



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea

Tesi di Laurea

L'analisi degli elementi religiosi in
Tales of Symphonia

Relatrice / Relatore

Ch.ma Prof.ssa Silvia Rivadossi

Correlatrice / Correlatore

Ch. Prof. Pierantonio Zanotti

Laureanda/o

Andrea Galli

Matricola 842615

Anno Accademico

2018 / 2019

要旨

日常生活から休憩とか現実逃避などのためにテレビゲームをして遊ぶ間、宗教と関係があるらしいゲームの物語要素に気づく場合がある。普通、人々はこのような物語要素が現実の宗教や伝統などと関係があると思ってしまう。しかし、ゲームを制作した会社がそれを認めない限り、このような宗教と関係があるらしい物語要素はただゲームの筋立てをもっと面白くし、テレビゲームをして遊ぶ人の興味をひくための美的感覚に関することにとどまる。

この研究論文は 2003 年にナムコバンダイスタジオという会社によって製作されたテイルズ・オブ・シンフォニアというテレビゲームの宗教と関係があるらしい要素について、どんな現実の宗教や伝統などと関係があるか確かめることを研究しようと思う。

そのために、参照に研究分野の二つに触れなければならない。第一番めの分野はメディア研究分野である。正確に言うと、参照に内容と文化的な環境による思想伝達の手段についてのマック・ルハンとラファムという二人の研究者の研究方法に触れようと思う。次に、トマス・バラカ・ジョイロンの研究を基礎にし、メディアと宗教との関係について研究し、映画やテレビ番組などのメディア製品で現れる方法について研究しようと思う。第二番の分野は普通のゲームもテレビゲームも研究する研究分野である。しかし、これはテレビゲームについての研究論文なので、物語としてゲームを研究するマイエッチ・マッシモという研究者の理論にも触れる。マイエッチの研究と同時に、テレビゲームの筋立ての作成もゲームの舞台装置の製作の過程も理解するために、参考としてゲーム・デザインについて研究するアリノーヴィ・フランチェスコという研究者の理論にも触れるようと思う。最後にテレビゲームと宗教との関係要素の研究方法を理解するためにトマスの理論のようにテレビゲームを研究してきたハイジ・カムプベルとグレゴリ・グリーブ・プライスという研究者の理論を基礎としなければならない。

ゲームの筋立てと現実の宗教の関係があるかどうか確認できないので、この研究論文は日本人の宗教や伝統についての表象とゲームの筋立てが関係あるか確認するために、メディア研究もゲーム研究も紹介した上で、テイルズ・オブ・シンフォニアを研究しようと思う。そのために、参照にバッフェッリ・エリカとカーリー・リサとブラッカー・カルメンとリーダー・イヤヌという四人の研究者の理論に触れることで、日本人の宗教も伝統もメディア上での心象を理解できると思う。そこで、ゲームの宗教と関係があるらしい要素

と現実の宗教や伝統を論じようと思う。最初に、ゲームの神子とシャーマンとして認められる神道の神子との共通点を確認する。次に、ゲームの遍路らしい「世界再生の旅」という儀式と日本での遍路の心象との共通点があるか確認する。そのために、四国遍路という日本の一番有名な遍路について研究したほうが良いと思う。なぜなら、リーダーは自分の研究を通じて日本人の表象の中では四国遍路が遍路の伝統の形を表す一番良いものと証明するからである。最後に、新宗教という明治時代から生まれた宗教的な組織の歴史と広まる方法と哲学について研究しようと思う。なぜなら、トマスにとって新宗教は「カルト」のような心象があるからである。このような心象は 1995 年にオーム心理教という組織の陰謀行為の後で生み出された。したがって、アニメや漫画にはいつも敵対的な組織はカルトのような形がある。だから、この研究論文はゲームの敵対的な組織と「マーテル協会」というゲームの宗教と現実の新宗教との共通点があるか確認しようと思う。

このようにしてゲームの物語要素の中では現実の宗教や伝統と関係があるらしい要素があるか確認するために、記号学的な研究を提案できると思う。

Sommario

INTRODUZIONE	1
Capitolo 1	6
1. Introduzione ai <i>media studies</i>	6
2. <i>Shūkyō asobi</i> , neomedievalismo e cerchio magico	11
3 Introduzione all’analisi testuale di un videogioco.....	17
4 Ideare un <i>background</i> religioso	21
4.1 Riprodurre una religione	21
4.2 Ricreare una religione	25
5. Realizzare dei personaggi in chiave religiosa.....	27
5.1 I “mondi possibili” di Eco e le “proprietà” di Maietti.....	27
5.2 I ruoli dei personaggi.....	32
Capitolo 2	35
1.Premessa.....	35
2. Breve presentazione della saga <i>Tales of</i>	39
3. <i>Tales of Symphonia</i>	42
4. I protagonisti.....	47
5. Gli antagonisti.....	52
Capitolo 3	56
1.La “Chiesa di Martel”	56
2. La <i>miko</i> nel videogioco e la <i>miko</i> nella realtà.....	58
3. Il pellegrinaggio nel gioco e i pellegrinaggi nella vita reale	75
4.Cruxis e le nuove religioni.....	91
CONCLUSIONE	102
BIBLIOGRAFIA	106
LUDOGRAFIA.....	110

INTRODUZIONE

Solitamente le persone interagiscono con prodotti culturali di intrattenimento come film, libri e videogiochi nella loro continua ricerca di nuove forme di attività ludiche. Questi mezzi di intrattenimento vengono visti da molti come strumenti per distaccarsi momentaneamente dal mondo reale, così da potersi prendere una pausa dalla quotidianità. Joylon Baraka Thomas, autore di *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan* (2017), all'interno di tale opera spiega come in certi casi gli utenti potrebbero finire per immergersi troppo nell'universo fittizio ricreato dal prodotto rischiando di:

suppress their awareness of the gap between the fictional world of the film and empirical reality, reading the story as having a particular message about ideal lifestyles [...] seeing a particular filmic site as a representation of a real, meaningful, and sometimes sacred place.¹

Lo studioso mostra come, ovviamente, esistano anche prodotti mediatici contenenti dei messaggi religiosi, in alcuni casi commissionati da organizzazioni di natura religiosa (es. *Kōfuku no kagaku*).² Resta il fatto che la maggior parte delle volte l'esistenza di simili contenuti è semplicemente frutto dell'immaginazione del pubblico: la presenza di elementi narrativi composti da simboli riconducibili a fedi presenti nella vita reale, può portare gli utenti a formulare ipotesi a riguardo di un eventuale messaggio religioso nascosto tra le righe.³ A meno che questa conclusione non venga confermata dall'azienda sviluppatrice del prodotto, Thomas sostiene che sia più corretto associare il processo di sviluppo di componenti di natura religiosa e spirituale all'attività di "giocare con le religioni", spiegando che tale terminologia sta a indicare l'atto di riprendere le figure che l'immaginario collettivo associa al concetto di "tradizione religiosa" e alterarle, così da ricrearne di nuove all'interno dei prodotti mediatici.⁴ Mentre lo studioso affronta questa tematica nell'ambito *anime e manga*, nella raccolta di saggi, *Playing with religion in digital games* (2011) ideata da Heidi Campbell e Gregory Price Grieve, una simile ricerca è stata focalizzata nel settore videoludico. Essi confermano che, indipendentemente dal fatto che sia una rappresentazione di una religione esistente

¹ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.15.

² Jolyon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, pp.82-83.

³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.82-83.

⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.14-16.

nella realtà o la ricreazione di un credo fittizio all'interno dell'universo virtuale, i produttori di un videogioco tendono comunque a prendere ispirazione da elementi che il pensiero comune associa alla sfera religiosa.⁵ In particolar modo, questa pratica viene riscontrata nei *role-playing games (RPG)*,⁶ dove spesso l'utente viene catapultato in un universo avente delle componenti riconducibili all'immaginario medievale e fantastico. Questa tipologia di elementi, solitamente ripresa dal folklore nord europeo, è stata imposta come modello base da quello che sia studiosi sia ideatori di altri giochi di ruolo definiscono l'archetipo degli *RPG*, ossia il gioco rilasciato da Tactical Studies Rules nel 1974, *Dungeons&Dragons (D&D)*.⁷ Tra le saghe appartenenti a questa categoria di videogiochi, rientra quella prodotta dall'azienda attualmente conosciuta come Bandai Namco Entertainment Inc., *Tales of*.⁸

Attraverso l'analisi del *videogame Tales of Symphonia* (テイルズ オブ シンフォニア, *Teiruzu obu Shinfonia*), rilasciato da Namco Tales Studio nel 2003 per *Nintendo Gamecube*,⁹ il seguente elaborato si propone di localizzare quali elementi presenti nel videogioco siano collegabili alle tradizioni religiose secondo l'immaginario collettivo giapponese.¹⁰ È opportuno premettere che nel seguente testo verrà effettuata una generalizzazione dell'uso dei termini "giapponese" e "Giappone".

Come primo passo, è necessario avvicinarsi ai *media studies*: in particolare, all'approccio di Marshall MacLuhan e Lewis H. Lapham, autori di *Understanding the Media: The Extensions of Man* (1994), i quali vedono i prodotti mediatici come dei sistemi per comunicare informazioni che vanno

⁵ Gregory RABIA. "Citing the Medieval: Using Religion as World-building Infrastructure in fantasy MMORPGS", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp.135.

⁶ Questi giochi sono riconoscibili per la componente narrativa e l'approfondimento psicologico dei personaggi assieme alle relazioni che intessono nel corso della vicenda; per il comparto strategico inerente agli aspetti gestionali. La dinamica di gioco è incentrata sulla progressiva evoluzione di un personaggio che, con il dipanarsi della trama, acquisisce esperienza e sviluppa abilità particolari. (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.134).

⁷ Aaron TRAMMEL, *Notes from the Wargaming Underground: Dungeons, Dragons, and the History of Games*, in *GameStudies*, 2013, <http://gamestudies.org/1302/articles/trammell>, 16-12-2019.

⁸ BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC., *Tales of*, in *Bandai Namco Entertainment*, 2006, <https://it.bandainamcoent.eu/tales-of/en/>, 30-01-2020.

⁹ La prima edizione per *Nintendo Gamecube* del videogioco uscì in Giappone nel 2003, per poi venire localizzata da Namco in Europa e negli Stati Uniti nel 2004. Tra le lingue disponibili della versione localizzata era inclusa quella italiana. Nello stesso anno, l'azienda rilasciò una edizione per *Playstation 2*, avente alcuni contenuti aggiuntivi, la quale non venne localizzata né in Europa né negli Stati Uniti. Nel 2013 venne rilasciata da Namco Bandai Games una nuova versione per *Playstation 3*, *Tales of Symphonia Unison Pack* (テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック, *Teiruzu obu shinfonia yunizonanto paku*), avente gli stessi contenuti di quella per la *console* precedente. Nel 2014 Bandai Namco Games rilasciò la versione localizzata ufficiale in Europa e negli Stati Uniti, rinominata come *Tales of Symphonia Chronicles*.

¹⁰ L'azienda produttrice originale, Namco Tales Studio venne sciolta nel 2011. Tuttavia, l'azienda Bandai Namco Entertainment Ltd., continua a produrre videogiochi appartenenti alla saga *Tales of* (BANDAI, *Storia* [Rekishì], mia trad., in *Bandai*, 2004, <https://www.bandai.co.jp/corporate/history/>, 19-12-2019).

studiati prendendo sempre in considerazione il contesto culturale dove essi operano.¹¹ Basandosi su questa metodologia, Erica Baffelli, nel suo studio *Media and New Religions in Japan* (2016), ha analizzato il rapporto tra le nuove religioni nate in Giappone negli ultimi secoli e i *media*. La studiosa ha incentrato la sua analisi su come questi movimenti religiosi abbiano utilizzato i prodotti mediatici e viceversa.¹²

Poiché il soggetto di analisi di questo elaborato è un videogioco, è stato necessario prendere in considerazione gli studi inerenti ai giochi (virtuali e non), denominati *game studies*. Tra i primi intellettuali che esplorarono questo settore vi furono Johan Huizinga, autore di *Homo Ludens* (1938), il quale analizzò la relazione tra gioco e organizzazione sociale. Altro studioso fu Frans Mäyrä che nella sua opera, *An Introduction to game studies* (2008), presentò il settore degli studi delle attività ludiche come una disciplina accademica. Francesco Alinovi nel suo studio *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi* (2011) evidenzia che, dal momento della nascita dei primi videogiochi, questi prodotti di intrattenimento hanno continuato a evolversi assieme al progresso dell'elettronica, iniziando a necessitare di elementi narrativi al fine da permettere ai giocatori di immergersi ulteriormente negli universi virtuali riprodotti negli schermi dei cabinati nelle sale giochi o dei televisori.¹³ In questo modo, studiosi come Arthur Asa Berger iniziarono a vedere i *videogames* come dei testi interattivi, dove veniva narrata una trama nella quale il giocatore avrebbe potuto proseguire unicamente grazie alle proprie abilità.¹⁴ Su questa base, ricercatori come Massimo Maietti, autore di *Semiotica dei videogiochi* (2004), hanno proposto di studiare i prodotti videoludici tramite un approccio semiotico, non soffermandosi sulla parte interattiva composta dagli *input* dei giocatori, come le prestazioni nelle fasi di gioco, ma focalizzandosi anche sugli elementi che compongono la vicenda narrata, così da considerare i *videogames* come dei testi narrativi.¹⁵

Nel Capitolo 1 dell'elaborato verranno espone le teorie dei saggi contenuti nella raccolta di Campbell e Grieve, assieme a quelle di Thomas, così da comprendere in quale modo vengano ricreati scenari, simbolismi e fedi collegabili a tradizioni religiose presenti nella vita reale. Sarà inoltre necessario definire la differenza tra “ricreare” una religione e “riprodurre” una, così da stabilire il

¹¹ Marshall MCLUHAN, Lewis H. LAPHAM, *Understanding the Media: The Extensions of Man*, Londra, MIT Press, 1994, pp.8-11.

¹² Per maggiori informazioni, consultare il primo capitolo di: “Erica BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, New York, Routledge, 2016”.

¹³ Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, pp.75-76.

¹⁴ Arthur Asa BERGER, *Video games: a Popular Culture Phenomenon*, New Brunswick, Transaction Publishers, 2001, p.9.

¹⁵ Per maggiori informazioni consultare il secondo capitolo di “Massimo MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004”.

campo di ricerca sul quale l'elaborato intende focalizzarsi. Successivamente, verranno presi in considerazione gli studi di Maietti per quanto riguarda l'analisi semiotica di un prodotto videoludico e di Alinovi per comprendere quali sono le fasi della creazione del contenuto di un videogioco previste dall'arte del *game design*. In questo modo, si uniranno le basi per identificare e analizzare le componenti di natura religiosa all'interno della trama.

Nel Capitolo 2 verranno analizzati gli elementi narrativi di *Tales of Symphonia*. Si ritiene necessario premettere che, nonostante sia stata consultata anche la versione per la console *Nintendo Gamecube* tradotta e rilasciata da Namco nel 2004, il seguente elaborato farà riferimento alla nuova edizione per *Playstation 3 (PS3)*, distribuita da Bandai Namco Games nel 2014. Entrambi giochi sono stati tradotti in lingua italiana dall'azienda distributrice. Inoltre, è opportuno fare presente che l'elaborato è a conoscenza di una versione del gioco per *Playstation 2 (PS2)*, rilasciata in Giappone da Namco nel 2004, mai localizzata né in Europa né negli Stati Uniti.¹⁶ Tuttavia, gli stessi contenuti sono compresi nell'edizione che venne rilasciata nel continente europeo nel 2014. Inoltre, verrà impiegata una guida cartacea distribuita in Giappone da Namco nel 2004, *Guida completa e ufficiale della versione per Playstation 2 di Tales of Symphonia* (PS2 版テイルズオブシンフォニア公式コンプリートガイド, *PS2 han Teiruzu obu Shinnfonia kōshiki konpuriito gaido*), la quale contiene alcuni approfondimenti riguardanti personaggi e informazioni legate all'universo fittizio in cui si svolge la trama. Prima di analizzare il *videogame* si farà una breve premessa, inerente alle scelte riguardanti la traduzione di certi vocaboli compiute dai responsabili del processo di localizzazione del videogioco. Successivamente verrà effettuata una breve introduzione alla saga *Tales of*, per poi iniziare a esaminare il videogioco in questione, utilizzando come strumenti i testi di Maietti e Alinovi. Per iniziare, verrà presentato il mondo dove la trama si svolgerà, assieme alle razze che lo popolano, per poi descrivere il gruppo dei protagonisti e l'organizzazione antagonista.

Infine, il Capitolo 3 si aprirà con l'analisi della fede presente nell'universo del videogioco, la "Chiesa di Martel (マーテル教会, *Māteru no Kyōkai*)". Successivamente, tenendo sempre in considerazione le teorie di Campbell, Price e Thomas, si cercherà di tracciare degli ipotetici legami tra la religione presente in *Tales of Symphonia* e le pratiche presenti in Giappone. In particolare, l'elaborato prenderà in considerazione la visione che l'immaginario collettivo giapponese ha delle tradizioni religiose. Per potere chiarire questo concetto, verranno utilizzati principalmente gli studi di

¹⁶ Non è stato possibile consultare tale versione poiché la versione europea della console *Playstation 2* non ha permesso di fruire dei giochi non localizzati in Europa. Per maggiori informazioni consultare il seguente sito: <https://www.dungeoncrawl.com.au/buying/buying-guides/region-coding-guide/> (ultimo accesso 08-02-2020).

Brigit Staemmler, in *Shaping Shamanism Online: Patterns of Authority in Wikipedia* (2011), Carmen Blacker, nell'edizione del 2005 de *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan* (1975), e Lisa Kuly, in *Locating Transcendence in Japanese Minzoku Geinō: Yamabushi and Miko Kagura* (2003), al fine di ricostruire l'immagine della *miko* (巫女) e dello sciamanesimo secondo il pensiero comune, per poi confrontarla con la figura della Prescelta (神子, *miko*) presente nel videogioco. Successivamente verrà analizzato il “viaggio della rigenerazione del mondo (世界再生の旅, *sekai saisei no tabi*)”, un rituale che, secondo la fede del gioco, è necessario al fine di salvare il mondo. In questo caso, si cercherà di individuare una connessione con la figura dei pellegrinaggi presente nell'immaginario collettivo utilizzando lo studio compiuto da Ian Reader e Tony Walter in *Pilgrimage in Popular Culture* (2003), ponendo particolare attenzione allo *Shikoku Henro* (四国遍路) poiché, stando alle affermazioni degli studiosi, è considerato dai *media* come il rappresentante dei viaggi condotti dai pellegrini in Giappone.¹⁷ Infine, verrà analizzato il concetto di “religione” secondo quest'ultimi, sulla base di quanto esaminato da Reader, Staemmler, Baffelli nel loro studio *Media and Religion in Japan*, in *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority* (2011), così da potere avere una visione di come le “nuove religioni (新宗教, *shin shūkyō*)” vengano rappresentate secondo il pensiero comune. Aggiungendo le informazioni riprese dallo studio dei nuovi movimenti religiosi effettuato da Reader in *Religions in Contemporary Japan* (1991), si potrà effettuare un confronto tra l'organizzazione religiosa Cruxis (クルシス, *Kurushisu*) e i nuovi movimenti religiosi, così individuare eventuali ricollegamenti.

In conclusione, riconoscendo il videogioco *Tales of Symphonia* come una forma di testo narrativo, l'elaborato intende proporre un'analisi testuale così da rilevare nella trama degli elementi che potrebbero ricollegarsi sia alle tradizioni religiose giapponesi sia alle nuove religioni o, per essere più precisi, alle pratiche e al concetto di “religione” che appaiono nell'immaginario collettivo presente in Giappone.

¹⁷ Ian READER, “Introduction”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, pp.1-3.

Capitolo 1

1. Introduzione ai *media studies*

A prescindere dalla motivazione che ha spinto i produttori ad aggiungere delle componenti prese da tradizioni religiose reali alla trama della propria opera, prima di potere parlare di analisi di elementi religiosi impiegati nella realizzazione di un videogioco, o di qualunque altra tipologia di prodotto mediatico, è necessario conoscere il campo di studi inerente ai sistemi di diffusione delle informazioni.

Studiosi come il sociologo Frank Webster definiscono la società attuale, basata su un continuo scambio di informazioni tramite strumenti mediatici, come una “società dell’informazione”.¹ Al fine di dimostrare l’importanza del traffico di dati, a prescindere del settore in cui viene posto (es. economico, tecnologico, culturale ecc.), lo studioso propone cinque tipologie di ambienti basati sul flusso di informazioni. Il primo tipo presentato viene definito “tecnologico” e viene associato alle innovazioni tecnologiche comparse a partire dalla fine degli anni Settanta. Per Webster, ogni volta che una nuova tecnologia viene presentata (es. televisione satellitare o le comunicazioni via mail), a seconda dell’impatto che essa avrà nella società, potrebbe portare ad una ricostruzione del mondo sociale, stabilendo così la nascita di una nuova epoca. Basti pensare all’effetto che l’introduzione di internet ha avuto nella popolazione, agevolando le comunicazioni tra individui e lo scambio di dati a livello mondiale. L’utilizzo sempre più crescente di strumenti comunicativi innovativi, come il mondo digitale, ha comportato la nascita di una categoria di mezzi informatici che Webster definisce “superstrade informatiche”.² Lo studioso Ian Angell, ha definito i nuovi sistemi comunicativi virtuali come:

a new order [...] is being forced upon an unsuspecting world by advances in telecommunications. The future is being born in the so-called *information superhighway* [...] anyone bypassed by these highways faces ruin’.³

Questa teoria è limitata da come dia per scontato che un’innovazione tecnologica, appena introdotta, abbia un impatto diretto e immediato sulla popolazione, quando invece dovrebbe tenere conto che le persone che costituiscono una società abbiano bisogno di tempo per adattarsi alle nuove

¹ Frank WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, Oxon, Routledge, 2014, p.10.

² WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.10-11.

³ IAN ANGELL, *Winners and Losers in the Information Age, LSE Magazine*, 7, 1, 1995, p.10.

tecnologie. Inoltre, la continua introduzione di strumenti tecnologici rende sempre più difficoltoso stabilire il passaggio da un'epoca all'altra.⁴ Una seconda tipologia di società informatica viene definita da Webster come "economica". In questo caso, viene preso in considerazione il valore economico del commercio di informazioni e l'impatto che esso può avere nel Prodotto Interno Lordo (PIL) di un paese. In pratica, una volta che la maggior parte delle attività economiche si concentrerà nel mercato informatico, si potrà parlare della nascita di una società di informazioni. Il limite della sfera informatica "economica" è dato dalla difficoltà di sapere interpretare i dati riguardanti i valori statistici di mercato, assieme alla tendenza a omogeneizzare attività economiche diverse tra di loro. Webster pone come esempio la differenza tra il quotidiano *The Sun* e il *Financial Times*: mentre il primo riguarda un ambito informativo generale (es. sport, celebrità ecc.), puntando ad un pubblico variegato, il secondo mira ad informare soltanto coloro che sono interessati al settore economico.⁵ Il terzo tipo di ambiente viene definito "occupazionale" ed è esaminato in base alle evoluzioni avvenute nell'ambito lavorativo di una società nel corso della sua storia. Webster indica che, in questo caso, l'ambiente informativo viene definito in base a quanto sia profondo il collegamento tra la maggioranza delle occupazioni e il lavoro informatico presente in un paese. Lo studioso pone come esempio il declino di occupazioni manuali avvenuto in America, Giappone e Europa occidentale nella seconda metà del 1900, dove la maggioranza delle rispettive popolazioni è passata dal lavoro manuale a quello informatico. Una limitazione di questa categoria sta nel vincolo dei dati a un solo tipo di occupazione alla volta, impedendo quindi di avere una visione più ampia della società.⁶ Il quarto tipo di ambiente viene collegato allo "spazio", ossia il contesto geografico dove vengono collocate le reti di informazioni che connettono vari luoghi, influenzando nell'organizzazione tra spazio e tempo. Webster indica come elemento fondamentale dell'attuale società informatica "spaziale" l'utilizzo di energia elettrica per alimentare le reti di comunicazione (come i telefoni o internet stesso) impiegate nel flusso di informazioni che avviene tra i paesi di tutto il mondo. La problematica di questo insieme sta nel fatto che dipenda troppo dalla sfera "tecnologica", poiché al fine di creare una rete di comunicazioni è necessario affidarsi alle tecnologie disponibili, andando quindi ad alterare la società di informazioni "spaziale", a causa del tempo che un dato impiega per raggiungere il destinatario.⁷ Infine, la quinta tipologia di ambiente informativo si incentra nello studio dell'impatto "culturale" che i *media* hanno nella popolazione. Attraverso di essi le persone sono in grado di apprendere nuove nozioni e rimanere aggiornate sugli avvenimenti rilevanti per la collettività. Considerando l'utilizzo

⁴ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.11-15.

⁵ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, p.15-16.

⁶ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.17-19.

⁷ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.19-21.

sempre più frequente di strumenti mediatici da parte delle persone (es. televisione, cinema, computer, cartelloni pubblicitari ecc.), lo studioso definisce la società attuale come una “*media-laden society*”.⁸ Con questo termine non viene indicato soltanto l’impiego dei *media* da parte di individui, ma evidenzia un ambiente colmo di canali informativi che trasmettono ininterrottamente dei messaggi, a prescindere dalla risposta della gente.⁹ Webster sostiene che il limite della sfera “culturale” stia nell’implicare che la diffusione di informazioni avvenga solo tramite canali e prodotti mediatici, quando in realtà:

“the informational environment is a great deal more intimate, more constitutive of us, than this suggest”.¹⁰

Lo studioso pone come esempio la dimensione informatica dei vestiti. In pratica, in base all’abbigliamento indossato è possibile avere una definizione superficiale delle caratteristiche di una persona, influenzando così le interazioni sociali con essa. Webster evidenzia che, interpretando il vestiario come un insieme di simbolismi, è possibile ricavare le informazioni necessarie a identificare un individuo. Un simile gruppo di simboli, assieme allo scambio di dati che può derivare da esso, identifica quella attuale come una società di informazioni basata prevalentemente sui *media*, intesi come strumenti per trasmettere dei messaggi.¹¹

L’ambito dei mezzi impiegati per comunicare un’informazione a un singolo o a una moltitudine di individui è stato affrontato da studiosi come Marshall McLuhan e Lewis Henry Lapham. Essi presentano lo studio dei *media* come un’analisi dei mezzi di estensione utilizzati dalle persone per comunicare informazioni.¹² I due studiosi evidenziano il fatto che non vi sia differenza tra un messaggio e il mezzo utilizzato per diffonderlo, poiché entrambi sono utilizzati per esprimere il pensiero di una persona, sostenendo che:

The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph. If it is asked, ‘What is the content of speech?’, it is necessary to say, ‘It

⁸ FRANK WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, Oxon, Routledge, 2014, p.22.

⁹ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.21-23.

¹⁰ FRANK WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, Oxon, Routledge, 2014, p.22.

¹¹ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, p.22.

¹² Marshall MCLUHAN, Lewis H. LAPHAM, *Understanding the Media: The Extensions of Man*, Londra, MIT Press, 1994, p.8.

is an actual process of thought, which is in itself nonverbal.’ An abstract painting represents direct manifestation of creative thought processes as they might appear in computer designs.¹³

Prendendo come esempio un dipinto astratto utilizzato per trasmettere il messaggio di un pittore, MacLuhan e Lapham considerano essenziale l’impatto psichico e sociale che un quadro possa avere sugli spettatori. Gli studiosi propongono di adattare un simile ragionamento ai *media* legati all’energia elettrica (es. televisione, computer ecc.), tenendo in considerazione l’estensione della percentuale di persone riceventi tale informazione. In pratica, mentre un dipinto viene esposto ad un museo, il messaggio trasmesso dai simbolismi riprodotti nel disegno verranno recepiti solo dai visitatori ma, nel caso in cui l’immagine del quadro venisse caricata su internet o se venisse proposta, per esempio, una pubblicità contenente gli stessi simbolismi, l’informazione trasmessa dal creatore verrebbe recepita da un pubblico maggiore.¹⁴

I due studiosi suggeriscono come metodo d’approccio ai *media studies* un’analisi in grado di considerare sia il contenuto del mezzo sia la matrice culturale in cui esso opera.¹⁵ Webster sostiene che attraverso le reti mediatiche sia possibile creare un flusso di informazioni al fine di radunare persone che hanno come punto in comune la ricerca di una nuova identità con cui definirsi agli occhi della società. In questo modo, a seconda della situazione di un paese, i sistemi mediatici possono aiutare la diffusione di messaggi ideati da nuovi movimenti sociali (es. l’esercito zapatista di liberazione nazionale in Messico) o in altri casi, religiosi.¹⁶

Un esempio di impiego dei *media* da parte di tradizioni religiose potrebbe essere il caso di studio presentato da Erica Baffelli. La studiosa ha preso in analisi l’impiego dei *media* da parte delle nuove religioni nate nel Giappone contemporaneo (新宗教, *shinshūkyō*),¹⁷ al fine di diffondere i propri messaggi e aumentare il numero di fedeli.¹⁸ La studiosa sostiene che:

The selected themes: the importance of using media for increasing profile, improving image and recruitment; the impact on religious authority and on practices and ritual; the importance of branding, repackaging and regenerating media images, and finally, the risks connected to

¹³ MARSHALL MCLUHAN, LEWIS H. LAPHAM, *Understanding the Media: The Extensions of Man*, Londra, MIT Press, 1994, p.8.

¹⁴ MCLUHAN, LAPHAM, *Understanding the Media...*, p.9.

¹⁵ MCLUHAN, LAPHAM, *Understanding the Media...*, p.11.

¹⁶ WEBSTER, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, pp.117-119.

¹⁷ Termine che indica i nuovi movimenti religiosi presenti nel Giappone contemporaneo, nati in relazione ai processi di modernizzazione e urbanizzazione del paese. (ERICA BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, New York, Routledge, 2016, pp.4-7.)

¹⁸ BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, 2016, p.1.

visibility, can contribute to discussions on the topic and provide a framework for the analysis of new religions-media dynamics in the larger context of the study of new religious movements.¹⁹

Baffelli fa notare che l'impiego di strumenti mediatici è una pratica molto utilizzata, in particolare dalle tradizioni religiose nate tra la fine del diciannovesimo secolo e l'inizio del ventesimo. In particolare, le nuove religioni nate durante il 1900 hanno dimostrato una grande capacità di adattamento alle nuove forme mediatiche e tecnologiche sviluppatasi nel corso degli anni.²⁰ La studiosa mostra inoltre come l'impiego dei *media* può avere un duplice effetto: se da una parte la riproduzione di uno spot pubblicitario o la creazione di un prodotto culturale di intrattenimento è in grado di suscitare interesse negli spettatori, dall'altro lato gli stessi *media* possono essere utilizzati per commentare o criticare i movimenti religiosi che utilizzano i canali mediatici.²¹ Baffelli indica come esempio il caso di Aum shinrikyō, un movimento spirituale nato nel 1987, sviluppatore di diversi prodotti mediatici al fine di compiere proselitismo, noto per l'attacco terrorista effettuato nella metropolitana di Tōkyō nel 1995. Tale episodio comportò come impatto l'aumento della diffidenza delle persone nei confronti dei nuovi culti religiosi e l'accanimento dei *media* nei confronti delle nuove religioni.²²

Thomas Baraka Jolyon sottolinea che parallelamente ai prodotti mediatici impiegati nella critica contro tali organizzazioni, nel panorama mediatico giapponese sono presenti anche opere volte a sostenere e diffondere i messaggi di certi gruppi religiosi. Un esempio proposto dallo studioso è l'*anime* realizzato da Kōfuku no kagaku, intitolato *The laws of eternity* (永遠の法, *Eien no hō*) e uscito nel 2006. Durante lo svolgimento della trama, vengono espone sia la cosmologia sia le motivazioni su cui si basa il culto. Nonostante il successo avuto da questo film didattico, non è certo quanto abbia contribuito alla crescita di popolarità dei suoi creatori.²³

Casi simili possono essere rintracciati anche tra i videogiochi. Nel settore dei *game studies*, Vít Šisler ha analizzato un prodotto videoludico di nome *Kuma/war*, rilasciato da Kuma Reality Games nel 2004, come caso di studio inerente all'impiego di elementi religiosi nella creazione di un *videogame*. Il genere a cui esso appartiene è quello degli "sparatutto in prima persona",²⁴ nato dal

¹⁹ BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, pp.3.

²⁰ BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, p.2.

²¹ BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, p.3.

²² BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, p.14.

²³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.82-83.

²⁴ Traduzione di *FPS (First Person Shooter)*: categoria di giochi la cui prospettiva è in prima persona e in cui l'azione principale consiste nell'eliminare una grande quantità di nemici (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.125).

boom di questa tipologia avvenuto in America dopo gli eventi del giorno 11 settembre 2001 che, stando allo studioso Šisler Vít, venne considerato dal governo americano come un mezzo per promuovere e rivendicare la lotta al terrorismo.²⁵ Nel prodotto analizzato sono simulate missioni militari avvenute in Iraq e Afghanistan, riproducendo città sacre, moschee e personaggi appartenenti al *corpus* religioso musulmano, questi ultimi vengono solitamente riprodotti come insorgenti, terroristi internazionali o integralisti religiosi.²⁶ Simultaneamente, per fare fronte a questa tipologia di stereotipi, l'ambiente islamico ha iniziato a produrre videogiochi volti a educare i giocatori stranieri, mostrando gli aspetti culturali più rilevanti del proprio credo. Un esempio è lo strategico *Quraish*, ideato da Afkar media nel 2007, dove vengono riprodotte battaglie ed eventi appartenenti alla storia islamica, come la sconfitta dell'Impero Bizantino.²⁷

Thomas evidenzia che non sempre un prodotto contenente temi religiosi deve necessariamente trasmettere un messaggio della stessa natura. I creatori di prodotti mediatici come *anime*, *manga*, film, libri ecc. possono decidere di impiegare componenti prese da fedi religiose al solo scopo estetico quindi privandoli del loro contesto legato ad una fede, e impiegandoli nella creazione del prodotto culturale di intrattenimento.²⁸ È necessario quindi comprendere la differenza tra un *media* utilizzato per diffondere un concetto o un pensiero e un prodotto mediatico creato per intrattenere i fruitori.²⁹

2. Shūkyō asobi, neomedievalismo e cerchio magico

Prima di effettuare lo studio del videogioco prodotto da Namco Tales Studio Ltd nel 2003, *Tales of Symphonia*, allo scopo di tracciare dei legami tra gli elementi presenti nel culto del mondo virtuale riprodotto e le pratiche religiose presenti in Giappone, occorre fare una premessa: questo elaborato non intende imporre l'esistenza di un eventuale messaggio religioso presente nel gioco anche se, in base a come un prodotto viene fruito dal pubblico, può essere interpretato in diverse maniere. Sulla base delle analisi svolte da Thomas, una persona può guardare un film, leggere un fumetto o giocare ad un *videogame* principalmente per due motivi. Il primo indica la ricerca di una

²⁵ Vít, ŠISLER, "Digital Arabs: Representation in Video Games", *European Journal of Cultural Studies*, 11, 2, 2008, pp. 203–220.

²⁶ Vít ŠISLER, "From Kuma\War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011 p.109.

²⁷ Vít ŠISLER, "From Kuma\War to Quraish...", pp.109-111.

²⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.64.

²⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14-15.

diversione dalla vita reale senza avvertire alcun significato nascosto nella trama. Il secondo indica la ricreazione della propria visione del mondo, sopprimendo la percezione della differenza tra realtà e finzione, finendo per interpretare gli elementi narrativi del prodotto come se nascondessero dei messaggi religiosi.³⁰ Come sostiene Thomas:

Whatever the interests of the director and whatever the actual connection with formal doctrine, audiences can interpret the content in various and unexpected ways that may be more cavalier or more pious than the producer intended.³¹

Al fine di realizzare l'analisi del *videogame*, è essenziale partire dallo studio delle relazioni tra religioni e prodotti mediatici. È necessario ragionare sul significato di “ricreare una religione” attraverso i media, che è principalmente soggetto a due interpretazioni. La prima indica la riproduzione di componenti religiose al fine di strutturare un prodotto di intrattenimento. La seconda evidenzia l'alterazione di elementi spirituali ripresi dalla realtà per ricreare un credo all'interno di un universo fittizio.³² Leggendo queste definizioni potrebbero nascere dei dubbi a riguardo del messaggio che l'opera ludica vuole lasciare al pubblico. Intende indirizzare il pubblico verso un particolare insegnamento? O è semplicemente un modo per rendere più accattivante la trama? Thomas sostiene che:

when authors, artists, and directors borrow from the “storehouse of religious concepts” in the service of creating an entertaining story, the primary interests of the producer (making art, making money, entertaining an audience, educating) filter the religious information involved. Unless commissioned by a specific religious group, creators of vernacular religious media are not required to follow any specific doctrine,³³ and they may liberally pick and mix images, concepts, and vocabulary from a variety of religions.³⁴

Nonostante, in genere, i produttori si limitano a impiegare contenuti spirituali al solo scopo di creare un prodotto di intrattenimento, il cui contenuto potrebbe suscitare un sentimento religioso nel

³⁰ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14-15.

³¹ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.15.

³² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14.

³³ Thomas intende per “vernacolare” la traduzione di concetti in categorie ritenute comprensibili e significative da un dato strato di una subcultura appartenente ad una società. (Jolyon Baraka THOMAS *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.14).

³⁴ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.14.

pubblico, questi due punti di vista non necessariamente finiscono per influenzarsi a vicenda.³⁵ Al fine di definire il momento in cui “religione” e “intrattenimento” si incontrano, a prescindere dall’intenzione dei creatori di un’opera mediatica e da come essa venga recepita dall’*audience*, Thomas ha coniato il termine *shūkyō asobi*, (宗教遊び), unendo i caratteri di “religione” (宗教, *shūkyō*) e “gioco” (遊び, *asobi*),³⁶ presentandolo come:

This term elaborates on the aforementioned concept of “recreating religion” by etymologically drawing attention to the long tradition of entertainment as an integral aspect of religion in Japan through the semantically fecund verb *asobu* (to play) and its derivatives. *Shūkyō asobi* also highlights the similarly imaginative aspects of religion and recreation,³⁷ helping to elucidate the ways in which a given media product can be perceived as simultaneously facetious and pious on the side of production, or as both frivolous and poignant on the side of reception.³⁸

Nell’analisi inerente a *Tales of Symphonia*, si sposterà l’attenzione su un ulteriore significato di *asobu*, riguardante la modifica di ideali religiosi, enfatizzando la loro natura plastica e alterandoli a seconda delle intenzioni dei direttori intenti a “giocare con le religioni”.³⁹

Al fine di chiarire la relazione tra *shūkyō asobi* e videogiochi, occorre esplorare più nel dettaglio un’ulteriore interpretazione che può derivare dal termine *shūkyō*. Effettivamente, la traduzione letterale di questo vocabolo è “religione”, ma bisogna considerare l’attitudine che i giapponesi hanno verso la sfera religiosa. Thomas evidenzia che:

When scholars examine what Japanese people do (rather than what they say they believe), it becomes clear that many people participate in rituals in a manner that can reasonably be described as religious, even if that is not the terminology most Japanese people would use. [...] Japanese laypeople, including many of my survey respondents and interviewees, generally prefer to describe these practices as customary, not religious. Custom (伝統, *dentō*) is also the term they

³⁵ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.16.

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ Thomas intende come “ricreazione (*recreation*)” l’atto in cui una persona ricrea sé stessa e la sua visione del mondo attraverso esperienze mediatiche. (Jolyon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai’I Press, 2012, p.15).

³⁸ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai’I Press, 2012, p.15.

³⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.17.

often use to describe annual observances that take place at formal religious sites, such as New Year's shrine visits (初詣, *hatsumōde*) [...].⁴⁰

Anteponendo il termine “tradizione (伝統, *dentō*)” a quello di “religione”, è possibile avvicinarsi all'area del settore dei *game studies* inerente allo studio della presenza di elementi religiosi nei videogiochi. Il motivo rientra nello studio di Gregory Rabia. Secondo lo studioso, l'ausilio di simbolismi e pratiche appartenenti a culti esistenti al fine di creare una trama va associato al concetto di “neomedievalismo” proposto da Umberto Eco.⁴¹

Se con la pratica dello *shūkyō asobi* i creatori “vanno a cercare nel magazzino dei concetti religiosi”,⁴² il “neomedievalismo”, interpretando lo studio di Eco, consiste nel ricercare elementi che vengono recepiti dall'*audience* come riconducibili al “Medio Evo”,⁴³ e riproporli in una chiave in cui il pubblico possa immedesimarsi. Nel videogioco *Tales of Symphonia* sono presenti elementi che rimandando sia all'immaginario neomedievalista (es. la presenza di cavalieri in armatura, città circondate da mura, cattedrali dotate di architettura gotica, ecc.), sia a quella che Eco definisce “Tradizione Medioevale”. In quest'ultimo termine rientra l'utilizzo di simbolismi religiosi definiti, dai consumatori di prodotti culturali di intrattenimento, riconducibili al Medioevo, combinandoli tra di loro secondo la logica dei creatori, in questo caso, del *videogame*.⁴⁴

A questo punto è necessario esaminare come l'atto di “giocare con le religioni” si possa affiancare al sistema di impiego del “neomedievalismo” nel mondo contemporaneo. L'obiettivo dell'elaborato non è l'analisi di una riproduzione fedele, bensì esaminare come degli elementi tradizionali vengono selezionati, in quanto ritenuti accattivanti per l'*audience*, e riproposti in chiave attuale.⁴⁵

Al fine di approfondire questo concetto si propone il caso di studio, condotto Brenda S. Gardenour Walter, della saga di videogiochi *Fatal frame*,⁴⁶ prodotto da Tecmo nel 2001. La trama del prodotto esaminato prevede che l'utente si addentri in siti sacri come santuari *shintō* e templi

⁴⁰ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.10.

⁴¹ RABIA. “Citing the Medieval...”, p.135.

⁴² THOMAS, *Drawing on Tradition*, p.14.

⁴³ Per Eco, il “Medio Evo” riprodotto nelle opere ludiche usa come base un momento in cui la pace di un paese era sul punto di crollare, impiegando ideali, religioni, usi e costumi presenti in quel periodo. (Umberto ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, 1986 [ed. or. *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell'ideologia italiana*, 1973], pp.61-72).

⁴⁴ ECO, *Travels in Hyperreality*, pp.61-72.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ Il titolo originale dell'opera è 零 (*rei*) ~zero~, mentre per la localizzazione in Europa è stato cambiato in *Project:Zero* (JEANNE, *Fatal Frame*, in *Moby games*, 2007, <https://www.mobygames.com/game/fatal-frame>, 02-12-2019).

buddhisti, compiendo rituali religiosi al fine di raggiungere uno dei vari finali previsti da ogni gioco. La studiosa presume che l'impiego del "neomedievalismo" in questo *videogame* sia presente nelle strutture sacre in cui avvengono le varie fasi di gioco. Un altro utilizzo viene mostrato nei momenti in cui il giocatore usufruisce di utensili sacri come specchi, maschere o corde intrecciate per esercitare rituali correlati ai luoghi di culto.⁴⁷ Inoltre, Walter sostiene che:

The religious hardscape of *Fatal Frame* is for the most part composed of signifiers that accurately reflect religious structures and objects in the material world of *Shintō* and Buddhism; the religious rituals embedded in the game, however, are secondary simulacra, distortions of traditional practices that exist somewhere between the physical and digital worlds and reflect abstract truths in both.⁴⁸

La componente sacra del gioco è stata distorta dando spazio ad elementi, derivati dall'alterazione in chiave macabra di rituali, da impiegare per placare spiriti inquieti ed evitare che essi si propaghino nell'intero pianeta.⁴⁹

Al fine di analizzare il videogioco, i due concetti esaminati, *shūkyō asobi* e neomedievalismo, andrebbero affiancati al "cerchio magico" ideato dallo studioso Johan Huizinga. Egli descrive questo termine come uno spazio di gioco con le sue regole, dove è il creatore a decidere come procedere nella creazione di un suo mondo immaginario.⁵⁰ Secondo lo studioso, questi universi fittizi:

are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart. Inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns. Here we come across another, very positive feature of play: it creates order, is order.⁵¹

⁴⁷ Brenda S. Gardenour WALTER, "Silent Hill and Fatal Frame: Finding Transcendent Horror in and beyond the Haunted Magic Circle", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.89.

⁴⁸ BRENDA S. GARDENOUR WALTER, "Silent Hill and Fatal Frame: Finding Transcendent Horror in and beyond the Haunted Magic Circle", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp.89.

⁴⁹ WALTER, "Silent Hill and Fatal Frame...", p.91.

⁵⁰ Johan HUIZINGA, *Homo Ludens: a Study of the Play-element in Culture*, Londra, Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949, p.10.

⁵¹ JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens: a Study of the Play-element in Culture*, Londra, Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949, p.10.

Per quanto questo concetto sia antiquato, è stato comunque utilizzato come punto di riferimento da Katie Salen e Eric Zimmerman nel loro studio riguardante il settore del *game design* nel 2003.⁵² In pratica, il “cerchio magico” di Huizinga andrebbe visto come se fosse un terreno di gioco dove è necessario stabilire delle norme, che fungeranno da fondamenta per la struttura che andrà a rappresentare l’attività ludica con la quale i partecipanti intendono dilettarsi.⁵³ Tuttavia, l’interpretazione di Walter analizza il “cerchio magico” rappresentato da *Fatal Frame* come se fosse un sistema di regole prescritte che controllano una serie di azioni di natura prevalentemente ritualistica, per ognuna delle quali, in base a come viene eseguita, può portare a un risultato diverso (es. il fallimento di un rituale può portare al *game over*). In questo modo il giocatore sarà obbligato a seguire determinati rituali (religiosi), al fine di riuscire a raggiungere l’obiettivo prefissato dal gioco stesso e completarlo.⁵⁴ Nel caso di *Tales of Symphonia*, si suppone una presenza di elementi ritualistici all’interno del pellegrinaggio, previsto dalla religione del gioco, che i protagonisti dovranno seguire assieme alle pratiche religiose previste dai luoghi di culto sparsi per il mondo virtuale.

Sia per Huizinga sia per Walter, le regole dei giochi sono necessarie al fine di garantire una piacevole esperienza ludica. A questa frase si può affiancare lo studio sul *gameplay* di Francesco Alinovi,⁵⁵ secondo il quale le norme presenti nei prodotti ludici sono essenziali a stabilire le condizioni di vittoria e sconfitta, oltre che a stabilire le leggi che determinano l’esistenza nel mondo virtuale riprodotto.⁵⁶ In questo modo i *game designer* definiranno il proprio “cerchio magico” all’interno del quale inserire le componenti narrative del prodotto videoludico.

Basandosi sulla metodologia impiegata nell’analisi della saga prodotta da Tecmo, si potrebbe vedere il videogioco *Tales of Symphonia* come un “cerchio magico”. I paesaggi, civiltà, architetture e simbolismi presenti in questo mondo virtuale verranno presentati nell’elaborato prendendo spunto dal concetto neomedievalista, mentre personaggi ed elementi legati alla fede del gioco saranno analizzati prendendo come riferimento la pratica dello *shūkyō asobi*.

⁵² Guanio-Uluru LYKKE, *War, Games, and the Ethics of Fiction*, in *Games Studies*, 2016, <http://gamestudies.org/1602/articles/guanio>, 10-12-2019.

⁵³ HUIZINGA, *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, p.10.

⁵⁴ CAMPBELL, PRICE, *Playing with Religion in Digital Games*, p.90.

⁵⁵ Per Alinovi, il termine *gameplay* esprime come si gioca il gioco, non solo in base al sistema di regole (*game*) ma anche in riferimento al divertimento e al senso di appagamento che tale attività riesce a procurare (*play*). (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.149.)

⁵⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.150.

3 Introduzione all'analisi testuale di un videogioco

Poiché l'elaborato prenderà in esame la componente narrativa presente nel “cerchio magico” di *Tales of Symphonia*, si seguiranno le affermazioni di Arthur A. Berger così da considerare il *videogame* come se fosse un testo interattivo con personaggi multimediali e, di conseguenza, poter tracciare un'analisi semiotica del prodotto.⁵⁷ Il limite di questa definizione sta nel fatto che rimane troppo ampia per poterla limitare al campo dei videogiochi. Come sostiene Massimo Maietti:

In primo luogo, anche la versione su CD-ROM della Divina Commedia può essere considerata, tutto sommato, un testo narrativo interattivo con personaggi multidimensionali, rispondendo così, in toto, ai criteri fissati da Berger. Tuttavia, un'accezione tanto ampia del termine ‘videogioco’ rischia di condannare al fallimento la ricerca del Graal analitico, e cioè l'individuazione della specificità dei *videogame*, e cioè delle ragioni per cui i testi videoludici sono irriducibili a quelli di altri media.⁵⁸

Poiché lo scopo di questo elaborato è effettuare uno studio degli elementi narrativi presenti in *Tales of Symphonia*, prima di stabilire i parametri da utilizzare per effettuare la decostruzione del prodotto videoludico, è necessario scindere il termine “testo interattivo”. Interpretando lo studio condotto da Massimo Maietti, l'interattività è data dall'insieme di *input* forniti dal giocatore al fine di procedere nell'asse temporale che costituisce la trama, includendo fasi di esplorazione ed eventuali fasi di battaglia contro *Non playing character* (NPC, personaggio non giocante), rispettando le regole del gioco imposte dal *designer*. Una volta esclusa questa componente interattiva, rimane soltanto quella narrativa.⁵⁹

Maietti espone un'altra problematica dello studio dei videogiochi in ambito semiotico, ossia la possibilità che avvengano delle variazioni nella trama per via delle decisioni prese dall'utente. Per comprendere questa tematica è necessario immaginare il *videogame* come una struttura “multi-sequenziale” composta da blocchi di parole o immagini tra i quali il giocatore deve passare al fine di giungere al finale della storia narrata. Per avanzare nella narrazione vengono valutate le scelte e le *performance* dell'utente e, in base ad esse, è possibile assistere ad una variazione della trama, spesso in maniera irreversibile.⁶⁰

⁵⁷ BERGER, *Video games: a Popular Culture Phenomenon*, p.9.

⁵⁸ MASSIMO MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.54.

⁵⁹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.69-71.

⁶⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.79-82.

Le strutture che uniscono tutti i blocchi di informazioni vengono chiamate da Maietti come “ipertesti” e vengono suddivise in diverse tipologie.⁶¹ Poiché i videogiochi frequentemente non rientrano in una singola categoria di questi insiemi di dati, vengono considerati “sincretici”:

I videogiochi sono dunque da considerarsi ipertesti sincretici non solo per la varietà di sostanze dell’espressione che utilizzano (video, testo, suoni, musiche), ma anche per la pluralità di forme di ipertestualità che mettono in gioco, spesso incassate l’una nell’altra, e che insieme costruiscono il testo ludico e lo qualificano come prodotto di enunciazione sincretica.⁶²

Quindi, il videogioco *Tales of Symphonia* può essere considerato come un “ipertesto interattivo sincretico”, dove in base alle scelte e alle *performance* del giocatore, il gioco muterà in maniera irreversibile e, grazie allo sviluppo dell’*Artificial intelligence* (AI, intelligenza artificiale), le azioni di personaggi come antagonisti o di altri *NPC*, vengono decise dal processore di gioco attraverso campi probabilistici.⁶³

Una volta stabilita la struttura della narrazione del prodotto, è necessario studiare in quale modo si possano aggiungere delle componenti religiose durante la stesura della trama. In base alle argomentazioni fornite da Huizinga, si possono vedere come dei cerchi magici anche i miti religiosi e storici, in quanto:

primitive man seeks to account for the world of phenomena by grounding it in the Divine. In all the wild imaginings of mythology a fanciful spirit is playing on the border-line between jest and earnest.⁶⁴

Si presume che il concetto analizzato da Huizinga riguardi racconti, nati nel passato, inerenti alle vicende di Divinità. Una seconda interpretazione della parola “mito” viene fornita da Thomas. In questo caso, il termine viene presentato come un tentativo di alterare un evento storico riconosciuto a livello globale, dotandolo di una componente fantasiosa. Un secondo impiego è quello di presentare una narrazione emotivamente attraente che, si suppone, viene utilizzata per illustrare delle presunte

⁶¹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.80-82.

⁶² MASSIMO MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.101.

⁶³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.94-99.

⁶⁴ JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens: a Study of the Play-element in Culture*, Londra, Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949, p.5.

verità perenni. Un terzo utilizzo è volto ad intrattenere e ispirare il pubblico attraverso personaggi dotati di attributi straordinari.⁶⁵

Spostando l'attenzione sulla terza definizione data da Thomas, e osservando come in molte opere si vedano protagonisti dotati di qualità eccezionali (es. poteri sovranaturali, moralità impeccabile ecc.) tentare di risolvere delle situazioni estreme, si potrebbe supporre che tali prodotti mediatici possano avere la stessa valenza dei "miti" menzionati da Huizinga.⁶⁶ La struttura narrativa del personaggio che risolve una situazione tragica tramite l'ausilio di un potere straordinario, mostrando dei precisi valori morali, religiosi o, semplicemente, "giusti", di norma viene definita "componente epica".⁶⁷ Tale fattore viene esaltato dalla riproduzione di circostanze poste al limite delle possibilità umane, le quali saranno affrontate combinando valori morali, tenacia, carisma e coraggio dei protagonisti.⁶⁸ Questo elemento viene definito da Thomas come "*aesthetics of extremity*" (estetica dell'estremo).⁶⁹

Per portare questo discorso nell'ambito videoludico, occorre affiancare alla struttura narrativa del "mito", fornita da Thomas, il concetto di "narrazione" dei videogiochi studiato da Alinovi. Il termine usato da quest'ultimo indica l'impiego di componenti narrative, appartenenti a diversi generi, nella realizzazione del videogioco. In pratica, l'evoluzione della tecnologia impiegata nella produzione dei *videogames* ha portato alla manifestazione della necessità di affiancare a determinati stereotipi narrativi delle altrettanto stereotipate strutture ludiche (es. un libro *fantasy* può diventare un gioco di ruolo).⁷⁰

Seguendo le affermazioni di Alinovi a riguardo l'impiego di elementi narrativi nella realizzazione di un videogioco, è possibile unire le componenti del "neomedievalismo" di Eco e la struttura narrativa dell'elemento religioso "mito" di Thomas all'interpretazione di Campbell e Price del cerchio magico di Huizinga. In questo modo si va a creare un prodotto videoludico in grado di narrare un racconto epico con elementi religiosi presi dal passato del mondo reale.

Per provare questo concetto, si prenderà come esempio il caso di studio presentato da Price e Campbell, *Shadowbane*, un *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*,⁷¹

⁶⁵ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁶⁹ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2012, p.129.

⁷⁰ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.75-76.

⁷¹ Acronimo che racchiude nella sua definizione mondi persistenti che risiedono su server dedicati a cui i giocatori accedono tramite registrazione e sottoscrivendo una forma di abbonamento. (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.136).

prodotto da Wolfpack Studios nel 2003.⁷² Gli studiosi descrivono il mondo di gioco come un insieme di:

dualistic clichés of fantasy role-playing games as the camera pans over scenes of armed three-dimensional male bodies engaged in combat, shooting arrows, casting spells, wielding siege engines, and arguing over strategy at campaign tables.⁷³

In questo caso è stata esaltata la componente *fantasy*-medioevale per creare l'ambiente di gioco, le infrastrutture e le razze che popolano il mondo virtuale. Un simbolismo religioso che viene presentato fin dalle prime fasi di gioco è dato dall'Albero della vita, un elemento ricorrente in molte religioni, fin dall'antichità. La presenza di religioni riportate tramite il "neomedievalismo" permette al giocatore di orientarsi nell'universo riprodotto, fornendogli una storia da seguire. A riguardo, Rabia sostiene che:

The medieval in-game religions effect a plausible and comprehensible sense of realism for players. In addition to establishing complex world histories (or lore), [...], game architecture, items, player classes, and many attacks and spells subtly draw players into participating in a game as if their character were affiliated with the religious traditions of that fictive world.⁷⁴

Attraverso il caso di studio di *Shadowbane*, quindi, è stato possibile dedurre che il grado di coinvolgimento sperimentato dai giocatori sia parzialmente garantito dalla componente narrativa del gioco, parte della quale è dovuta dall'introduzione di quelli che si potrebbero definire "elementi religioso-neomedievalisti", ottenuti aggiungendo al cerchio magico una miscela di componenti presi da vari *corpus* religiosi.⁷⁵

⁷² Siccome i *server* di *Shadowbane* sono stati chiusi nel 2009, questa analisi si basa esclusivamente sui dati raccolti da Gregory Rabia.

⁷³ GREGORY RABIA. "Citing the Medieval: Using Religion as World-building Infrastructure in fantasy MMORPGS", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.134.

⁷⁴ GREGORY RABIA. "Citing the Medieval: Using Religion as World-building Infrastructure in fantasy MMORPGS", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.138.

⁷⁵ RABIA. "Citing the Medieval...", pp.134-154.

4 Ideare un *background* religioso

Dopo aver esaminato la struttura narrativa del gioco e il ruolo che l'elemento del "mito" ha nella narrazione di un prodotto culturale di intrattenimento, è necessario stabilire in che modo si possano impiegare delle componenti religiose sia nella creazione dell'ambiente di gioco sia nella stesura della trama.⁷⁶

Tramite gli studi di Rabia, Walter e di Jason Anthony, si possono elencare tre metodologie di impiego di elementi religiosi nella produzione di un *videogame*, a seconda della loro rilevanza nella storia narrata: un primo caso è correlato alla rappresentazione di architetture o utensili (come spade, armature, castelli, chiese ecc.), appartenenti a fedi esistenti nella realtà, al solo scopo di creare l'ambiente di gioco (es. i santuari *shintō* e i templi buddhisti della saga *Fatal Frame* citata precedentemente);⁷⁷ un secondo metodo è la riproduzione fedele di una religione (ricreare delle divinità, figure spirituali, rituali ecc.);⁷⁸ l'ultima tipologia riguarda la creazione di culti religiosi presenti unicamente nel mondo virtuale del prodotto videoludico.⁷⁹

Dal momento che il primo metodo si limita al solo scopo di creare un'ambientazione dove collocare i personaggi e narrare le loro vicende, questa sezione si focalizzerà principalmente sulle ultime due metodologie.

4.1 Riprodurre una religione

Al fine di esplorare la categoria della riproduzione di una religione esistente nel nostro mondo in quello virtuale, occorre effettuare un'ulteriore suddivisione in base al tipo di interfaccia usata dal giocatore. Una tipologia prevede una situazione in cui l'utente impersona una divinità mentre compie delle gesta eroiche, quindi un mito. Una seconda categoria invece prevede come simulacro la ricreazione di una singola persona legata a una determinata fede.

Ai fini di questa analisi è importante ricordare che il termine "simulazione", come scrive Alinovi:

⁷⁶ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁷⁷ RABIA. "Citing the Medieval...", p.135.

⁷⁸ WALTER, "Silent Hill and Fatal Frame...", p.89.

⁷⁹ Jason ANTHONY, "Dreidels to Dante's Inferno: Toward a Typology of Religious Games", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.39.

mette in evidenza una duplice natura: da un lato significa “riprodurre direttamente” e “imitare”, dall’altro può essere inteso anche come “ingannare” e “illudere”. È proprio sull’unione di queste due accezioni che la produzione artistica ha costantemente fatto leva per ricostruire spazi inesistenti e alternativi che potessero risultare credibili.⁸⁰

Affiancando questa definizione a quella di “mito” suggerita da Thomas, si può ipotizzare che, attraverso il gioco, il giocatore riesca ad abbandonarsi all’illusione di essere un eroe o una divinità mentre sta compiendo delle gesta epiche durante la narrazione di un racconto.⁸¹ Al fine di spiegare come tale inganno viene agevolato dall’interfaccia usata dall’utente, Alinovi utilizza il termine “simulacro” per descrivere:

un’entità che si materializza sotto forma di icona visibile sullo schermo (come semplice cursore, ma anche come personaggio poligonale) e che diventa la protesi dell’utente per la comunicazione con la macchina e, da questa, eventualmente, con altri giocatori.⁸²

Collegata a questo termine, Xenia Zeiler esamina una polemica causata dal videogioco *Hanuman: Boy Warrior*, prodotto da Aurna Technologies Hyderabad per Sony Computer Entertainment Europe nel 2009. Il gioco prevedeva di vestire i panni di una figura divina della tradizione religiosa induista e molto frequente nell’opera epica *Ramayana*, conosciuta con il nome di Hanuman.⁸³ Attraverso il simulacro, l’utente doveva sconfiggere dei nemici, presentati sotto forma di demoni, nel tentativo di liberare Sita, la moglie di Rama.⁸⁴

La controversia venne sollevata da diversi gruppi induisti situati principalmente negli Stati Uniti e in Australia, e riguardò principalmente come l’interfaccia del giocatore permettesse all’utente di controllare e manipolare una divinità quando, secondo l’opinione delle organizzazioni induiste, avrebbe dovuto essere il contrario.⁸⁵

Questo prodotto può essere visto come un “mito” interattivo, in quanto propone la simulazione di una vicenda in chiave epica dove le condizioni di vittoria del simulacro dipendono dall’abilità del

⁸⁰ FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.84.

⁸¹ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

⁸² FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.84.

⁸³ XENIA ZEILER, “The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games: Representation versus Simulation in Hanuman: Boy Warrior”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.66.

⁸⁴ ZEILER, “The Global Mediatization of Hinduism...”, p.71.

⁸⁵ ZEILER, “The Global Mediatization of Hinduism...”, p.74.

giocatore. È quindi in base alle gesta dell'utente che la figura divina di Hanuman può vincere e proseguire nella trama o perdere e causare il *game over*.⁸⁶

Un caso in cui l'interfaccia non è la rappresentazione di una divinità, ma di un fedele, è rintracciabile nel videogioco *The Shivah*, prodotto da Wadjet Eye Games LLC nel 2006. Il prodotto si basa su un'avventura grafica ambientata durante lo *shivah*, il periodo di lutto di sette giorni presente nel credo ebraico, entro la fine del quale il protagonista dovrà risolvere un caso di omicidio. Isamar Carrillo Masso e Nathan Abrams presentano il simulacro, Russel Stone, come un rabbino profondamente legato alle proprie tradizioni religiose. In base ai dialoghi che avverranno tra il personaggio utilizzato e gli *NPC*, il giocatore dovrà scegliere quali azioni compiere e quali frasi dire al fine di risolvere il mistero che circonda la morte dell'amico di Stone.⁸⁷

Particolarità di questo prodotto sono le circostanze in cui è stato rilasciato. I due studiosi puntualizzano il fatto che questo videogioco è stato rilasciato in un contesto contemporaneo dove gli ebrei più giovani, principalmente in Europa e negli Stati Uniti, erano rimasti in assenza di mentori o di figure da prendere come esempio o, in altri casi, si rifiutavano di seguire le dottrine ebraiche.⁸⁸ Di conseguenza, le nuove generazioni sarebbero cresciute in un ambiente multi-culturale, post-etico e post-religioso, rischiando di perdere la loro fede e la loro identità.⁸⁹ Considerando questo fattore, assieme agli elementi del *gameplay* del *videogame*, gli studiosi sostengono che:

The Shivah ponders issues of how to portray faith through gameplay itself, as well as [the nature of ethics in the post-religious age].⁹⁰

Sia il sistema di gioco sia gli elementi narrativi si rifanno molto alla tradizione religiosa ebraica e talmudica. Per esempio nelle fasi di interazione con gli *NPC* sono presenti vocaboli appartenenti al dizionario *yiddish*, mostrando così una rappresentazione metalinguistica della tradizione religiosa ebraica, senza la traduzione di eventuali dialoghi in lingua ebraica tra i personaggi.⁹¹ Oltre ciò, durante eventuali situazioni drastiche in cui è possibile ricorrere alla violenza per uscirne, il gioco propone come seconda opzione l'azione di porre una domanda all'aggressore,

⁸⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per analizzare i videogiochi*, p.84.

⁸⁷ Isamar Carrillo MASSO, Nathan ABRAMS, "Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in The Shivah", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.57.

⁸⁸ MASSO, ABRAMS, "Locating the Pixelated Jew ...", pp.48-51.

⁸⁹ MASSO, ABRAMS, "Locating the Pixelated Jew ...", p.58.

⁹⁰ ISAMAR CARRILLO MASSO, NATHAN ABRAMS, "Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in The Shivah", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.57.

⁹¹ MASSO, ABRAMS, "Locating the Pixelated Jew ...", p.57.

seguendo la tradizione talmudica. Scegliendo questa alternativa, il giocatore diventerà immune da eventuali aggressioni fisiche.⁹²

In questo modo il creatore del gioco, David Gilbert, ha ideato un prodotto in grado di trasmettere un'immagine attuale della cultura ebraica, riuscendo anche a convincere le nuove generazioni ebraiche a provare il gioco, così da fornire anche a loro l'opportunità di venire istruite su quale sia la figura contemporanea della propria tradizione religiosa.⁹³

Quindi, il gioco *The Shiva* offre al giocatore la possibilità di vestire i panni di un rabbino intento a risolvere un mistero, proponendo un *gameplay* basato sugli usi e costumi legati alla religione ebraica, con l'obiettivo di trasmettere un'immagine attuale della figura religiosa che il simulacro impersona. A differenza di *Hanuman: Boy Warrior*, le vicende non vengono narrate attraverso una divinità, bensì tramite un essere umano investito di una carica religiosa ritrovatosi in una situazione estrema.⁹⁴ Quindi, considerando quest'ultima caratteristica, pure la trama di questo prodotto videoludico potrebbe affiancarsi alla definizione di “mito” proposta da Thomas.⁹⁵

Basandosi sulle caratteristiche dei due videogiochi esaminati, è possibile dedurre che la rappresentazione di una religione esistente venga effettuata tramite una simulazione ideata dai *game designer*. Utilizzando gli argomenti di Thomas e di Huizinga si può ipotizzare che, una volta documentatisi su quali elementi religiosi riprodurre, i produttori del videogioco proporranno queste componenti, riadattandole e ponendole all'interno del “cerchio magico” stabilito da loro. Nel caso essi decidano di seguire la struttura narrativa di un “mito religioso”, esistente nell'immaginario collettivo, il prodotto videoludico ne presenterebbe la simulazione. Tuttavia, poiché le gesta del simulacro vengono decise dal giocatore, l'esito della vicenda potrebbe non essere lo stesso di quello conosciuto dalla maggioranza degli spettatori.⁹⁶ Un secondo caso prevede la rappresentazione di usi e consumi appartenenti ad una tradizione religiosa, aggiungendo comunque la componente “estetica dell'estremo”, in modo da rilasciare un prodotto ritenuto accattivante dall'*audience*.⁹⁷

⁹² MASSO, ABRAMS, “Locating the Pixelated Jew ...”, p.59.

⁹³ Michal LANDO, *A Rabbi as Superhero - the Wacky Premise of a Hit Video Game*, in *The Jerusalem Post*, 2007, <https://www.jpost.com/Jewish-World/Jewish-Features/A-rabbi-as-superhero-the-wacky-premise-of-a-hit-video-game>, 13-12-2019.

⁹⁴ MASSO, ABRAMS, “Locating the Pixelated Jew ...”, p.58.

⁹⁵ THOMAS, *Drawing on tradition...*, p.129.

⁹⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

⁹⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

4.2 Ricareare una religione

Prima di avanzare nell'analisi dei *videogame* dotati di un culto esistente soltanto nell'universo ricreato al loro interno, occorre prendere in considerazione la definizione di "ricreare una religione" data da Thomas nell'ambito dei prodotti mediatici:

The phrase "recreating religion" [...], referring simultaneously to producers' use of religious content in the service of creating entertaining media products and to the alteration of religious content that occurs through mediation.⁹⁸

Si può dedurre che, una volta trovati i contenuti religiosi ritenuti conformi al tipo di opera che i creatori intendono proporre, verranno alterati al fine di ideare la trama del prodotto mediatico. Vengono quindi presi degli elementi di una fede appartenente alla realtà per poi essere modificati al fine di creare una religione alternativa.⁹⁹ Rabia identifica il genere di giochi che ripropongono un concetto simile come "allomitici (*allomythic*)", termine che include due vocaboli presi dal greco antico ἄλλος (*állos*, altro) e μῦθος (*mythos*, storia). Questo genere di prodotti videoludici ha come peculiarità la ricreazione di tradizioni religiose non presenti nella vita reale (es. pellegrinaggi, dialoghi a sfondo religioso, supportare o criticare la fede appartenente solo al mondo virtuale ricreato).¹⁰⁰

I giochi che sembrano essere i più affini alla categoria "allomitica" appartengono al genere *Role-Playing Game (RPG)*, giochi di ruolo, ai quali si potrebbe associare il *videogame* che l'elabora intende prendere in considerazione, *Tales of Symphonia*. Oltre a mostrare elementi appartenenti all'immaginario medioevale, il gioco mostra componenti appartenenti al genere *fantasy*, come magie, draghi ecc.¹⁰¹

Jason Anthony ha analizzato, come caso di studio, la saga a tema fantascientifico *Mass Effect*, prodotta da BioWare, che rilasciò il primo capitolo nel 2007. Il prodotto in questione prevedeva di vestire i panni di un essere umano di nome Shepard al fine di esplorare diversi pianeti nel tentativo di avanzare nella trama. I due studiosi hanno esaminato il *videogame* trovando diverse situazioni in cui il giocatore entrava in contatto con civiltà aliene aventi come tradizioni religiose una miscelazione di elementi presi da credi presenti nella vita reale. Per esempio, nell'universo del videogioco era presente una razza caratterizzata da tradizioni sciamaniche, riti di sepoltura e tradizioni tramandate

⁹⁸ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012, p.14.

⁹⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.15.

¹⁰⁰ RABIA. "Citing the Medieval...", p.138.

¹⁰¹ RABIA. "Citing the Medieval...", p.138.

dagli antenati. Oppure una specie che mescolava il concetto di impermanenza che si ritrova nel Buddismo giapponese a delle pratiche neopagane. Come ultimo caso, è stata presentata una popolazione che gli studiosi ipotizzano avesse delle radici nella fede ebraica, in quanto viene data un'assoluta importanza alla conoscenza trasmessa dai suoi predecessori e vaga errante nello spazio, in esilio dal suo mondo.¹⁰²

Durante le fasi di esplorazione dei vari mondi presenti nell'universo di *Mass Effect*, il giocatore sarebbe entrato in contatto con diverse razze aliene, aumentando il numero di membri del gruppo di personaggi che avrebbero seguito Shepard nel suo viaggio. È possibile ricollegare questo dato all'analisi del vocabolo "culto" proposta da Thomas. Lo studioso presenta tale termine sia come un insieme di persone violente guidate da una fede che le porta in conflitto con la società diffusa nel mondo, sia come un'organizzazione guidata da un *leader* carismatico nel tentativo di compiere una determinata missione.¹⁰³

Ponendo quest'ultimo concetto in ambito videoludico, si potrebbe concludere che in un *RPG* il gruppo composto da personaggi giocabili, intenti a seguire il protagonista, può essere visto a sua volta come una sorta di "culto". Inoltre, identificando ogni individuo di questo insieme come "simulacro", è possibile considerare il termine utilizzato da Maietti, ovvero:

Simulacro molteplice. [...] il simulacro del giocatore corrisponde, all'interno della manifestazione discorsiva del testo videoludico, ad una molteplicità di attori che costituiscono generalmente, a livello semio-narrativo, uno o più attanti.¹⁰⁴

Quindi, un videogioco che permette al giocatore di interpretare più di un personaggio facente parte di un gruppo guidato da un *leader* carismatico, quest'ultimo pure appartenente alla categoria "simulacro", intenti a raggiungere un obiettivo di grande importanza, può essere visto come la simulazione di un "culto".¹⁰⁵ In questo caso viene presa come riferimento la seconda definizione di Thomas, inerente a un'organizzazione guidata da una persona dotata di caratteristiche straordinarie, nel tentativo di compiere una determinata missione.¹⁰⁶

¹⁰² ANTHONY, "Dreidels to Dante's Inferno...", pp.38-39.

¹⁰³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.128.

¹⁰⁴ MASSIMO MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.130.

¹⁰⁵ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

¹⁰⁶ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.128.

5. Realizzare dei personaggi in chiave religiosa

Durante la spiegazione dei giochi “allomitici” è stato detto che l’oggetto di studio di questo elaborato appartiene alla categoria dei giochi di ruolo ma, stando all’analisi proposta da Alinovi, il gioco originariamente prodotto da Namco Tales Studio Ltd è preferibile inserirlo in un sottoinsieme nominato *Japanese Role Playing Games (JRPG)*. I giochi rientranti in questo genere presentano spesso un approfondimento delle situazioni più intime e personali, oltre che presentare dei personaggi ben caratterizzati sui quali il giocatore ha poca possibilità di personalizzazione, se non a livello di abilità in combattimento. Questo ultimo punto rappresenta la motivazione maggiore per cui questo tipo di giochi di ruolo si discosta dai normali *RPG*, i quali offrono una maggiore libertà di personalizzazione del proprio simulacro.¹⁰⁷ Di norma sia i giochi di ruolo, sia i *JRPG* si basano su un sistema di combattimento a turni.¹⁰⁸ Tuttavia, il videogioco *Tales of Symphonia* rientra in un sottoinsieme di questa categoria di videogiochi, che unisce le componenti dei *Japanese Role Playing Games* e dei giochi di azione. Alinovi inserisce in quest’ultima categoria i *videogames* che hanno come particolarità la necessità, da parte del giocatore, di affidarsi ai riflessi e alla rapidità di impiego delle periferiche di controllo (es. *joystick*, tastiera ecc.).¹⁰⁹

5.1 I “mondi possibili” di Eco e le “proprietà” di Maietti

Al fine di esaminare, a livello semiotico, protagonisti e antagonisti del *videogame*, è necessario prendere in considerazione sia il concetto di “mondi possibili” di Eco, sia l’interpretazione di tale pensiero presentata da Maietti.

Al fine di comprendere il primo punto, bisogna immaginare una persona impegnata a leggere un libro in cui viene raccontata una storia. Il racconto, al fine di narrare le gesta dei protagonisti presenterà una sequenza di frasi in modo da costruire l’azione di ogni persona presente nella scena descritta. Eco suppone che ogni volta che un periodo giunge alla conclusione, il lettore potrebbe generare nella sua mente degli ipotetici scenari, ognuno dei quali avente un esito diverso rispetto agli altri. Lo studioso pone come esempio la frase “Luigi mangia”.¹¹⁰ In assenza di un complemento

¹⁰⁷ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

¹⁰⁸ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

¹⁰⁹ FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.84.

¹¹⁰ UMBERTO ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, New York, Harcourt Brace Jovanovich Inc., 1986 (ed. or. *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell’ideologia italiana*, 1973), pp.158.

oggetto, una persona finirebbe per porsi domande come “cosa sta mangiando?”.¹¹¹ Prima che lo spettatore continui a leggere nel tentativo di trovare una risposta a questo interrogativo, ipotizzerà diversi scenari, tra i quali, per esempio, potrebbe essercene uno dove il soggetto finirà per consumare “un pollo”.¹¹² Interpretando l’analisi fornita da Eco, è possibile concludere che tutti i possibili esiti dell’azione del personaggio, che il lettore potrebbe immaginare prima di conoscere la continuazione della vicenda, corrispondano a dei “mondi possibili”. Questi manterranno comunque delle componenti comuni. Nel caso dell’esempio citato in precedenza, il soggetto sarà sempre Luigi e il predicato sarà sempre lo stesso, ma il complemento oggetto cambierà.¹¹³

Nella sua reinterpretazione dei “mondi possibili” di Eco, Maietti indica che tutti gli scenari immaginabili da un utente hanno in comune degli elementi di base considerati come “proprietà” suddivise in “essenziali”, “S-necessarie” e “accidentali”.¹¹⁴ Per potere spiegare tale concetto, lo studioso considera come “mondo possibile” ogni capitolo facente parte di una saga di videogiochi (es. *Tomb Raider*, sviluppato da Core Design Ltd. nel 1996). Le proprietà “essenziali” permettono di riconoscere lo stesso individuo all’interno di ogni capitolo della serie (es. Lara Croft, riconosciuta come |femmina| e |archeologa|),¹¹⁵ indipendentemente che per ogni “mondo” indossi degli abiti diversi o possa compiere azioni diverse. Questi ultimi due dati sono definiti come “accidentali”, poiché il loro cambiamento non renderà il personaggio irriconoscibile dalle versioni presenti in altri capitoli. Sono indicati come “accidentali” tutti gli elementi che subiscono almeno una variazione all’interno di almeno uno dei mondi possibili.¹¹⁶ Ponendo come esempio i due personaggi della saga *Super Mario Bros* (sviluppata da Nintendo a partire dal 1985), Mario e Luigi, Maietti spiega che le proprietà “strutturalmente necessarie (S-necessarie)” sono composte dalle relazioni che intercorrono tra i personaggi del mondo di finzione. Quindi, i due individui protagonisti della saga prodotta da Nintendo avrebbero come proprietà “S-necessaria” |essere fratello|. ¹¹⁷ Lo studioso ipotizza una quarta tipologia, definita “metaproprietà”, che costituisce i principi logici che regolano il mondo ricreato,¹¹⁸ indicando che:

¹¹¹ UMBERTO ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, New York, Harcourt Brace Jovanovich Inc., 1986 (ed. or. *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell’ideologia italiana*, 1973), pp.158.

¹¹² UMBERTO ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, trad. di William Weaver, A. Helen, Kurt Wolff, New York, Harcourt Brace Jovanovich Inc., 1986, pp.158.

¹¹³ Umberto ECO, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979, pp.157-165.

¹¹⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

¹¹⁵ L’elaborato utilizza lo stesso sistema presentato da Maietti: al fine di indicare un elemento riconosciuto come “proprietà” all’interno di | |.

¹¹⁶ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.152.

¹¹⁷ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

¹¹⁸ *Ibidem*.

Certamente ne fanno parte i principi logici generali di organizzazione del mondo possibile, ma non è chiaro se, ad esempio, anche la forza di gravità possa essere inclusa nel *Libro delle regole*, oppure se debba essere specificata come proprietà essenziale di ogni oggetto, oppure ancora come proprietà |S-necessaria| che mette in relazione l'oggetto 'pianeta' con tutti gli oggetti che gli stazionano sopra o accanto (anche se questa ipotesi dovrebbe essere esclusa nel caso in cui la proprietà |gravità| non serva a identificare entità supranumerarie).¹¹⁹

Questi elementi sono impiegati nello studio degli universi finzionali e le loro relazioni lungo tre direttrici.¹²⁰ Nel primo caso l'analisi si focalizza nella valutazione dei rapporti fra mondo reale e quello di finzione. Ad esempio, quando vengono analizzati i criteri e sulle strategie di verosimiglianza, intesa come coincidenza degli individui e delle proprietà del mondo finzionale rispetto a quello reale.¹²¹ La seconda direttrice indaga sugli oggetti appartenenti a tutti gli universi alternativi: nel caso di possesso delle medesime proprietà essenziali, pur variando nelle proprietà accidentali, allora i mondi saranno mutualmente accessibili. All'interno della ricerca sui videogame, si potrebbe introdurre tale discorso in una ricognizione sui possibili stati differenti di uno stesso videogioco, e sulle modalità di passaggio da uno stato all'altro, consentendo così di formulare una definizione di interattività basata sulla teoria semiotica degli universi possibili.¹²² La terza direttrice consiste di analizzare la configurazione del mondo possibile, prescindendo dalla sua relazione con altri mondi. La descrizione degli individui e delle proprietà di un mondo possibile consente di comprendere meglio il funzionamento generale dei videogiochi intesi come testi generatori di mondi finzionali, e in particolare di approfondire l'analisi relativa ad aspetti che definiscono il prodotto nella sua specificità.¹²³

È necessario evidenziare che un mondo possibile riprodotto in un videogioco non va considerato come "completo", poiché molti suoi elementi non vengono descritti o spiegati dai blocchi di informazioni contenuti in esso, ma sono lasciati all'interpretazione del giocatore che colmerà con la sua conoscenza la mancanza di informazioni del videogame.¹²⁴ Maietti pone come esempio un videogioco di Formula 1, dove non vengono spiegate le specifiche del motore della vettura, ma

¹¹⁹ MASSIMO MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.142.

¹²⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140, 143.

¹²¹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.143.

¹²² MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.143-145.

¹²³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.145-146.

¹²⁴ Possono avvenire casi in cui le case produttrici dei videogiochi rilascino dei prodotti cartacei o digitali aventi il ruolo di "guida" per il giocatore. Tramite questi testi vengono fornite sia informazioni riguardanti difficoltà riscontrate durante l'interazione con il videogioco (es. soluzione di enigmi o strategie da impiegare contro dei nemici) sia approfondimenti a riguardo della trama o dei personaggi che popolano il mondo finzionale (Massimo MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.59).

l'utente può colmare tali lacune tramite le proprie competenze relative al mondo reale.¹²⁵ Tuttavia, lo studioso fa presente che certi mondi possibili videoludici sono dotati di elementi che non rimandano ad oggetti presenti nella realtà. Ad esempio, il videogioco *Tetris* (Elorg, 1988) può essere fruito senza alcuna conoscenza relativa al nostro mondo, se non naturalmente quelle che sono state definite metaproprietà e una competenza relativa alla disposizione degli oggetti nello spazio.¹²⁶

Per potere analizzare le proprietà di un mondo possibile, occorre effettuare un'ulteriore differenziazione in base a quali elementi possono essere influenzati dagli *input* del giocatore, e quali sono da considerarsi autonomi nel senso che il loro stato attuale e le sue possibili variazioni non dipendono dalle azioni dell'utente. Le proprietà che possono variare per volontà dell'utente vengono definite "interattive", mentre quelle che subiscono cambiamenti per variazioni interne al sistema di gioco, sono considerate "non interattive".¹²⁷ In entrambi i casi, è possibile riconoscere altre due categorie di proprietà. Nel caso la variazione di una proprietà non impedisce il riconoscimento del suo possessore, viene definita "croma". Nel caso contrario, viene definita "strutturale".¹²⁸ Prendendo nuovamente come esempio *Tetris*, Maietti spiega che elementi come la |velocità di caduta dei pezzi| sono da considerare "strutturali", in quanto un suo aumento o un suo declino porterebbe a una completa mutazione della dimensione temporale del gioco. Mentre cambiare il |colore del pezzo| non comporterebbe alcuna modifica alla sua forma e alla sua possibile collocazione, quindi è da considerarsi "croma".¹²⁹ Infine, Maietti presenta altri due insiemi di proprietà. Il primo viene definito "di sistema" e si potrebbe indicare come l'insieme delle proprietà presentate a inizio gioco, le quali non cambieranno di valore all'interno del mondo fittizio e durante la sua esplorazione. Il secondo tipo viene definito "di processo" e rappresentano quelle proprietà che muteranno nel corso del gioco, andando a influire sull'esperienza dell'utente.¹³⁰

Maietti indica che molti *RPG* sono dotati di proprietà crome di sistema (es. il nome o le sembianze fisiche), strutturali di sistema o strutturalmente necessarie (es. nel caso in cui la razza di un personaggio influenzi le reazioni di altri individui all'interno del gioco) o strutturali di processo (es. l'aumento di parametri come |agilità| o |forza|).¹³¹

Quindi, stando a quanto riportato dallo studioso, sarebbe possibile definire le proprietà interattive da quelle non interattive in base a quanto esse siano influenzate dalla volontà del giocatore.

¹²⁵ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.147.

¹²⁶ *Ibidem*.

¹²⁷ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.152.

¹²⁸ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.153.

¹²⁹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.153.

¹³⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.157.

¹³¹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.159.

Nel caso di questo elaborato, verranno prese in considerazione gli elementi che non subiranno delle variazioni da parte dell'utente, poiché l'obiettivo è il compimento di un'analisi degli elementi narrativi. In *Tales of Symphonia*, le scelte e le *performance* del fruitore non hanno alcun impatto sull'evoluzione della trama e sul riconoscimento dei personaggi, fatta eccezione per la scelta dell'equipaggiamento impiegato nelle fasi di battaglia o il numero dei simulacri disponibili durante le fasi finali del gioco.¹³² Essendo un universo popolato da diverse razze e considerando la relazione che intercorre tra due individui basata sull'appartenenza alla stessa specie, si seguirà l'esempio di Maietti e verranno considerati elementi come |essere umano| come proprietà strutturalmente necessarie o strutturali di sistema. Tuttavia, poiché nel corso della trama un personaggio subirà ripetutamente la variazione della razza a cui appartiene, solamente in questo caso tale attributo verrà definito "croma di processo", poiché tali cambiamenti, che avverranno nel corso della trama, non influiranno sul riconoscimento dello stesso.¹³³

Agli elementi "estetici" presentati da Thomas, l'elaborato proverà ad affiancare lo studio di Maietti, così da considerare "proprietà" le componenti prese da tradizioni religiose della realtà e utilizzate nella realizzazione di un videogioco.¹³⁴

Al fine di dimostrare la messa in pratica delle teorie esposte nella frase precedente, verrà proposto, come esempio, il caso di studio analizzato da Anthony, inerente al *videogame* rilasciato da CyberConnect2 Co., Ltd. nel 2012, *Asura's Wrath*. Il gioco propone un'immersione nel Buddhismo tramite il simulacro Asura.¹³⁵ In base all'intervista rilasciata prima dell'uscita del prodotto da Matsuyama Hiroshi, presidente della compagnia sviluppatrice, si può notare come il protagonista, raffigurato in un gruppo di personaggi "suprannumerari" dotati della proprietà S-necessaria |semi-dio|, mostra come proprietà essenziale |essere Asura|. ¹³⁶ Di conseguenza, mostrerà un carattere furioso caratteristico degli spiriti in collera presenti nella tradizione religiosa buddhista dalla quale i produttori del videogioco hanno tratto ispirazione.¹³⁷ Quindi, come è avvenuto nell'esempio di Maietti, il possesso di determinate proprietà può garantire l'ottenimento di determinate abilità o, come nel caso del gioco usato come esempio, lo sviluppo di determinati tratti caratteriali.¹³⁸

¹³² In *Tales of Symphonia*, il numero dei protagonisti non comporterà comunque un cambiamento significativo della trama.

¹³³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-159.

¹³⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-141.

¹³⁵ ANTHONY, "Dreidels to Dante's Inferno...", pp.35.

¹³⁶ In questo caso, l'elaborato ha utilizzato il termine "proprietà essenziale" al solo scopo di differenziare un individuo all'interno di un gruppo di personaggi suprannumerari dotati della stessa proprietà strutturalmente necessaria.

¹³⁷ BRIAM Crescente, *How Capcom Turned Buddhist Mythology Into A Game About Planet-Splitting Battles in Kotaku*, 2011, <https://kotaku.com/how-capcom-turned-buddhist-mythology-into-a-game-about-5833498>, 13-12-2019.

¹³⁸ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, p.140.

L'estremizzazione di determinate caratteristiche (es. la furia perpetua di Asura) rientra nel concetto di "estetica dell'estremo" esposto da Thomas. Durante la spiegazione a riguardo della creazione di un *background* religioso, è stato detto che la rappresentazione di circostanze poste al limite delle possibilità umane rientra negli elementi esteticamente estremi. Va aggiunto che, oltre alle situazioni o agli scenari, anche i tratti caratteriali dei personaggi vengono estremizzati.¹³⁹ Stando allo studioso, a prescindere che sia una ferrea risoluzione votata al conseguimento di un obiettivo, una fortuna immensa o mostrare un comportamento fuori dai canoni di quella che l'immaginario comune definisce "razionalità", gli individui di cui vengono narrate le gesta devono mostrare delle caratteristiche estreme al fine di rendere la trama accattivante.¹⁴⁰

5.2 I ruoli dei personaggi

Nel suo studio, Thomas fa notare che uno dei contesti in cui i creatori di prodotti mediatici ripropongono delle situazioni che possono essere qualificate come "estreme", è quello dell'Apocalisse, termine derivato dal greco ἀποκάλυψις (*apocalupsis*), che significa 'rivelazione'. Lo studioso evidenzia come certi prodotti mediatici presentino un "culto", inteso come gruppo di persone capitanate da un leader carismatico, composto da protagonisti intenti a salvare il loro universo fittizio dall'imminente fine del mondo.¹⁴¹ Tale evento spesso viene causato da individui identificati come antagonisti che intendono distruggere la società attuale, così da ricrearne una in grado di soddisfare i loro canoni.¹⁴² Il tema dell'apocalisse può venire utilizzato per mettere in risalto il ruolo "messianico" di uno dei personaggi. Quest'ultimo, oltre a radunare un gruppo di individui, che prevalentemente non si conoscono fra di loro, mostrerà delle doti impeccabili. Queste possono variare partendo dalla solida risoluzione fino alle abilità in combattimento o poteri sovranaturali, insieme ad un immenso altruismo che porterà all'estremo sacrificio per il bene di terzi o del pianeta stesso.¹⁴³

Al fine di presentare delle interfacce digitali accattivanti, Alinovi evidenzia che è necessario utilizzare delle determinate strutture narrative stereotipate impiegate anche in altri tipi di prodotti mediatici.¹⁴⁴ Il primo a essere presentato è il "protagonista" o "eroe", il quale ha il compito di avanzare nella trama, spesso seguito da "co-protagonisti" (andando così a formare un "culto"). Lo

¹³⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

¹⁴⁰ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

¹⁴¹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.70-71.

¹⁴² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.68-69.

¹⁴³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.131-132.

¹⁴⁴ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.241.

studioso evidenzia come quest'ultima categoria sia solita essere costituita da simulacri utilizzabili dall'utente. A seconda dell'opera analizzata, è possibile che alcuni personaggi introdotti inizialmente come antagonisti cambino coalizione, diventando membri del gruppo di individui che il giocatore può impersonare.¹⁴⁵ A questo proposito si può considerare il concetto di redenzione che, come viene indicato da Joylon, è presente in certe opere a sfondo religioso. In questo caso, i nemici diventano alleati nel tentativo di espiare le loro colpe.¹⁴⁶ Affiancando questi individui a coloro che inizialmente sono schierati con il giocatore per poi passare dalla parte dei nemici, si ha una categoria di personaggi dal ruolo più ambiguo, i “trasformisti”, categorizzati per i continui cambi di schieramento e definiti da Alinovi come:

L'amico che diventa nemico, l'elemento destabilizzante e generatore di suspense.¹⁴⁷

Ulteriore tipologia è il “mentore”, la figura che guida l'eroe, fornendogli competenze e doni necessari a proseguire nella trama. Un'altra figura è denominata dallo studioso come “araldo” e ha il ruolo di indicare al simulacro una nuova strada, spesso forzando un cambiamento della storia (non deve essere necessariamente un essere vivente, può anche trattarsi di un oggetto o di un evento). Infine, si ha l'elemento definito come l'esatto opposto del protagonista, “l'ombra”, la quale spesso coincide con l'antagonista. Sia Alinovi sia Thomas presentano la figura del nemico finale come un'entità, di solito posta a capo di un'organizzazione dotata di una filosofia opposta a quella dei personaggi principali.¹⁴⁸ Spesso il nemico finale ha dei tratti che possono rientrare nel concetto di “estetica dell'estremo”, mostrando delle caratteristiche esagerate che possono renderlo, in certi casi, più interessante dei personaggi controllati dal giocatore.¹⁴⁹

Considerando entrambi gli schieramenti affini al concetto di “culto” presentato da Thomas, quindi dei gruppi di persone intente a perseguire un obiettivo, è possibile impiegare il metodo di studio delle organizzazioni presenti nei videogiochi suggerito da Alinovi. Lo studioso suggerisce di ricorrere alla “teoria dei cinque anelli” sviluppata da John Warden, stratega della campagna aerea USA durante la guerra del Golfo.¹⁵⁰ Secondo quest'ultimo, un'organizzazione è costituita da cinque elementi chiave (anelli): la *leadership*, che definisce chi è al comando; i sistemi essenziali, senza i

¹⁴⁵ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.243.

¹⁴⁶ JOYLON, *Drawing on Tradition...*, pp.143.

¹⁴⁷ FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.228.

¹⁴⁸ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.227-228

¹⁴⁹ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.244.

¹⁵⁰ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.243-245.

quali una comunità non può sopravvivere; le infrastrutture, che rappresentano la materializzazione dei sistemi essenziali sul territorio; la popolazione o i membri dell'organizzazione; le forze sul campo, composte da coloro che devono difendere il gruppo (può rientrarvi anche "l'anello" della popolazione).¹⁵¹ Oltre a questi cinque elementi, Alinovi sottolinea che in un documento di *game design* è importante evidenziare quali siano gli obiettivi e la dottrina della cerchia presentata, così da definirne natura e metodo operativo (posizione d'attacco o di difesa o neutrale). Tra le informazioni riportate, va indicato anche il rapporto tra tale organizzazione e opinione pubblica, così da definirne potere e influenza.¹⁵²

Quindi, Alinovi suggerisce di utilizzare la "teoria dei cinque anelli" al fine di creare la struttura e definire la dottrina e la missione di un'organizzazione da porre all'interno di un videogioco, a prescindere che si tratti di un gruppo di protagonisti o di antagonisti.¹⁵³ Sulla base delle analisi svolte da Maietti inerente alle "proprietà", sia le relazioni gerarchiche all'interno dei due culti sia il legame scaturito dall'orientamento dei due insiemi come delle proprietà "strutturalmente necessarie". Le infrastrutture e i membri verrebbero considerati come "strutturali di sistema" mentre le forze sul campo andrebbero considerate "crome di sistema", in quanto il numero di individui facenti parte di un'organizzazione è soggetto a numerose variazioni che, tuttavia, non ne impediscono il riconoscimento. Basti pensare al numero dei protagonisti che può aumentare e diminuire, o alle fasi di battaglia dove bisogna sconfiggere i membri del "culto" antagonista. Inoltre, se il dato inerente alle persone facenti parte di un gruppo venisse isolato, si potrebbe ricorrere alle "proprietà" di Maietti così da indicare, per esempio, come "strutturale di sistema" la |razza| a cui appartengono, mentre si userà il termine "essenziale" per la |classe|, così da potere differenziare gli individui supranumerari all'interno di un'organizzazione.¹⁵⁴ Anche i ruoli narrativi dei personaggi come protagonista, co-protagonista, trasformista, araldo e ombra verranno definite come "strutturali di sistema", poiché un eventuale cambiamento di questi ruoli renderebbe il gioco stesso irriconoscibile.¹⁵⁵ In base a queste affermazioni, sarà possibile rintracciare eventuali proprietà collegabili a tradizioni religiose presenti nella vita reale, prendendo come riferimento il concetto di "ricreare una religione" esposto da Thomas.

156

¹⁵¹ Tan Kian SENG, *The Strategic Merits of Airpower*, *Journal of the Singapore armed forces*, 42, 2, 2015, pp.56-67.

¹⁵² ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.243-245.

¹⁵³ *Ibidem*.

¹⁵⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

¹⁵⁵ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.227-228.

¹⁵⁶ Joylon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14.

Capitolo 2

1.Premessa

Prima di procedere allo studio di *Tales of Symphonia*, occorre effettuare tre premesse riguardanti il materiale che verrà utilizzato al fine di esaminare gli elementi narrativi che compongono il *videogame* e le “proprietà” dei personaggi.

Come prima cosa, è opportuno premettere che l’analisi proposta dall’elaborato riguarda i termini presenti nella versione giapponese per *Playstation 2* e *Playstation 3* del videogioco, utilizzando come ulteriore punto di riferimento la guida cartacea per *PS2* rilasciata nel 2004 da Namco, dove sono presenti degli approfondimenti degli elementi narrativi. Tuttavia, al solo fine di rendere il testo facilmente comprensibile, verranno affiancati ai vocaboli in lingua giapponese quelli in italiano, presenti nella versione per *PS3* rilasciata in Europa nel 2014.

A tale fine, la seconda premessa indica la necessità di evidenziare una tematica riscontrabile quando si analizza un prodotto mediatico, ossia la “localizzazione”. Se da una parte questo termine rappresenta la possibilità di poter giocare a un videogioco in una lingua accessibile all’utente, dall’altra implica che certe sfumature linguistiche e culturali appartenenti al luogo di origine del *videogame* verranno alterate in modo da rendere il gioco comprensibile anche in altri paesi.¹ Seguendo lo studio della traduttrice Carmen Mangiron, questo problema sorge, in particolar modo, quando viene effettuata la traduzione sia degli *RPG* sia dei giochi di avventura, poiché contengono passaggi narrativi che è necessario tradurre mantenendo un certo registro letterario e poetico. Un caso contrario avverrebbe in un prodotto come il simulatore di volo sviluppato da subLOGIC nel 1979, *Microsoft Flight Simulator*, dove è presente una terminologia legata alla tecnologia e alla meccanica degli aerei. In entrambi i casi, i traduttori entrano in contatto con registri linguistici specifici e particolari tipologie di testo, necessitando quindi di una fase di documentazione, così da ricavare la conoscenza necessaria a ricreare dei dialoghi nella lingua d’arrivo, presentando vocaboli e nomi che il pubblico possa ritenere comprensibili e accattivanti.²

Nel corso dell’intervista a Nao Higo, responsabile della localizzazione di *Tales of Symphonia* negli USA, i membri di *Nintendo World Report* hanno mostrato delle preoccupazioni a riguardo della

¹ Carmen MANGIRON, *Game on! Burning Issues in Game Localisation*, *Journal of Audiovisual Translation*, 1, 1, p.123.

² MANGIRON, *Game on! Burning Issues in Game Localisation*, p.125.

possibilità che certe alterazioni linguistiche, avvenute durante il processo di traduzione, eliminino alcuni elementi narrativi essenziali per comprendere la trama del gioco.³ Nao Higo ha assicurato che:

I think it's important to stay as close to the original while making sure it makes sense for the U.S. audience. Ultimately, it's the vision of the original developers, so it's important to make sure you respect their creation. But in turn, the developers trust our decisions regarding the changes we do make [...] Symphonia was one of the easier games to localize in that regard. (That doesn't mean it was easy to localize. In fact, it was one of the most demanding localization projects we've encountered.).⁴

Negli Stati Uniti, la Entertainment Software Rating Board (ESRB), l'ente responsabile della valutazione dei contenuti dei videogiochi, ha categorizzato il gioco *Tales of Symphonia* come prodotto indirizzato a un pubblico adolescenziale.⁵ Per tale motivo, Nao Higo ha ammesso che è stato necessario apportare delle modifiche ad alcune frasi dalla versione originale, ritenute troppo spinte per la fascia di età dei giocatori. Tuttavia, è stato confermato che tali decisioni non hanno apportato alcuna alterazione nella trama o nei dialoghi principali.⁶

Siccome la traslitterazione della maggior parte dei caratteri legati agli elementi narrativi (es. nomi propri o nomi legati a elementi culturali tradizionali giapponesi) può risultare difficile da comprendere per la maggior parte degli utenti americani, i traduttori hanno optato per l'impiego di vocaboli aventi dei significati abbastanza simili a quelli originali.⁷ Per esempio, nella versione rilasciata in Giappone nel 2003, la co-protagonista Colette Brunel (コレット・ブルーネル, *Koretto Burūneru*), viene presentata come *miko* (神子). Tuttavia, nel gioco compare un'altra categoria di personaggi femminili introdotti con un termine avente la stessa pronuncia, ma con dei caratteri diversi, 巫女 (*miko*). Malgrado entrambi i vocaboli indichino un individuo con il ruolo di intermediario con un essere divino, attraverso il processo di localizzazione in lingua italiana è stato deciso di presentare la co-protagonista come la "Prescelta", indicando così il suo diretto collegamento con gli esseri divini, mentre i restanti personaggi sono stati introdotti come "danzatrici".

³ NWR Staff, *The PGC Tales of Symphonia Interview*, in *Nintendo World Report*, 2004, <http://www.nintendoworldreport.com/interview/2198/the-pgc- Tales-of-symphonia-interview>, 16-12-2019.

⁴ NAO HIGO, *The PGC Tales of Symphonia Interview*, in *Nintendo World Report*, 2004, <http://www.nintendoworldreport.com/interview/2198/the-pgc- Tales-of-symphonia-interview>, 16-12-2019.

⁵ ESRB, *Tales of Symphonia Namco Hometek Inc.*, in *ESRB Entertainment Software Rating Board*, 2001, <https://www.esrb.org/ratings/10045/Tales+of+Symphonia/>, 07-02-2020.

⁶ Nao HIGO, *The PGC Tales of Symphonia Interview*, in *Nintendo World Report*, 2004, <http://www.nintendoworldreport.com/interview/2198/the-pgc- Tales-of-symphonia-interview>, 16-12-2019.

⁷ *Ibidem*.

La terza premessa riguarda il materiale utilizzato come riferimento per analizzare sia il mondo virtuale ricreato sia gli esseri viventi che lo popolano. Al fine di esaminare le razze dei personaggi e le proprietà che li definiscono, verrà preso in considerazione il gioco di ruolo da tavola rilasciato dalla Tactical Studies Rules nel 1974, *Dungeons&Dragons (D&D)*. Chris Metzen, *designer* del videogioco MMORPG a tema *fantasy World of Warcraft*, sviluppato da Blizzard Entertainment nel 2004, quando gli è stato chiesto quali fossero le sue maggiori fonti di ispirazione, rispose:

Well, figure that everyone in the industry just loved Star Wars. Star Wars created a monster. But I think what shaped the monster [for me] ultimately was a mix between Dungeons & Dragons and comic books. Those were my absolute loves, [...] had a really big impact on me.⁸

Anche lo studioso John Peterson ha ammesso, nel suo studio riguardante i giochi di ruolo, che *D&D* ha svolto un ruolo fondamentale nello sviluppo del genere *RPG*.⁹ Con questo l'elaborato non intende dire che tale gioco da tavolo sia stato l'artefice del genere *fantasy* o del genere medioevale. Va inoltre considerato che prima di questo prodotto ludico vennero pubblicati i libri della saga di J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings* nel 1954, la quale ripropose figure appartenenti al *folklore* nordico e germanico (es. orchi, elfi ecc.) e contribuì a uniformare le basi dell'immaginario fantastico comune.¹⁰ *D&D*, invece, ha approfondito tali componenti, dotando ogni razza immaginaria di abilità, tratti caratteriali, usi e costumi, stabilendo sia il concetto di "classe", ossia l'insieme di talenti e abilità possedute da un personaggio, sia il sistema di crescita di quest'ultimo tramite l'ottenimento di esperienza al termine di ogni missione, gettando le basi di diverse tipologie di videogiochi.

Studiosi come Alinovi descrivono *Dungeon and Dragons* come un prodotto dove il giocatore può creare il proprio *avatar*,¹¹ scegliendo classe, razza, tratti somatici e caratteriali, al fine di simulare delle avventure in luoghi presenti nel proprio immaginario. Durante le fasi di conflitto è fondamentale studiare delle strategie da impiegare contro i nemici, scegliendo con cura l'equipaggiamento e la tipologia di attacchi da sferrare fisicamente o tramite l'ausilio di armi medioevali (spade, archi, asce ecc.) o di incantesimi.¹² Utilizzando i concetti presentati da Huizinga come riferimento, si potrebbe

⁸ CHRIS METZEN, *An Interview with Blizzard's Chris Metzen, Part 1*, in *About Creativity Working Artists Share What Works*, 2008, http://about-creativity.com/an_interview_with_chris_metzen_part_1/, 16-12-2019.

⁹ AARON Trammel, *Notes from the Wargaming Underground: Dungeons, Dragons, and the History of Games*, in *GameStudies*, 2013, <http://gamestudies.org/1302/articles/trammell>, 16-12-2019.

¹⁰ MARTA Gil, *The Influence of Role-Playing in Video Games: The Contribution of Dungeons&Dragons and Many Others*, in *Gametopia*, n.d., <http://www.gametopiastudios.com/beyond/article/03/2019/18/influence-role-playing-in-videogames>, 16-12-2019.

¹¹ In termini videoludici è il simulacro controllato dal giocatore (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.227).

¹² ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.135.

sostenere che l'insieme di norme e le meccaniche che compongono il “cerchio magico” di questo gioco siano state usate come punto di riferimento dai creatori di altri prodotti ludici, tra i quali *Akalabeth: World of Doom* creato nel 1979 da Richard Garrot e pubblicato dalla California Pacific Computer Company nel 1980, seguito da *Ultima* nel 1980 e *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* nel 1981. Successivamente anche i *JRPG* iniziarono a prendere ispirazione da *Dungeon & Dragons*, come la saga *Final Fantasy*, sviluppata da a partire dal 1987 da Square Company, fondata nel 1986 e unitasi con l'azienda Enix Corporation, nata nel 1975, fondando nel 2003 l'azienda Square Enix Co..¹³ Nathan Stewart, direttore della Wizard of the Coast, azienda che acquistò i diritti di *D&D* nel 1997 ha affermato in un'intervista che:

Often times when people think of D&D, they think of the dice, maps and groups of friends sitting around the kitchen table [...] But D&D has also been in the video game space as far back as 1982 and has served as the inspiration for a lot of today's digital games.¹⁴

Quindi, nonostante opere letterarie come *The Lord of the Rings* hanno gettato le basi di quello che è conosciuto come l'immaginario collettivo *fantasy*, si può dire che *D&D* sia stato l'elemento che maggiormente ha funto da catalizzatore, portando all'integrazione di elementi *folkloristici* appartenenti alla tradizione nordica nei videogiochi e fornendo a questi ultimi una struttura da seguire durante l'elaborazione dei *gameplay* e nella stesura della trama.¹⁵

In base a questo concetto, l'elaborato utilizzerà il *Manuale del Giocatore* pubblicato dalla Wizard of the Coast, al fine di analizzare le caratteristiche dei personaggi presenti in *Tales of Symphonia*.¹⁶ Quindi, sulle analisi svolte da Maietti inerenti alle “proprietà” verranno analizzati i personaggi del videogioco in base alla loro razza, alla loro classe e al loro ruolo narrativo.¹⁷ Questo ultimo elemento verrà esaminato in base alle argomentazioni di Alinovi, mentre i primi due verranno affiancati ai dati ricavati dal gioco da tavolo *Dungeons&Dragons*.¹⁸ Tenendo a mente che l'elaborato

¹³ JUSTIN Woo, *GAMING LITERACY: THE INFLUENCE OF TABLETOP RPGS ON VIDEO GAMES*, in *GAMECRATE*, 2018, <https://www.gamecrate.com/gaming-literacy-influence-tabletop-rpgs-video-games/19865>, 08-02-2020.

¹⁴ NATHAN STEWART, *40 years later, 'Dungeons & Dragons' still inspiring gamers*, in *CNN BUSINESS*, 2014, <https://edition.cnn.com/2014/05/19/tech/gaming-gadgets/dungeons-and-dragons-5th-edition/index.html>, 16-12-2019.

¹⁵ MARTA Gil, *The Influence of Role-Playing in Video Games: The Contribution of Dungeons&Dragons and Many Others*, in *Gametopia*, n.d., <http://www.gametopiastudios.com/beyond/article/03/2019/18/influence-role-playing-in-videogames>, 16-12-2019.

¹⁶ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*. Stati Uniti, Wizards of the Coast, 2014 (ed. or. 1974).

¹⁷ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

¹⁸ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.241.

intende esaminare le componenti narrative del *videogame*, saranno prese in considerazione le proprietà non interattive, ricordando che:

Gli individui sono infatti definiti unicamente dalle proprie proprietà, e quindi non sono altro che fasci di proprietà, mentre le azioni o i corsi di eventi, devono essere considerate come il prodotto del cambiamento di stato di una proprietà.¹⁹

Considerando la relazione tra individui appartenenti alla stessa |razza|, questa sarà considerata come una proprietà “strutturalmente necessaria”, poiché prevalentemente i personaggi non possono cambiare tale attributo. Tuttavia, nel caso della Prescelta, la caratteristica |razza| verrà considerata “croma di processo”, poiché nonostante durante le fasi del gioco subirà diverse variazioni, ciò non impedirà di riconoscere il personaggio. Nella sezione inerente all’analisi dei personaggi utilizzabili dall’utente, al fine di potere esaminare ogni simulacro in base alla propria |classe|, questa verrà considerata come una proprietà “essenziale”, così da poterlo distinguere da altri individui supranumerari. Infine, per potere descrivere i personaggi in base al loro |ruolo narrativo|, questo verrà considerato come una proprietà “strutturale di sistema”, poiché tramite questo attributo invariabile, i vari individui compiranno delle azioni legate a questo ruolo.²⁰

2. Breve presentazione della saga *Tales of*

La saga *Tales of* ebbe origine nel 1995 con il rilascio di *Tales of Phantasia* (テイルス オブ ファンタジア, *Teiruzu obu Fantajia*), un videogioco rilasciato per la console *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), conosciuto in Giappone come *Super Famicom* (スーパーファミコン, *Sūpā Famikon*), sviluppato dalla casa produttrice di videogiochi Wolf Team, fondata nel 1987 da Akishino Masahiro. Il prodotto video ludico venne diffuso dalla *software house* Namco Ltd. La casa produttrice Wolf Team venne assorbita da Namco nel 2001 e ribattezzata Namco Tales Studio. Nel 2003 rilasciò il videogioco *Tales of Symphonia* (テイルス オブ シンフォニア, *Teiruzu obu*

¹⁹ MASSIMO MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004, p.140.

²⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-159.

Shinfonya).²¹ Durante il 2005, la *software house* si unì con l'azienda produttrice di giocattoli Bandai Co. Ltd., nata nel 1950,²² dando vita a quella che in origine era conosciuta come Namco Bandai Games. Quest'ultima, rilasciò nel 2008 *テイルズ オブ シンフォニア-ラタトスクの騎士* (*Teiruzu obu Shinfonya -Ratatosuku no Kishi*) per la console *Nintendo Wii*, localizzato in Nord America nel 2008 e in Europa nel 2009 con il nome "*Tales of Symphonia: Dawn of the New World*", considerato il seguito diretto del prodotto uscito nel 2003.²³ La storia di questo secondo capitolo era ambientata nel medesimo universo avente le stesse proprietà del primo e, oltre ad alcuni nuovi personaggi, vennero presentati gli stessi protagonisti di *Tales of Symphonia*, con le medesime "strutturalmente necessarie".

L'azienda cambiò il proprio nome in Bandai Namco Entertainment Inc. nel 2014.²⁴ Attualmente, la specializzazione della società non rientra soltanto nello sviluppo dei *videogame*, ma anche in altri settori (es. giocattoli, video, musica ecc.), al fine di conseguire l'obiettivo prefissato dall'attuale presidente, Yasuo Miyakawa, ossia "Delivering More Fun for Everyone!".²⁵

Nonostante la saga *Tales of* appartenga alla categoria *JRPG*, si è sempre differenziata da questo genere grazie all'aggiunta della componente "azione" durante le fasi di combattimento. Oltre a guidare il simulacro per esplorare il mondo virtuale o i vari livelli, il giocatore deve contare sulla propria coordinazione oculomotoria durante le fasi di battaglia, così da attaccare e difendersi dai nemici in tempo reale in uno scenario a scorrimento laterale. Inoltre, nonostante l'utente debba affrontare i nemici tramite un singolo simulacro, sarà affiancato da altri tre personaggi controllati dall'intelligenza artificiale.²⁶ Questi videogiochi presentano elementi in comune con altri *JRPG*: stando allo studio di Alinovi, queste similitudini si presentano principalmente nella stesura della

²¹ Dopo *Tales of Phantasia* vennero sviluppati ulteriori capitoli della serie: *Tales of Destiny* per *Playstation* nel 1997; un'edizione di *Tales of Phantasia* per *Playstation* nel 1998; *Tales of Eternia* per *Playstation* nel 2000; *Tales of Destiny 2* per *Playstation 2* nel 2002, seguito del capitolo uscito per la console precedente; venne rilasciata un'edizione di *Tales of Phantasia* per *Game Boy Advance* nel 2003, (BANDAI, *Catalogo dei giochi per la casa – giochi sintetici* [katei gēmu – sōgō gēmu katarogu], mia trad., in Bandai Namco Entertainment, 2006, <https://www.bandainamcoent.co.jp/cs/catalog/?q=%7B%22keywords%22%3A%22%E3%83%86%E3%82%A4%E3%83%AB%E3%82%BA%E3%82%AA%E3%83%96%22%2C%22year%22%3A%22%22%2C%22month%22%3A%22%22%2C%22series%22%3A%22%22%2C%22platforms%22%3A%5B%5D%7D>), 10-02-2020.

²² BANDAI, *Storia* [Rekishi], mia trad., in *Bandai*, 2004, <https://www.bandai.co.jp/corporate/history/>, 19-12-2019.

²³ La traduzione letterale del titolo sarebbe "*Tales of Symphonia: Cavaliere di Ratatosk*". [mia trad.].

²⁴ ANDREW Goldfarb, *Namco Bandai Changing Name to Bandai Namco New move intended to unify the brand internationally and "increase its value."*, in *IGN*, 2014, <https://www.ign.com/articles/2014/01/24/namco-bandai-changing-name-to-bandai-namco>, 19-12-2019.

²⁵ YASUO MIYAKAWA, *About Us*, in *BANDAI NAMCO Entertainment*, 2006, <https://en.bandainamcoent.eu/about-us>, 18-12-2019.

²⁶ BEN K, *Tales of Phantasia*, in *MobyGames*, 2006, <https://www.mobygames.com/game/tales-of-phantasia>, 19-12-2019.

trama, il sistema di aumento di livello e abilità basato sull'ottenimento di punti esperienza e lo sviluppo psicologico di ogni singolo personaggio.²⁷

Utilizzando le argomentazioni di Campbell e Price, è possibile intuire la presenza di elementi "neomedievali" riscontrabili in certe componenti presenti nei videogiochi della saga *Tales of* (es. cavalieri, castelli ecc.). Un ulteriore tema prevalente è l'utilizzo dell'immaginario fantastico, legato principalmente alle tradizioni folkloristiche nordiche (es. la presenza di elfi o draghi).²⁸ Solitamente, le vicende narrate mostrano similitudini con il tipo di racconto che Thomas definisce "mito", ovvero una storia riguardante un individuo che, grazie all'ausilio di caratteristiche straordinarie, cerca di risolvere una situazione estrema (es. la distruzione del pianeta).²⁹ In questo caso, Alinovi mostra un'ulteriore caratteristica da aggiungere alla trama, ovvero la definizione dell'"Io" dei protagonisti, ossia la crescita interiore di un personaggio che, nel corso della trama, subirà diversi cambiamenti a livello psicologico. Per esempio, inizierà a chiedersi quali siano le motivazioni che lo spingono a combattere, per poi raggiungere la propria risoluzione finale prima dell'ultima battaglia contro l'antagonista.³⁰ Inoltre, in certi capitoli della saga è stata unita la componente fantastica a quella tecnologica, come la presenza di mezzi di trasporto funzionanti in base alle "norme" previste dal gioco.³¹ Nel videogioco esaminato dall'elaborato è presente una fonte di energia vitale chiamata *mana* (マナ) che, sulla base ai concetti presentati da Maietti, potrebbe essere vista come una proprietà "strutturalmente necessaria" del mondo virtuale ricreato, poiché essa relaziona tutte le specie che popolano l'universo finzionale del videogioco.³²

Una curiosità riguardante il videogioco *Tales of Symphonia*, è la presenza di elementi narrativi simili a *Tales of Phantasia* che lascia intendere un possibile collegamento tra i due giochi. Per esempio, le similitudini riscontrate nelle terminologie usate dai personaggi, come la fonte generatrice di *mana* denominata in entrambi i giochi come "大いなる実り (*ōinaru minori*)",³³ tradotto nella versione italiana di *Tales of Symphonia*, sia per *Nintendo Gamecube* sia per *Playstation 3* come "seme incantato". Altra componente comune sono le razze presenti in entrambi i giochi, comprese le loro caratteristiche. Ulteriore ipotetico collegamento è la posizione e il nome di alcuni luoghi, ad esempio

²⁷ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.84.

²⁸ MARTA Gil, *The Influence of Role-Playing in Video Games: The Contribution of Dungeons&Dragons and Many Others*, in *Gametopia*, n.d., <http://www.gametopiastudios.com/beyond/article/03/2019/18/influence-role-playing-in-videogames>, 19-12-2019.

²⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

³⁰ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.235.

³¹ FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.150.

³² MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.142.

³³ Nella versione di *Tales of Symphonia* localizzata in lingua italiana, il termine viene tradotto come "seme incantato". Letteralmente si potrebbe tradurre come "grande raccolto (di *mana*)".

l'esistenza di un pianeta nominato "デリス・カーラーン (*Derisu Kaaraan*)", trascritto come "*Derris-Kharlan*" in tutti e due i videogiochi. Infine, altro elemento in comune è un insieme di elementi religiosi, per esempio la figura della divinità nota come "女神マーテル (*megami Māteru*)", tradotta come "Dea Martel".

Tuttavia, nonostante gli ipotetici collegamenti tra i due giochi e l'esistenza di un secondo capitolo, questo elaborato intende focalizzarsi esclusivamente sul videogioco *Tales of Symphonia*.

3. *Tales of Symphonia*

Nei dialoghi che avverranno durante la fase iniziale del gioco, il giocatore scoprirà che il mondo in cui si trova si chiama Sylvarant (シルヴァラント, *Shiruvaranto*), un pianeta dove la forza vitale di tutti gli esseri viventi dipende dalla presenza dell'essenza chiamata "mana". Seguendo le affermazioni di Maietti, si può dire che la presenza della fonte di energia possa venire considerata come una proprietà "strutturalmente necessaria", poiché rappresenta una relazione che intercorre tra gli coloro che popolano questo universo fittizio, poiché il |mana| comporta la sopravvivenza di tutti gli esseri viventi.³⁴ Tramite dei dialoghi con alcuni personaggi utilizzabili, che avverranno verso metà gioco, il giocatore scoprirà l'esistenza di un secondo pianeta, nominato Tethe'alla (テセアラ, *Teseara*), avente prevalentemente le stesse proprietà del primo mondo. La differenza principale viene evidenziata dalla carenza di *mana* su Sylvarant che ha causato il blocco nello sviluppo tecnologico. Di conseguenza sono presenti diversi elementi che, seguendo le affermazioni di Rabia, potrebbero rientrare nel concetto di "neomedievalismo" di Umberto Eco.³⁵ La presenza di infrastrutture che richiamano l'immaginario collettivo del Medioevo (es. castelli, armature ecc.), assieme alla sensazione di desolazione e decadenza emanata dai luoghi del primo mondo virtuale, dipingono uno scenario che, in base a quanto riportato nella guida cartacea rilasciata da Namco, porta gli abitanti di Sylvarant a definire il loro come un "mondo in declino (衰退世界, *suitai sekai*)".³⁶ Sempre in base alla guida del videogioco, Tethe'alla invece viene denominato dalle persone che lo abitano come un

³⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.142.

³⁵ RABIA. "Citing the Medieval...", p.135.

³⁶ REI SUGANO, MASAKI YAJIMA, TETSUYA KAMIGUCHI, HARUO SATŌ, TEIJI MIKASA, YŌHEI KŌNŌ, TAIJU YAMAMURA, YOSHINOBU FUNAMOTO, *Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia [PS2 han Teiruzu obu Shinnfonia kōshiki konpuriito gaido]*, mia trad., Tōkyō, Namco S.p.A [Kabushiki Gaisha Namuko,], mia trad., 2004, p. 15.

“mondo prospero (繁荣世界, *han'ei sekai*)”,³⁷ poiché è dotato di un enorme afflusso di *mana*, oltre a un ambiente che esprime vitalità, mostra diverse innovazioni tecnologiche nonostante presenti anche dei paesaggi d’ispirazione medievale.³⁸

Tramite dialoghi e *cut-scenes* non interattive,³⁹ il giocatore comprenderà che i due mondi in origine erano uno solo, colonizzato da una razza identificata come “elfica”, originariamente proveniente da una cometa denominata Derris-Kharlan. Gli approfondimenti forniti dalla guida cartacea del videogioco specificano che gli elfi hanno impiantato un “seme incantato” nel pianeta deserto, generando così la vita. Tra gli esseri viventi che iniziarono a popolare il pianeta nacquero gli umani, i quali iniziarono a espandere i loro domini in tutto il mondo, formando due continenti chiamati rispettivamente Sylvarant e Tethe’alla. Tuttavia, il fabbisogno di *mana* superò la quantità presente nel pianeta, provocando un profondo scontento tra le due nazioni, finendo per causare una grande guerra. Al fine di porre fine al conflitto, un individuo di nome Mithos (ミトス, *Mitosu*), tramite un patto stipulato con entità denominate “spiriti (精霊, *seirei*)” divise il mondo a metà, generando i due pianeti dove si svolgerà gran parte della trama.⁴⁰ Poiché la quantità di *mana* era sufficiente a mantenere solo uno dei due astri, questi iniziarono a contenderselo, portando uno a vivere in prosperità mentre l’altro sarebbe caduto in declino.⁴¹

Entrambi i mondi sono abitati, principalmente, da quattro razze, ossia umani, elfi, nani e mezzelfi. Gli |umani|, non sono longevi quanto le altre tre specie. Infatti, nel corso del gioco viene fatto notare che sono stati gli ultimi a comparire nel mondo ma, grazie alla loro capacità di adattamento in ogni genere di ambiente e al loro rapido sviluppo tecnologico, sono riusciti a propagarsi in tutti i continenti. Gli |elfi| vengono presentati, nel corso della trama, come i primi esseri viventi ad avere popolato il pianeta. Essendo gli individui che sono stati più a contatto con il *mana*, sono in grado di utilizzarlo per lanciare incantesimi offensivi, difensivi e curativi. Seguendo lo studio di Rabia, si può presumere che gli elfi presenti in quasi tutti i giochi di ruolo sono ispirati alle

³⁷ REI SUGANO, MASAKI YAJIMA, TETSUYA KAMIGUCHI, HARUO SATŌ, TEIJI MIKASA, YŌHEI KŌNŌ, TAIJU YAMAMURA, YOSHINOBU FUNAMOTO, *Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia [PS2 han Teiruzu obu Shinfononia kōshiki konpuriito gaido]*, mia trad., Tōkyō, Namco S.p.A [*Kabushiki Gaisha Namuko*,], mia trad., 2004, p. 15.

³⁸ Al fine di evitare ripetizioni, l’elaborato utilizzerà i termini “mondo prospero” e “mondo in declino” nei momenti in cui si riferirà rispettivamente a Sylvarant e Tethe’alla.

³⁹ Si tratta di scene di intermezzo realizzate con il motore di gioco (Francesco ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, in *I blu. Pagine di scienza*, Berlino, Springer, 2011, p.209).

⁴⁰ Le fasi finali del gioco avranno luogo nella cometa Derris-Kharlan.

⁴¹ REI SUGANO, Masaki YAJIMA, Tetsuya KAMIGUCHI, Haruo SATŌ, Teiji MIKASA, Yōhei KŌNŌ, Taiju YAMAMURA, Yoshinobu FUNAMOTO, *Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia [PS2 han Teiruzu obu Shinfononia kōshiki konpuriito gaido]*, Tōkyō, Namco S.p.A [*Kabushiki Gaisha Namuko*,], 2004, pp.438-440.

tradizioni *folkloristiche* germaniche e nord-europee.⁴² Considerando il termine |elfo| come se fosse una proprietà, è possibile comprendere la presenza di caratteristiche come |orecchie a punta|, |altezza superiore agli umani|, |utilizzatori di magia| e |longevità|. ⁴³ Ulteriore caratteristica degli elfi è la completa sfiducia nei confronti degli esseri umani, che li ha portati a esiliarsi da essi. In *Tales of Symphonia* infatti, tutta la popolazione elfica è concentrata in un singolo luogo conosciuto come “Heimdall, il villaggio segreto degli elfi (エルフの隠れ里ヘイムダール, *erufu no kakurezato Heimudaru*)”. Altra specie longeva quanto gli elfi, ma più bassa e più muscolosa anche rispetto agli esseri umani, sono i |nani|. Nel gioco sono rinomati per la loro maestria artigianale, in grado di lavorare ogni genere di materiale, producendo diverse tipologie di manufatti. Infine, vengono introdotti i |mezzelfi|, nati dall’unione di due razze. Basandosi sui concetti presentati da Maietti, è possibile considerare questa razza come una miscelazione delle proprietà “strutturalmente necessarie” |umani| ed |elfi|, portandoli a possedere le caratteristiche di tutte e due le razze, inclusa la longevità e l’utilizzo della magia.⁴⁴ A causa di questa unione dei tratti caratteristici di entrambe le specie, i mezzelfi sono stati oggetto di discriminazione e persecuzione che hanno generato in loro un senso di non appartenenza a nessuno dei due insiemi. Mentre su Sylvarant questa razza è marchiata da un pregiudizio che la evidenzia come portatrice di catastrofi, causando una forte diffidenza da parte degli esseri umani, su Tethe’alla vengono trattati come cavie da laboratorio o come schiavi, principalmente al fine di effettuare ricerche sugli individui caratterizzati dalla proprietà |utilizzatori di magia|. ⁴⁵

All’inizio della trama, tramite i dialoghi con alcuni co-protagonisti, il giocatore verrà informato che l’essenza vitale del pianeta è in procinto di consumarsi definitivamente, a causa dei “desiani (デザイアン, *dizaian*)”, un gruppo di mezzelfi che consumano grandi quantità di *mana* al fine di condurre esperimenti su cavie umane. Attraverso i simulacri forniti dal gioco, l’utente dovrà esplorare Sylvarant, accompagnando l’incaricata di salvare il mondo, denominata la “Prescelta”, nel “viaggio della rigenerazione del mondo (世界再生の旅, *sekai saisei no tabi*)”, una sorta di pellegrinaggio legato alla religione del mondo, nota come “chiesa di Martel (マーテル教会, *Māteru no Kyōkai*)”, che ha come obiettivo la restaurazione del *mana* e la sconfitta dei desiani. Il rituale per la salvezza del mondo prevede di visitare dei luoghi di culto denominati “sigilli (封印, *fūin*)”, disposti in modo circolare nel mondo. Il giocatore dovrà visitarli uno ad uno, partendo da quello più vicino al luogo di inizio gioco, fino a giungere al sigillo finale, collocato al centro della mappa del mondo,

⁴² RABIA. “Citing the Medieval...”, pp.134-138.

⁴³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ *Ibidem*.

chiamato “torre della salvezza (救いの塔, *sukui no tō*)”, descritta come il simbolo dell’inizio della rigenerazione del pianeta, dove il rituale verrà concluso e il mondo sarà salvato. Basandoci sulla reinterpretazione del “cerchio magico” di Huizinga proposta da Walter, il gioco potrebbe essere visto come una struttura ludica principalmente ritualistica, che obbliga il giocatore a compiere determinati rituali, al fine di riuscire a raggiungere l’obiettivo prefissato dalla trama e completarlo.⁴⁶ Considerando che certi luoghi presenti nel videogioco hanno delle determinate caratteristiche che li relazionano e li differenziano da altri, l’elaborato utilizzerà la terminologia correlata alle “proprietà”, esaminata da Maietti, così da considerare gli spazi sacri da esplorare come possessori dell’elemento “strutturalmente necessario” |sigillo|. ⁴⁷ Tale caratteristica comporta la presenza di nemici da affrontare assieme a una prova da superare, al fine di raggiungere l’altare dove la Prescelta dovrà offrire una preghiera.⁴⁸ Ogni volta che un rituale verrà concluso, il personaggio avente come proprietà “essenziale” l’essere una |Prescelta|, inizierà a perdere la propria umanità, al fine di trasformarsi in angelo. Al termine del pellegrinaggio, Colette otterrà la proprietà “croma di processo” |angelo|, perdendo inizialmente il bisogno di nutrirsi, poi la necessità di dormire, il tatto e, infine, le proprie emozioni e la memoria. In compenso guadagnerà delle abilità, da impiegare in combattimento, denominate “arti angeliche (天使技, *tenshi waza*)”.⁴⁹ Quest’ultime variano in base alla natura offensiva o curativa e hanno come particolarità il bisogno di recitare una formula prima del loro utilizzo. Tale pratica può essere interpretata come una sorta di preghiera rivolta alle divinità, così da potere utilizzare il loro potere durante gli scontri. Tra queste arti ne è presente una, in particolare, chiamata “sacrificio (リヴァヴィウサー, *rivaviusā*)”,⁵⁰ che prevede di offrire la vita del personaggio che ha utilizzato questa arte, al fine di ripristinare l’energia vitale dei propri compagni e causare danni ai nemici.⁵¹ Questa abilità la si può affiancare al ruolo “messianico” dei protagonisti studiato da Thomas. Secondo lo studioso un personaggio rivestito di tale carica mostrerà delle doti impeccabili, per esempio un immenso altruismo che lo spingerà a sacrificarsi per risolvere una situazione estrema. In questo caso, se usata come ultima risorsa, l’arte “sacrificio”, può salvare un gruppo di combattenti che rischia di venire completamente sconfitto.⁵²

⁴⁶ WALTER, “Silent Hill and Fatal Frame...”, p.90.

⁴⁷ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

⁴⁸ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.142.

⁴⁹ Essendo una carica che in *Tales of Symphonia* viene concessa unicamente ad alcuni individui scelti tra coloro che hanno in comune la proprietà “S-necessaria” |umano|, il termine “Prescelta” verrà considerato “essenziale”.

⁵⁰ Nella versione rilasciata in Italia, questa arte è stata tradotta come “sacrificio”.

⁵¹ Tale abilità non consuma completamente la vita del personaggio, ma lo rende inutilizzabile in battaglia. Sarà possibile ripristinare la sua salute dopo o durante la battaglia, tramite l’ausilio di appositi strumenti, chiamati “bottiglie della vita (ライフボトル *raifu botoru*)”.

⁵² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.131-132.

Considerando i luoghi di culto come elementi contenuti all'interno di un sottoinsieme caratterizzato dalla proprietà "strutturalmente necessaria" |sigillo|, ogni singola struttura può differenziarsi in base alla proprietà "essenziale" legata all'elemento a cui appartengono (|fuoco|, |acqua|, |vento| e |luce|), comportando la variazione dei tipi di nemici che li abitano e, di conseguenza, influenzando le strategie che il giocatore impiegherà nei vari combattimenti. Una volta giunto alla "torre della salvezza", il giocatore scoprirà che la struttura non è altro che uno strumento utilizzato per drenare il *mana* da uno dei due mondi e riversarlo nell'altro. Inoltre, verrà rivelato che il "viaggio della rigenerazione del mondo" è un rituale presente anche su Tethe'alla ma, poiché questo pianeta è in uno stato di prosperità, non è necessario ricorrere a tale pratica. Nella seconda metà del gioco, il giocatore dovrà comunque visitare le località appartenenti alla tradizione religiosa del mondo prospero che, nonostante posseggano le stesse caratteristiche dei "sigilli" di Sylvarant (es. presenza di un altare, creature ostili e enigmi da risolvere), vengono chiamati "templi (神殿, *shinden*)". Come nel caso del mondo in declino, a ogni struttura viene assegnato un elemento (|terra|, |fulmine|, |ghiaccio| e |oscurità|).

In ognuno dei luoghi di culto di entrambi i mondi, è presente un'entità composta interamente da *mana*, definita da tutti i personaggi presenti nel videogioco come "spirito". Queste figure, oltre a rappresentare elementi e fenomeni naturali, vengono presentate come una delle due cause per cui Sylvarant e Tethe'alla sono separati. Altra ragione è l'utilizzo, da parte dell'antagonista finale, di un utensile chiamato "spada eterna (エターナルソード, *etaanarusōdo*), utilizzata per dividere in due il pianeta originale. Questo strumento è stato forgiato dallo spirito "Origin (オリジン, *orijin*)", rappresentato come un essere dalla forma umana con quattro braccia, che brandisce due spade e due lance. L'interazione con gli spiriti può avvenire unicamente tramite l'ausilio di un simulacro avente come proprietà essenziale la classe |evocatore|. Possedendo questo attributo, il giocatore potrà comunicare con l'essenza spiritica, nel tentativo di stipulare un patto e, nel caso di riuscita, il personaggio evocatore sarà in grado di richiamare l'entità di *mana* durante le fasi di battaglia. Durante la seconda metà della trama, i protagonisti dovranno visitare una seconda volta sia i sigilli di Sylvarant sia i templi di Tethe'alla, al fine di arruolare lo spirito presente in ogni luogo di culto, oltre che a scindere il patto effettuato con Mithos al momento della scissione dei due mondi. Una volta completata questa missione, dovranno interpellare Origin, al fine di ottenere la "spada eterna". Considerando che si tratta di uno strumento che soltanto il protagonista principale può decidere se impugnare o meno, verrà considerato come una proprietà "accidentale". L'utensile garantirà al possessore sia l'abilità di controllare il flusso di *mana* sia il potere di unificare i due mondi.

4. I protagonisti

Per poter esplorare il mondo di gioco, l'utente avrà a disposizione un insieme di simulacri che rappresenterà il gruppo composto da protagonista principale e co-protagonisti. Basando la seguente analisi sullo studio di Maietti, si considererà *Tales of Symphonia* come un testo videoludico con “simulacro molteplice”, poiché il giocatore avrà la possibilità di cambiare il proprio simulacro, selezionando in ogni momento un membro del gruppo dei protagonisti.⁵³ Inoltre, la struttura narrativa si può affiancare alla definizione dello studioso di “ipertesto sincretico narrativo” dove sia il finale del gioco sia il numero di interfacce utilizzabili potranno variare a seconda delle scelte e della *performance* del giocatore. In pratica, durante determinati momenti delle fasi di narrazione, sarà possibile scegliere quale luogo esplorare o quale frase lasciare dire al protagonista e, in base all'opzione selezionata, la storia del gioco cambierà in maniera irreversibile. In altri casi, in base all'esito della battaglia contro un nemico, rilevante ai fini della trama, si assisterà a un'evoluzione della narrazione diversa da quella originale.⁵⁴

In un primo momento i protagonisti avranno come obiettivo il compimento del “viaggio della rigenerazione del mondo” ma, una volta superata la fase iniziale del gioco, scopriranno che il vero scopo del rituale consiste nel creare un involucro in grado di ospitare e contenere lo spirito della “Dea Martel”. A tale fine, tutti gli individui dotati della proprietà “essenziale” [Prescelta] o [Prescelto], sono ritenuti essere gli unici in grado di accogliere tale essenza.⁵⁵ A ogni sigillo essi subiranno la cancellazione del bisogno di nutrirsi, del tatto, della voce e, infine, delle emozioni e memoria, perdendo la propria umanità e divenendo così il ricettacolo perfetto per la divinità.

Seguendo i concetti presentati da Alinovi, per potere analizzare il gruppo dei personaggi principali, è necessario ricorrere alla “teoria dei cinque anelli” di John Warden.⁵⁶ Secondo quest'ultimo, il primo punto da considerare è l'organo, o l'individuo, a capo della gerarchia e, nel caso di *Tales of Symphonia*, tale figura è impersonata dal protagonista principale Lloyd Irving (ロイド・アーヴィング, *Roido Aavingu*). La trama del videogioco si focalizzerà principalmente sul suo punto di vista, mostrando la crescita interiore del personaggio: presentato inizialmente come un ragazzo istintivo, quasi incapace di ragionare, che maturerà in un individuo in grado di usare la logica per risolvere le situazioni più anguste. Nelle prime fasi di gioco, verrà rivelato che Lloyd ha perso la madre per colpa di un gruppo di mezzelfi denominati “desiani”, ritenuti responsabili dell'esaurimento

⁵³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.130.

⁵⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.94.

⁵⁵ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

⁵⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.243-245.

del *mana* di Sylvarant. Nonostante in un primo momento, il protagonista mostrerà un profondo odio nei confronti della razza a cui appartiene l'organizzazione antagonista, con il proseguimento della trama tale sentimento muterà, in particolar modo nei confronti degli alleati aventi come proprietà “strutturalmente necessaria” l'essere |mezzelfi|. Particolarità del protagonista sono sia le abilità in battaglia sia l'enorme altruismo che potrebbero rientrare nel concetto di “estetica dell'estremo” presentata da Thomas.⁵⁷ Il secondo punto che Warden suggerisce di analizzare, sono i sistemi essenziali, intesi come elementi che supportano le forze di un'organizzazione. In questo insieme è possibile fare rientrare gli strumenti che permettono ai simulacri di svolgere determinate *performance* sia durante le fasi di battaglia, sia durante le fasi di narrazione. Nel caso studiato da questo elaborato, verranno considerati gli utensili che gli abitanti di entrambi i mondi chiamano “exosfere (エクスフイア, *ekusufia*)”. Un essere vivente dotato della proprietà “croma di sistema” |exosfera| è in grado di sviluppare abilità straordinarie che vanno dall'acquisizione di una forza superiore alla norma, all'eliminazione del processo di invecchiamento del corpo.⁵⁸ Tuttavia, nel caso non venissero prese delle dovute precauzioni, comporteranno la perdita di fame, sonno, tatto, abilità di parlare e capacità di provare emozioni. Inoltre, durante la prima metà del gioco si scoprirà che la rimozione forzata di una sfera comporta il deterioramento immediato del corpo dell'ospite. La contromisura adottata al fine di utilizzare un'exosfera è l'impiego di un manufatto creato dai nani, nominato “castone (要の紋, *kaname no mon*)”. Considerando l'oggetto in questione come una proprietà “croma” (|castone|), se unito all'elemento |exosfera|, sarà possibile sviluppare delle abilità straordinarie senza incorrere negli effetti collaterali.⁵⁹ Il terzo punto analizzato da Warden, viene definito come “infrastrutture” e rappresentano la materializzazione dei sistemi essenziali. Poiché nel videogioco i poteri di questi oggetti vengono dimostrati soltanto quando vengono impiantate nel corpo di una persona, indipendentemente che quest'ultima posseda un castone o meno, si potrebbe considerare come “infrastruttura” ogni personaggio del gruppo equipaggiato con un exosfera. Il quarto “anello” di studio riguarda i membri dell'organizzazione che, in *Tales of Symphonia*, coincide con il quinto punto di analisi, ossia le “forze sul campo”.⁶⁰ In questo caso, vanno presi in considerazione tutti i restanti simulacri che, al fine di poter analizzare le loro caratteristiche, si possono considerare aventi come proprietà “S-necessaria” in comune il termine |protagonisti|. ⁶¹

⁵⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁵⁸ Le exosfere sono oggetti che, anche se equipaggiati, non impediscono il riconoscimento dell'individuo dotato di un simile attributo.

⁵⁹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

⁶⁰ SENG, *The Strategic Merits of Airpower, Journal of the Singapore armed forces*, pp.56-67.

⁶¹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

I primi due individui analizzati sono fratello e sorella, chiamati rispettivamente Genius Sage (ジーニアス・セイジ, *Jiiniasu Seiji*) e Refill Sage (リフィル・セイジ, *Rifiru Seiji*), i quali nomi vennero cambiati rispettivamente “Genis Sage” e “Raine Sage” durante il processo di localizzazione in America e in Europa. Entrambi i personaggi appartengono alla razza dei |mezzelfi| e, grazie alle loro origini, sono in grado di lanciare incantesimi offensivi e curativi. Poiché la loro specie è soggetta a pregiudizi e discriminazioni, hanno deciso di fingersi degli elfi, così da sfuggire alle persecuzioni condotte principalmente dagli esseri umani. Altre caratteristiche che li distinguono sono le |classi| alle quali ognuno di loro appartiene. Il fratello, essendo in grado di invocare elementi atmosferici o naturali tramite la magia, è dotato dell’attributo |mago invocatore|. ⁶² La sorella invece appartiene alla categoria |bardo|, essendo in grado di utilizzare incantesimi volti a rafforzare o curare i propri compagni. ⁶³ A livello narrativo, la funzione di Raine e Genis andrebbe associata a quella di aiutare il protagonista a mantenere la propria risoluzione nei momenti in cui sembra vacillare. ⁶⁴ Altri due protagonisti da presentare sono il mercenario Kratos Aurion (クラトス・アウリオン, *Kuratosu Aurion*) e la combattente Sheena Fujibayashi (藤林 しいな, *Fujibayashi Shiina*). Esaminando questi due individui in base al loro ruolo nella narrazione, è possibile riscontrare in loro la proprietà strutturale di sistema |trasformista| la quale, in base alle argomentazioni di Alinovi, va associata ai personaggi che, nel corso della trama, tendono a cambiare schieramento. ⁶⁵ Sheena, essendo dotata della proprietà “essenziale” |evocatrice|, è in grado di evocare gli spiriti presenti nei luoghi di culto sparsi per Sylvarant e Tethe’alla con cui ha forgiato un patto. Per tale motivo la si può affiancare alla classe |warlock| di *D&D*, specializzata nelle evocazioni. ⁶⁶ Inizialmente presentata come un’assassina inviata dal mondo prospero per eliminare la Prescelta del pianeta in declino, una volta compreso il vero motivo del viaggio della rigenerazione, si unirà al gruppo dei protagonisti. Il contrario avverrà nel caso di Kratos, il quale verrà presentato inizialmente come alleato, per poi rivelarsi essere uno degli antagonisti. Grazie alla sua exosfera, è in grado di lanciare incantesimi sia curativi che offensivi e, assieme alla sua abilità con la spada, rientra nella categoria |paladino|. ⁶⁷ Tuttavia, il ruolo narrativo del mercenario non si limita a quello di |trasformista|. Kratos rientra anche nella categoria |mentore| analizzata da Alinovi, in quanto fornisce sia le basi per combattere a Lloyd sia le indicazioni essenziali

⁶² WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*. Stati Uniti, Wizards of the Coast, 2014 (ed. or. 1974), p.112.

⁶³ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.51.

⁶⁴ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.243.

⁶⁵ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.228.

⁶⁶ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.105.

⁶⁷ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.82.

per permettere al protagonista di compiere la sua missione.⁶⁸ Ulteriori due personaggi sono Presea Combatir (プレセア・コンバティール, *Puresea Konbatiiru*) e Regal Bryant (リーガル・ブライアン, *Riigaru Buraian*). Il secondo appartiene alla classe |monaco| che, sia nell'universo di *D&D* sia in altri giochi di ruolo, è riconosciuto per essere un combattente ascetico e mistico che unisce attacchi fisici ad attacchi considerabili come sovranaturali.⁶⁹ Presea invece, nonostante le dimensioni minute, appartiene alla categoria |barbaro| che le garantisce una grande potenza di attacco e di difesa.⁷⁰ La ragazza ha il ruolo di mostrare al giocatore l'effetto che le exosfere senza castone hanno sugli umani, rallentando il processo di invecchiamento e garantendo una forza sovrumana, al costo di perdere le proprie emozioni e la propria volontà. Regal, invece, si unirà al gruppo al fine di redimere al proprio crimine di avere attentato alla vita della Prescelta, mostrando anche lui di essere investito del ruolo di |trasformista|. Infine, sono da considerare la Prescelta di Sylvarant e il Prescelto di Tethe'alla, rispettivamente Colette Brunel e Zelos Wilder (ゼロス・ワイルダー, *Zerosu Wairudā*). Entrambi sono incaricati di eseguire il viaggio della rigenerazione dei rispettivi mondi, nel caso in cui il flusso di *mana* venisse a mancare, portando il proprio pianeta in declino. Tutti e due possono lanciare incantesimi grazie ad una particolare tipologia di exosfera, chiamata "cristallo di Cruxis (クルシスの輝石, *Kurushisu no kiseki*)", che è stata affidata a loro durante il rito di proclamazione dei Prescelti svolto dall'organizzazione chiamata "Cruxis (クルシス, *Kurushisu*)", incaricata di gestire la divulgazione della tradizione religiosa presente in entrambi i mondi. Una delle differenze tra i due è evidenziata dalle rispettive classi. Mentre il Prescelto di Tethe'alla possiede delle abilità ricollegabili alla categoria |paladino| come il mercenario Kratos, la Prescelta di Sylvarant svilupperà le "arti angeliche" come simbolo del suo avanzamento nella trasformazione in angelo. Il possesso della proprietà "croma di processo" |angelo|, permette alla ragazza di sviluppare delle abilità riconducibili a quelle della classe |chierico| di *D&D*. Quest'ultima ha come caratteristica l'investitura di poteri divini, poiché si tratta di un intermediario tra i mondi dei vivi, dei morti e delle divinità.⁷¹

Il personaggio di Colette Brunel riveste un ruolo simile a quello messianico proposto da Thomas. Nonostante verso la fine del gioco sarà evidente che tutti i protagonisti, Prescelti compresi, si uniranno al gruppo grazie al carisma di Lloyd Irving, secondo la fede proposta nel gioco, sarà la ragazza a salvare il mondo.⁷² Poiché quest'ultima appartiene alla famiglia conosciuta come

⁶⁸ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.227.

⁶⁹ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.76.

⁷⁰ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.45.

⁷¹ WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del Giocatore*, p.56.

⁷² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.131-132.

“discendenti del *mana* (マナの血族, *mana no ketsuzoku*)”, considerati come gli unici successori della divinità Martel, è considerata da tutto il mondo di Sylvarant come l’unica persona in grado di eseguire il viaggio della rigenerazione. Nella guida di *Tales of Symphonia* viene menzionato che:

Fin da piccola è stata istruita al fine di divenire la “Prescelta”, per tale motivo è a conoscenza del fatto che in circa ottocento anni di storia, nessuna “Prescelta” è riuscita a completare il “viaggio della rigenerazione del mondo”, e che ognuna delle incaricate ha finito per perdere la vita durante tale prova. Tuttavia, senza menzionare tale fatto a nessuno, si è imbarcata in questo viaggio per via dell’aspettativa e della speranza che il mondo ripone in lei.⁷³

Il bisogno estremo di Colette di anteporre sempre chiunque a lei stessa, arrivando a convincersi di volere sacrificare la propria vita per rigenerare il mondo e a non confidarsi con nessuno a riguardo degli effetti collaterali che comporta la trasformazione in angelo, possono rientrare nei canoni di “estetica dell’estremo” analizzati da Thomas. Altra caratteristica estrema è l’enorme fortuna che permette alla Prescelta di venire salvata nelle situazioni di pericolo da agenti esterni (es. l’attivazione, per errore, di una botola in cui cadranno i nemici).⁷⁴ Infine, ulteriore caratteristica che potrebbe essere associata al ruolo messianico proposto dallo studioso, è la morte apparente della ragazza avvenuta in due occasioni, la prima dopo la trasformazione in angelo, seguita successivamente dalla “resurrezione” di Colette, una volta equipaggiata con un castone. La seconda volta si presenta verso fine gioco, quando viene forzata l’inoculazione dello spirito di Martel nel corpo della Prescelta, portando ad una seconda “resurrezione” della ragazza.⁷⁵ Diversamente da lei, Zelos non sopporta di possedere il ruolo di Prescelto, in quanto nel corso del gioco viene dimostrato come i nobili di Tethe’alla abbiano cercato diverse volte di approfittarsi della posizione del ragazzo per ottenere prestigio politico.

⁷³ 生まれながらに神子として育てられた彼女は、過去 800 年もの永きに渡って世界再生に成功した神子がないこと、そして失敗した神子は例外なく命を落としていることを知っていたが、それを口に出すことは一度もなかった。それは、人々の期待の大きさと、神子が自分しかいないことを知っていたため。(REI SUGANO, MASAKI YAJIMA, TETSUYA KAMIGUCHI, HARUO SATŌ, TEJI MIKASA, YŌHEI KŌNŌ, TAIJU YAMAMURA, YOSHINOBU FUNAMOTO, *Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia* [PS2 han Teiruzu obu Shinnfonia kōshiki konpuriito gaido], mia trad., Tōkyō, Namco S.p.A [Kabushiki Gaisha Namuko,], mia trad., 2004, p.11.)

⁷⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition*..., p.129.

⁷⁵ THOMAS, *Drawing on Tradition*..., pp.131-132.

5. Gli antagonisti

Prima di ricorrere alla “teoria dei cinque anelli” al fine di esaminare l’organizzazione che rappresenta l’antagonista principale del videogioco, è opportuno prendere in considerazione un altro elemento, considerato da Alinovi come importante al fine dell’analisi, ossia i rapporti con l’opinione pubblica. Questo punto riguarda le relazioni instaurate tra un gruppo di persone, a prescindere dal numero, e individui esterni a questo insieme, quindi sia i comuni cittadini sia le autorità governative.⁷⁶

Il gruppo analizzato si chiama Cruxis ed è l’ente religioso responsabile della divulgazione della fede nota come “chiesa di Martel” in entrambi i mondi, secondo la quale la Prescelta dovrà compiere il viaggio per rigenerare il mondo diventando un angelo, sconfiggendo i desiani ritenuti responsabili dell’esaurimento del *mana*. Una volta che il gruppo di protagonisti raggiungerà la “torre della salvezza” dopo avere visitato tutti i sigilli, scoprirà che il vero scopo dell’organizzazione è la creazione di un involucro adatto ad accogliere lo spirito della Dea Martel tramite un cristallo di Cruxis. Quest’ultimo, al fine di attivarsi necessita che l’organismo ospitante sia sottoposto a una grande quantità di stress. Per tale motivo, oltre agli enigmi e alle prove da superare presenti in ogni sigillo o tempio, l’ente religioso ha creato una seconda facciata, utilizzata per attaccare i Prescelti durante il pellegrinaggio e per propagare il terrore tra la popolazione del pianeta, ossia i “desiani”. Questo gruppo, composto interamente da individui dotati della proprietà “strutturale di sistema” |mezzelfi|, ha come ulteriore compito il rapimento di esseri umani, per poi confinarli in “campi di lavoro (人間牧場, *ningen bokujō*)” dove li utilizzeranno come organismi ospiti per le exosfere, al fine di coltivarle e studiarle.

I “sistemi essenziali” previsti dalla “teoria dei cinque anelli” di Warden, si possono dividere a seconda che ci si riferisca all’organizzazione incaricata di divulgare la “chiesa di Martel”, o al gruppo armato composto da “mezzelfi” incaricato di causare disordini nel pianeta. Da una parte si hanno i saccheggi effettuati dai desiani nelle città sparse per Sylvarant assieme alle tasse riscosse dagli abitanti per non essere perseguitati, dall’altra vi sono i contributi che i comuni cittadini offrono agli incaricati di promuovere la fede presente nel videogioco. Anche le “infrastrutture” si dividono in base al volto dell’organizzazione: mentre i “campi di lavoro” mostrano un aspetto moderno e tecnologico, dovuto all’enorme quantità di *mana* utilizzato nella loro costruzione e nel loro mantenimento, gli edifici legati alla tradizione religiosa e altri luoghi di culto mostrano un aspetto che potrebbe ricollegarsi al “neomedievalismo” (es. chiese, cattedrali, ostelli e torri medioevali).⁷⁷ Per quanto riguarda i due punti inerenti a “popolazione” e “forze sul campo”, è necessario ricorrere

⁷⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, p.245.

⁷⁷ RABIA, “Citing the Medieval...”, p.135.

alle affermazioni sulle proprietà di Maietti.⁷⁸ Di base, tutti gli individui facenti parte dell'organizzazione hanno come proprietà "S-necessaria" l'essere un |membro di Cruxis|, tuttavia, in base ruolo ricoperto, alcune caratteristiche possono cambiare, inclusa la razza. Infatti, coloro che si occupano delle relazioni con i fedeli e i sostenitori della "chiesa di Martel" sono |umani|, in quanto è necessario un volto che non sia oggetto di pregiudizi. Gli incaricati delle persecuzioni, dei campi di lavoro e degli esperimenti sulle exosfere sono prevalentemente |mezzelfi|. L'unica eccezione è rappresentata da un membro incaricato di accompagnare i Prescelti durante il pellegrinaggio, ossia Kratos Aurion, l'unico |umano| di cui il leader dell'organizzazione riesca a fidarsi. Infine, vi sono gli individui che, grazie all'impiego di un cristallo di Cruxis, hanno ottenuto la proprietà "strutturale di sistema" |angelo|,⁷⁹ venendo caratterizzati dalla presenza di ali sulla schiena assieme a una longevità maggiore rispetto a quella degli |elfi|. Questa particolarità viene sfruttata per dare più credibilità al rito che annuncia l'inizio del viaggio della rigenerazione del mondo.⁸⁰

Ultimo punto previsto dalla teoria dei cinque anelli è la *leadership* che, in questo caso, viene ricoperta da un unico individuo posto a capo dell'organizzazione. Il nome del leader carismatico di Cruxis è Mithos Yggdrasil (ミトス・ユグドラシル, *Mitosu Yugudorashiru*) e come proprietà "strutturale di sistema" ha sia quella legata alla razza dei |mezzelfi| sia quella riconosciuta come |angelo|. ⁸¹ Egli è il responsabile della divulgazione del "mito" su cui si basa la "chiesa di Martel". Secondo il racconto creato da Mithos, quest'ultimo si sacrificò al fine di porre fine alla "Grande guerra di Kharlan (カーラン大戦)", un conflitto che avvenne prima della divisione del mondo. Fingendo la propria morte, poté gestire sia l'organizzazione incaricata della divulgazione della fede sia i desiani incaricati di perseguire gli esseri umani. La religione creata dall'antagonista finale prevedeva se stesso, dipingendosi come "eroe" e la Dea Martel come figure spirituali ma, poiché egli apparteneva alla razza dei mezzelfi, bollata dalla popolazione globale come portatrice di catastrofi, decise di omettere questo dato così da garantire la completa diffusione del credo senza alcun problema. Tramite dei filmati non interattivi presenti nelle fasi finali della trama, il giocatore comprenderà che la vera identità del protagonista della leggenda è la stessa della persona a capo di Cruxis, solamente negli ultimi momenti di gioco. Grazie all'enorme quantità di mana contenuta nel suo corpo, Mithos è riuscito a vivere più a lungo di qualunque altro mezzelfo, sviluppando la capacità di alternare la forma del proprio corpo, invecchiando o ringiovanendo a seconda del proprio volere.

⁷⁸ SENG, *The Strategic Merits of Airpower, Journal of the Singapore armed forces*, pp.56-67.

⁷⁹ Poiché durante lo svolgimento della trama non viene mostrato né il processo di "trasformazione" in |angelo| dei nemici né il loro aspetto prima di tale evento, l'elaborato considererà tale proprietà come "strutturale di sistema".

⁸⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

⁸¹ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

Tramite dialoghi con *NPC* e filmati non interattivi che compariranno durante l'evoluzione della trama, si scoprirà che l'antagonista strinse un patto con tutti gli spiriti elementali, compreso lo spirito Origin, con il quale forgiò una spada in grado di dividere il pianeta a metà, denominata "spada eterna". Così facendo, i due mondi poterono sostenersi con la limitata quantità di mana rimasta. Verrà rivelato che Kratos Aurion era presente al momento della separazione dei due pianeti e, come prova della fiducia che Mithos provava nei suoi confronti, gli venne affidato il sigillo che avrebbe rilasciato il potere di Origin a costo della vita dell'individuo contenitore. La longevità e la forza del mercenario sono dovute all'exosfera da lui posseduta che, verso fine gioco, si rivelerà essere un "cristallo di Cruxis", dotandolo quindi della proprietà |angelo|. Nei dialoghi presenti negli ultimi momenti di gioco, l'utente scoprirà che la Dea Martel e la sorella di Mithos, uccisa per mano di un essere umano, sono in realtà la stessa persona. Al momento della morte, lo spirito della parente si depositò all'interno del "seme incantato", generatore dell'energia vitale del mondo. Una volta scoperto ciò, Mithos fondò l'organizzazione Cruxis ponendosi come obiettivo principale la creazione di un involucro in grado di accogliere lo spirito della sorella. Instaurando la fede della "chiesa di Martel", venne ideato un sistema di selezione dei corpi tramite il viaggio della rigenerazione del mondo, al termine del quale il soggetto portatore del cristallo sarebbe divenuto il ricettacolo della divinità. Il fine ultimo dell'antagonista, oltre alla resurrezione della Dea, è la distruzione di tutte le specie che popolano i due pianeti, così da creare un mondo di soli esseri privi di emozioni, e non generare ulteriori discriminazioni.

Analizzando questo personaggio tramite i concetti presentati da Alinovi inerente al ruolo che i personaggi interpretano nella trama, è possibile dotarlo della proprietà "strutturale di sistema" |ombra|. ⁸² In pratica, durante il gioco verrà evidenziato più volte, sia dai personaggi protagonisti sia dagli *NPC*, come Lloyd abbia molti lati in comune con quello che era Mithos prima della morte di Martel, tra i quali il desiderio di creare un mondo dove non vi siano più discriminazioni. Se da un lato il protagonista si pone questo obiettivo per via della sua indole altruista e perché ha potuto osservare le persecuzioni subite dai suoi amici mezzelfi, dalla parte dell'antagonista si ha un passato segnato dal pregiudizio nei confronti della sua razza mostrato da chiunque incontrasse. Queste due tipologie di esperienze hanno portato entrambi i personaggi a scegliere due approcci diversi per perseguire la loro missione. Mentre Lloyd desidera raggiungere il proprio traguardo correggendo le persone che popolano entrambi i mondi, Mithos ha deciso di distruggere la vita nel mondo attuale, per poi ripopolarlo con individui ritenuti degni da lui, privi di volontà e succubi delle exosfere, così da non generare più discriminazioni. In questo caso si può notare una tematica rientrante nel concetto di "estetica dell'estremo" analizzato da Thomas, ovvero il tema dell'Apocalisse. Nel videogioco in

⁸² ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.228, 245.

esame, l'antagonista finale intende eliminare la realtà attuale per instaurarne una nuova, popolata da persone idonee ai suoi canoni. Tuttavia, mentre lo studioso segnala come questo evento venga utilizzato per esaltare il ruolo messianico del gruppo di protagonisti, spesso concludendosi con il sacrificio di questi ultimi, nel caso di *Tales of Symphonia* ciò non avviene, poiché un altro degli obiettivi di Lloyd è quello di riuscire a risolvere una situazione estrema senza sacrificare nessuno.⁸³ Per tale motivo, il protagonista cercherà di trovare un sistema per evitare di togliere la vita pure a Mithos, offrendogli la possibilità di redimersi, cercando di correggere insieme gli errori del mondo attuale ma, giudicando se stesso come irrecuperabile, l'antagonista rifiuterà tale offerta, perdendo la vita.

Analizzando sia il gruppo dei protagonisti sia quello degli antagonisti tramite la “teoria dei cinque anelli” suggerita da Alinovi, assieme allo studio della dottrina e di come un'organizzazione si ponga nell'interazione con la popolazione di un luogo, è possibile accomunare la struttura di entrambi i gruppi a quella di “culto” analizzata da Thomas, poiché in entrambi gli schieramenti è presente un leader carismatico seguito da delle persone nel tentativo di perseguire un obiettivo in comune. Solo che, mentre da un lato si ha un'organizzazione intenta a distruggere la società presente nel mondo virtuale per crearne una nuova, dall'altro è presente un gruppo intento a salvare la situazione attuale correggendola.⁸⁴

⁸³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.70-71

⁸⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.128.

Capitolo 3

1. La “Chiesa di Martel”

La “chiesa di Martel” è la religione presente sia su Sylvarant sia su Tethe'alla, diffusa dall'organizzazione antagonista Cruxis. Questa tradizione religiosa, si basa su una leggenda diffusa dalla stessa, presentata durante i primi momenti di gioco:

Molto tempo fa, c'era un albero gigantesco: la fonte del mana. Ma una guerra fece appassire l'albero, che morì. La sua assenza venne colmata con il sacrificio di un eroe. Affranta da questa perdita, la dea scomparve nei cieli. Lasciò però agli angeli questo editto: “Svegliatemi, poiché il mio sonno condurrà alla fine del mondo”. Gli angeli generarono allora la Prescelta. La quale si diresse alla torre che si ergeva fino ai cieli.¹

È possibile riscontrare una similitudine tra il racconto che rappresenta le fondamenta della fede presente in *Tales of Symphonia* e la definizione di “mito” di Thomas. Il racconto è ambientato in una situazione estrema, rappresentata dall'esaurimento dell'energia vitale del pianeta causato dalla “grande guerra di Kahrlan”, un conflitto nato dal bisogno di contendersi il *mana* rilasciato dalla fonte chiamata “grande albero Kahrlan”. In queste circostanze, l'eroe Mithos, mosso dal suo altruismo, sacrificò la sua vita, così da impedire che l'albero gigante appassisse, portando alla fine della vita sul pianeta.² Secondo la leggenda tramandata dalla “chiesa di Martel”, tale evento spinse la Dea a cadere in un sonno profondo, dal quale si sarebbe svegliata solamente dopo il completamento del “viaggio della rigenerazione del mondo” compiuto dai Prescelti. Questa fede si è diffusa grazie al senso di sconforto e al bisogno di avere un barlume di speranza provati dalla popolazione del mondo in declino, perseguitata da entità malefiche denominate dal gioco “desiani”. In questo modo è stato possibile aumentare il numero di fedeli, convincendoli che l'unico modo per salvarsi risiede nel rituale previsto dal credo che avrebbe come obiettivo la trasformazione in angelo degli individui dotati della carica di “*miko* (神子)” e il conseguente risveglio della divinità, comportando così il ripristino del *mana*.

Seguendo la trama del videogioco, la cerimonia per la ricezione dell'oracolo (神託, *shintaku*) avverrà nella struttura religiosa denominata “Tempio di Martel (マーテル教会聖堂, *Maateru kyōkaiseidō*)”, dove la Prescelta riceverà il “cristallo di Cruxis” da parte di un angelo, materializzatosi dopo che Colette avrà offerto una preghiera davanti all'altare. Una volta concluso il rituale, l'essere

¹ Introduzione del gioco, *Tales of Symphonia*, Namco Tales Studio Ltd./Namco Ltd, 2003

² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

angelico comunicherà alla ragazza di recarsi nei quattro luoghi di culto chiamati “sigilli”, così da avanzare nella sua trasformazione in angelo e rigenerare il *mana* del mondo. Ogni rito è preceduto da una prova e, una volta superata, la *miko* perderà una parte della sua umanità, ottenendo un’“arte angelica” come prova della sua metamorfosi. In base alle informazioni rinvenute da dialoghi con *NPC* e filmati non interattivi, il giocatore noterà che il “viaggio della rigenerazione del mondo” consiste in una sorta di pellegrinaggio avente come tragitto lo stesso compiuto dall’eroe Mithos, al fine di stringere dei patti con gli spiri presenti nei sigilli. L’utente, anziché interagire con l’entità spirituale, si limiterà a offrire una preghiera, così da aprire il sigillo presente in ogni luogo di culto previsto dal rituale. Inoltre, studiando la mappa del gioco è possibile notare che il percorso, imposto dagli insegnamenti della “chiesa di Martel”, finisce per portare i protagonisti a compiere un percorso circolare attorno all’edificio nominato “torre della salvezza”, ovvero la meta finale del rito, dove si completerà la trasformazione in angelo. Durante lo svolgimento della trama, il giocatore scoprirà che gli individui in grado di ottenere la proprietà “essenziale” |Prescelti| sono membri di una dinastia nota come “discendenti del *mana*”. Infine, verrà rivelato come il capo di Cruxis, Mithos Yddgrasil, sia riuscito a dirigere i matrimoni tra gli abitanti dei due mondi, al fine di creare degli individui in possesso di una grande affinità con lo spirito della Dea Marthel, così da creare il contenitore perfetto per la divinità.

Poiché uno degli insegnamenti della fede del videogioco paragona la vita di una persona a un viaggio, tutti i suoi credenti sono invitati a viaggiare, almeno una volta nella loro vita e, solitamente, tutti finiscono per visitare le stesse mete previste dal “viaggio della rigenerazione del mondo”. Tale assunzione viene confermata dalla presenza di fedeli nei luoghi di culto dove sono situati i sigilli ma, a causa del pericolo rappresentato dalle creature che abitano al loro interno, non possono entrarvi per offrire una preghiera. Solo i prescelti potranno entrare dentro le strutture presenti nei siti sacri, una volta equipaggiati con un “anello dello stregone (ソーサラーリング, *sōsaraaringu*), un oggetto in grado di lanciare incantesimi, variabili in base a dei dispositivi presenti nei vari livelli previsti dalla trama, essenziale al fine di sottoporsi alle prove. Al fine di potere accogliere e intrattenere i vari pellegrini intenti a proseguire nel pellegrinaggio, questi luoghi di culto sono divenuti delle vere e proprie mete turistiche. Un esempio è il sito sacro che nel gioco è chiamato “geyser di Thoda (ソダ間欠泉 *Soda Kanketsusen*)”, contenente il |sigillo dell’acqua (水の封印, *mizu no fūin*)| e trasformato in località termale per i turisti intenti a seguire il percorso del “viaggio della rigenerazione del mondo”.³ Altra meta prevista dal percorso è la città “Asgard (アスカード, *Asukaato*)”, luogo dove

³ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

viene celebrato un rituale per placare un essere presentato come lo “spirito del vento (風の精霊, *kaze no seirei*)”. Il rituale consiste in una specie di danza condotta da una ragazza che nel gioco viene denominata “danzatrice (巫女, *miko*)”, la quale, oltre a compiere la coreografia, volgendo le proprie preghiere rispetto a quattro punti disegnati su una sorta di altare di pietra, offrirà la propria vita in sacrificio alla creatura. Tuttavia, i protagonisti sostituiranno l’addetta al rituale con uno dei membri femminili presenti nel gruppo, scatenando la collera dell’essere spirituale che, una volta sconfitto, si rivelerà essere un impostore.

L’organizzazione incaricata di divulgare la fede della “chiesa di Martel”, dispone di diverse infrastrutture presenti in entrambi i mondi. A seconda del luogo si possono classificare in quattro tipologie: chiese o cattedrali presenti nelle città e nei villaggi; ostelli sparsi nella mappa dove il giocatore potrà fare riposare i propri simulacri, ripristinando le energie perse durante le fasi di combattimento; i sigilli dove i prescelti dovranno affrontare delle prove; la sede principale di Cruxis, ossia la “torre della salvezza”, simbolo dell’inizio del rituale del “viaggio della rigenerazione del mondo”. Mentre le prime tre categorie mostrano degli aspetti che potrebbero ricollegarsi al Medioevo dell’immaginario collettivo europeo, il quarto tipo di edificio mostra un aspetto più tecnologico, simile ai “campi di lavoro” costruiti dai desiani. A differenza di Sylvarant, l’ente che si occupa della divulgazione della fede in Tethe’alla è dotato di una struttura gerarchica piramidale e prevede come vertice un individuo investito della carica di “Papa (教皇, *kyōkō*)” simile alla principale figura spirituale della religione cristiana, sia per le funzioni svolte da quest’ultimo sia per il tipo di indumenti indossati. Durante la parte del gioco incentrata nel mondo prosperoso, il giocatore avrà modo di osservare l’influenza che il potere clericale può esercitare nelle decisioni politiche del paese, scoprendo come le leggi di persecuzione dei mezzelfi siano state stabilite dalla figura spirituale principale della “chiesa di Martel” di Tethe’alla. Altro aspetto che può rimandare al Medioevo legato all’immaginario collettivo, è la presenza di un corpo d’armi messi a disposizione del “Papa”, utilizzato per inseguire e arrestare il gruppo di protagonisti bollato come un pericolo per il pianeta.

2. La *miko* nel videogioco e la *miko* nella realtà

Gli unici individui in grado di salvare il proprio mondo, secondo la “chiesa di Martel”, sono le persone aventi come proprietà “essenziale” la carica di |Prescelti (神子, *miko*)| e nel corso della trama saranno interpretati dai due personaggi Colette Brunel e Zelos Wilder. Questi ultimi fungeranno

da intermediari tra il mondo umano e il mondo divino, popolato da angeli e, una volta compiuto il rituale di iniziazione, dovranno incamminarsi nel “viaggio della rigenerazione del mondo”. Per ogni luogo di culto, dovranno svolgere una prova per poi offrire una preghiera di fronte all’altare situato nel punto più remoto di ogni struttura. Tutte le volte che un rituale sarà concluso, verrà interpellato un essere angelico che farà avanzare il Prescelto nella sua trasformazione in angelo, così risvegliare la Dea Martel e rigenerare il *mana* del proprio mondo. Tuttavia, a ogni prova superata, la persona identificata come “*miko*” perderà una parte della sua umanità, a partire dal bisogno di nutrirsi, passando a quello di dormire, poi il tatto e, infine, sia la capacità di provare emozioni e i ricordi della propria vita. Nella parte finale di *Tales of Symphonia*, la co-protagonista Colette verrà posseduta dallo spirito della divinità, così che quest’ultima possa comunicare con l’antagonista finale, nella speranza di convincerlo a non continuare il suo progetto di distruggere i due pianeti.

Analizzando le caratteristiche dei personaggi aventi come caratteristica l’essere un [Prescelto], è possibile notare degli elementi riconducibili alla figura che in Giappone viene riconosciuta come “*miko* (巫女, sacerdotessa)”. Per spiegare questo concetto, è essenziale riprendere le nozioni riguardanti lo studio di elementi religiosi presenti nei prodotti video ludici fornite da Rabia. Egli sostiene che, al fine di ricreare determinate componenti narrative, viene effettuata una fase di documentazione inerente ad un preciso settore, selezionando elementi facilmente rintracciabili nell’immaginario collettivo.⁴ Lo studioso associa questa pratica al concetto di “neomedievalismo” fornito da Umberto Eco, secondo il quale, al fine di strutturare la trama di un prodotto ludico ambientato in un contesto medioevale, è necessario usufruire di elementi riconosciuti dal pubblico come “risalenti al Medioevo” sfruttandoli per esprimere tematiche attuali in cui gli spettatori riescano a identificarsi.⁵ Nel videogioco analizzato è stata usata una metodologia simile, così da ricercare e unire determinate immagini o stereotipi collegabili ad alcune tradizioni religiose presenti nel mondo reale.⁶

Una volta stabilito quale approccio potrebbe essere stato usato per ricreare la figura della *miko*, occorre domandarsi in quale modo essa appaia nell’immaginario collettivo. Lisa Kuly presenta questa figura come un individuo incaricato di svolgere determinati rituali religiosi, generalmente associata con l’immagine dello sciamano.⁷ Prima di procedere allo studio di questa tipologia di sacerdotessa, è necessario analizzare quello che il pensiero comune identifica come “sciamanesimo”. Birgit

⁴ RABIA, “Citing the Medieval...”, p.135.

⁵ ECO, *Travels in Hyperreality*, pp.61-72.

⁶ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.16.

⁷ Lisa KULY, *Locating Transcendence in Japanese Minzoku Geinō: Yamabushi and Miko Kagura*, in *Ethnologies*, 25, 1, 2003, pp.198-199.

Staemmler, riprendendo gli studi sul tema, spiega che questo termine, originariamente riguardante gli specialisti religiosi siberiani, viene usato per indicare un insieme eterogeneo di praticanti religiosi provenienti da varie parti del mondo. La studiosa evidenzia la sperimentazione, da parte di questi individui, di una serie di “stati alterati di coscienza (編成意識状態, *hensei isshiki joutai*)”, attraverso la quale si presume riescano sia a compiere una sorta di viaggio nel mondo degli spiriti sia a venire posseduti da un’entità spirituale.⁸ Analizzando la presenza di simili *medium* in Giappone, assieme alle loro pratiche ascetiche, Carmen Blacker sostiene che:

Such is the special complex of powers by which the shaman is usually defined. He is thus a gifted person of a distinctive kind. He is at once a cosmic traveller, a healer, a master of spirits, a psychopomp, an oracular mouthpiece. These various powers, however, are combined and organised round the central faculty of trance; of so altering his consciousness at will that he can communicate directly with the inhabitants of the supernatural world. We shall see in the following chapters that the medium and the ascetic in Japan can on this definition justifiably be called shamans.⁹

Per quanto riguarda la figura degli sciamani presente in Giappone, nello studio di Yusuke Hama è presente un quadro simile alle definizioni di Staemmler. Lo studioso evidenzia che i praticanti dello sciamanesimo, una volta entrati in contatto con uno spirito o una divinità, sperimentano uno stato di trance interpretato come una “possessione”, attraverso la quale riescono a dare una voce all’entità spirituale. L’impiego di questi “stati alterati di coscienza” viene indicato da Hama come una sorta di dialogo usato per comunicare con gli antenati, praticare la divinazione e avere un effetto “curativo (治療, *chiryō*)” nei confronti di disturbi fisici e mentali.¹⁰ Lo studioso pone come caso di studio di attività riconducibili alle pratiche sciamaniche in Giappone le *yuta* (ユタ) di Okinawa, delle figure religiose che dimostrano delle caratteristiche affini a quelle degli sciamani. Esse sono prevalentemente delle donne di età medio alta che, sia a causa di disturbi fisici e mentali sperimentati durante l’infanzia sia di drammi individuali o familiari, si sono dimostrate idonee a investire tale carica religiosa e, indipendentemente dalla loro volontà, vengono iniziate alle pratiche ascetiche per

⁸ Brigit STAEMMLER, “Shaping Shamanism Online: Patterns of Authority in Wikipedia”, in Erica Baffelli Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, pp. 150-158.

⁹ CARMEN BLACKER, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, Taylor & Francis e-Library, 2005, p.8.

¹⁰ Yusuke HAMA, *Da fardelli a risorse: La moltitudine dei giudizi sulle yuta [Ashikase kara shigen he: yuta hyouka no juusousei]*, in *Bollettino della Cyber University [Saibaa Daigaku kiyou]*, vol.3, Fukuoka, 2010, pp.69-70.

diventare *yuta*.¹¹ Stando a Susan Sered, il sistema di iniziazione viene supervisionato da coloro che ricoprono la carica religiosa da più tempo. Oltre alle pratiche di divinazione, ulteriori mansioni riguardano il contatto con lo spirito dei defunti così che i familiari possano comunicarvi o, in altri casi, di quietare delle entità spirituali che causano malessere ai clienti della sciamana.¹² Staemmler evidenzia che una figura simile è rintracciabile nel nord del Giappone. Queste sciamane cieche denominate *itako* (イタコ), offrendo volontariamente il proprio corpo come contenitore, fungono da mezzo per proferire le parole provenienti da familiari deceduti.¹³

Per quanto riguarda la ricreazione della figura della *miko* nel pensiero comune, Kuly ha rilevato che, attualmente, sono previste due immagini della sacerdotessa: da una parte viene mostrata un'incaricata di vendere *souvenir* e *omikuji* (おみくじ, biglietti contenenti predizioni divine) o di svolgere altre mansioni all'interno dei santuari *shintō*.¹⁴ Dall'altra si hanno le rappresentazioni di questo individuo nelle arti performative conosciute come 民族芸能 (*minzoku geinō*, arti folkloristiche) che, secondo la studiosa, hanno contribuito a formare il personaggio riconosciuto come *miko* dall'immaginario collettivo.¹⁵ In questo caso, le sciamane sono rappresentate in quattro modi. Il primo viene identificato nel contesto familiare dove, una volta ereditata la vocazione da un parente, il soggetto fungerà da intermediario tra la divinità protettrice del nucleo familiare e i suoi membri. Anche la seconda tipologia viene identificata come una forma di eredità tramandata in varie generazioni ma, diversamente dalla prima, può avvenire un contatto diretto tra l'essere divino e la futura sacerdotessa, la quale diventerà il tramite tra la divinità protettrice del santuario e coloro che lo abitano. La terza categoria di *miko* viaggia per tutto il paese, eseguendo premonizioni, atti di necromanzia e curando i malati. La quarta e ultima tipologia sostiene di discendere dalla Dea *Ame no Uzume* (天宇受売命). Quest'ultima operatrice rituale offre il proprio corpo come contenitore, così da potere dare voce alla divinità o allo spirito di un defunto.¹⁶ Al fine di richiamare l'entità spirituale, la sciamana compie una serie di movimenti simili ad una danza, denominata “*miko mai* (巫女舞)” o “*miko kagura* (巫女神楽), eseguita in un designato spazio sacro.¹⁷

¹¹ HAMA, *Da fardelli a risorse*, p.68.

¹² Susan SERED, *Symbolic Illnesses, Real Handprints, and Other Bodies Marks: Autobiographies of Okinawan Priestesses and Shamans*, in *Ethos*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc., 25, 4, 1997, p.411.

¹³ STAEMMLER, “Shaping Shamanism Online...”, p. 152.

¹⁴ Per maggiori informazioni a riguardo delle attività delle *miko* condotte all'interno dei santuari, la studiosa Lisa Kuly suggerisce di leggere “SMYERS, Karen A., *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1999”. (Lisa KULY, *Locating Transcendence in Japanese Minzoku Geinō: Yamabushi and Miko Kagura*, in *Ethnologies*, 25, 1, 2003, p.201).

¹⁵ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, pp.200-201.

¹⁶ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

¹⁷ *Ibidem*.

Ulteriore punto esaminato da Kuly è l'importanza data alla figura della *miko* fino a prima del periodo Kamakura (鎌倉時代 *Kamakura-jidai*, 1185-1333). L'immagine della sacerdotessa era dotata di grande importanza, solitamente associata alla classe regnante e a santuari importanti, come Ise e Kumano.¹⁸ Oltre alle funzioni religiose, il suo giudizio era ritenuto fondamentale anche nelle decisioni politiche. Come sostiene la studiosa Barbara Ruch:

From early on, shamanism was a part of the daily life of Japanese on all levels. The statesman Fujiwara no Kaneie (929-990), for instance, would not make a move without consulting the *uchifushi no miko* [Shaman who falls into a trance] attached to the Kamo shrine in Kyoto.¹⁹

Nel caso del videogioco, per quanto riguarda l'autorità che gli individui riconosciuti come *miko* hanno sia nei confronti dei comuni cittadini sia verso gli enti governativi, la guida del *videogame* indica che:

quella del Prescelto è un'esistenza colma di venerazione, poiché è considerato essere il discendente della Dea Martel che mantiene la prosperità. Egli ha una grande influenza sia nei confronti della chiesa sia nei confronti della famiglia reale.²⁰

Nonostante in entrambi i mondi le figure spirituali al centro della venerazione della popolazione sono i Prescelti, la gestione della fede e dei rituali è lasciata in mano a Cruxis. Mentre su Sylvarant non è chiaro quale tipo di gerarchia sia presente tra i membri umani del culto, su Tethe'alla è presente una struttura piramidale con a capo una specie di "Papa". Oltre ciò, gli indumenti indossati dalle autorità clericali presenti in *Tales of Symphonia* potrebbero vagamente ricordare gli usi e i costumi dell'Europa medievale.²¹ Invece, per quanto riguarda l'autorità e l'influenza che i Prescelti hanno nei confronti delle sfere che amministrano la politica del paese, si può pensare che

¹⁸ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, pp.198-199.

¹⁹ BARBARA RUCH, *The Other Side of Culture in Medieval Japan*, in *The Cambridge History of Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 4, 1990, p.523.

²⁰ 繁栄を支えるマーテル女神の血族である神子とされるため、周囲から祭り上げられる存在だ。王家や教会に対しても大きな影響力を持つ。(REI SUGANO, MASAKI YAJIMA, TETSUYA KAMIGUCHI, HARUO SATŌ, TEIJI MIKASA, YŌHEI KŌNŌ, TAIJU YAMAMURA, YOSHINOBU FUNAMOTO, *Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia* [PS2 han Teiruzu obu Shinnfonia kōshiki konpuriito gaido], mia trad., Tōkyō, Namco S.p.A [Kabushiki Gaisha Namuko,], mia trad., 2004, p.16.)

²¹ Seguendo le affermazioni di Rabia, si potrebbe concludere che, al fine di ideare le ambientazioni e i costumi di determinati NPC, compresi i membri "umani" di Cruxis, i produttori si siano ispirati alla figura del Medioevo presente nell'immaginario collettivo europeo. (Gregory RABIA, "Citing the Medieval: Using Religion as World-building Infrastructure in fantasy MMORPGS", in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.135).

gli autori si siano ispirati alla figura della *miko* precedente al decimo secolo. Un esempio proposto da Kuly è la la regina e sciamana Himiko, vissuta durante il periodo Yayoi (弥生時代 *Yayoi jidai*, 300 a.C.-250 d.C.).²²

La studiosa fa presente che nell'immaginario collettivo, specie nelle rappresentazioni teatrali, la *miko* viene generalmente associata alla pratica dello sciamanesimo, in particolare nel teatro *nō* (能), una corrente artistica nata nel quattordicesimo secolo. Tra le opere che prevedono l'impiego del ruolo della sciamana, la studiosa menziona *Aoi no Ue* (葵上, n.d.), ideata dal maestro del *nō*, Zeami Motokiyo.²³ Blacker indica come uno dei personaggi di quest'opera, Teruhi, venga presentato come una sacerdotessa che funge da contenitore per un'entità spirituale, così che quest'ultima possa comunicare con il mondo dei vivi in una lingua comprensibile.²⁴ Questa ricreazione della figura della *miko* viene riproposta in varie forme di rappresentazione della cultura giapponese e, secondo Staemmler, anche negli attuali prodotti culturali di intrattenimento:

Today shamanism is omnipresent, for example, in the anthropological, neo-pagan and pop-culture world, such as manga and anime or role-playing games.²⁵

La studiosa indica come esempi sia il *manga* del maestro Hiroyuki Takei, *Shaman King* (シヤーマンキング, *Shāman Kingu*, 2003-2006), sia il videogioco menzionato nel Capitolo 2, *War of Warcraft*.²⁶

Altro punto da analizzare è l'appartenenza di entrambi i soggetti (*miko* del *videogame* e *miko* della realtà) a una famiglia legata a una divinità. Nel caso di Colette e Zelos, il nucleo familiare è composto da individui dotati di una notevole affinità con il *mana* emesso dalla Dea Marthel, rendendoli dei promettenti contenitori per lo spirito della divinità. Va precisato che, indipendentemente che uno dei due mondi del gioco sia in una condizione di “declino” o di “prosperità”, gli individui facenti parte di questa dinastia, dovranno comunque ricoprire tale carica, nell'eventualità che vi sia bisogno di effettuare il “viaggio della rigenerazione del mondo”. Il rito di iniziazione a cui il giocatore assiste nei primi momenti di gioco, che coincide con l'inizio del pellegrinaggio, comporta la ricezione di un utensile chiamato “cristallo di Cruxis”, necessario per

²² KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, pp.198-199.

²³ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.199.

²⁴ BLACKER, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, p.4.

²⁵ BRIGIT STAEMMLER, “Shaping Shamanism Online: Patterns of Authority in Wikipedia”, in Erica Baffelli, Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, p. 151.

²⁶ STAEMMLER, “Shaping Shamanism Online...”, p. 151.

garantire la trasformazione in angelo del personaggio. Per quanto riguarda i casi delle *miko* analizzati da Kuly, la carica non viene necessariamente tramandata per via ereditaria, ma possono avvenire dei casi in cui un individuo sviluppi un forte sentimento di vocazione, spingendolo a iniziarsi alle pratiche ascetiche per conseguire la carica religiosa.²⁷ In altri casi, stando a Blacker, solitamente il contatto con un essere spirituale viene preceduto da disturbi di varia natura. Queste specie di “sintomi” andrebbero visti come una sorta di chiamata da parte dello spirito, intento a concedere al futuro sciamano un dono sovranaturale. L’interazione che precede l’entrata nella sfera dello “sciamanesimo”, avviene tramite una visione sperimentata dall’individuo, tramite la quale essere spirituale diventerà il guardiano e la guida della persona contattata, alla quale sarà ordinato di abbandonare la propria vita quotidiana per dedicarsi alle pratiche sciamaniche. I malesseri che hanno accompagnato questa chiamata, cesseranno al momento dell’iniziazione.²⁸ Quindi, in base alle analisi riportate inerenti alle fasi di iniziazione al ruolo di sciamano e al ruolo di *miko*, si possono indicare due situazioni. La prima, indicata da Kuly, prevede un passaggio di carica generazionale all’interno di famiglie di sacerdoti, a prescindere dalla volontà della novizia.²⁹ La seconda tipologia analizzata da Blacker, prevede che l’individuo indicato come futuro praticante della tradizione sciamanica, presenti dei disturbi sia fisici sia mentali, che possono andare da dolori a isteria.³⁰ Tali malesseri indicano l’imminente contatto con una divinità, che solitamente appare come una visione o nel sogno, dove l’essere divino ordina alla persona di svolgere determinati compiti, i quali prevalentemente prevedono di doversi sottoporre a pratiche ascetiche o di recarsi in determinati luoghi di culto.³¹ Sered indica come il rifiuto di seguire la volontà della manifestazione divina comporta la continuazione o il peggioramento dei malanni e, in alcuni casi, la comparsa di simili sintomi nel corpo di persone vicine all’individuo contattato.³²

In *Tales of Symphonia*, i Prescelti ottengono tale carica per via ereditaria, a prescindere dalla volontà dell’individuo, come verrà fatto notare da Zelos Wielder una volta che il giocatore sarà giunto nel mondo di Tethe’alla. Fin dalla nascita vengono istruiti sia a riguardo dei rituali da compiere una volta iniziato il “viaggio della rigenerazione del mondo” sia a riguardo della storia della “dinastia del *mana*” e del proprio mondo. Tuttavia, il contatto con un essere celeste avviene soltanto all’inizio del

²⁷ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

²⁸ Carmen BLACKER, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, Taylor & Francis e-Library, 2005, p.6.

²⁹ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

³⁰ Blacker fa presente che ulteriori segni di un contatto divino possono essere osservati anche in persone vicine all’individuo contattato dalla divinità (es. il figlio). (Carmen BLACKER, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, Taylor & Francis e-Library, 2005, p.145).

³¹ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.146.

³² SERED, *Symbolic Illnesses...*, p.413-415.

pellegrinaggio, senza che il Prescelto o la Prescelta presenti dei “sintomi”, come avverrebbe nei casi della vita reale presentati dagli studi elencati in precedenza. Una volta offerta la prima preghiera apparirà un angelo; nel caso di Colette Brunel questa entità si presenterà come Remiel (レミエル, *Remieru*) che successivamente si rivelerà essere un membro di Cruxis dotato della proprietà “strutturale di sistema” |angelo|. Quest’ultimo si presenterà come custode, guida e vero “padre” della Prescelta di Sylvarant, indicandole il percorso da seguire al fine di rigenerare il *mana* del pianeta. Nella vita reale, stando allo studio di Hama, una volta iniziato il cammino ascetico, l’individuo avrà la sensazione di morire e rinascere in un nuovo corpo, facendo così sparire i propri malesseri, denominati “巫病 (*fubyō*)”. Nel caso del videogioco, dopo la ricezione dell’oracolo la *miko* inizierà a presentare dei segni di una malattia denominata, dal personaggio Raine Sage, come “tossicosi angelica (天使疾患, *Tenshi Shikkan*)”, iniziando così a perdere elementi legati alla sua umanità.³³

Ulteriore punto da prendere in analisi è la possessione da parte di una divinità. In *Tales of Symphonia* il giocatore assisterà a due eventi che potrebbero avvicinarsi a tale fenomeno. Entrambi sono legati allo scopo dell’organizzazione antagonista, ovvero creare un involucro in grado di ospitare lo spirito della Dea Martel, equipaggiando i prescelti con il “cristallo di Cruxis”. Il primo caso si presenterà durante le ultime fasi del gioco: la co-protagonista Colette Brunel verrà posseduta dalla divinità, la quale userà il corpo della ragazza al fine di comunicare con Mithos, l’antagonista finale. La possessione non durerà molto ma in quel breve lasso di tempo l’essere divino affiderà alla Prescelta, resa inconscia durante il contatto, il compito di sconfiggere il capo di Cruxis. Un secondo caso avverrà una volta conclusa la battaglia finale, quando lo spirito di Martel che, per potere vegliare sul nuovo “albero del mondo (世界樹, *sekaiju*)”, la nuova fonte di *mana* nata durante la fine della trama utilizzerà come contenitore il corpo di un androide, presentato come un esperimento fallito per la creazione di un involucro artificiale. Concentrando l’attenzione nel primo caso, in quanto il contatto avviene tra la Dea Martel e un essere umano, si potrebbe paragonare alla figura della *miko* presentata da Blacker. Analizzando rappresentazioni teatrali come la sacerdotessa Teruhi nell’opera *Aoi no Ue*, la studiosa indica che l’immaginario collettivo vede la pratica della possessione come uno stato di *trance*, durante il quale la sciamana lascia che il suo corpo venga controllato dalla divinità, così che quest’ultima possa comunicare con i residenti del mondo dei vivi.³⁴ Tale pratica viene indicata in lingua giapponese come “*kamigakari* (神憑り, possessione divina)”.³⁵ Tale tipologia di stati alterati di coscienza può essere autoindotta o stimolata da un’altra persona, in questo caso un’asceta guida

³³ HAMA, *Da fardelli a risorse*, p.68.

³⁴ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.4.

³⁵ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.147.

l'entità spirituale nel corpo del medium.³⁶ Nel videogioco, il praticante sperimenta una possessione simile, durante la quale il proprio corpo viene posseduto da un'identità spirituale. In entrambi i casi, un asceta guiderà lo spirito della divinità nel corpo dell'individuo che fungerà da *medium*, così che possa comunicare con i residenti del mondo reale.³⁷

Si potrebbe presumere che, al fine di ricreare il personaggio denominato “*miko*” in *Tales of Symphonia*, siano state mescolate le figure che l'immaginario collettivo collega alla sacerdotessa e allo sciamanesimo. Yusuke Hama evidenzia che la figura dello sciamano in Giappone viene assecondata a una persona che sperimenta degli stati alterati di coscienza, i quali vengono interpretati come la possessione dello spirito di un defunto o un'entità divina.³⁸ Blacker specifica che prima di iniziarsi alle pratiche ascetiche, la persona ha un primo contatto con un essere divino che diventerà la guida e il guardiano dell'individuo, spesso affetto da dei “sintomi”, presentati come disturbi di varia natura, che accompagnano o precedono la chiamata vocazionale.³⁹ Il sentimento di vocazione, secondo Kuly, non riguarda solamente la presenza di malesseri. La studiosa indica che spesso, soprattutto nelle rappresentazioni teatrali, la *miko* viene vista come una sacerdotessa che ha ereditato tale ruolo dalla sua famiglia, incaricata di farsi possedere dall'identità spirituale inquieta, così che quest'ultima possa comunicare con il mondo dei vivi.⁴⁰ Nel caso di Colette, è plausibile che gli ideatori abbiano miscelato queste tre visioni che l'immaginario collettivo presente in Giappone ha nei confronti della sciamana.⁴¹

Una seconda tipologia di *miko* verrà presentata durante il “viaggio della rigenerazione del mondo”, quando i protagonisti giungeranno nel villaggio di Asgard, dove è situato il “sigillo del vento (風の封印, *kaze no fūin*)”. Il giocatore verrà informato che lo spirito legato al luogo di culto è adirato e richiede dei sacrifici umani per potersi placare. Il rituale prevede il compimento di una danza sopra una sorta di altare chiamato “piattaforma di pietra (石舞台, *ishi butai*)”,⁴² compiuta da una persona incaricata del ruolo definito “*miko* (巫女)” (nella versione italiana è stato tradotto come “danzatrice”). Stando alle informazioni rinvenute durante il proseguimento della trama, la forma della struttura è stata ideata per ricordare il volo dello spirito del vento verso il cielo e, come prova della sua sacralità, le pietre con cui la pedana è stata costruita sono colme di *mana* che viene rilasciato durante

³⁶ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.4.

³⁷ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, pp.4-5.

³⁸ HAMA, *Da fardelli a risorse*, pp.68-70.

³⁹ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.6.

⁴⁰ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

⁴¹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.15.

⁴² Nella versione localizzata del gioco l'altare viene presentato come “piattaforma”. Tuttavia, nella versione originale viene usato il termine “舞台(*butai*)”, che può essere tradotto anche come il “palcoscenico” di un teatro. Ciò spiegherebbe la funzione di questa struttura, inerente all'esecuzione di una danza per placare l'essere spirituale.

l'esecuzione della danza. Il membro del gruppo, Raine Sage, si offrirà come sostituta della ragazza incaricata di eseguire il rito, al fine di potere indagare sulle ragioni della furia dell'essere celeste.

In questo caso, si possono presumere dei collegamenti con le arti folkloristiche, le quali uniscono sia la dimensione artistica sia quella spirituale. La studiosa Irit Averbuch identifica il “*kagura* (神樂)” come una pratica di origini sciamaniche che prevede una sorta di danza per attirare lo spirito di una divinità.⁴³ Oltre a evidenziare come la componente legata allo sciamanesimo ha continuato a diminuire nel corso dei secoli, salvo per alcune zone del Giappone, facendo spazio a coreografie che simulano degli stati di *trance*, la ricercatrice fa notare che la tradizione religiosa *shintō* evidenzia questo rituale come l'erede della danza compiuta da *Ame no Uzume* descritta nel *Kojiki* e nel *Nihonshoki* (日本書紀, Annali del Giappone, 720 d.C.), al fine di attirare l'attenzione della Dea del sole, *Amaterasu-ō-mi-kami* (天照大御神), rinchiusasi in una grotta.⁴⁴ L'atto compiuto dall'essere divino venne incorporato nei rituali *shintō* e, soprattutto, nel *kagura*, identificato come un “intrattenimento per le divinità” e utilizzato per attirarle così da effettuare il *kamigakari*. Inoltre, Averbuch evidenzia come, nel passato, il termine utilizzato per indicare sia l'atto di placare uno spirito sia per scuoterlo era “*chinkon* (鎮魂)” e, solitamente, era effettuato da una sciamana che veniva posseduta per permettere all'essere divino di lasciare il suo oracolo.⁴⁵ Da queste prime informazioni è possibile notare alcune similitudini con il rito compiuto nella “piattaforma di pietra” situata nel villaggio di Asgard del videogioco *Tales of Symphonia*. Il primo punto è dato dal significato che sia la danza presente nel *videogame* sia l'arte *folkloristica* del *kagura* sono dei rituali impiegati per attirare e intrattenere una divinità. Ulteriore fattore in comune è dato dall'artefice della pratica che in entrambi i casi viene denominato “*miko* (巫女)” e, stando alla studiosa, fino a fine Medioevo tale carica era affidata a persone di sesso femminile.⁴⁶ Blacker fa notare che l'immagine di una ragazza che offre il proprio corpo a un essere divino è presente in diversi racconti che vengono sempre riproposti nell'immaginario collettivo giapponese, soprattutto un caso simile è l'uccisione del serpente a otto teste *Yamata no Orochi* (八岐の大蛇) da parte del Dio delle tempeste e degli uragani *Takehaya Susano'o no Mikoto* (建速須佐之男命) nel *Kojiki* o *Susano'o no Mikoto* (素戔男尊／素戔嗚尊等／須佐乃袁尊) nel *Nihonshoki*.⁴⁷ Si potrebbe quindi riproporre il concetto di Thomas, inerente alla ricreazione di un mito all'interno di un prodotto ludico. In questo caso la situazione

⁴³ Irit AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan: The Choreography of Possession in Kagura Performance*, in *Asian Folklore Studies*, Nanzan University, Nagoya, 57, 2, 1998, p.294.

⁴⁴ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, pp.294-295.

⁴⁵ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, p.295.

⁴⁶ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, p.301.

⁴⁷ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, pp.92-93.

estrema verrebbe data dalla presenza di una creatura in procinto di togliere la vita a un individuo, che ha deciso di sacrificarsi per il bene dei suoi cari ma, grazie alla comparsa del protagonista, l'antagonista verrà sconfitto e la persona in pericolo salvata.⁴⁸

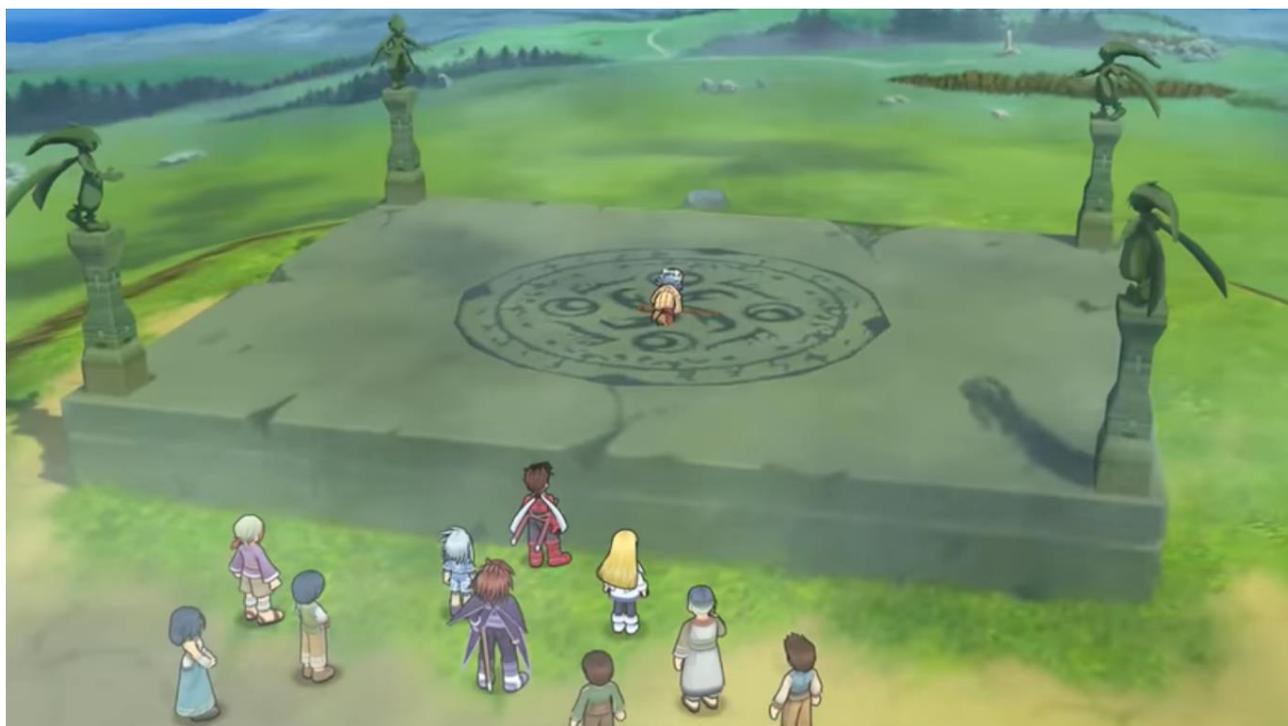


Fig. 1: Piattaforma di pietra di Asgard. (*Tales of Symphonia*, Namco Tales Studio, 2003).

⁴⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.



Fig.2: Svolgimento del rituale. (*Tales of Symphonia*, Namco Tales Studio, 2003).



Fig.3: Conclusione del rituale. (*Tales of Symphonia*, Namco Tales Studio, 2003).

Il rituale avrà inizio una volta che Raine si sarà posizionata al centro della piattaforma di pietra, inchinandosi in direzione del sigillo del vento (Fig.1). Dopo avere reso rispetto allo spirito, la praticante si recherà in determinate zone della pedana, ciascuna corrispondente a un punto cardinale

(seguendo l'ordine nord, ovest, est, sud). Ogni volta che si fermerà, batterà un colpo con la verga al suolo, liberando il *mana* contenuto nella pietra (Fig.2). Dopo avere ripetuto il processo per ognuna delle quattro direzioni, tornerà al centro della struttura per inchinarsi e concludere il rito, richiamando così l'essere spirituale (Fig.3).⁴⁹ Averbuch evidenzia che, come nel mito di *Ame no Uzume* in cui la divinità ha danzato servendosi di alcuni utensili (una specie di botte e uno specchio), anche nel rito *kagura* i praticanti impugnano degli oggetti (採物, *torimono*) usati per attirare la divinità, per poi farla entrare nel corpo della persona che verrà posseduta. La studiosa fa notare che, durante la fase della coreografia che rappresenta la possessione, la persona che agisce sotto la volontà dello spirito indossa una maschera rappresentante lo stato di possessione-trance subito.⁵⁰ Il *kagura* si distingue tradizionalmente in due categorie, la prima è il *mai* (舞), la quale consiste in una danza rotatoria, composta da movimenti circolari, dal ritmo lento ed elegante, la seconda è chiamata *odori* (踊) ed è più veloce ed energetica, caratterizzata da balzi e salti.⁵¹ Tra le tecniche di *kamigakari* più antiche, ne è presente una in cui la sciamana viene accompagnata da un sacerdote, il quale guida lo spirito della divinità nel corpo della *miko*. Durante l'esecuzione, la persona che viene posseduta brandisce un *gohei* (御幣), una bacchetta alla quale sono attaccate delle specie di strisce zigzagate fatte di carta, dei rami di *sakaki* (榊) o del bambù nano (笹, *sasa*) e degli strumenti in grado di produrre un suono per richiamare gli spiriti divini (es. campane). L'individuo incaricato di guidare lo spirito, invece, impugna dei *torimono* dalla forma simile a delle armi (es. archi, spade, lance ecc.), utilizzati per compiere l'esorcismo durante la parte finale della coreografia. Nel passato il rito del *mai* veniva associato alla danza delle *miko* che compivano delle specie di cerchi mentre ondeggiavano a destra e a sinistra fino a cadere nello stato di *trance*, seguito dall'*odori*. Quest'ultima, caratterizzata da salti e balzi, indica il comportamento di un posseduto ma, secondo Averbuch, può anche intendere l'atto dell'esorcismo, rappresentato dal compiere dei passi magici (反閤, *henbai*), volgendosi in cinque direzioni e maneggiando i *torimono*. Nei riti odierni, la forma di danza *odori* è la più presente.⁵² Stando alla studiosa, le nozioni appena fornite, inerenti alla pratica utilizzata dalle sacerdotesse al fine di attirare lo spirito della divinità, rappresentano i punti che compongono la figura del *kagura* secondo l'immaginario collettivo.⁵³ In base alle affermazioni di Thomas, si potrebbe presumere che

⁴⁹ Per maggiori informazioni, consultare il seguente link contenente il video in cui viene mostrato il rituale (min.26:37): <https://www.youtube.com/watch?v=nmCdLKOwqIw&list=PL0LUua0Re7zcUiuE2JTWt2JFTy4AsKh7&index=12&t=1452s>. (ultimo accesso 16-01-2020).

⁵⁰ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, pp.295-296.

⁵¹ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, p.296.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ *Ibidem*.

gli ideatori di *Tales of Symphonia* hanno mischiato la pratica del *mai* e dell'*odori*, al fine di ricreare il rituale che viene tenuto nella piattaforma di pietra di Asgard.⁵⁴ Gli elementi selezionati dalla vita reale e mescolati sono i movimenti lenti ed eleganti, assieme all'atto di volgersi verso le cinque direzioni maneggiando il *torimono* che, a differenza della realtà, dove sono previsti utensili come *gohei*, rami di *sasaki* o oggetti simili ad armi, viene brandita una verga che dovrebbe rappresentare lo spirito del vento (Fig.2).⁵⁵ Inoltre, il rituale previsto in *Tales of Symphonia* si limita ad evocare l'essere spirituale, per poi sacrificarsi a esso, mentre nella vita reale è prevista una fase in cui la *miko* sperimenta degli stati alterati di coscienza o, nelle pratiche odierne, simula la possessione indossando una maschera.⁵⁶ Quindi, è più plausibile sostenere che in questo caso gli sviluppatori del videogioco si siano ispirati sia all'aspetto coreografico sia all'obiettivo del *kagura*. Lisa Kuly indica che l'attuale forma assunta dal rituale consiste in una danza divisa in *mai* e *odori* e, in particolare, la coreografia tenuta dalle *miko* è caratterizzata da movimenti lenti e circolari. Nonostante la studiosa indichi che attualmente la maggioranza dei *miko kagura* sono delle simulazioni di possessione, il concetto di usare questa sequenza di movimenti per attirare una divinità è rimasto invariato, probabilmente perché è un elemento presente anche in testi storici (es. *Kojiki*) e teatrali (es. teatro *nō*) che hanno contribuito a plasmare una certa visione associata alla danza, secondo l'immaginario collettivo.⁵⁷ Si può presumere che nell'episodio di Asgard narrato in *Tales of Symphonia* sia stata effettuata una miscelazione di *mai* e *odori*, mescolando i movimenti lenti della prima con le gesta compiute nella seconda, al fine di attirare l'entità spirituale, come avverrebbe in molti casi presenti nei miti storici (es. *Ame no uzume*) e in rappresentazioni teatrali (es. le opere di Zeami).⁵⁸

Ultimo punto da analizzare, è l'abbigliamento indossato dalla *miko* di Asgard e la *miko* del mondo reale. Lisa Kuly evidenzia che l'immagine più comune della sacerdotessa nella realtà è quella della persona che svolge le proprie mansioni all'interno dei luoghi di culto, mentre indossa dei pantaloni lunghi e larghi di colore rosso (袴, *hakama*), la tunica bianca del *kimono* (着物) e la tradizionale calzatura *tabi* (足袋).⁵⁹ Nel videogioco, invece, si ha un'immagine completamente diversa da quella comune. Il vestito indossato da Raine potrebbe mostrare qualche somiglianza con la figura dello sciamano presente nella maggiore parte dei giochi di ruolo. Secondo lo scrittore e *game designer* Lawrence Schick, sia le abilità della classe sciamanica, sia le caratteristiche somatiche e gli

⁵⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁵⁵ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, p.296.

⁵⁶ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, p.294.

⁵⁷ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

⁵⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁵⁹ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

abbigliamento appartenenti ad essa sono state ideate prendendo ispirazione dall'immaginario collettivo che lo identifica come praticante di una religione animistica.⁶⁰ Considerando tale fattore, assieme all'analisi di Blacker, secondo la quale la prima tipologia di sciamani presente in Giappone, mostrava delle caratteristiche simili a quella presente in Siberia, si potrebbe considerare un richiamo al tipo di indumenti indossati agli abitanti dell'Asia settentrionale.⁶¹ Poiché, secondo la studiosa:

Thus shamanic persons among the North American Indians, for example, or the Australian aborigines, in Indonesia, China, Tibet or Japan, have all been so designated because to a greater or lesser extent they share the peculiar characteristics of the Siberian prototype.⁶²



Fig.4: Modello di Raine mentre indossa l'abito della *miko* (巫女) di Asgard. (*Tales of Symphonia*, Raine Model, in <https://www.models-resource.com/gamecube/talesofsymphonia/model/3091/?source=genre>, 16-01-2020).

⁶⁰ Lawrence SCHICK, *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*, Prometheus Books, New York, 1991, p. 142.

⁶¹ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.83.

⁶² CARMEN BLACKER, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, Taylor & Francis e-Library, 2005, pp.5-6.



Fig.5: Bambola fatta a mano in costume da sciamano. (Costumi nazionali dei popoli della Siberia, in: <https://www.etsy.com/it/listing/699565030/bambola-fatta-a-mano-in-costume-sciamano>, 16-01-2020).

Osservando la bambola raffigurante la rappresentazione degli indumenti dello sciamano siberiano (Fig.5), si può notare una similitudine con l'abito di Raine Sage (Fig.4). Stando allo studio di Blacker, il ruolo degli specchi presenti nel vestito, è sia di fungere da ricettacoli per lo spirito della divinità sia di venire utilizzati dal praticante per potere vedere l'anima di una persona deceduta.⁶³ Tuttavia, nel videogioco non viene specificato se quelli presenti nel cappello della *miko* (Fig.4) sono degli specchi o meno, in quanto l'episodio vissuto dal giocatore servirà per localizzare la posizione del vero "spirito del vento (風の精霊, *kaze no seirei*)", assieme al legame tra l'entità spirituale e l'eroe Mithos. Di conseguenza non sono stati forniti molti dettagli a riguardo dell'abbigliamento indossato dalle "danzatrici".

Il motivo per cui è stato scelto il termine "*miko*" per denominare sia la Prescelta sia la "danzatrice", indipendentemente che i caratteri associati ad ogni figura siano diversi, si può presumere da come esso venga interpretato dall'immaginario collettivo. Kuly indica che quella della sacerdotessa incaricata di effettuare una danza al fine di attirare un'identità spirituale, è una visione che nel pensiero comune si è plasmata principalmente grazie sia ai miti narranti le gesta compiute

⁶³ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, p.83.

dalle figure presenti nel *pantheon* religioso giapponese sia alle arti *folkloristiche*, specie quelle che prevedono la presenza della *miko*.⁶⁴ Nonostante Averbuch abbia specificato che i praticanti di questi riti cambino dividano movimenti in lenti e circolari (*mai*) e in rapidi verso le cinque direzioni, brandendo i *torimono (odori)*, il rito compiuto dalla “danzatrice” in *Tales of Symphonia* mostra una miscelazione di entrambe le tipologie di gesta.⁶⁵ In questo caso, una seconda ipotesi potrebbe essere che: oltre all’atto di ricreare la danza riprendendo alcune gesta previste dal *miko kagura* e *miko mai*, i creatori abbiano optato per una sequenza di movimenti lenti per via del motore grafico del videogioco.⁶⁶ Indipendentemente da questo ultimo dato, l’elaborato intende concentrarsi sul ruolo della “danzatrice”, ossia attirare un essere spirituale o una creatura che, come avviene in certi miti riguardanti il *pantheon* giapponese, verrà sconfitta dai protagonisti.⁶⁷ Per quanto riguarda la figura dei “Prescelti”, si presume sia stata presa come base la figura degli sciamani presente nell’immaginario comune che, secondo Staemmler, è presente in molti prodotti culturali di intrattenimento ludici presenti nella realtà attuale.⁶⁸ In particolare, oltre alla fase di possessione che, in base alle informazioni rinvenute dallo studio di Kuly viene costantemente associata alla figura della *miko*, un’altra caratteristica presente sia nel mondo reale, sia nel videogioco, è l’appartenenza a una famiglia dove questa carica viene tramandata tra le generazioni.⁶⁹ Per tale motivo, si può presumere che nel caso della Prescelta, è stato deciso di usare i caratteri “神子(*miko*)”, contenenti i caratteri di “divinità (神, *mi*)” e “figlia (子, *ko*)”, indicando così la sua discendenza dalla Dea Martel. Mentre, nel caso di Asgard, i creatori del gioco potrebbero avere optato per “巫女 (*miko*), così da indicare l’incaricata di compiere la danza per attirare l’essere spirituale. Invece, per quanto riguarda l’abito usata da quest’ultima, si potrebbe presumere sia stata presa come ispirazione la figura degli sciamani presenti in Siberia che, stando a Schick, viene riproposta molto spesso nei giochi di ruolo.⁷⁰

⁶⁴ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, pp.198-203.

⁶⁵ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, pp.294-301.

⁶⁶ Per maggiori informazioni a riguardo del motore grafico presente in *Tales of Symphonia*, visitare il seguente link: <https://web.archive.org/web/20051125020725/http://www.gamedev.net/reference/articles/article1438.asp> (ultimo accesso 28-01-2020).

⁶⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

⁶⁸ STAEMMLER, *Shaping Shamanism Online: Patterns of Authority in Wikipedia*, p. 151.

⁶⁹ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.198.

⁷⁰ LAWRENCE, *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*, p. 142.

3. Il pellegrinaggio nel gioco e i pellegrinaggi nella vita reale

Il “viaggio della rigenerazione del mondo” prevede di visitare i luoghi di culto collocati attorno alla “torre della salvezza”. In ognuno di essi, la persona avente la carica di *miko* deve offrire una preghiera in modo da risvegliare lo spirito addormentato al suo interno e proseguire nella sua trasformazione in angelo. Fin dalla nascita i Prescelti sono stati istruiti sia a riguardo del rituale e i pericoli comportati da essi, sia a riguardo degli effetti collaterali comportati dalla metamorfosi. Una volta superata la prova del primo luogo, il “sigillo del fuoco (火の封印, *hi no fūin*)”, e avere offerto le proprie preghiere, la Prescelta otterrà l’arte angelica “Piume d’angelo (エンジェル・フェザー *Enjeru Fezā*), risvegliando lo spirito del fuoco “Ifrit (イフリート, *Ifurīto*)”. Ciò comporterà la perdita di una parte della sua umanità, ossia il senso del gusto, inteso come bisogno di nutrirsi e riconoscimento dei sapori. La meta successiva, imposta da Remiel, è il “sigillo dell’acqua”, dove risiede l’essere spirituale dell’acqua “Undine (ウンディーネ, *Undīne*)”, in questo caso, nonostante Colette non riceva alcuna abilità per avere superato la prova, perderà il sonno. La terza destinazione sarà il “sigillo del vento”, dove dimorano le “Sylph (シルフ, *Shirufu*)”, tre entità collegate all’elemento del vento. Sconfitte le custodi del luogo, la Prescelta otterrà l’abilità “Canto Sacro (ホーリーソング, *Hoorīsongu*), perdendo il senso del tatto, inteso come percezione del dolore e delle temperature. Il quarto luogo di culto da visitare sarà la “Torre del *mana* (マナの守護塔, *mana no shugotō*)”,⁷¹ dove risiede lo spirito della luce, “Luna (ルナ *Runa*)”, contenuto nel “sigillo della luce (光の封印, *hikari no fūin*)”. Superata la prova, verrà conferita l’arte “Sacrificio (リヴァヴィウサー, *Rivaviusā*)” al costo della voce della co-protagonista. Il sigillo finale, che segnerà la fine del “viaggio della rigenerazione del mondo” e il completamento della trasformazione in angelo, è la “torre della salvezza”. Questa struttura è posizionata al centro della mappa del mondo, circondata dai quattro sigilli, mentre al suo interno sono contenute le tombe di tutti i Prescelti che hanno fallito nel compiere il pellegrinaggio. In questa occasione verrà rivelato al giocatore che l’ultimo sigillo segnerà la scomparsa della memoria e delle emozioni di Colette. Ulteriore rivelazione sarà il vero volto del viaggio intrapreso, un meccanismo impiegato per cancellare la coscienza e l’umanità della *miko*, rendendo il suo corpo un contenitore per lo spirito della Dea Martel.⁷² L’insegnamento della “chiesa di Martel”, rivelato durante lo sviluppo della trama, è il paragone della vita con un viaggio. Di

⁷¹ Nella versione del gioco localizzata in lingua italiana, il termine viene tradotto come “torre del *mana*”. Letteralmente si potrebbe tradurre come “torre protettrice del *mana*”.

⁷² Quest’ultima informazione è conosciuta soltanto tra le alte sfere gerarchiche dell’organizzazione religiosa Cruxis, sia i comuni membri, sia i fedeli, non ne sono a conoscenza.

conseguenza, tutti coloro che credono in tale fede sono invitati a compiere almeno un viaggio nella vita, che spesso coincide con il percorso intrapreso dal giocatore per compiere il “viaggio della rigenerazione del mondo”. Per tale motivo, negli ambienti esterni alle strutture sacre, o nelle città vicine a esse, è sempre presente un grande numero di turisti o di pellegrini. In molti casi, i luoghi di culto vengono definiti delle mete turistiche, per esempio il “geyser di Thoda”, oltre a essere famoso per il “sigillo dell’acqua”, è visitato da molte persone anche per via degli elementi naturali come il geyser gigante posizionato di fronte all’entrata e per essere una località termale. Altro caso è Asgard, città posizionata vicino al “sigillo del vento”, famosa per la “piattaforma di pietra” costruita in onore dello “spirito del vento” e per le sue grotte ornate da varie pitture. Nel corso del gioco, l’utente scoprirà che anche la “torre del mana” in passato era considerata una meta turistica ma, stando alle informazioni fornite dalla trama: a causa delle continue incursioni di mostri, è stata abbandonata. Durante la fase del gioco svolta in Tethe’alla, il giocatore verrà informato che, nonostante esista il rituale del “viaggio della rigenerazione del mondo”, tale pratica non è stata più utilizzata per un lungo periodo di tempo, per via della situazione di prosperità del pianeta. Inoltre, nonostante l’importanza data alla “chiesa di Martel”, i luoghi di culto del mondo prosperoso, definiti “templi”, non sono considerati delle mete turistiche, ma vengono visti come materiali di ricerca per effettuare esperimenti sugli “spiriti” che risiedono al loro interno. Malgrado non venga spiegato in quale ordine vengano visitati, anche nel secondo pianeta i luoghi di culto sono posizionati attorno alla “torre della salvezza”, mostrando l’appartenenza a elementi diversi da quelli presenti in Sylvarant. In quest’ultimo sono presenti le componenti fuoco, acqua, vento e luce, mentre nell’altro gli elementi sono fulmine, terra, ghiaccio e oscurità.

Prima di procedere all’analisi del pellegrinaggio, così da individuare degli elementi riconducibili a pratiche religiose presenti nella vita reale, occorre ricordare la definizione di giochi “allomitici” fornita da Anthony:

Like science fiction before them, allomythic games postulate new religious landscapes, and go a step further by providing a first-person way to step into these traditions and practice them. Virtual worship can be shallow – healing at an in-game “shrine” is commonplace – but in some titles, players may be forced to go on pilgrimages, engage in religious dialogue, or offer critique or support for the game’s invented faiths.⁷³

⁷³ JASON ANTHONY, “Dreidels to Dante’s Inferno: Toward a Typology of Religious Games”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, p.39.

Secondo al concetto sopra citato, in certi giochi l'utente è costretto a rispettare le tradizioni appartenenti alla cultura ricreata nel mondo virtuale, così da riuscire ad avanzare nella trama. Tra le usanze ricreate, rientra la visita di luoghi sacri, dialoghi con figure spirituali e pratiche legate alle tradizioni religiose che compaiono nello sviluppo della narrazione.⁷⁴ Nel caso di *Tales of Symphonia*, è opportuno ricordare anche il concetto di “cerchio magico” ideato da Huizinga, per potere analizzare il ruolo che componenti come pellegrinaggi e rituali hanno nella stesura della trama di un prodotto videoludico. In pratica, occorre vedere il *videogame* come un terreno da gioco, dove i creatori stabiliscono delle regole necessarie per permettere all'utente sia di esplorare il mondo riprodotto sia di assistere alle vicende dei protagonisti.⁷⁵ Prendendo spunto da come il “cerchio magico” di Huizinga sia stato usato nello studio della saga *Fatal Frame* condotto da Walter, si potrebbe considerare il “viaggio della rigenerazione del mondo” come una norma alla quale il giocatore non può opporsi, necessaria sia per potersi immergere nell'universo ricreato sia per proseguire nella trama.⁷⁶ Assieme ai concetti di giochi “allomitici” e “cerchio magico”, è necessario recuperare anche la nozione di *shūkyō asobi* di Thomas in quanto, sia la ricreazione di rituali e pratiche religiose sia la presenza di strutture architettoniche come chiese o cattedrali, sono precedute da una fase di documentazione riconducibile a elementi che l'immaginario collettivo identifica come “religiosi”.⁷⁷

Al fine di potere identificare il viaggio da intraprendere nel gioco come un “pellegrinaggio”, come primo passo occorre localizzare in che modo questo termine venga visualizzato dal pensiero comune. Questa pratica, secondo Ian Reader, trascende non solo il confine nazionale e culturale, ma anche quello locale e regionale, poiché indica un atto di devozione, volitivo o penitenziale, compiuto recandosi in un luogo dove manifestare la propria devozione, a prescindere che la sua natura sia religiosa o meno. Seguendo questo concetto, lo studioso analizza dei casi di studio come la visita alla tomba di Elvis Presley, compiuta dai suoi sostenitori, o viaggi in luoghi sacri come Gerusalemme per la fede cristiana,⁷⁸ indicando che:

notion of pilgrimage in settings other than the explicitly religious, discussed a variety of activities, from visits to the former homes of famous authors, to visits to the graves of pop stars by their fans, in terms of pilgrimage.⁷⁹

⁷⁴ ANTHONY, “Dreidels to Dante’s Inferno...”, p.39.

⁷⁵ HUIZINGA, *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, p.10.

⁷⁶ WALTER, “Silent Hill and Fatal Frame...”, p.90.

⁷⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.14-16.

⁷⁸ READER, “Introduction”, pp.1-3.

⁷⁹ IAN READER, “Introduction”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.5.

In base a questa nozione, è possibile accomunare i pellegrinaggi alla sfera del turismo, non solo da un punto di vista economico, che prevede simili atti di devozione come delle attrazioni turistiche, ma anche concettuale, in quanto nel periodo in cui il praticante si reca nel luogo di culto fino al suo rientro a casa, avviene un distacco dalla vita reale, durante il quale il soggetto si aliena dal mondo esterno, così da potersi concentrare nella pratica di venerazione, indipendentemente che l'oggetto del sentimento abbia una natura religiosa o meno.⁸⁰ Quindi, Reader sostiene che:

the idea of a journey out of the normal parameters of life, the entry into a different, other, world, the search for something new, the multiple motives of participants, ranging from homage and veneration to the simple impulses of curiosity - are extremely common, if not always universal, denominators of pilgrimage.⁸¹

Tuttavia, lo studioso indica che l'immaginario comune tende ad associare l'atto del pellegrinaggio alla sfera religiosa, concentrando l'attenzione su pratiche ritenute obbligatorie o facoltative, a seconda della tradizione religiosa alla quale appartengono.⁸² In questo ambito, la visione più comune è quella di un pellegrino mentre compie un viaggio nel mondo divino.⁸³ Altro tema a cui queste pratiche vengono associate dai ricercatori è la "morte", la quale viene interpretata in due modi. Nel primo caso, si intendono le tombe o reliquie legate a figure spirituali, appartenenti al passato o a eroi morti in battaglia, che vengono visitate da persone devote. Il secondo caso prevede una visione concettuale del decesso, in quanto si ipotizza che i pellegrini "muoiano" in senso metaforico, così da abbandonare la quotidianità, giungendo in un mondo popolato da altre persone che hanno momentaneamente lasciato la vita quotidiana, immergendosi così nella pratica religiosa.⁸⁴ Un esempio di pellegrinaggio dove i praticanti lasciano momentaneamente il proprio stato sociale e le proprie consuetudini al fine di concentrarsi nell'atto di devozione, è il *Saigoku Sanjūsan-sho* (西国三十三所), un percorso che prevede di visitare trentatré templi buddhisti nella regione del Kansai, volto alla venerazione del *bodhisattva* Kannon (觀音).⁸⁵ Quindi, nonostante ogni atto che prevede un viaggio verso una destinazione precisa, dove potere esprimere il proprio sentimento di venerazione

⁸⁰ READER, "Introduction", p.6.

⁸¹ IAN READER, "Introduction", in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.8.

⁸² READER, "Introduction", p.10.

⁸³ READER, "Introduction", p.13.

⁸⁴ READER, "Introduction", p.17.

⁸⁵ READER, "Introduction", p.18.

verso una figura, corrisponde alla definizione di “pellegrinaggio”, il pensiero comune associa questa pratica quasi unicamente alla sfera religiosa.⁸⁶

Secondo Ian Reader, nell’immaginario collettivo giapponese la figura del pellegrinaggio viene associata principalmente allo *Shikoku henro* (四国遍路), un percorso che prevede la visita degli ottantotto templi buddhisti situati sull’isola dello Shikoku. Solitamente il numero di pellegrini raggiunge l’apice nel corso della primavera, durante la quale i praticanti visitano le varie strutture sacre indossando indumenti di colore bianco e brandendo bastoni con attaccata una campana mentre compiono le pratiche previste dalla tradizione religiosa.⁸⁷ Stando allo studioso, questo percorso esiste da circa un millennio, ma ha iniziato a ottenere popolarità a partire dal diciassettesimo secolo, divenendo un’usanza molto diffusa anche nella società contemporanea. Il livello di notorietà ha permesso allo *Shikoku henro* di venire riconosciuto dai *media* come esempio rappresentativo dei pellegrinaggi, principalmente grazie ai suoi usi e costumi e al fatto di essere una delle zone meno industrializzate del Giappone, venendo dipinto dai prodotti mediatici come eredità culturale e immagine della tradizione giapponese.⁸⁸ A differenza degli insegnamenti di altre religioni che indicano i pellegrinaggi legati a esse come obbligatori, il percorso dello Shikoku è una pratica facoltativa, un atto volontario che non costringe i propri fedeli a percorrerlo. Inoltre, Reader riporta che nonostante sia previsto un ordine numerico da seguire, così da visitare tutti gli ottantotto templi, in modo da trarne beneficio spirituale:

The order, however, is not fixed: the aim of the pilgrimage lies in visiting all the temples, and pilgrims go round in the order and manner that is convenient to them.⁸⁹

Inoltre, per potere massimizzare il beneficio spirituale tratto da questa pratica, i pellegrini si recano al mausoleo che si erge nei pressi del Monte Kōya (高野山, *Kōyasan*), così da potere rendere omaggio alla figura spirituale sulla quale è incentrato il pellegrinaggio, Kōbō Daishi, eroe e santo appartenente alla tradizione buddhista giapponese.⁹⁰ Come spiega Massimo Raveri nel suo studio (2014), il maestro era nato da una famiglia di aristocratici, ma abbandonò tale vita e la carriera studentesca per potere vivere in povertà un’esperienza di ricerca ascetica simile a quella del Buddha.

⁸⁶ READER, “Introduction”, 10-18.

⁸⁷ Ian READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.107.

⁸⁸ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, pp.107-108.

⁸⁹ IAN READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.109.

⁹⁰ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, pp.108-109.

Abbandonando il suo vecchio nome, si autonominò 空海 (*Kūkai*, Oceano del vuoto) e nel 797 scrisse il *Sangōshiki* (三教指歸) allo scopo di chiarire quale sia la via spirituale migliore per avere una prospettiva diversa della propria vita.⁹¹ Nell'804 si recò in Cina per potere approfondire la dottrina del “*Sutra* del loto”, apprendendo il “sanskrito buddhista”.⁹² Grazie al rapporto che instaurò con il maestro della sapienza tantrica, Huiguo, Kūkai riuscì a stabilire la scuola del buddhismo esoterico in Giappone nell'809, nominandola *Shingonshū* (真言宗).⁹³ Per il maestro, i testi tantrici erano la base di filosofie e pratiche ascetiche che costruivano un discorso superiore incentrato nel Buddhismo *Vajrayāna* (Veicolo del Diamante), giudicando altre correnti come appartenenti a un grado inferiore di conoscenza.⁹⁴ Nei primi anni venne considerato sia come una minaccia sia come un'eresia per le scuole buddhiste essoteriche ma, con il passare del tempo, Kūkai si convinse che l'essoterismo poteva essere inglobato nella propria visione di salvezza, accettandone l'ortodossia, usando il proprio insegnamento per reinterpretarla.⁹⁵ Il maestro utilizzò la propria autorità a corte anche per difendere le comunità monastiche di Nara, valorizzandole, ottenendo così il riconoscimento e l'appoggio del mondo monastico. Nell'827 ottenne la carica più alta dell'ufficio imperiale per il culto, riuscendo a presiedere ai riti per lo stato, per l'imperatore e la sua famiglia.⁹⁶ Negli ultimi anni della sua vita, Kūkai si recò nel monte Kōya, dove si era ritirato a meditare diverse volte durante la sua vita, poiché in quella montagna egli vedeva la proiezione unitaria dei due *mandala* esoterici e nel corso dei anni edificò un complesso di templi che ne segnavano la struttura.⁹⁷ Dopo la sua morte, l'imperatore gli conferì il titolo onorifico di “*Kōbō Daishi* (弘法大師, Grande Maestro che propagato la legge)”.⁹⁸

Secondo la tradizione religiosa legata al pellegrinaggio, lo spirito del maestro accompagna e protegge i praticanti durante il loro viaggio che, partendo dal porto di Naruto, segue un percorso circolare attorno all'isola. La pratica prevede che l'ultimo tempio da visitare sia lo stesso dal quale si è partiti.⁹⁹

⁹¹ Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2014, pp.176-177.

⁹² MASSIMO RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2014, pp.176.

⁹³ RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, p.178.

⁹⁴ Per Kūkai la verità comunicata dal Buddha Sākyamuni era accessibile solo con “mezzi adatti” alle menti degli uomini, i quali dovevano decifrare concetti limitati e relativi, con la convinzione che, alla fine del percorso interiore, l'assoluto del vuoto trascendesse ogni comprensione razionale e ogni linguaggio. In pratica, la realtà ultima non poteva essere definita attraverso una forma o un discorso. (Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2014, pp.182-183).

⁹⁵ Kūkai invitava i discepoli a vivere la loro esperienza monastica ispirata ai quattro precetti esoterici, insistendo nel rispetto delle norme antiche, comuni a tutte le scuole buddhiste, in quanto utili per una corretta pratica di vita monastica. (Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2014, pp.182-183).

⁹⁶ RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, pp.211-213.

⁹⁷ RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, pp.215-216.

⁹⁸ RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, p.216.

⁹⁹ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, pp.108-109.

Lo *Shikoku henro* prevede l'esplorazione delle quattro prefetture Tokushima, Kōchi, Ehime e Kagawa e, seguendo la tradizione locale, dovrebbe rappresentare i quattro stadi del viaggio spirituale compiuto dalla figura su cui è incentrato. Seguendo l'ordine numerico previsto dalla pratica: i templi che vanno dal numero uno al ventitrè rappresentano, metaforicamente parlando, il risveglio della mente nella strada per l'illuminazione (発心, *hosshin*); l'insieme che va dal numero ventiquattro al trentanove rappresenta la disciplina spirituale e ascetica (修行, *shugyō*), necessaria per risvegliare la mente; dal numero quaranta al sessantacinque si ha il conseguimento della realizzazione e apertura alla mente di Buddha (菩提, *bodai*); dal numero sessantasei al numero ottantotto si ha l'illuminazione completa e assoluta (涅槃, *nehan*).¹⁰⁰ Tuttavia, Reader fa presente che i pellegrini non seguono il percorso al fine di ottenere l'illuminazione ma, spiritualmente parlando, per essere accompagnati da Kōbō Daishi per tutto il viaggio, avvertendo una relazione individuale con quest'ultimo. Anche nel caso di un gruppo composto da numerose persone, ogni singolo individuo avvertirà un legame diretto con lo spirito del maestro.

Da queste prime informazioni, si può intendere che l'idea di pellegrinaggio secondo l'immaginario collettivo giapponese corrisponde a una sorta di percorso collegato a una figura spirituale appartenente ad una tradizione religiosa. Inoltre, essendo lo *Shikoku henro* al centro dell'attenzione dei canali mediatici presenti in tutto il paese, si può presumere che questa distribuzione di informazioni ha avuto un ruolo fondamentale nell'associazione tra pellegrinaggio e la pratica presente nello Shikoku.¹⁰¹

Il primo punto che questa sezione analizzerà, è il percorso intrapreso sia nel “viaggio della rigenerazione del mondo” sia nello *Shikoku henro*, assieme alla posizione dei luoghi di culto all'interno della mappa di Sylvarant, Tethe'alla e nella regione dello Shikoku.

¹⁰⁰ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.110.

¹⁰¹ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, pp.107-109.

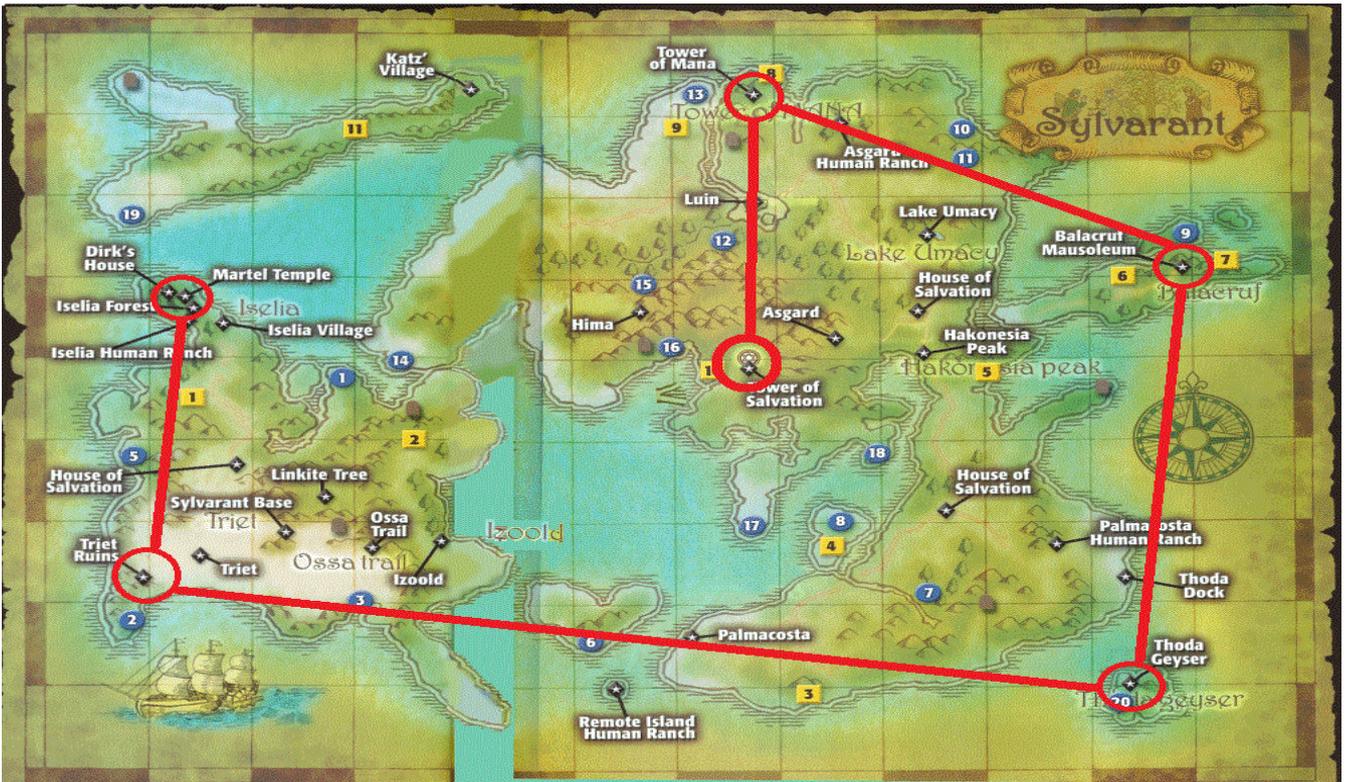


Fig.6: Viaggio della rigenerazione del mondo nella mappa di Sylvarant (*Sylvarant map*, in <http://www.kaoticsilence.com/talesymphonia/sylvarantmap.gif>, 17/01/2020).



Fig.7: Mappa dei templi da visitare durante lo *Shikoku henro*. (Map courtesy of Bob Foulkes, in <https://www.walking-henro.net/>, 17-01-2020)



Fig.8: Posizione dei templi nella mappa di Tethe'alla (*Sylvarant map*, <http://www.kaoticsilence.com/talessymphonia/tetheallamap.gif>, 17/01/2020).

Sia nel videogioco (Fig.6 e Fig.8) sia nella vita reale (Fig.7), il percorso intrapreso dai due pellegrinaggi compie una sorta di circonferenza. Mentre nel caso di Sylvarant, in base alle informazioni ricevute durante la trama si può presumere che la tradizione religiosa prevede come punto di inizio il “tempio di Martel” e come meta finale la “torre della salvezza”, durante lo svolgimento della narrazione su Tethe'alla, non verrà fornita alcuna nozione riguardante quale sia il primo tempio da visitare, lasciando però intendere che la destinazione finale sarà la stessa presente nel mondo in declino. In questo caso, l'ordine con cui si dovranno visitare i templi sarà gestito da elementi narrativi che possono variare da eventi naturali o da *NPC*. Per esempio, il giocatore non potrà visitare immediatamente il “tempio dell'oscurità (闇の神殿, *yami no shinden*), poiché la natura di questo sito sacro non permette a nessun fascio di luce di entrare al suo interno, rendendo impossibile l'esplorazione. Dunque, l'utente dovrà recarsi in un'altra zona prevista dalla trama, dove dovrà svolgere dei compiti al fine di ottenere un oggetto in grado di generare luce in ogni luogo. Secondo Alinovi, la presenza di simili barriere all'interno dei videogiochi sono delle specie di “norme” ideate dai creatori, così da obbligare i protagonisti a seguire un determinato ordine di eventi.¹⁰²

¹⁰² ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, cit., p.252.

A differenza del *videogame*, Reader indica che nello *Shikoku henro* (Fig.7) l'atto di partire dal tempio numero uno e recarsi in tutti gli ottantotto luoghi di culto in successione numerica è considerato più un suggerimento che un obbligo. Tuttavia, i pellegrini sono invitati a concludere il proprio viaggio recandosi nella prima struttura che hanno visitato a inizio pratica.¹⁰³ Lo studioso ha analizzato la metafora legata al pellegrinaggio dello Shikoku, rappresentante le fasi del cammino verso l'illuminazione intrapreso da Kōbō Daishi (risveglio, disciplina, realizzazione e illuminazione).¹⁰⁴ Nel caso del videogioco, invece, la visita e l'apertura di ogni "sigillo" corrisponde a uno stadio della trasformazione in angelo del Prescelto e alla perdita di una parte della propria umanità. Quindi, si può dire che il superamento della prova all'interno del "sigillo del fuoco" situato nelle "rovine di Triet (旧トリエット跡, *kyū Torietto ato*)", corrisponde al "risveglio" di Colette come primo passo della metamorfosi, perdendo il proprio appetito. Aprendo il "sigillo dell'acqua" situato nel "geyser di Thoda", perdendo anche il bisogno di nutrirsi e il senso del gusto, la Prescelta mostrerà la propria autodisciplina. Questa la si può ricollegare al concetto di "estetica dell'estremo", introdotto da Thomas. Secondo lo studioso, un personaggio di un "mito" ricreato all'interno di un prodotto medio culturale di intrattenimento deve mostrare una caratteristica estrema e, nel caso di *Tales of Symphonia*, la ragazza anteporrà la felicità dei membri del gruppo alla sua stessa vita, senza rivelare i cambiamenti del proprio corpo e il significato del viaggio, nascondendo anche il suo dolore e la sua preoccupazione.¹⁰⁵ Il "sigillo del vento" situato nel "mausoleo di Balacruf (バラクラフ王廟, *Barakurafu ōbyō*)", corrisponderà alla perdita dei sensi del tatto e del dolore, avvicinando Colette sempre di più al completamento della metamorfosi. Il "sigillo della luce" comporterà la cancellazione della voce di Colette. Infine, l'ultima preghiera, offerta all'interno della "torre della salvezza", comporterà la completa trasformazione in angelo della Prescelta, eliminando i suoi ricordi e le sue emozioni.

L'elaborato non intende dire che al momento della creazione del "viaggio della rigenerazione del mondo" e la metamorfosi della co-protagonista, i creatori si siano ispirati specificatamente alla pratica dello *Shikoku henro* e alla metafora legata ad esso. Tuttavia, seguendo le analisi fornite da Walter nel suo studio del videogioco *Fatal Frame*, si può presumere che gli sviluppatori abbiano ripreso e alterato delle pratiche e degli insegnamenti legati alla figura delle "tradizioni religiose" presenti nell'immaginario collettivo al fine di ricreare una nuova religione all'interno del videogioco. Di conseguenza, la rappresentazione metaforica del "viaggio verso l'illuminazione" di Kūkai prevista

¹⁰³ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", p.107.

¹⁰⁴ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", p.110.

¹⁰⁵ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

dalla pratica religiosa presente nello Shikoku, potrebbe essere stata rimodellata per dipingere le fasi della trasformazione in angelo di Colette.¹⁰⁶

Nel caso del pellegrinaggio esaminato, Reader evidenzia un concetto a cui viene associata sia la regione sia la pratica e il simbolismo legato a essa: si tratta della “morte”, intesa sia come abbandono della società mondana, per giungere in un altro mondo sia perché l’oggetto della venerazione è una figura spirituale deceduta.¹⁰⁷ Inoltre, uno degli elementi dove si può individuare tale concezione, è il suono della prima sillaba di Shikoku, “*shi* (シ)” che può avere diversi significati, tra i quali il termine “*死* (*shi*, morte)”, per tale motivo la “terra delle quattro provincie (四国, *Shikoku*)” può essere definita come il “paese della morte (*死国*, *Shikoku*).¹⁰⁸ Tale interpretazione è data dal fatto che, nel passato, l’instabilità economica e geografica della zona trasformava un viaggio al suo interno in una sorta di “viaggio in un altro mondo”, distaccato dalla società quotidiana. Stando allo studioso:

Returning from this metaphorical world of the dead, and leaving behind the symbols of death that were worn along the way, thus meant returning, reborn and renewed, to the world of the living.¹⁰⁹

Tale situazione si è protratta fino all’Epoca Meiji (1868-1912). Prima di questo periodo, il viaggio nello Shikoku era considerato molto pericoloso sia per la situazione interna all’isola sia per le condizioni di salute dei pellegrini che, per la maggior parte, erano affetti da malattie gravi e contagiose (es. la lebbra). Questi ultimi si aggrappavano alla credenza che, compiendo il pellegrinaggio nella terra che aveva dato i natali a Kōbō Daishi, avrebbero assistito a un miracolo, guarendo dal proprio malanno.¹¹⁰ Secondo lo studioso, l’immaginario collettivo del Giappone vede lo *Shikoku henro* come l’attraversamento del reame della morte, durante il quale i praticanti o indossano una veste bianca (白衣, *hakue*) o altri indumenti dello stesso colore, poiché:

white represents the colour of death in Japan, and the shirt is tied in the reverse way to traditional Japanese clothing, in the manner normally reserved for corpses.¹¹¹

¹⁰⁶ WALTER, “Silent Hill and Fatal Frame...”, pp.89-91.

¹⁰⁷ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.120.

¹⁰⁸ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.120.

¹⁰⁹ IAN READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.120.

¹¹⁰ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.120.

¹¹¹ IAN READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, p.111.

Lo studioso esamina gli ulteriori elementi che, solitamente, compongono l'abbigliamento dei pellegrini, comprendente un cappello di bambù (菅笠, *sugegasa*), nel quale sono iscritti poemi buddhisti inneggianti l'impermanenza, così da rappresentare metaforicamente una bara. Altro oggetto utilizzato è un bastone (金剛杖, *kongōzue*), il quale rappresenta sia il corpo di Kōbō Daishi sia la "lapide" del praticante. Quest'ultimo dato viene enfatizzato dal fatto che il nome del possessore viene scritto sulla superficie dell'utensile. Assieme alla veste, queste tre componenti simboleggiano la morte e la separazione della persona da questo mondo, mentre la sua relazione con lo spirito di Kūkai è rappresentata dagli ideogrammi presenti sulla veste e sul cappello che significano "viaggiare insieme (同行 二人, *dōgyō ninin*)".¹¹² Molti pellegrini si portano dei foglietti di carta (札, *fuda*), dove sono iscritte frasi che inneggiano a Kōbō Daishi con a fianco spazi vuoti dove scrivere il proprio nome e richieste, desideri, che variano dal beneficio personale a quello di terzi, o petizioni a riguardo di questioni che potrebbero nascere durante il viaggio. Questi biglietti vengono lasciati nelle scatole delle offerte presenti nei luoghi di culto, o scambiati con altri praticanti o donati a coloro che offrono aiuto le persone intenzionate a compiere lo *Shikoku henro*.¹¹³

Secondo Reader e Walter un concetto presente sia nello *Shikoku henro* sia in altri pellegrinaggi, intesi come atti di devozione verso un credo o una figura carismatica deceduta, è la "morte". Questo termine va interpretato in due modi. Il primo riguarda la commemorazione di persone decedute. Il secondo caso affronta un aspetto più metaforico, riguardante il distacco di un individuo dalla società quotidiana, per potersi immergere completamente nella pratica di venerazione.¹¹⁴ Quindi, il prossimo elemento che verrà analizzato nelle righe che seguono sarà il simbolismo legato a questo tema presente nella realtà e nel videogioco. In particolare, verranno presi in considerazione gli indumenti indossati da Colette Brunel e quelli che dovrebbero indossare i pellegrini, secondo la tradizione religiosa del Giappone.

¹¹² READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", pp.111-112.

¹¹³ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", p.110.

¹¹⁴ READER, "Introduction", pp.17-21.



Fig.9: Modello di Colette Brunel. (*Tales of Symphonia*, Colette Brunel, in <https://www.models-resource.com/gamecube//talesofsymphonia/model/3037/?source=genre>, 17-01-2010).

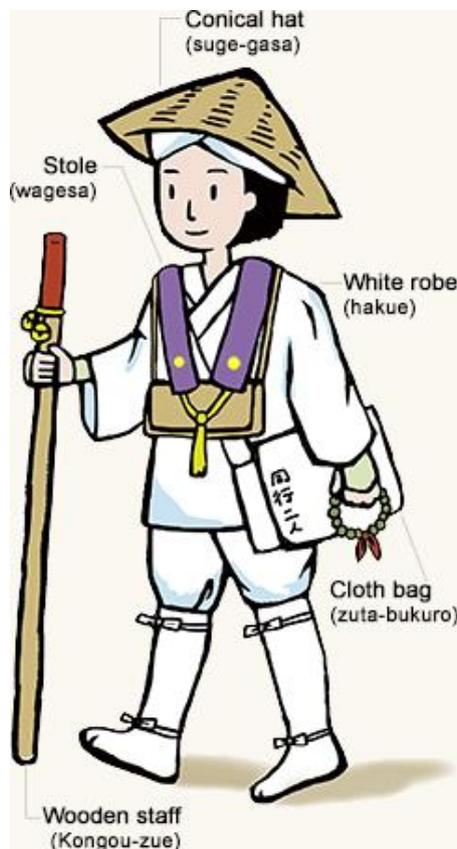


Fig.10: Indumenti indossati dai pellegrini dello *Shikoku henro*. (Pilgrims' attire for Shikoku pilgrimage, in https://japan-magazine.jnto.go.jp/en/1403_pilgrimage.html, 17-01-2020).

È difficile notare una somiglianza tra le due tipologie di abbigliamento, soprattutto considerando che, mentre Colette indossa degli indumenti presumibilmente collegabili alle usanze folkloristiche europee (Fig.9), i pellegrini dello *Shikoku henro* indossano degli abiti ispirati alla tradizione religiosa buddhista.¹¹⁵ La componente su cui l'elaborato intende focalizzarsi è il concetto legato al colore di entrambi i modelli di vestiti. Oltre ad indicare che il bianco viene spesso associato alla morte nell'immaginario collettivo giapponese, Reader evidenzia che gli indumenti indossati dai praticanti del pellegrinaggio simboleggiano lo stato di decesso della persona, poiché quest'ultima compie un viaggio in quello che il pensiero comune riconosce come "reame della morte". Tale simbolismo viene riconosciuto osservando i seguenti elementi: l'*hakue* che viene legato al contrario rispetto agli abbigliamenti tradizionali giapponesi, poiché questo è un trattamento riservato soltanto ai corpi dei morti; il cappello di bambù con iscrizioni buddhiste, simboleggiante la bara dell'individuo; il bastone con iscritto il nome del possessore che dovrebbe rappresentare la propria lapide (Fig.10).¹¹⁶ In *Tales of Symphonia* non è stato ricreato lo stesso tipo di abbigliamento ma, analizzando il ruolo della Prescelta, è possibile riscontrare una similitudine. A prescindere che sia per rigenerare il *mana* del mondo o per fungere da ricettacolo dello spirito della Dea Martel, il ruolo di Colette consiste nel "morire" come essere umano, per poi rinascere come angelo e, secondo il piano di Cruxis, futuro contenitore della divinità. Nonostante nel videogioco non sia presente un simbolismo dettagliato quanto quello presente nello *Shikoku henro*, si potrebbe presumere che i creatori di *Tales of Symphonia* abbiano preso ispirazione dall'associazione tra "bianco" e "morte" dell'immaginario collettivo giapponese per ricreare l'abbigliamento della Prescelta.

Ulteriore elemento da analizzare, sono le origini legate allo *Shikoku henro* e la diffusione della tradizione religiosa di Sylvarant e Tethe'alla. Secondo Reader e Walter, i pellegrinaggi sono nati come un segno di devozione legato a una figura spirituale o a un eroe, protagonista di un mito o di vicende storiche.¹¹⁷ Nel caso della pratica presente nello *Shikoku*, la leggenda ha avuto origine dopo la scomparsa di Kūkai, maestro e fondatore della scuola buddista *Shingon* (真言) nell'anno 835, quando i suoi discepoli iniziarono a propagare la voce che egli non fosse morto, ma fosse entrato in una meditazione eterna (入定, *nyūjō*) presso il monte Kōya, così da svolgere la sua funzione di salvatore dei vivi, attendendo l'arrivo del futuro Buddha Maitreya.¹¹⁸ Nel 921, quando l'Imperatore del Giappone concesse al maestro il titolo "*Kōbō Daishi*", i discepoli che aprirono il mausoleo dove

¹¹⁵ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", p.111.

¹¹⁶ *Ibidem*.

¹¹⁷ READER, "Introduction", p.5.

¹¹⁸ Per maggiori informazioni, consultare: <https://web.archive.org/web/20080701051704/http://www.koyasan.or.jp/english/index.html>. (ultimo accesso 16-01-2020).

era contenuta la salma, così da posizionare al suo fianco una copia dell'editto, notarono che il corpo del defunto, in posizione di meditazione, emanava ancora calore. Di conseguenza, si sparse sia il pensiero che, andando a visitare la tomba di Kūkai una persona sarebbe stata assolta da tutti i suoi peccati sia il desiderio espresso da molti praticanti di venire sepolti nei pressi del luogo di culto, così da potere assistere alla venuta del futuro Buddha assieme al maestro.¹¹⁹ La diffusione di questo mito avvenne grazie a mendicanti e praticanti ascetici che dipingevano Kōbō Daishi come un pellegrino, nelle vesti di un monaco, intento a vagare per il Giappone compiendo miracoli, curando malati, portando benefici ai virtuosi e punendo le persone avidi e malevoli. Quest'immagine ispirò molti asceti a seguire le gesta del maestro, come nel caso dei *Kōya hijiri* (高野聖, monaci del Monte Kōya), intenti a vagare per tutto il paese, venendo visti come delle figure salvifiche. Reader indica che un altro elemento che si ricollega al concetto di "morte" è riportato negli scritti del maestro, dove sono contenuti i luoghi visitati da quest'ultimo: alcuni di questi erano, in precedenza, delle montagne affiancate al reame dei morti (靈山, *reizan*).¹²⁰ Lo *Shikoku henro* iniziò a comparire come tema nella letteratura giapponese negli ultimi anni del periodo Heian (794–1185), per poi diffondersi durante il Muromachi (1338-1573). Durante quest'ultimo, iniziò a formarsi il percorso attorno all'isola, comprendendo i vari luoghi che si diceva fossero stati visitati dal maestro e, verso metà diciassettesimo secolo, vennero pubblicati i primi scritti riguardanti specificatamente il pellegrinaggio; attorno al 1680, vennero fondate le prime due leggende su cui venne fondata la tradizione del pellegrinaggio. La prima prevedeva come protagonista Kūkai stesso, il quale istituì questa pratica nell'815, mentre aveva quarantadue anni, nonostante egli non fosse realmente presente nello Shikoku durante quell'anno. La seconda aveva come personaggio principale Emon Saburō, il quale scacciò da casa sua un monaco errante che chiedeva ospitalità (che si rivelò essere Kōbō Daishi stesso). Ciò comportò la morte dei suoi otto figli e, resosi conto che tale fatto era in realtà la punizione per avere offeso Kūkai, Saburō iniziò a vagare per tutta l'isola venti volte, stabilendo gli ottantotto templi e implorando il perdono del maestro. Quest'ultimo apparve al ventunesimo tentativo, quando l'uomo decise di svolgere il percorso in senso inverso, poco prima della sua morte, perdonandolo e assolvendo i suoi peccati. Da questa leggenda nacque la concezione che, compiendo il pellegrinaggio, sarebbe stato possibile venire assolti, oltre che a diffondere l'usanza di ospitare o soccorrere i pellegrini.¹²¹

¹¹⁹ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", pp.114-115.

¹²⁰ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", pp.115-116.

¹²¹ READER, "Dead to the World: Pilgrims in Shikoku", pp.116-119.

In *Tales of Symphonia*, il “viaggio della rigenerazione del mondo” venne istituito da Mithos Yggdrasil al fine di creare un sistema di selezione di potenziali contenitori dello spirito della sorella, “Marthel Yggdrasil (マーテル・ユグドラシル, *Maateru Yugudorashiru*)”, la quale divenne la figura spirituale nella quale venne incentrata la “chiesa di Martel”. Celandolo la sua vera identità, iniziò a divulgare il nuovo credo tramite i primi Prescelti. Stando alle informazioni che il giocatore riceverà da dialoghi con i personaggi giocabili durante la fase di esplorazione della “torre del *mana*”, la prima *miko* a compiere tale pratica nel mondo di Sylvarant fu una persona di nome Spiritua (スピリチュア, *Supirichua*) che, oltre a compiere con successo il rituale circa ottocento anni prima degli eventi narrati dal videogioco, scrisse un testo chiamato “libro della rigenerazione (再生の書, *saisei no sho*)”, contenente sia le posizioni dei vari sigilli sia gli insegnamenti previsti dalla fede, tra i quali l’invito rivolto ai propri fedeli di compiere un viaggio, almeno una volta nella vita. Tuttavia, una volta che la persona avente la carica di *miko* abitante in Tethe’alla, riuscì a compiere il rituale per rigenerare il *mana*, il pianeta di Spiritua sprofondò nella situazione di declino presentata a inizio gioco. Quest’ultima è presente anche nella mitologia del mondo in prosperità ma, a differenza di Sylvarant, è vista come una sorta di “angelo della morte”, la quale esistenza è sinonimo di catastrofi. Non è stato confermato se entrambe le rappresentazioni riguardino la stessa persona. In questo caso, si potrebbe paragonare l’origine della pratica religiosa presente in *Tales of Symphonia* alle origini di alcuni pellegrinaggi presenti nel mondo reale. A prescindere che nel videogioco sia necessario intraprendere il “viaggio della rigenerazione del mondo” al fine di ripristinare il *mana* di uno dei due pianeti, un elemento che viene mostrato da tutti i fedeli è la devozione verso la Dea Martel e l’eroe Mithos. Queste due figure spirituali sono riconosciute per avere offerto la propria vita al fine di impedire che l’energia vitale si consumasse definitivamente: tale atto è praticamente la base su cui si fonda il pellegrinaggio presente nel videogioco. Anche nel mondo reale sono presenti diversi insegnamenti religiosi che invitano o spingono i fedeli a compiere dei viaggi in segno di devozione verso figure eroiche o spirituali, le quali si sono sacrificate per potere salvare il mondo o comunque per compiere un gesto altruista.¹²² Mentre le tradizioni religiose appartenenti alla realtà indicano i pellegrinaggi basati su divinità o eroi come obbligatori o facoltativi, nel caso del *videogame* i fedeli sono invitati a compiere un viaggio, indipendentemente che sia lo stesso compiuto dai Prescelti o no ma, poiché in Sylvarant la devozione alla Dea Martel è molto sviluppata tra la popolazione, il giocatore noterà un grande numero di credenti sia nelle città situate nelle vicinanze dei luoghi di culto sia all’esterno delle strutture dove sono collocati i sigilli. Oltre al sentimento di devozione che i pellegrini provano nei

¹²² READER, “Introduction”, p.5.

confronti delle figure spirituali su cui sono basati *Shikoku henro* e “viaggio della rigenerazione del mondo”, un altro elemento dove si può focalizzare l’attenzione è il “mito” su cui si basano le pratiche. Reader e Walter indicano che uno degli elementi che fungono da fondamenta per certi pellegrinaggi sono i martiri e gli eroi che si sono sacrificati per un bene superiore.¹²³ Gli studiosi evidenziano che l’immaginario collettivo, riconosce come rappresentante di questi atti di venerazione la pratica che viene compiuta nello *Shikoku*.¹²⁴ Quest’ultima si diffuse venendo accompagnata dal mito che il maestro Kōbō Daishi fosse entrato in uno stato di meditazione eterna sia per attendere la venuta del futuro Buddha Maitreya sia per salvare i vivi, accompagnando ogni pellegrino durante il suo viaggio per gli ottantotto templi.¹²⁵ Questa concezione di pratica religiosa basata su una leggenda è stata ripresa e alterata nel videogioco dove, a differenza della realtà, il “viaggio della rigenerazione del mondo” basa la sua leggenda su due figure, una (Mithos) che ha sacrificato la propria vita per salvare l’esistenza sul pianeta, l’altra (la Dea Martel) che è caduta in un sonno eterno a causa del dolore provato per la morte dell’eroe della leggenda.¹²⁶

4. Cruxis e le nuove religioni

L’organizzazione Cruxis è stata fondata dall’antagonista finale del videogioco, Mithos Yggdrasil, al fine di trovare un individuo ritenuto compatibile con lo spirito della sorella maggiore Martel Yggdrasil. Alterando le vicende vissute da lui e dalla parente, ricreò il mito su cui basare la “chiesa di Martel”. Servendosi delle discriminazioni e persecuzioni condotte dagli esseri umani nei confronti dei mezzelfi, fondò un corpo armato composto da quest’ultimi, i “desiani”, ai quali promise la creazione di un mondo popolato unicamente dai loro simili. Approfittando della situazione di declino presente in uno dei due mondi, iniziarono ad attaccare interi villaggi e deportare i loro abitanti nei campi di lavoro, al fine di coltivare delle exosfere più potenti, tra le quali i “cristalli di Cruxis”. In queste circostanze, Mithos ideò una seconda organizzazione, chiamandola “Cruxis, affidandole il compito di diffondere la “chiesa di Martel” assieme al messaggio di speranza e salvezza legato ad essa. Al fine di facilitare la divulgazione del credo, vennero ingaggiati degli esseri umani così da mostrare un volto verso il quale gli abitanti dei due mondi avrebbero potuto riporre fiducia, senza

¹²³ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.17.

¹²⁴ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.107.

¹²⁵ READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, pp.110-115.

¹²⁶ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.15.

indugiare per via dei pregiudizi verso i mezzelfi. Per potere mischiare il sangue di più individui dotati di affinità con lo spirito della sorella, Mithos iniziò a combinare vari matrimoni, mascherando tale operazione come delle “profezie”. La pratica del pellegrinaggio venne stabilita al fine di fare evolvere la exosfera equipaggiata dalla persona dotata della carica di *miko* e, una volta completato il viaggio, Cruxis avrebbe tentato di collocare lo spirito della Dea Marthel nel corpo dell’individuo. In caso di fallimento, avrebbe ritirato le proprie forze armate dal mondo “salvato grazie al sacrificio dei Prescelti”, per spostarle nel futuro mondo in declino e ripetere il rituale. A seconda delle circostanze presenti nel pianeta, il giocatore assisterà a due tipologie di interazione tra Cruxis e le autorità governative. Essendo Sylvarant in decadenza, è abitato da piccoli villaggi autogovernati, legati tra di loro da piccole relazioni commerciali, presentando quindi una situazione simile al Medioevo dell’immaginario collettivo. In questo caso, l’organizzazione religiosa ha costruito delle piccole chiese in ogni centro abitato, oltre che degli ostelli sparsi nella mappa del pianeta. Non è chiara quale sia struttura delle autorità ecclesiastiche presenti nel mondo in declino. In Tethe’alla, invece, vivendo in una situazione di sviluppo e prosperità, anche gli edifici e l’organizzazione interna di Cruxis hanno subito uno sviluppo, sia sostituendo le cappelle presenti nel primo pianeta visitato con delle cattedrali, sia mostrando una struttura gerarchica piramidale con al vertice un individuo, umano, denominato “Papa”. Quest’ultimo dimostrerà di avere una forte influenza nelle decisioni politiche del paese, secondo solo al “Prescelto”, il quale può prendere ordini soltanto dal monarca che regna su tutto il pianeta.

Quella di un’organizzazione generatrice di una situazione di crisi o di un pericolo mortale al fine di fare proselitismo, è un’immagine molto diffusa nei prodotti mediatici. Thomas indica che, dopo l’attentato condotto da Aum shinrikyō nel 1995, vennero creati diversi prodotti medio ludici volti a fornire delle spiegazioni razionali e comprensibili riguardanti i movimenti religiosi di natura violenta.¹²⁷ Dopo tale episodio i *media* iniziarono a definire “カルト (*karuto*, culto)” le nuove tradizioni religiose, dipinte sia come un insieme di persone violente guidate da una fede che le porta in conflitto con la società diffusa nel mondo, sia come un gruppo guidato da un *leader* carismatico nel tentativo di compiere una determinata missione.¹²⁸ In realtà, Baffelli nel suo studio mostra che fin dal dopo guerra, l’attenzione dei *media* si è concentrata sulle “nuove religioni (新宗教, *shin shūkyō*)”, dotate di un incredibile numero di convertiti, offrendo una speranza di salvezza e sollievo dalla situazione in cui gravava il Giappone dopo il secondo grande conflitto.¹²⁹ Dalle analisi compiute dai

¹²⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.125.

¹²⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.128.

¹²⁹ BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, p.19.

due studiosi, si può dedurre che l'associazione "nuovi movimenti religiosi e culti" continuamente proposta dai media e accentuata da eventi tragici come quello avvenuto nel 1995, ha plasmato la figura di simili organizzazioni nell'immaginario collettivo, divenendo un modello su cui basare i gruppi di personaggi (solitamente gli antagonisti) di molti prodotti mediatici.¹³⁰

Prima di continuare l'analisi inerente alla ricreazione delle nuove religioni secondo il pensiero comune, è opportuno analizzare il concetto di fede secondo la popolazione giapponese, considerata da Baffelli, Reader e Staemmler come una delle cause che hanno contribuito la diffusione dei nuovi movimenti religiosi a livello culturale e mediatico.¹³¹ A livello costituzionale il Giappone è uno stato secolare dove la religione appartiene a una sfera separata da quella politica. La Costituzione del paese, adottata nel 1946, garantisce la libertà individuale per quanto concerne l'affiliazione religiosa e pratiche di venerazione, purché non intervengano all'interno degli affari pubblici o di stato. Tale situazione è ben diversa da quella che è stata in vigore fino al 1945, quando il governo e le istituzioni religiose si sostenevano a vicenda, in circostanze che non prevedevano una chiara differenza tra "religione (宗教, *shūkyō*)" e "cultura (文化, *bunka*)".¹³² È opportuno ricordare, come sostiene Thomas, che certe usanze appartenenti a determinate tradizioni religiose (es. la visita dei santuari durante l'inizio del nuovo anno) vengano identificate dal pensiero comune come delle usanze "tradizionali (伝統的, *dentōteki*)".¹³³ Stando a Baffelli, Reader e Staemmler, il termine *shūkyō*,¹³⁴ è stato introdotto a partire da metà diciannovesimo secolo quando il Giappone iniziò a interagire con il continente americano e quello europeo, per essere usato al fine di indicare l'identità formale di dottrine e organizzazioni identificate come "religiose".¹³⁵ Poiché tale termine è utilizzato prevalentemente in contesti accademici o giuridici, l'opinione pubblica non tende a riconoscere come religioni le tradizioni del Buddismo, *Shintō* e *folklore* e, di conseguenza, non prova un sentimento religioso (宗教心, *shūkyōshin*) nei loro confronti.¹³⁶ Gli studiosi indicano che, attualmente, l'immaginario collettivo è maggiormente incline a identificare come "*shūkyō*" le nuove religioni nate

¹³⁰ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14.

¹³¹ Erica BAFFELLI, Ian READER, Brigit STAEMMLER, "Media and Religion in Japan", in Erica Baffelli, Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, p.7.

¹³² *Ibidem*.

¹³³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.10.

¹³⁴ Il termine *shūkyō* deriva dall'unione degli ideogrammi "宗 (*shū*, setta)" e "教 (*kyō*, insegnamento/dottrina)". Utilizzato prevalentemente in contesti legali come la "legge sulle corporazioni religiose (宗教法人法, *shūkyō hōujinhō*)" o accademici come gli "studi delle religioni (宗教学, *shūkyōgaku*)". (Erica BAFFELLI, Ian READER, Brigit STAEMMLER, "Media and Religion in Japan", in Erica Baffelli, Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, p.8).

¹³⁵ BAFFELLI, READER, STAEMMLER, "Media and Religion in Japan", p.8.

¹³⁶ *Ibidem*.

a partire da metà diciannovesimo secolo. Principalmente perché, a differenza delle tradizioni religiose già presenti in Giappone, mostravano un carattere più “religioso” che “culturale”.¹³⁷

Secondo Reader, dal momento della loro nascita, questi culti si sono sviluppati in un continuo processo di espansione, crescita, declino e rinnovo. Mentre certe organizzazioni hanno raggiunto delle dimensioni notevoli, riuscendo a espandersi anche in altri paesi, sono comunque rimasti diversi culti di medio-piccole dimensioni, guidati da una singola figura spirituale che funge da “guida” nelle pratiche ascetiche.¹³⁸ Stando allo studioso, queste organizzazioni hanno avuto successo perché:

they represent a contrast to the established (*kisei*) religions of Japan, Shinto and Buddhism that have historically formed the mainstream and official religious structure.¹³⁹

Oltre al contrasto dovuto dall’aspetto esteriore delle strutture appartenenti ai nuovi culti (es. edifici moderni) rispetto a quelle tradizionali (es. templi e santuari), Reader sostiene che le nuove religioni devono essere viste come dei rinnovamenti delle antiche tradizioni religiose giapponesi, poiché riprendono vari elementi presenti nello *Shintō*, Buddismo e folklore giapponese. Per esempio, certi nuovi movimenti religiosi danno molta importanza ai propri antenati e agli spiriti dei defunti, enfatizzano la pratica nota come “*genze riyaku* (現世利益, ottenere dei benefici in questo mondo osservando gli insegnamenti del Buddismo)” per ottenere felicità in questa vita e comprendere la sua ultima verità. Assieme a questi concetti vennero unite componenti prese dalle religioni provenienti da altri paesi (es. Cristianesimo), per poi essere trasformate in entità del *pantheon* giapponese.¹⁴⁰ Lo studioso indica che la ragione per cui certe nuove tradizioni religiose siano riuscite a espandersi, aumentando notevolmente il numero di adepti, è data dal contesto storico in cui esse sono nate. I primi nuovi movimenti nacquero grazie alla crisi di identità che il Giappone sperimentò a partire dal passaggio da Epoca Tokugawa (1603-1868) a Meiji, per poi avere il suo culmine dopo il 1945, quando il paese fu devastato dalla guerra, vedendo le sue città ridotte in macerie venire occupate e le usanze legate ai propri credi cadere in disgrazia.¹⁴¹ Baffelli evidenzia come il periodo del dopoguerra venne definito dai *media* come il “*rush hour* delle divinità (神々のラッシュアワー, *kamigami no rashu awā*)”, dovuto alla nascita di numerose nuove religioni, già criticate dai canali di informazione come delle potenziali minacce alla stabilità sociale.¹⁴² Reader indica che, a partire dal

¹³⁷ BAFFELLI, READER, STAEMMLER, “Media and Religion in Japan”, p.10.

¹³⁸ Ian READER, *Religions in Contemporary Japan*, MACMILLAN PRESS LTD, Londra, 1991, p.194.

¹³⁹ IAN READER, *Religions in Contemporary Japan*, MACMILLAN PRESS LTD, Londra, 1991, p.197.

¹⁴⁰ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.197-198.

¹⁴¹ READER, *Religions in Contemporary Japan*, p.195.

¹⁴² BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, p.19.

1980, emerse una seconda ondata di nuovi movimenti religiosi, in preda ad un rapido processo di modernizzazione e internazionalizzazione della società. Queste organizzazioni, chiamate “nuove nuove religioni (新新宗教, *shin shin shūkyō*)”, si focalizzavano in:

express anti-modern and Japanocentric sentiments, focusing on miracles, spirit possession and a view of causation that is rooted very firmly in the Japanese folk tradition.¹⁴³

In una situazione dove le tradizioni religiose non permettevano a tutti di trovar sollievo, principalmente per la difficile comprensione dei loro insegnamenti, le nuove religioni erano riuscite a presentare un messaggio di salvezza accessibile a chiunque. Inoltre, le persone che si sentivano emarginate dalla società trovarono un senso di appartenenza e di comunità all'interno dei nuovi movimenti religiosi. Questi, oltre a offrire semplici pratiche ascetiche per permettere a un individuo di scoprire il significato legato alla propria vita, affidavano a ogni membro un ruolo attivo nella diffusione del proprio credo e durante i rituali, indipendentemente dal fatto che avesse esperienza di sacerdozio o meno.¹⁴⁴ Seguendo le informazioni fornite da Reader, si può ipotizzare che un'altra ragione per cui certe nuove religioni si sono espanse è data dal fatto che molti degli incaricati di fare proselitismo fossero persone comuni, dotate di un'esperienza precedente alla conversione connotata da un vuoto spirituale. In questo modo è possibile per loro tentare di comunicare a un individuo, esterno all'organizzazione, come sia possibile vedere la propria vita con un'ottica diversa, grazie al messaggio e il sentimento spirituale legato al credo a cui si appartiene.¹⁴⁵ Quindi, dall'analisi dello studioso si può dedurre che una prima immagine delle nuove religioni prevede un'organizzazione avente un messaggio comprensibile e accessibile per una popolazione che non nutre un profondo sentimento verso le proprie tradizioni religiose, considerate più vicine al concetto di “*bunka*” che quello di “*shūkyō*”, riuscendo a infondere ai convertiti una sensazione di importanza, dando loro un ruolo attivo nel proselitismo e facendoli sentire parte di una comunità.¹⁴⁶

Nonostante il videogioco non fornisca informazioni inerenti alla situazione spirituale dei due pianeti precedente alla diffusione della “chiesa di Martel”, è comunque possibile trovare una somiglianza tra il sistema di proselitismo dell'organizzazione Cruxis di *Tales of Symphonia* e quello delle nuove religioni nella vita reale presentato da Reader. Principalmente perché in entrambi i casi

¹⁴³ IAN READER, *Religions in Contemporary Japan*, MACMILLAN PRESS LTD, Londra, 1991, p.195.

¹⁴⁴ READER, *Religions in Contemporary Japan*, p.198.

¹⁴⁵ READER, *Religions in Contemporary Japan*, p.203.

¹⁴⁶ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.194-203.

la fede si è diffusa grazie alla situazione di declino presente nel paese.¹⁴⁷ Si può quindi dire che gli sviluppatori del *videogame* si siano ispirati all'immagine di un "culto" volto a diffondere una speranza di salvezza in una situazione di crisi, rappresentata dalla scarsità di *mana*. Un fattore da considerare è anche il sistema di proselitismo usato dai nuovi movimenti religiosi nella realtà e quello usato dall'organizzazione presente nel videogioco. A causa del pregiudizio nei confronti dei mezzelfi, l'organizzazione del videogioco ha impiegato individui [umani], colpiti anche loro dalla crisi del pianeta e dalle persecuzioni dei desiani, in modo da facilitare la diffusione del messaggio di speranza offerto dal movimento religioso.

Reader evidenzia che il pensiero comune ha come immagine delle nuove religioni quella di un'organizzazione con a capo un individuo carismatico ritenuto essere il portavoce e mediatore, in altri casi l'incarnazione, di una divinità causatrice di disastri e disordini, poiché per troppo tempo è stata ignorata dal genere umano. In altri casi la persona al vertice dell'organizzazione sostiene di avere scoperto una verità perenne, precedentemente sconosciuta, la quale può essere appresa unicamente attraverso la sua guida e determinate pratiche ascetiche.¹⁴⁸ Lo studioso riporta che:

The discovery of new truths provides the new religion with a vitalistic dimension, entrusting it with the power to overturn *contemporary* upheavals and ruin: this sense of world renewal (*yonaoshi*) forms an intrinsic part of the mission and message that many new religions bring to the world.¹⁴⁹

In questo modo, il credo offre la possibilità di ottenere dei benefici immediati osservando e seguendo i suoi insegnamenti (*genze riyaku*). Secondo Reader, le "nuove" nuove religioni, invece, tendono ad adottare un approccio più drammatico, compiendo pratiche di identificazione e analisi del male che affligge un individuo, seguite da un confronto con l'entità generatrice di tale disturbo e il suo successivo esorcismo, comportando così una sorta di cura spirituale e intervento miracoloso.¹⁵⁰ Lo studioso indica che uno dei fattori su cui i nuovi credi fanno maggiormente affidamento sono i "miracoli", poiché grazie a questi eventi è possibile affermare sia il potere di una divinità sia la sua natura caritatevole, dimostrata dal suo diretto intervento per aiutare i propri adepti, concedendo loro il potere di compiere atti divini. In questo modo:

¹⁴⁷ READER, *Religions in Contemporary Japan*, p.195.

¹⁴⁸ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.201-203.

¹⁴⁹ IAN READER, *Religions in Contemporary Japan*, MACMILLAN PRESS LTD, Londra, 1991, pp.202-203.

¹⁵⁰ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.203-204.

Miracles affirm a caring deity who is concerned to intervene directly to help individuals; they affirm the direct viability and efficacy of a technique that is accessible to individuals.¹⁵¹

Ponendo come esempio il *manga* scritto da Naoki Urasawa, *20th Century Boys* (20世紀少年 *Nijū seiki shōnen*, 1999-2006), Thomas esamina come molti prodotti mediatici dipingono i “culti” come organizzazioni intente a creare una situazione di crisi (es. propagazione di un gas velenoso mascherato da malattia), dalla quale ci si può salvare solo tramite un gesto “miracoloso” compiuto dallo stesso gruppo, così da fare proselitismo. In questo modo questi ultimi riescono ad affermare la “natura divina” del loro leader e a diffondere maggiormente il proprio credo.¹⁵² Una simile metodologia la si ritrova in *Tales of Symphonia* dove, una volta creata la situazione di crisi dovuta dalla scarsità di *mana* e dalla presenza dei desiani, Cruxis ha dipinto il processo di trasformazione dei Prescelti come una sorta di miracolo essenziale per salvare il mondo. In questo modo l’organizzazione è riuscita ad affermare il suo diretto collegamento con la divinità. Vedendo il successo degli individui legati alla “chiesa di Martel” nell’impresa di salvare il pianeta, la popolazione non poté fare a meno di convertirsi a questa fede e fare affidamento nel “viaggio della rigenerazione del mondo”, nel caso Sylvarant o Tethe’alla fossero ricaduti in una situazione di declino. Come menzionato precedentemente, la prosperità di uno dei due mondi equivale al declino dell’altro, generando così una situazione di dipendenza dal rituale da compiere e garantendo il sostegno della fede nella Dea Martel da parte della popolazione. Ulteriore dato da prendere in considerazione è il concetto di “*yonaoshi* (世直し, ripristino del mondo)”. Secondo Reader, questo pensiero vitalistico è alla base di molti culti, i quali sostengono che sia possibile correggere la situazione di crisi in cui versa la società solo attraverso i loro insegnamenti.¹⁵³ Thomas conferma che, di solito, i nuovi movimenti religiosi vengono dipinti dai *media* come delle organizzazioni intente a “ripristinare il mondo” tramite dei miracoli compiuti dalle stesse o dall’individuo al vertice della loro scala gerarchica.¹⁵⁴ In *Tales of Symphonia*, questa situazione viene rappresentata dai Prescelti e dal pellegrinaggio che essi devono compiere.

L’idea dell’ottenimento di poteri miracolosi o il raggiungimento di uno stato di sollievo attraverso delle pratiche ascetiche, solitamente coincide con il messaggio diffuso dalla figura spirituale che sta a capo di un’organizzazione religiosa.¹⁵⁵ Per potere affermare la loro natura di

¹⁵¹ IAN READER, *Religions in Contemporary Japan*, MACMILLAN PRESS LTD, Londra, 1991, p.206.

¹⁵² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.143-147.

¹⁵³ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.202-203.

¹⁵⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.143-147.

¹⁵⁵ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.208-209.

“eletti”, questi individui presentano dei miti dove raccontano della propria esperienza spirituale alle quali, secondo Thomas, vengono aggiunte delle componenti epiche per rendere la narrazione più accattivante e facilitare la nascita di un sentimento di ispirazione e conversione negli ascoltatori.¹⁵⁶ Al fine di approfondire questo concetto, Reader pone come esempio il caso di Seiyū Kiriyama, *leader* del movimento spirituale Agonshū (阿含宗): avendo alle spalle un’infanzia segnata da povertà e malattie, tentò di guadagnarsi da vivere in vari modi ma, nel 1953, venne incarcerato ed era nel procinto di suicidarsi. In quel frangente, trovò una copia del *Kannongyō* (觀音經), il testo buddhista che narra della compassione e la pietà del bodhisattva Kannon; leggendolo nacque in lui un sentimento religioso che lo spinse a convertirsi, identificandosi come persona scelta dall’essere divino per salvare il mondo, stabilendo il suo primo movimento, volto a venerare la divinità. Durante il periodo in cui si focalizzò sulle pratiche ascetiche, realizzò di essere circondato da impedimenti karmici, dovuti da figure ancestrali scontente e dai suoi errori precedenti alla conversione. Kiriyama sostiene che nel 1970 ebbe un contatto diretto con Kannon durante un sogno, la quale comunicò che il praticante asceta era riuscito a eliminare il fardello del suo passato e lo elevò alla figura di guida spirituale con la missione di aiutare altre persone a eliminare il *karma* negativo.¹⁵⁷ La situazione esaminata da Reader, tramite il suo esempio, in cui la figura spirituale di un culto crea un “mito” per potere affermare il suo collegamento con una divinità, potrebbe essere stata ricreata in *Tales of Symphonia*. Nel videogioco, la “chiesa di Martel” fonda i suoi insegnamenti su una leggenda ideata da Mithos. Questo racconto narra le vicende dell’antagonista, autodefinitosi “eroe”, e di sua sorella, rappresentata come una “Dea”, modificando dettagli come loro appartenenza alla razza dei mezzelfi e dipingendo la morte della parente come un sonno in cui è sprofondata dopo avere assistito al “sacrificio” del fratello. Stando alle informazioni presenti nel *videogame*, la diffusione della fede su Sylvarant è avvenuta per mano della prima Prescelta Spiritua che, oltre a recitare sermoni in tutti i centri abitati del pianeta, è riuscita a compiere con successo il primo “viaggio della rigenerazione del mondo”. Nel caso di Tethe’alla, non è presente alcuna informazione a riguardo di chi fosse stato il responsabile dell’istituzione della fede. Nel mondo in declino, si può presumere che la ragazza responsabile dell’unico rituale concluso con successo sia vista come la figura spirituale a capo del credo, principalmente per la presenza di reliquie e statue raffiguranti la *miko* presenti in edifici collegati al credo. Quindi, nonostante la diffusione della “chiesa di Martel” è stata pianificata da Mithos, il videogioco presenta uno scenario dove la figura spirituale rappresentata da Spiritua, oltre ad avere compiuto un “miracolo” che ha salvato il pianeta, ha dato i natali ad una fede, presentando

¹⁵⁶ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.129.

¹⁵⁷ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.209-210.

anche il “mito” su cui essa è fondata. Questa situazione potrebbe corrispondere con la descrizione dei leader carismatici dei nuovi movimenti religiosi fornita da Reader,¹⁵⁸ riproposta continuamente dai prodotti mediatici che prevedono la presenza di un’organizzazione definibile come “culto”.¹⁵⁹

Anche se agli occhi della popolazione dei due mondi l’organizzazione che si occupa di amministrare la diffusione della “chiesa di Martel” è composta esclusivamente da esseri umani, il vero volto di Cruxis ha come soli membri degli individui appartenenti alla razza mezzelfica. Per essere più precisi, coloro che ricoprono i ranghi più alti della gerarchia del culto, sono equipaggiati con un exosfera che ha garantito loro lo stato di |angelo| ma, a differenza dei Prescelti, questi individui non hanno subito gli stessi effetti collaterali, grazie all’ausilio di un “castone (要の紋, *kaname no mon*)” che ha funto da elemento inibitore.¹⁶⁰ Questi “angeli”, assieme ai desiani, sono a conoscenza di chi sia il vero capo di Cruxis, ovvero Mithos Yggdrasil che, grazie al suo carisma, ha riunito tutti i mezzelfi in preda al rancore verso gli umani, promettendo l’avvento di un’epoca nominata da lui “era dei mezzelfi (ハーフェルフの千年国王, *hāfuerufu no sennenn kokuō*)” popolata esclusivamente da loro. In realtà il vero piano dell’antagonista è la creazione di un “mondo ideale (理想の千年国王, *risō no sennenn kokuō*)” dove ogni individuo potrà vivere in eterno, senza provare emozioni, grazie alle exosfere.¹⁶¹ In questo modo, secondo Mithos sarà possibile eliminare ogni tipo di discriminazione razziale.

La visione che prevede la fine di un’epoca accompagnata dalla rivelazione di una nuova società è un elemento che i *media* tendono ad associare ai culti.¹⁶² Analizzando l’evoluzione di questi movimenti religiosi nel corso della storia del Giappone, Baffelli, Staemmler e Reader hanno potuto individuare le condizioni necessarie per permettere a delle organizzazioni di carattere millenarista di ottenere un alto numero di convertiti. Quando iniziarono a nascere le “nuove” nuove religioni, la maggior parte della popolazione era affetta da un grande pessimismo nei confronti del futuro, certa che il proprio paese sarebbe sprofondato nel disordine totale, specialmente per l’incremento del tasso di inquinamento ambientale e per la minaccia delle armi nucleari. In queste circostanze, i nuovi credi iniziarono a diffondere due tipologie di messaggi: il primo sosteneva che la situazione si sarebbe risolta solo tramite un miracolo ottenibile unicamente attraverso gli insegnamenti dei nuovi movimenti religiosi. La seconda tipologia venne influenzata dalle profezie di Nostradamus, tradotte

¹⁵⁸ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.209-210.

¹⁵⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, pp.128-129.

¹⁶⁰ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.140.

¹⁶¹ Nel testo sono state riportate le traduzioni in lingua italiana effettuate durante la localizzazione del gioco. “ハーフェルフの千年国王” potrebbe venire tradotto come “regno millenario dei mezzelfi” e “理想の千年国王” si potrebbe tradurre come “regno millenario ideale”.

¹⁶² BAFFELLI, READER, STAEMMLER, “Media and Religion in Japan”, p.10.

in lingua giapponese nel 1973, diffondendo la visione di un mondo impossibile da salvare, in quanto prossimo all'avvento di una nuova era, al quale sarebbero sopravvissuti soltanto i coloro che avrebbero usufruito dei poteri salvifici ottenibili attraverso la conversione a un determinato credo.¹⁶³ L'attentato compiuto da *Aum shinrikyō* nel 1995, comportò il peggioramento dell'immagine che i *media* stavano già associando alle “nuove” nuove religioni, portando l'immaginario comune ad associare il pensiero millenarista alla parola “culto”. Di conseguenza, come viene riportato da Thomas, ciò spinse i prodotti mediatici a usare questo tipo di movimenti religiosi come base per ricreare le organizzazioni antagoniste.¹⁶⁴ Questo tipo di rappresentazione può essere riscontrata nella parte di *Cruxis* avente come membri degli |angeli| e dei |mezzelfi|. Questi ultimi sono riusciti a colmare l'assenza di un senso di appartenenza a una comunità, per via delle discriminazioni subite da |umani| ed |elfi|, unendosi all'organizzazione, spinti dalla visione di Mithos riguardante l'avvento dell'“era dei mezzelfi”, priva di persecuzioni e accessibile soltanto dai membri di *Cruxis*. Tuttavia, la rappresentazione di un insieme di persone che cercano di cambiare l'attuale situazione della società, a prescindere dal metodo e da quale cambiamento apportare, viene riproposta per ricreare non solo il gruppo di antagonisti, ma anche quello dei protagonisti. Come sostiene Thomas:

The seemingly mutually exclusive categories of (evil) terrorist and (righteous) freedom fighter are really two sides of the same coin. Both represent human attraction to the pursuit of the highest ideals at all costs adumbrating an aesthetic of extremity that is simultaneously awe inspiring and – truly – terrifying.¹⁶⁵

Il motivo per cui *Cruxis* o altre organizzazioni antagoniste ricreate nei prodotti mediatici hanno un carattere più affine a quello che l'immaginario collettivo definisce “religione”, è per via dell'associazione tra “*karuto*” e “*shūkyō*” che è sempre stata proposta dai *media*.¹⁶⁶ Tuttavia, l'elaborato vorrebbe spostare l'attenzione sui protagonisti di *Tales of Symphonia*, ovvero nove individui senza alcun elemento in comune, che si sono coalizzati grazie al carisma del personaggio principale, Lloyd Irving.¹⁶⁷ Inoltre, come gli antagonisti, pure il loro obiettivo è sempre stato quello di cambiare la società attuale, così da creare un mondo senza discriminazioni. Ma, a differenza di

¹⁶³ READER, *Religions in Contemporary Japan*, pp.213-214.

¹⁶⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.152.

¹⁶⁵ JOLYON BARAKA THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2012, p.153.

¹⁶⁶ BAFFELLI, READER, STAEMMLER, “Media and Religion in Japan”, p.10.

¹⁶⁷ Considerando il ruolo di Kratos Aurion nella trama del videogioco, l'elaborato considererà anche questo individuo come “protagonista”.

Mithos, questi ultimi cercano di apportare il cambiamento senza distruggere i due mondi. Nonostante questo ultimo dato, sarebbe opportuno adoperare un'ottica simile a quella di Thomas e considerare delle specie di "culti" anche i gruppi di protagonisti di certi prodotti mediatici come *Tales of Symphonia*.¹⁶⁸

¹⁶⁸ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.152.

CONCLUSIONE

Indipendentemente dal fatto che i creatori di *Tales of Symphonia* si siano ispirati direttamente a delle tradizioni religiose presenti nella vita reale o meno, si può concludere che le scelte effettuate durante la creazione del “culto” di Cruxis hanno subito l’influenza delle figure e degli stereotipi che l’immaginario collettivo giapponese associa sia al termine “religione” sia ad altri elementi culturali del proprio paese. Prendendo spunto dall’analisi presentata da Thomas, è possibile presumere che i produttori del videogioco abbiano semplicemente preso spunto dalle pratiche e dai simbolismi associati alle fedi del mondo reale, per poi alterarle e ricreare un nuovo credo nell’universo parallelo.¹ Per giungere a questa conclusione, l’elaborato si è proposto di adottare uno studio semiotico del *videogame*, al fine di rilevare la presenza di componenti indicabili come “religiose”.

Poiché prima di considerarlo un prodotto videoludico, è stato necessario considerare la sua natura di prodotto mediatico, il Capitolo 1 ha inizialmente fornito una descrizione generale dei *media studies*, così da introdurre l’approccio di MacLuhan e Lapham per studiare i canali di diffusione di informazioni in base al loro contenuto e al contesto culturale dove sono posti. Successivamente, al fine di comprendere il collegamento tra religioni e *media* presenti in Giappone, si è fatto ricorso allo studio di Baffelli, per poi ricorrere a quello di Thomas per quanto riguarda la ricreazione e la riproduzione di tradizioni religiose. Per riuscire a stabilire la differenza tra questi due processi sono stati usati i casi di studio presentati nella raccolta di saggi di Campbell e Price, inerenti allo studio dei videogiochi. Prendendo ispirazione da tali teorie, è stata adottata una metodologia simile, ponendo come riferimento due approcci riadattati per permettere all’elaborato di condurre la sua analisi. Il primo metodo si ricollega al concetto di “neomedievalismo” di Eco: utilizzando gli elementi che l’immaginario comune ricollega al periodo del “Medioevo”, è possibile ricreare delle situazioni e dei personaggi da collocare nei prodotti ludici.² Nello studio di *Tales of Symphonia* si presume sia stata usata una metodologia simile ma, anziché prendere materiale dagli stereotipi collegati a un periodo storico, è stato preso come punto di riferimento il “panorama religioso” di un paese. Il secondo si basa sulla teoria del “cerchio magico” di Huizinga, secondo la quale ogni tipo di attività ludica deve essere vista come uno spazio isolato dalla realtà, dove sono i giocatori a decidere le regole che determinano sia l’esistenza all’interno del cerchio sia il proseguimento del gioco. Nel caso dei videogiochi, Walter presume che determinati elementi religiosi vadano visti più come delle norme da

¹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.14.

² ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, pp.61-72

seguire così da avanzare nella trama e non rischiare di perdere la partita.³ Nel prodotto di Bandai Namco, la “legge” che il giocatore deve rispettare è rappresentata dal pellegrinaggio religioso denominato “viaggio della rigenerazione del mondo”. Al fine di scomporre il prodotto videoludico è stato necessario ricorrere alle teorie di Maietti e Alinovi. Il primo ha introdotto il sistema per scindere la componente narrativa da quella interattiva, così da potere analizzare il videogioco come se fosse un testo ludico.⁴ Inoltre, basandosi sulla teoria dei “mondi possibili” di Umberto Eco, ha fornito le basi per analizzare i personaggi che compongono la trama di un *videogame* in base alle loro “proprietà”.⁵ Tramite le affermazioni di Alinovi, è stato possibile stabilire quali siano le fasi e i processi che fanno parte dell’arte del *game design*, in questo modo è stato possibile comprendere quali elementi narrativi vengano impiegati nella scrittura della trama di un videogioco.⁶

Nel Capitolo 2 è stata analizzata la versione per *PS3* di *Tales of Symphonia* assieme alla guida cartacea del videogioco rilasciata da Namco in Giappone, stabilendo quali siano le “proprietà” in possesso sia dai mondi ricreati sia dalle entità virtuali che li popolano. Successivamente, seguendo le teorie di Alinovi, è stata utilizzata la “teoria dei cinque anelli” di John Warder, impiegata dai *game designer* quando devono creare degli individui da porre all’interno di un gioco. Prendendo in analisi gli elementi di *leadership*, sistemi essenziali, infrastrutture, popolazione e forze sul campo, è stato possibile esaminare sia il gruppo composto dai protagonisti sia l’organizzazione antagonista.⁷

Infine, nel Capitolo 3 è stata analizzata la “chiesa di Martel”, così da riuscire a individuare eventuali componenti ricollegabili a pratiche religiose presenti in Giappone. A tale scopo, è stato necessario stabilire in che modo le tradizioni religiose appaiono nell’immaginario collettivo giapponese. Come primo punto sono state studiate le figure dei “Prescelti (神子, *miko*)” e in quale modo esse siano ricollegabili alla figura della *miko* (巫女) presente nella realtà. In questo caso è stato necessario usare lo studio di Kuly per confermare l’associazione tra la sacerdotessa della tradizione *shintō* e la sfera dello sciamanesimo effettuata dal pensiero comune.⁸ Blacker, assieme alla studiosa, ha confermato che solitamente la popolazione del Giappone collega la figura della sciamana a quella di una persona che sperimenta degli stati alterati di coscienza, interpretati come la possessione da parte di un’entità divina.⁹ L’ipotesi che siano stati usati elementi ricollegabili alla figura della *miko* praticante dello sciamanesimo è stata rafforzata dallo studio di Staemmler. Secondo la ricercatrice, la

³ WALTER, “Silent Hill and Fatal Frame...”, p.90.

⁴ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, p.101.

⁵ MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, pp.140-142.

⁶ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.75-76.

⁷ ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, pp.244-245.

⁸ KULY, *Locating Transcendence in Japanese*, p.199.

⁹ BLACKER, *The Catalpa Bow...*, pp.4-6.

figura dei praticanti dello sciamanesimo è molto riproposta nei prodotti mediatici.¹⁰ Altro caso esaminato è la figura della “danzatrice” che appare durante lo svolgimento della trama. In questo caso è stato ipotizzato un legame con le arti performative note come “*minzoku geinō*”, in particolare il *miko mai* e il *miko kagura*. Dopo avere consultato lo studio inerente a questo argomento condotto da Averbuch, si è concluso che la coreografia mostrata nel gioco sia probabilmente una miscelazione delle danze del *mai* e dell’*odori*, mantenendo comunque lo scopo di questi rituali, ossia attirare un’entità spirituale.¹¹ Successivamente, è stato preso in analisi il “viaggio della rigenerazione del mondo”, cercando di paragonarlo alla visione dei pellegrinaggi secondo il pensiero comune giapponese. Tramite lo studio di Reader e Walter, è stato possibile comprendere che, in Giappone, questa pratica religiosa è comunemente associata allo *Shikoku henro*, un percorso circolare di ottantotto templi che copre tutta la regione dello Shikoku.¹² Da questa analisi sono sorte delle similitudini nella forma del pellegrinaggio, il simbolismo utilizzato e nella rispettive leggende su cui si basano. Infine, è stata esaminata l’organizzazione Cruxis, confrontandola con la figura delle nuove religioni secondo l’immaginario collettivo. Prima di procedere al confronto, è stato fatto ricorso agli studi di Staemmler, Baffelli Reader e Thomas, per quanto riguarda il concetto di “religione” in Giappone, e l’utilizzo del termine “culto” per identificare i gruppi di persone a seguito di un leader carismatico, decise a perseguire una visione millenarista ricorrendo ad azioni violente. Thomas indica che questa associazione è stata riproposta dai prodotti mediatici dopo l’attentato di *Aum shinrikyō* del 1995.¹³ Lo studioso indica anche che l’immagine di un gruppo intento a risolvere una situazione di crisi usufruendo di abilità straordinarie è un modello su cui vengono basati anche i protagonisti di molti prodotti mediatici. Di conseguenza, sarebbe corretto definire “culto” anche i personaggi che combattono contro gli antagonisti intenti a cambiare la società attuale con metodi drastici.¹⁴

Quindi, al fine di identificare la presenza di collegamenti tra gli elementi definibili come “religiosi” presenti in *Tales of Symphonia* e le tradizioni presenti in Giappone, l’elaborato ha proposto di utilizzare un approccio testuale. In questo modo è stato possibile individuare sia le strutture narrative che Thomas associa a quella dei “miti” delle religioni sia le “proprietà” che potrebbero mostrare una natura religiosa. Una volta individuate queste componenti, si è tentato di stabilire a quali fedi e a quali pratiche potessero essere ricollegati, tenendo sempre in mente che probabilmente i

¹⁰ STAEMMLER, “Shaping Shamanism Online...”, p. 151.

¹¹ AVERBUCH, *Shamanic Dance in Japan...*, pp.294-295.

¹² READER, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, p.107.

¹³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.152.

¹⁴ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, p.152-153.

creatori del videogioco abbiano semplicemente ricreato la “chiesa di Martel” e l’organizzazione Cruxis al solo scopo di creare un prodotto videoludico accattivante.

BIBLIOGRAFIA

- AARON, Trammel, “Notes from the Wargaming Underground: Dungeons, Dragons, and the History of Games”, *GameStudies*, 2013, <http://gamestudies.org/1302/articles/trammell>, 16-12-2019.
- ALEXIS, Bousiges, BRUNO, Kukulcan, *Gaming History since 1999*, in *Arcade History*, <https://www.arcade-history.com/>, 10-02-2020.
- ANDREW, Goldfarb, “Namco Bandai Changing Name to Bandai Namco New move intended to unify the brand internationally and “increase its value.””, *IGN*, 2014, <https://www.ign.com/articles/2014/01/24/namco-bandai-changing-name-to-bandai-namco>, 19-12-2019.
- ANGELL, Ian, “Winners and Losers in the Information Age”, *LSE Magazine*, 7, 1, 1995, pp.10-12.
- ANTHONY, Jason, “Dreidels to Dante’s Inferno: Toward a Typology of Religious Games”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp. 25-46.
- ALINOVI, Francesco, *Game Start! Strumenti per analizzare i videogiochi*, Berlino, Springer, 2011.
- AVERBUCH, Irit, “Shamanic Dance in Japan: The Choreography of Possession in Kagura Performance”, *Asian Foklore Studies*, Nagoya, Nanzan University, 57, 2, 1998, pp.293-329.
- BAFFELLI, Erica, *Media and New Religions in Japan*, New York, Routledge, 2016.
- BAFFELLI Erica, READER Ian, STAEMMLER Brigit, “Media and Religion in Japan”, in Erica Baffelli, Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, pp.7-19.
- BEN K, *Tales of Phantasia*, in *MobyGames*, 2006, <https://www.mobygames.com/game/tales-of-phantasia>, 19-12-2019.
- BERGER, Arthur Asa, *Video games: a Popular Culture Phenomenon*, New Brunswick, Transaction Publishers, 2001.
- BLACKER, Carmen, *The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan*, Taylor & Francis e-Library, 2005 (I ed. 1975).
- BLUE FLAME LABS, *Moby Games*, 1999, <https://www.mobygames.com/>, 10-02-2020.
- BRIAM, Crescente, *How Capcom Turned Buddhist Mythology Into A Game About Planet-Splitting Battles in Kotaku*, 2011, <https://kotaku.com/how-capcom-turned-buddhist-mythology-into-a-game-about-5833498>, 13-12-2019.
- ECO, Umberto, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979.

- ECO, Umberto, *Travels in Hyperreality: Essays*, New York, Harcourt Brace Jovanovich Inc., 1986 (ed. or. *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell'ideologia italiana*, 1973).
- HAMA, Yusuke, Ashikase kara shigen he: yuta hyouka no juusousei (Da fardelli a risorse: La moltitudine dei giudizi sulle yuta), Fukuoka, *Saibaa Daigaku kiyou (Bollettino della Cyber University)*, vol.3, 2010, pp. 67-87.
- 濱雄亮, 足枷から資源へ: ユタ氷菓の重層性, サイバー大学紀要、第三巻, 福岡, 2010年, pp. 67-87.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: a Study of the Play-element in Culture*, Londra, Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949.
- JEANNE, *Fatal Frame*, in *Moby games*, 2007, <https://www.mobygames.com/game/fatal-frame>, 02-12-2019.
- JUSTIN Woo, *GAMING LITERACY: THE INFLUENCE OF TABLETOP RPGS ON VIDEO GAMES*, in *GAMECRATE*, 2018, <https://www.gamecrate.com/gaming-literacy-influence-tabletop-rpgs-video-games/19865>, 08-02-2020.
- KENT, L., Steven, *The Ultimate History of Videogames*, New York, Three River Press, 2001.
- KULY, Lisa, "Locating Transcendence in Japanese Minzoku Geinō: Yamabushi and Miko Kagura", *Ethnologies*, 25, 1, 2003, pp.191-208.
- LANDO, Michal, "A Rabbi as Superhero - the Wacky Premise of a Hit Video Game", in *The Jerusalem Post*, 2007, <https://www.jpost.com/Jewish-World/Jewish-Features/A-rabbi-as-superhero-the-wacky-premise-of-a-hit-video-game>, 13-12-2019.
- LAWRENCE, Schick, *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*, New York, Prometheus Books, 1991.
- LYKKE, Guanio-Uluru, "War, Games, and the Ethics of Fiction", *Games Studies*, 2016, <http://gamestudies.org/16-02/articles/guanio>, 10-12-2019.
- MAIETTI, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Gorgonzola, Edizioni Unicopoli, 2004.
- MANGIRON, Carmen, "Game on! Burning Issues in Game Localisation", *Journal of Audiovisual Translation*, 1, 1, 2018.
- MARTA, Gil, "The Influence of Role-Playing in Video Games: The Contribution of Dungeons&Dragons and Many Others", *Gametopia*, n.d., <http://www.gametopiastudios.com/beyond/article/03/2019/18/influence-role-playing-in-videogames>, 16-12-2019.

MASSO, Isamar, Carrillo, ABRAMS, Nathan, “Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in The Shivah”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp. 47-65.

MÄYRÄ, Frans, *An Introduction to game studies*, Londra, Sage Publications Ltd, 2008.

MCLUHAN, Marshall, LAPHAM, Lewis H., *Understanding the Media: The Extensions of Man*, Londra, MIT Press, 1994.

METZEN, Chris, “An Interview with Blizzard’s Chris Metzen, Part 1”, *About Creativity Working Artists Share What Works*, 2008, http://about-creativity.com/an_interview_with_chris_metzen_part_1/, 16-12-2019.

NAO, Higo “The PGC Tales of Symphonia Interview”, *Nintendo World Report*, 2004, <http://www.nintendoworldreport.com/interview/2198/the-pgc-theses-of-symphonia-interview>, 16-12-2019.

NATHAN, Stewart, “40 years later, 'Dungeons & Dragons' still inspiring gamers”, *CNN BUSINESS*, 2014, <https://edition.cnn.com/2014/05/19/tech/gaming-gadgets/dungeons-and-dragons-5th-edition/index.html>, 16-12-2019.

NWR Staff, “The PGC Tales of Symphonia Interview”, *Nintendo World Report*, 2004, <http://www.nintendoworldreport.com/interview/2198/the-pgc-theses-of-symphonia-interview>, 16-12-2019.

RABIA, Gregory, “Citing the Medieval: Using Religion as World-building Infrastructure in fantasy MMORPGS”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp.134-153.

READER, Ian, “Dead to the World: Pilgrims in Shikoku”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993

READER, Ian, “Introduction”, in Ian Reader, Tony Walter (a cura di) *Pilgrimage in Popular Culture*, Londra, The Macmillan Press, 1993, pp.1-25.

READER, Ian, *Religions in Contemporary Japan*, Londra, MACMILLAN PRESS LTD, 1991.

RUCH, Barbara, “The Other Side of Culture in Medieval Japan”, *The Cambridge History of Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 4, 1990, pp.500-541.

SENG, Tan Kian, *The Strategic Merits of Airpower*, *Journal of the Singapore armed forces*, 42, 2, 2015, pp.56-67.

SERED, Susan, “Symbolic Illnesses, Real Handprints, and Other Bodies Marks: Autobiographies of Okinawan Priestesses and Shamans”, *Ethos*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc., 25, 4, 1997, pp. 408-427.

ŠISLER, Vít, “From Kuma\War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp. 109-133.

ŠISLER, Vít, “Digital Arabs: Representation in Video Games”, *European Journal of Cultural Studies*, 11, 2, 2008, pp. 203–220.

STAEMMLER, Brigit, “Shaping Shamanism Online: Patterns of Authority in Wikipedia”, in Erica Baffelli, Ian Reader, Brigit Staemmler (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation and Authority*, New York, Routledge, 2011, pp. 150-158.

SUGANO Rei, YAJIMA Masaki, KAMIGUCHI Tetsuya, SATŌ Haruo, ORIGASA Teiji, KŌNO Yōhei, KIMURA Hiroki, FUNAMOTO Yoshinobu, *PS2 han Teiruzu obu Shinnfonia kōshiki konpuriito gaido (Guida completa e ufficiale della versione per Play Station 2 di Tales of Symphonia)*, , Tōkyō, Kabushiki Gaisha Namuko (Namco S.p.A), 2004.

菅野玲, 矢島正置, 上口徹也, 佐藤治男, 折笠禎二, 高野陽平, 木村大樹 船本幸伸, *PS2 版テイルズオブシンフォニア公式コンプリートガイド*, 東京都, 株式会社ナムコ, 2004 年.

THOMAS, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai’I Press, 2012.

WALTER, Brenda, S., Gardenour, “Silent Hill and Fatal Frame: Finding Transcendent Horror in and beyond the Haunted Magic Circle”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp. 88-108.

WEBSTER, Frank, *Theories of the Information Society. Fourth Edition*, Oxon, Routledge, 2014.

WIZARDS RPG TEAM, *Dungeons & Dragons: Manuale del giocatore*, Stati Uniti, Wizards of the Coast, 2014 (ed. or. 1974).

ZEILER, Xenia, “The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games: Representation versus Simulation in Hanuman: Boy Warrior”, in Heidi Campbell, Gregory Price Grieve (a cura di), *Playing with religion in digital games*, Bloomington, Indiana University Press, 2011, pp. 66-87.

LUDOGRAFIA

- Akalabeth: World of Doom* Richard Garriot/California Pacific Computer Co., 1979.
- Asura's Wrath*, CyberCONNECT2 Co/Capcom U.S.A. Inc, 2012.
- Dungeons&Dragons*, Tactical Studies Rules/Wizards of the Coast, 1974.
- Fatal Frame*, Tecmo Ltd/Tecmo Ltd, 2001.
- Final Fantasy*, Square Company/Nintendo, 1987.
- Hanuman: Boy Warrior*, Aurona Technologies Ltd/Sony Computer Entertainment Asia, 2009.
- Kuma/War*, Kuma Llc/Kuma Llc, 2004.
- Mass Effect*, BioWare Edmonton/Microsoft Game Studios, 2007.
- Microsoft Flight Simulator*, subLOGIC/Microsoft Corporation, 1979.
- Quraish*, Afkar Media Ltd/ Dar al-Fiqr, 2007.
- Shadowbane*, Wolfpack Studios Inc./En-Tranz Entertainment/Ubi Soft Entertainment Software, 2003.
- Super Mario Bros*, Nintendo Co. Ltd/Systems Research & Developments Co. In./Nintendo., 1985.
- Tales of Destiny*, WolfTeam/Namco Hometek Inc., 1997.
- Tales of Destiny 2*, WolfTeam/Namco Hometek Inc., 2001
- Tales of Eternia*, WolfTeam/Namco Ltd, 2000.
- Tales of Phantasia*, Wolf Team/Namco Ltd, 1995.
- Tales of Phantasia*, Wolf Team/Namco Ltd, 1998.
- Tales of Phantasia*, Wolf Team/Namco Ltd, 2003.
- Tales of Symphonia*, Namco Tales Studio Ltd./Namco Ltd, 2003.
- Teiruzu obu Shinfonia*, Kabushiki-gaisha Namuko Teiruzu Sutajio/ Kabushiki Kaisha Namuko Bandai Gēmusu, 2003.
- Teiruzu obu Shinfonia -Ratatosuku no Kishi*, Kabushiki-gaisha Namuko Teiruzu Sutajio/ Kabushiki Kaisha Namuko Bandai Gēmusu, 2008.
- Tales of Symphonia Chronicles*, Namco Bandai Games Inc/ Namco Bandai Entertainment Inc, 2014.
- Tales of Symphonia Dawn of a New World*, Namco Tales Studio Ltd./Namco Bandai Games Inc., 2009.
- Tales of Symphonia Unison Pack*, Namco Bandai Games Inc/Namco Bandai Games Inc, 2013.
- Teiruzu obu shinfonia yunizonanto pakku*, Kabushiki Kaisha Namuko Bandai Gēmusu/ Kabushiki Kaisha Namuko Bandai Gēmusu, 2013
- The Shivah*, Wadjet Eye Games Llc/ Wadjet Eye Games Llc, 2006.

Tomb Raider, Core Design Ltd/Eidos Interactive Inc, 1996.

Ultima, Origin Systems/California Pacific Computer Co., 1980.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment Inc./Blizzard Entertainment Inc., 2004.

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, Sir-Tech Software/Sir-Tech Software, 1981.