*, https://store.playstation.com/it-it/product/EP4062-CUSA07615_00-YAKUZAKIWAMI0100.

Giocografia

Di seguito verranno riportati in ordine alfabetico i titoli videoludici della serie *Like a Dragon* citati ed analizzati nell'elaborato, con il proprio corrispettivo in lingua originale (giapponese).

Yakuza 0 (Sega, 12 Marzo 2015)

龍が如く0 誓いの場所、セガ、2015年3月12日

Yakuza Kiwami (Sega, 29 Agosto 2017)

龍が如く極み、セガ、2016年1月21日

Yakuza 6: The Song of Life (Sega, 8 Dicembre 2021)

龍が如く6 命の詩。、セガ、2016年12月8日

Indice delle immagini

Figura 1: Asahara Shōkō e alcuni suoi membri dichiarano la propria intenzione di partecipare alle elezioni generali. Tutti i membri sono vestiti di bianco. Immagine presa da: <https://edition.cnn.com/2018/07/25/asia/aum-shinrikyo-remaining-members-executed/index.html> ..5

Figura 2: Membri di *Munanchohepetonasu* mentre praticano una forma di *shurepippi*. I membri sono vestiti di bianco e portano al collo un rosario buddhista. Immagine presa dal gioco.5

Figura 3: Il leader dell'organizzazione *Munanchohepetonasu*, Munancho Suzuki. Nel dialogo sono presenti alcuni dei vocaboli inventati dall'organizzazione. Immagine presa dal gioco.7

Figura 4: Asahara Shōkō, leader e fondatore di Aum Shinrikyō (sinistra) e un suo discepolo (destra). Si nota che il ragazzo indossa un rosario buddhista. Immagine presa da: <https://www.thehindu.com/news/international/japans-cult-leader-shoko-asahara-the-mastermind-of-the-1995-sarin-attack-executed/article24348130.ece>7