

Alessio Montagner

L'UNIONE TRA VIDEOGIOCHI E RELIGIONE

Abstract. Articolo divulgativo pubblicato su L'Indiscreto il 15 dicembre 2021. Analizza alcune tematiche relative al rapporto tra religione e videogiochi prendendo quattro titoli esemplari.

Abstract. Popular article published in L'Indiscreto on 15 December 2021. It analyzes some issues relating to the relationship between religion and video games by taking four exemplary titles.

Url. <https://www.indiscreto.org/lunione-tra-videogiochi-e-religione/>

Rosario in una mano e controller dell'Xbox nell'altra: così si presenta don Patrizio Coppola, aka *padre Joystick*, sacerdote cattolico e fondatore di IUDAV, la prima accademia in Italia a offrire una laurea in animazione e videogiochi.

Come per la maggior parte dei "giovani d'oggi", non posso sovrastimare l'importanza che i videogiochi hanno avuto nella mia formazione: fino ai miei diciotto anni, non avevo nessun particolare interesse o hobby se non quello per i videogiochi. Poi, col tempo, mi sono interessato sempre meno ai videogiochi da console, ma sempre più alla filosofia e, da qualche anno, anche alla religione: non sono quindi estraneo a figure religiose che si occupano di qualcosa di inaspettato, come la suora biologa Noella Marcellino, lo psichiatra gesuita Ulrich Niemann, il prete sociologo Andrew Greeley, il francescano bodybuilder Bill McConville... ma il prete esperto di videogiochi va al di là di ogni mia aspettativa sugli stati futuri del mondo, è come se due fasi ben distinte della mia vita collassassero in uno stesso punto.

Ricordo che, quando ero piccolo, molti pensavano ai videogiochi come ad un interesse da ragazzi destinato a sfumare oltre una certa età. Ma un mezzo non ha età: io posso raccontare una storia tramite un film o tramite un cartone animato, tramite un romanzo o tramite un fumetto, ma ad essere più o meno "per bambini", "per ragazzi", "per adulti", sarà la storia, non il mezzo. Similmente, era prevedibile che i ragazzi cresciuti a pane e videogiochi, anziché abbandonare l'interesse, l'avrebbero portato con sé indeterminatamente e con gradi di raffinatezza crescente: così, alla semplice fruizione del videogioco si aggiunge anche l'interesse per le tecniche ingegneristiche e informatiche che vi sono dietro, per l'andamento del mercato e le meccaniche aziendali, per gli aspetti culturali e filosofici che i videogiochi più raffinati riescono ad esprimere. Forse un videogioco, dovendo cercare per forza di piacere ad un pubblico ampio per far fronte all'ampio investimento che richiede, non è arte in senso pieno (questa è l'opinione di Hideo Kojima, raffinatissimo *auteur* di *Metal Gear Solid*), ma la storia che un videogioco può raccontare, presa in astratto, non è inferiore a quella che può raccontare un romanzo o un film o un librogame: il videogioco è *testo* al pari di un libro, va trattato con lo stesso rigore.

Al che, aumentando la raffinatezza dei mezzi espressivi, sarebbe strano se i videogiochi non avessero iniziato ad avere qualcosa da dire anche sulle tematiche religiose, riflettendo (involontariamente, o più spesso come precisa scelta espressiva) la visione del mondo del team creativo che vi è dietro. Il rapporto tra videogiochi e religione è oggi un campo di ricerca sorprendentemente ampio che interessa sociologi, studiosi dei nuovi media, filosofi e non solo.

La discussione in merito al rapporto religione-videogiochi tende troppo spesso a concentrarsi sugli scandali o sui contrasti tra istituzioni religiose e case produttrici. Un esempio molto famoso è quello del videogioco *Resistance: Fall of Man*, criticato dalla Chiesa anglicana per la sua scelta di rappresentare delle scene di combattimento con armi da fuoco all'interno della cattedrale di Manchester. Un caso molto più recente è quello di *Assassin's Creed Valhalla* i cui protagonisti, essendo vichinghi, assaltano e fanno razzia delle chiese anglosassoni pronunciando frasi blasfeme contro il Cristo, che pare abbiano offeso qualche giocatore pur contribuendo a creare una rappresentazione tutto sommato realistica del contesto medievale. Vi sono casi del genere anche nelle religioni orientali: per esempio, il videogioco indiano *Hanuman: Boy Warrior* è stato considerato offensivo da alcuni induisti a per l'idea stessa di poter controllare il dio-scimmia Hanuman con un joystick, mentre *Hitman 2* ha provocato critiche per la possibilità di uccidere dei Sikh vicino al Tempio d'Oro (il loro luogo più sacro, nonché scenario di una vera strage).

Un caso di risentimento religioso per un videogioco al quale ho assistito personalmente è quello vissuto da Mahdi Fanaei, insegnante d'arte iraniano, per il suo gioco *41148*. Si tratta di una avventura punta-e-clicca inquietante con numerosi elementi religiosi. Il protagonista si risveglia (cliché: senza alcun ricordo) in quello che sembra un tempio massonico, nel quale pare sia appena stato compiuto un sacrificio umano. Si inizia ad indagare per cercare un'uscita, e si scopre che il protagonista era parte di una setta che venera un certo "Padre". Tale setta non è composta solo da uomini, ma anche da veri e propri demoni, che iniziano a comparire in tutta la loro materialità. Come racconta Fanaei, per qualche motivo per noi difficilmente comprensibile, l'aver sviluppato questo gioco ha rischiato seriamente di farlo finire in carcere. Io stesso ho letto moltissimi commenti da parte di fedeli musulmani che lo accusavano di essere blasfemo e di promuovere il satanismo, mentre alcuni utenti americani lo accusavano di essere un estremista. Mi chiedo: perché? Il protagonista ha in casa sua un quadro rappresentante la parola "Allah". I demoni sono rappresentati come pressoché atei (cosa possibile per i *djinn* secondo l'islam), credono solo nell'esistenza del male, e il protagonista ad un certo punto li sfida esponendo una argomentazione cosmologica per l'esistenza di Dio. Dio stesso compare rappresentato come un luminosissimo punto verde (e chi conosce un minimo di simbolismo saprà che il verde è il colore dell'Islam, il colore che i mistici sufi dicono di vedere quando vanno in estasi). Non è certo un videogioco estremista, né è in alcun modo offensivo verso la religione musulmana, al contrario è proprio un gioco "pio", devoto, ma equilibrato e indipendente.

Al netto di questi esempi, comunque, il rapporto tra videogiochi e istituzioni religiose pare, soprattutto in Occidente, assolutamente neutrale. È decisamente raro che un videogioco venga accusato di mancanza di spiritualità o di blasfemia.

Sky

Tra i designer, quello più rilevante per lo studio della rappresentazione della religione nei videogiochi è probabilmente Jenova Chen, creatore dei giochi *Flow*, *Cloud*, *Flower*, *Journey* e *Sky*, tutti noti sia per il loro essere al confine tra il videogioco e l'arte in senso puro, sia per la loro forte spiritualità: lo stesso Chen ha raccontato che gli capita spesso di sentirsi chiedere dei legami religiosi dei suoi videogiochi, e perfino la cattedrale anglicana di Exeter ha visto l'uso del videogioco *Flower* durante una funzione.

Cloud, il primo gioco di Chen, parla di un ragazzo bloccato in un letto d'ospedale, ma libero nella sua mente, che sogna di volare. In *Journey*, il giocatore viaggia dal deserto verso le montagne, e lungo il percorso incontra altri giocatori, ma non può parlare con essi, può solo interagire tramite azioni: i giocatori si supportano e avanzano insieme. La grandezza degli scenari, la poetica degli effetti di luce, e l'uso di una colonna sonora che si adatta alle azioni del giocatore hanno portato a considerarlo uno dei migliori giochi di sempre. *Sky* è, in essenza, una versione in piccolo di *Journey*, con una più ampia meccanica di volo come in *Cloud*.

In *Sky*, il giocatore è rappresentato da un avatar stilizzato, un ragazzo senza tratti riconoscibili, vestito con una mantella, che ricorda vagamente *Il Piccolo Principe*. Porta della luce in sé. Si parte esplorando una

piccola isola, dove si trova subito uno spirito che attende che gli si porti la luce: bisogna seguirlo, ad ogni tappa mostra dei suoi ricordi, quindi vola via, verso un tempio che si trova in cielo, e si sente una campana rintoccare nell'aria. Alla fine di ogni sezione, il giocatore raggiunge un tempio dove ritrova gli spiriti incontrati, tutti inginocchiati come in preghiera: quando si siede anche lui, un grande spirito nel tempio si risveglia; si fa quindi un'offerta di luce agli spiriti (alzando una candela), e questi volano in cielo, verso le stelle. Si prosegue così attraverso vari scenari. Oltre il primo tempio si apre un mare di nuvole, da attraversare in volo fino a raggiungere una grande prateria. La musica epica accompagna il volo adattandosi alle azioni del giocatore, gli effetti sonori sono quelli del vento, e tutt'attorno ci sono altri giocatori che volano insieme: richiama davvero l'idea di un paradiso, e suscita pensieri sulla vita e la morte.

Attenzione perché ora seguono **SPOILER**, chi non vuole sapere salti tutto il prossimo paragrafo.

Dopo la prateria, vi sono una foresta, un reame tra le nevi, e un deserto con delle costruzioni distrutte d'aspetto industriale dove per la prima volta compare il male, degli esseri oscuri che possono portare via la luce del giocatore impedendogli di volare, costringendolo a cercare una fonte oppure ad aspettare che un altro giocatore lo aiuti porgendogli una candela. I giocatori possono fare amicizia offrendosi della luce: dopo la prima offerta viene sbloccata la possibilità di prendersi per mano, così da avanzare insieme lasciando che sia un giocatore a guidare. È difficile descrivere l'emozione che suscita questo gesto, ma davvero i giocatori, tramite semplici azioni, volando insieme, pur non potendo parlare tramite messaggi scritti, riescono a trasmettere un ampio spettro di sentimenti e a stringere legami profondi. L'ultima area standard è la cripta della conoscenza, dove i giocatori salgono in un cielo stellato pieno di esseri di luce sui quali volare. L'ultima area, extra, è l'Occhio di Eden. Viene detto che la luce attende al suo termine, ma è uno scenario d'inferno, una montagna tempestata, con raffiche di vento forte che impediscono di volare, e tante minacce che portano via la luce al giocatore. I giocatori più esperti prendono per mano quelli che capitano qui per la prima volta, li guidano attraverso le zone più difficili o semplicemente fanno loro coraggio per attraversare le zone con le maggiori minacce. Infine si arriva in una zona piena di corpi di altri giocatori pietrificati, privi di luce: bisogna donargli la propria, ma probabilmente non la si avrà per tutti, e dal pulsante Occhio di Eden proviene una continua tempesta di rocce che porta via la luce del giocatore. Alla fine, si rimane pietrificati e magari altri giocatori porteranno della luce, ma comunque tutti, inevitabilmente, devono morire. Non c'era, alla fine, la luce? Il giocatore cade nel buio, ma in fondo c'è una figura bianca: arranca fino a raggiungerla, e allora si illumina e parte in volo tra le stelle, vola insieme ad altri esseri di luce e agli spiriti incontrati fino ad allora, e alla fine raggiunge una porta verso la quale tutto si muove, oltre la quale dovrà rinascere.

Non credo serva spiegare perché si sta parlando di un gioco spirituale, anche se non confessionale. Personalmente, per tutta la durata del gioco, vedendo questi grandi paesaggi, questi voli tra le nuvole, questi avatar che appaiono così leggeri e luminosi fanno pensare a delle anime, e poi gli spiriti che volano via, con i rintocchi delle campane, e il momento in cui tutti i giocatori si inginocchiano al tempio, non ho potuto fare a meno di pensare continuamente alle "cose ultime", al destino dell'uomo, al fine della vita, ai parenti defunti. Jenova Chen è cresciuto in Cina ma ora vive negli USA. Ha dichiarato di non riconoscersi pienamente in nessuna delle due culture: ciò che vuole fare è invece coinvolgere tutti, rifacendosi ad esperienze universali e a schemi insiti nell'uomo. Non vuole fare giochi divertenti, vuole invece aumentare lo spettro delle emozioni descritte dai videogiochi in un modo che possa risultare interessante per gli adulti, mostrando il mondo da una nuova prospettiva e sfruttando i legami che si creano tra persone reali.

Xenoblade

Si possono fare anche esempi di videogiochi il cui ritratto della religione può apparire, almeno ad una prima occhiata, negativo. L'ultimo titolo per console al quale ho giocato è stato *Xenoblade*, nell'estate del 2010. Si tratta di un gioco estremamente ampio, richiede circa 100 ore solo per arrivare alla fine della storia, e a voler esplorare in modo completo tutti gli scenari ce ne vogliono almeno il doppio se non il triplo; la trama avvincente e una colonna sonora fuori parametro ne fanno uno dei migliori giochi mai prodotti. Facendo parte di fatto della stessa serie di *Xenogears*, *Xenoblade* raccoglie l'eredità pescando a piene mani dalla

cabala e dallo gnosticismo. Vi sono due gigantesche divinità, una biologica (Bionis) e una meccanica (Mechanis). Gli uomini ("homs") prosperano sul corpo di Bionis: nel gioco si esplorano praterie, caverne, foreste pluviali, montagne, che in realtà sono tutte parti del corpo di questo essere. Dopo lunghe avventure che non riassumo, si scopre che Bionis è in realtà il demiurgo di quel mondo, e la sua "anima", Zanza, è sempre rimasta nel protagonista Shulk: al momento opportuno, abbandona il suo corpo e inizia a ricreare il mondo da zero, come dice di aver già fatto molte volte in passato. Alla fine uno Shulk risorto sconfigge Zanza; entra allora in contatto con Alvis, che si rivela essere il vero *ground of being* di quel mondo (pur essendo, di fatto, solo un computer), e lascia a Shulk la libertà di scegliere se diventare il dio di quel nuovo mondo, oppure no. Lui sceglie di creare un mondo senza dèi, un mondo in cui tutti vivono in pace.

Ricordo che all'epoca un mio amico cristiano era rimasto un poco disturbato da questo finale "ateo". Questo riflette effettivamente una certa ostilità, da parte di molti intellettuali giapponesi, all'idea di un Dio nel senso occidentale della parola e alle religioni organizzate in generale. L'origine di questo rifiuto delle organizzazioni religiose, in Giappone, è doppia: da un lato, è dovuto ad una retorica della libertà religiosa e della non-religiosità usata dall'impero per mantenere il proprio primato; dall'altro, è dovuto all'esistenza *de facto*, in epoca imperiale, di uno shintoismo di Stato, di una strumentalizzazione dello shintoismo, che ha portato le organizzazioni ostili all'impero ad una automatica critica anche alle religioni organizzate. Sarebbe però ingenuo interpretare il finale di Xenoblade semplicemente come un inno all'irreligiosità. L'80% dei giapponesi pratica regolarmente lo shinto; ciò nonostante, solo il 3% si definisce shintoista. Come mai? Perché il Giappone è estraneo alla nozione di "affiliazione religiosa", e lì il dirsi "senza religione" (*mushukyo*) significa semplicemente avere una "religiosità normale", il non appartenere a sette o a gruppi estremisti; vi è infatti una grande flessibilità nei concetti religiosi, e ognuno può sviluppare una sua spiritualità personale. Probabilmente, quel finale va interpretato in quest'ottica, come un rifiuto dell'imposizione di una ideologia dall'alto, di una religiosità rigida e formalizzata, di sicuro non come un rifiuto della spiritualità.

Genshin Impact

Vi sarebbero molti altri aspetti da considerare nel rapporto tra videogiochi e religione. Non ho parlato, per esempio, di "videogiochi confessionali", quelli prodotti per rispecchiare in pieno la visione del mondo di una certa fede, come il bizzarro *Follow JC Go!*, videogioco ufficiale della Giornata Mondiale della Gioventù e copia di *Pokémon Go* con la differenza che qui si catturano i Santi... Non ho parlato neanche di un possibile uso "catechetico" dei videogiochi, al quale si accenna invece in [questo](#) articolo, o degli effetti dei videogiochi sulla posizione religiosa, dei quali parla [questa](#) ricerca. Avrei potuto parlare del modo in cui i giocatori stessi esprimono la loro visione religiosa all'interno del gioco e nella socializzazione con gli altri giocatori, ma non l'ho fatto. Voglio invece concentrarmi, in chiusura, su quest'altro aspetto: su come il modo in cui la religione viene rappresentata nei videogiochi ci permetta di capire qualcosa sul modo in cui una certa cultura vede sé stessa e le altre.

In questo periodo sto giocando solo a *Genshin Impact*, della casa cinese *Mihoyo*. Da un anno a questa parte, è un gioco estremamente popolare, e anche comodo: lo si può giocare su PC, su smartphone, su Playstation, e si ritrovano sempre i propri dati. Le meccaniche di gioco sono piuttosto complesse. Vi è un vastissimo mondo aperto, molto dettagliato e visivamente interessante, da esplorare in libertà: in qualsiasi punto si posi lo sguardo, dalla cima delle montagne alle più lontane isole all'orizzonte, quello è raggiungibile in qualche modo. Il gameplay dell'esplorazione funziona in modo molto simile a quello di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, un altro di quei titoli considerati tra i migliori di sempre, e la somiglianza tra i due giochi aveva inizialmente suscitato molte critiche verso *Mihoyo*; in ogni caso, il loro gioco è ben distinto e autonomo per altri aspetti, mentre le meccaniche di *Breath of the Wild*, essendo un gioco di così grande successo sia dal punto di vista tecnico che commerciale, sono poi state imitate anche da molti altri titoli importanti. Le meccaniche di combattimento sono invece incentrate sull'alternarsi dei vari personaggi in team: com'è comune nei fantasy, ad ogni personaggio è assegnato un elemento (fuoco, acqua, elettrico, eccetera, sette in tutto), i nemici pure hanno a volte un loro elemento, e comunque, anche se non lo hanno, quando subiscono un attacco elementare vengono "caricati" con un certo elemento; cambiando

personaggio, e colpendoli con un attacco di altro elemento si creano reazioni con diversi effetti (ad esempio, se ad un attacco acqua se ne fa seguire uno di ghiaccio, si congela il nemico per qualche secondo); per di più, anche gli oggetti nello scenario, dall'erba alle casse di legno, hanno un elemento, che ne determina le proprietà (tirando una freccia infuocata a terra si infiamma l'erba, quindi un personaggio di tipo vento potrà scatenare un tornado di fuoco lanciando un attacco in quella zona).

Il gioco è ambientato in un mondo chiamato Teyvat, composto da almeno sette regioni diverse, delle quali al momento ne sono state rivelate solo tre: Mihoyo ha infatti un progetto a lunghissimo termine, con continue espansioni di anno in anno. La prima regione si chiama Mondstadt, ed è ispirata all'Europa, soprattutto alla Germania medievale. La seconda regione si chiama Liyue, ed è ispirata alla Cina. E questo è già significativo: essendo Mihoyo una casa cinese, ci dà subito l'opportunità di confrontare il modo in cui vede la sua stessa cultura con il modo in cui vede quella occidentale europea. Orbene, ogni regione è governata da un dio, che è una divinità locale molto potente, ma non onnipotente (anzi, vi sono personaggi normali che possono essere più potenti). Ogni divinità ha assegnato un elemento e un valore. La divinità di Mondstadt è quella del vento, e il suo valore è la libertà: infatti, valuta così tanto la libertà che, invece di amministrare il suo paese, vagabonda senza meta ed è ormai dato per disperso. La divinità di Liyue è invece quella della terra, e il suo valore è... quello dei contratti. È forse un valore? C'erano anche la saggezza, l'eternità, le guerre volendo... ma no, la Cina ha assegnato a sé stessa il valore dei contratti. Mondstadt è di fatto governata da dei cavalieri, e i suoi personaggi sono per lo più bardi, avventurieri, studiosi che esplorano rovine. Liyue, invece, è amministrata da una associazione di mercanti ed esperti di diritto, e il suo principale rito religioso consiste nella discesa della divinità per ottenere delle "profezie" sull'andamento dei mercati!

Quante cose ci può dire, ciò, sul modo in cui dei produttori cinesi vedono loro stessi? In realtà, tutti i personaggi rappresentati hanno una loro religiosità. Uno dei luoghi principali di Mondstadt è la cattedrale, chiaramente europea, all'interno delle quale si trovano delle suore simil-cattoliche (che però possono sposarsi e avere figli) che passano tutto il tempo a pregare il loro dio e a tirare strali contro i "peccatori", anche se non è in alcun modo chiaro cosa possa essere un "peccato", o anche solo un "male morale", nel loro sistema di credenze. La rappresentazione che danno della religiosità europea è chiaramente caricaturiale, e pare sia vista come "bigotta" dalla loro stessa divinità. Il rappresentare però l'"Europa" come Paese della libertà è significativo, soprattutto per il contrasto con il loro Paese dei contratti.

Non si rappresentano come spiritualmente vuoti: al contrario, tutta Liyue è coperta di piccoli tempi e luoghi per meditazione (uno di questi, sospeso a mezz'aria, è particolarmente poetico), e ovunque si trovano lapidi con testimonianze lasciate da saggi del passato, spesso ispirate al confucianesimo. Un personaggio di Liyue, Keqing, pur scettica nei confronti degli *adepti* (delle specie di divinità minori), dice di aver iniziato, crescendo, a credere nella realtà della sua divinità regionale, e quando questa si rivela i personaggi, pur stupiti, dicono di aver sempre creduto nella sua esistenza, non dicono di aver dubitato. Liyue però è anche un paese "anziano", molto duro al cambiamento, e che di fatto ha sacrificato la sua religiosità al business: tutta la sua storia riguarda la fine dell'epoca degli adepti e l'inizio dell'epoca degli uomini che ora governano in autonomia. Certo, ognuno vedrà sé stesso in modo diverso, ma è significativo che un paese così chiaramente ispirato alla Cina sia stato rappresentato in questo modo proprio da produttori cinesi. Credo che tutto l'arco narrativo di Liyue (ma anche la *story quest* del personaggio chiamato Venti) sia estremamente originale, profondo, e anche culturalmente informativo, e credo se ne dovrebbe scrivere di più.

In chiusura, lascio dei link dai quali scaricare alcuni dei giochi di cui ho parlato:

- Per scaricare *41148* (per Android), [qui](#)
- Per scaricare *Sky* (per Android), [qui](#)
- Per scaricare *Sky* (per iOS), [qui](#)
- Per scaricare *Genshin Impact* (per Android), [qui](#)
- Per scaricare *Genshin Impact* (per iOS), [qui](#)
- Per scaricare *Genshin Impact* (per PC), [qui](#)