



# ORDINES

*Per un sapere interdisciplinare sulle istituzioni europee*

ISSN 2421-0730

NUMERO 1 – GIUGNO 2023

SIMONE BALDETTI

## **Videogiochi, storytelling e valorizzazione dei beni della Chiesa cattolica: aspetti giuridici**

**ABSTRACT** - This paper examines legal aspects of digitalization of religious cultural heritage. Videogames stories are in many cases a digital storytelling of religious traditions. So, this work search for legal tools to promote collaboration between State, religious actors and software house to create videogames for religious cultural heritage.

**KEYWORDS** - law and religion - religious cultural heritage - gaming - digitalization

SIMONE BALDETTI\*

## Videogiochi, *storytelling* e valorizzazione dei beni della Chiesa cattolica: aspetti giuridici\*\*

SOMMARIO: 1. Introduzione – 2. *Law, literature and gaming* – 3. *Digital storytelling e beni religiosi* – 4. *Valorizzazione videoludica: profili civilistici* – 5. *Aspetti canonistici* – 6. *Prime conclusioni e prospettive applicative*

### 1. Introduzione

Questo contributo tratta i profili giuridici della valorizzazione dei beni culturali di rilevanza religiosa attraverso forme di *digital storytelling*. L'esperienza mette in luce la presenza di molti videogiochi che sfruttano la digitalizzazione dei beni religiosi. La loro potenzialità comunicativa peraltro suscita una certa attenzione anche allo scopo di valutare le prospettive di valorizzazione di questi beni, in particolare per quelli della Chiesa cattolica.

Il videogioco è un *medium* ancora relativamente recente, il cui progresso tecnologico non ha riguardato la sola impostazione grafica, ma ha toccato una sempre maggiore capacità comunicativa, che lo ha reso immaginificamente reale.

In questo senso è stato osservato che il videogioco si mostra come un «sito post-moderno di (ri)produzione ideologica»<sup>1</sup>, che al pari di ogni altro *medium* veicola tanto idee quanto valori<sup>2</sup>. Del resto, esso si caratterizza per quel *ludus* di cui sono intessute gran parte delle attività umane, dal diritto, alla guerra e dal sapere alla poesia<sup>3</sup>. Il videogioco, peraltro, si pone (alla maniera di tutti i giochi) come un *medium* transculturale, nel quale trovano spazio in maniera trasversale gli stilemi di culture e religioni diverse.

Queste considerazioni spiegano anche l'importanza commerciale di un'industria che è ormai superiore a quella cinematografica. Solo in Italia

---

\* Assegnista di ricerca in Diritto Ecclesiastico e Canonico, Università di Pisa, Dipartimento di Giurisprudenza.

\*\* Contributo sottoposto a valutazione anonima.

<sup>1</sup> S. GOTTSCHALK, *Videology: Videogame as postmodern sites/sights of ideological reproduction*, in *Symbolic Interaction*, XVIII, 1995, p. 1.

<sup>2</sup> Cfr. M. BITTANTI, *V-ideologia o La Macchina della Guerra*, in ID., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa e Nolan, Milano, 2005, pp. 10 ss.

<sup>3</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

essa ha prodotto un fatturato di 2,243 milioni di euro nel 2021, con una crescita del 2,9% rispetto all'anno precedente<sup>4</sup>.

Il quadro di riferimento è utilmente arricchito da esperienze di utilizzo del videogioco per la valorizzazione dei beni culturali. Tuttavia, a quanto risulta, l'uso è limitato all'ambito museale senza un esplicito riferimento al patrimonio ecclesiastico<sup>5</sup>.

Del resto, la ricchezza dei beni culturali italiani non è passata inosservata ai *game designer*: l'associazione IVIPRO ha costruito un archivio dell'uso dei beni culturali nei videogiochi e un *database* narrativo, al fine di stimolarne lo sviluppo in ottica promozionale<sup>6</sup>.

La presenza in questo archivio di un focus specifico sui beni religiosi, che possono essere rintracciati facendo uso di filtri di ricerca specifici, conferma la loro specialità.

Queste ragioni fanno emergere l'opportunità di affrontare in maniera sempre più specifica tali questioni, nella prospettiva di occuparsi di un tema che forse adesso costituisce ancora una nicchia, ma che pare teso a prendere col tempo sempre più spazio.

---

<sup>4</sup> ITALIAN INTERACTIVE DIGITAL ENTERTAINMENT ASSOCIATION, *I videogiochi in Italia nel 2021, Dati sul mercato e sui consumatori*, online <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>. Vedi anche il report di EUROPEAN PARLIAMENT'S CULTURE COMMITTEE, *Key Facts 2021. Video games - a force for good*, online in <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts-from-2021-about-Europevideo-games-sector-web.pdf>.

<sup>5</sup> Vedi per esempio A. COCO, *La grande industria del videogioco per scuole e musei: l'esperienza di Ubisoft con Assassin's Creed*, in S. PESCARIN (a cura di), *Videogames, ricerca, patrimonio culturale*, Franco Angeli, Milano, 2020. Nello stesso Volume, vedi anche G. CORBELLINI, *Il Videogioco: un ambiente per la ricerca interdisciplinare applicata alla valorizzazione del patrimonio culturale*.

<sup>6</sup> Il Progetto gode del supporto di attori pubblici e privati, come l'Italian Film Commission (Ente che riunisce le Film Commission regionali a supporto della produzione di cinema e audiovisivo), e di IDEAA, l'associazione di categoria degli sviluppatori di videogiochi italiani. Lo Statuto di IVIPRO recita: "L'associazione si propone di promuovere la cultura con particolare attenzione alla narrazione del patrimonio naturalistico, storico, monumentale, museale, artistico e letterario attraverso il linguaggio dei videogiochi, atteso il ruolo divulgativo e di diffusione della conoscenza del territorio che essi possono assolvere in un contesto sia nazionale che internazionale." Il suo sito web è raggiungibile all'indirizzo <https://ivipro.it/it/home/>.

## 2. *Law, literature and gaming*

Il videogioco è un *medium* caratterizzato dal dualismo tra due elementi qualificanti. Da un lato l'aspetto *narrativo*, consistente nel *raccontare* storie, che rappresentano le vicende in cui si svolgono le azioni del giocatore.

Dall'altro lato, l'aspetto *ludico*, il complesso di significati e regole che mettono in relazione le azioni del giocatore con il mondo di gioco.

Questo dualismo tra gli elementi narrativo e ludico ha caratterizzato un dibattito attorno alla natura del *medium* tra "*ludology*" e "*narratology*", nel tentativo di stabilire quale fosse quello prevalente<sup>7</sup>.

La questione ha trovato un punto di sintesi nel lavoro di Henry Jenkins, il quale sintetizza la natura del videogioco nell'attività del *game design*, inteso come costruzione di una "architettura narrativa"<sup>8</sup>, cui entrambi gli elementi partecipano. La capacità comunicativa dei videogiochi è in effetti determinata dal modo in cui il loro carattere interattivo sia integrato nella narrazione<sup>9</sup>.

I videogiochi creano mondi di gioco virtuale in cui la narrazione si arricchisce della componente del controllo – interattività – da parte del giocatore. In questo modo, quest'ultimo sente di padroneggiare le vicende senza esserne mero spettatore<sup>10</sup>, e sperimenta in prima persona le dinamiche che emergono dalla storia che viene narrata<sup>11</sup>. Inoltre, come è stato osservato, questa capacità comunicativa stimola l'interesse del

---

<sup>7</sup> Queste due posizioni sono sintetizzate rispettivamente in J. JUUL, *Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives*, in *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1/2001, e in M. MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano, 2004.

<sup>8</sup> Cfr. H. JENKIS, *Game Design as Narrative Architecture*, in N. WARDROP-FRUIIN e P. HARRIGAN (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, 2004, pp. 117-130

<sup>9</sup> Vedi R. WAGNER, *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*, Routledge, London, pp. 16 ss.

<sup>10</sup> Cfr. C. KOHLER, *Power Up. Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Multiplayer Edizioni, Terni, 2008.

<sup>11</sup> Vedi per esempio D. MITCHELL, *Masterful trainers and villainous liberators. Law and Justice in Pokémon Black and White*, in A. PEARSON, T. GIDDENS, K. TRANTER, *Law and Justice in Japanese Popular Culture*, Routledge, London, 2018, pp. 74-91. L'Autore propone una riflessione sulla soggettività giuridica a partire dalla storia di *Pokémon Black and White*, nel quale il giocatore è partecipe di un ordine giuridico antropocentrico, a cui anche se contrario egli è obbligato a conformarsi, al pari degli attivisti per i diritti degli animali.

giocatore ad approfondire altrove le conoscenze acquisite tramite il gioco<sup>12</sup>.

Le caratteristiche di questa architettura narrativa si mostrano adatte alla trattazione delle relazioni tra diritto e religione.

L'intreccio tra narrativa e diritto è stato già adeguatamente messo in luce da quel filone di studi che riconosce la presenza di temi giuridici all'interno delle narrazioni letterarie<sup>13</sup>, ma il tema è stato approfondito anche sotto il profilo strettamente ecclesiasticistico, in particolare con riferimento ai diritti religiosi, i quali, del resto, sono diritti narrativi<sup>14</sup>.

Sotto questo profilo, la narrativa videoludica affronta in molti casi tematiche giuridico-religiose: la società post-apocalittica della saga di *The Last of Us* mostra il rapporto tra violenza, diritto e morale<sup>15</sup>; nel mondo di *Nier Automata* i soldati in guerra cercano "un Dio per cui morire"<sup>16</sup>; *Shin Megami Tensei* mette il giocatore di fronte alla scelta se la libertà per l'uomo è seguire la legge divina o i propri istinti.

Come si vedrà, si tratta di una circostanza determinata proprio da un uso peculiare del patrimonio culturale di interesse religioso.

### 3. *Digital storytelling e beni religiosi*

La capacità comunicativa dei videogiochi è facilitata dall'uso della religione all'interno dell'architettura narrativa. In effetti, gli stilemi delle tradizioni religiose costituiscono una rilevante fonte di ispirazione per i *game designers*. La riconoscibilità della tradizione tocca infatti corde di

---

<sup>12</sup> Cfr. J. PORTNOW, D. FLOYD, *The Power of Tangential Learning*, in *Edge Online*, 2008; nonché P. MOZELIUS, A. FAGERSTRÖM, M. SÖDERQUIST, *Motivating factors and tangential learning for knowledge acquisition in educational games*, in *Electronic Journal of e-Learning*, 15/2017, pp. 343-354.

<sup>13</sup> Per una ricostruzione sull'origine del filone scientifico "diritto e letteratura" vedi G. MINDA, *Teorie postmoderne del diritto*, Il Mulino, Bologna, 2001, pp. 247 ss.

<sup>14</sup> Cfr. A. G. CHIZZONITI, *Intersezioni letterarie tra diritto e religione*, in M. ABU SALEM, L. M. GUZZO (a cura di), *Diritto, religione e letteratura*, Libellula edizioni, Soveria Mannelli, 2019, p. 23; vedi L. M. GUZZO, *Diritto, religione e letteratura. Alcune suggestioni su Chiesa e ministero petrino a partire da The Young Pope di Paolo Sorrentino*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 6/2019, pp. 1-19.

<sup>15</sup> Cfr. l'analisi di F. ROTIROTI, *Ellie, Torture, and the Abyss: The Moral Representation of Torture in The Last of Us Part II*, in *Ordines*, 1/2022, pp. 318-349.

<sup>16</sup> Vedi F.G. BOSMAN, *Gaming and the divine. A new systematic theology of video games*, Routledge, London, 2019, in particolare pp. 101ss.

sensibilità spirituale largamente condivise, utili a produrre giochi culturalmente rilevanti<sup>17</sup>.

Questa riconoscibilità è resa possibile dalla digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso, nelle sue varie forme: simboli, architetture, immagini, musiche.

In alcuni casi, il bene religioso digitalizzato costituisce la rappresentazione di uno realmente esistente<sup>18</sup>. Alcuni esempi sono la Cattedrale di Manchester in *Resistance: Fall of Man* (2006), in cui è ambientato uno dei livelli di gioco, o quella di Notre-dame durante il periodo della Rivoluzione Francese riprodotta in *Assassin's Creed Unity* (2014).

In altri casi il patrimonio religioso è fonte di ispirazione per gli autori per l'ideazione di luoghi immaginari, la cui matrice religiosa è chiaramente riconoscibile. Ad esempio, nei lavori dell'autore giapponese Hidetaka Miyazaki: in *Dark Souls* (2011) la cattedrale della città di Anor Londo costituisce la rielaborazione *fantasy* del Duomo di Milano. In *Elden Ring* (2022), nell'architettura della città di Farum Azula è riconoscibile lo stile romanico pisano, e la disposizione degli elementi architettonici riproduce quella della sede del Duomo di Pisa, nota come "Piazza dei Miracoli".

I beni religiosi svolgono anche una varietà di ruoli all'interno dell'architettura narrativa. In alcuni videogiochi la "chiesa" è per antonomasia un luogo sicuro, dove è possibile salvare i dati di gioco o rimuovere maledizioni subite dai personaggi (*Dragon Quest*).

L'uso di musica religiosa viene utilizzato per accentuare il carattere sacro di un'ambientazione o di una scena particolare, così come i simboli religiosi (per esempio i crocifissi) identificano i riferimenti valoriali dei personaggi del gioco.

L'industria videoludica contemporanea trae ispirazione dall'immaginario religioso, mettendo in scena trasfigurazioni digitali dei beni religiosi, i quali mantengono i riferimenti spirituali di partenza, senza che il processo di digitalizzazione faccia perdere del tutto il loro carattere spirituale<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Cfr. R.M. GERACI, *Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design*, in A.L. BRACKIN, N. BUYOT (a cura di), *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, Brill, Leiden, 2012, p. 102.

<sup>18</sup> Cfr. R. WAGNER, *Godwired*, cit., pp. 168-176.

<sup>19</sup> L. DE WILDT, S.D. AUPERS, *Eclectic Religion: The Flattening of Religious Cultural Heritage in Videogames*, in *International Journal of Heritage Studies*, 2020, pp. 11 ss.

In ragione di questa sorta di “uso diffuso” della religione, il bene religioso – l’edificio chiesa, la cattedrale, il crocifisso, la statua a tema religioso ecc. – digitalizzato diventa un peculiare veicolo di trasmissione della tradizione.

Se da un lato il contributo della religione ai videogiochi ne accresce le potenzialità comunicative e commerciali, dall’altro lato, contribuisce alla costruzione di esperienze in grado di comunicare tradizione, conoscenze relative ai beni religiosi e valori spirituali.

La digitalizzazione del patrimonio religioso nei videogiochi realizza quindi una valorizzazione di questi beni.

#### 4. *Valorizzazione videoludica: profili civilistici*

La legge n. 220 del 2016 – cd. “Legge Cinema” – considera i videogiochi una particolare tipologia di opere audiovisive<sup>20</sup>, intesi come “registrazioni di immagini in movimento con contenuto videoludico” (art. 2, c. 1., lett. a).

La possibilità di riprodurre beni religiosi all’interno di essi costituisce una peculiare espressione del diritto di libertà religiosa.

Sotto questo profilo, la normativa in esame non prevede limitazioni particolari. Sin dalle premesse, con il richiamo agli artt. 21 e 33 della Costituzione, la legge ribadisce la libertà di espressione e di creazione artistica degli autori delle opere cinematografiche e audiovisive.

Per i videogiochi viene riprodotto quanto previsto per il settore cinematografico, nel quale dopo l’abolizione del meccanismo della censura – con il d. lgs. 203/2017 – è stato introdotto un sistema di autoregolazione e classificazione, senza più meccanismi di sindacato esterno sui contenuti delle opere cinematografiche<sup>21</sup>. Viene recepito il

---

<sup>20</sup> La legge considera le «opere audiovisive» come “registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell’ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d’autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione.” (art. 1).

<sup>21</sup> Cfr. M. RAMAJOLI, *Cinema e libertà: dalla censura preventiva al movie rating sistem*, in *Aedon, Rivista di arti e diritto on line*, 1/2018, pp. 3 ss.

sistema *Pan European Game Information* (PEGI), adottato nella maggioranza dei paesi europei<sup>22</sup>.

Il PEGI consiste in una classificazione dei contenuti dei videogiochi attraverso alcuni indicatori, che indicano al consumatore la presenza di contenuti violenti, linguaggio volgare, discriminazione, gioco d'azzardo, sesso, acquisti in-game<sup>23</sup>.

Questi indicatori sono coadiuvati dall'indicazione – obbligatoria per legge – di una “età consigliata” per la fruizione riportata sulle confezioni dei videogiochi, a scopo informativo per gli acquirenti. Infatti, il sistema di classificazione ha come obiettivo “la tutela dei minori e la protezione dell'infanzia e la libertà di manifestazione del pensiero e dell'espressione artistica” (art. 33 c. 2).

In questa prospettiva, la religione non viene considerata un elemento sensibile, pertanto l'oggetto della tutela è costituito dalla sensibilità dei minori, non il sentimento religioso in quanto tale, neppure dei minori stessi. Di fatto, quindi, la normativa consente la libera diffusione di contenuti religiosi nei videogiochi.

Si tratta però di una classificazione dei contenuti che mira a tutelare i soggetti minori, non la religione o il sentimento religioso dei fedeli in quanto tali. Tuttavia, l'esigenza di regolazione sulla gestione del dato religioso sembra essere avvertita dagli stessi sviluppatori di videogiochi, alcuni dei quali incentivano la realizzazione di prassi aziendali di autoregolamentazione e la previsione di *policies* atte a limitare i riferimenti religiosi, allo scopo di evitare possibili conflitti giudiziari per quelle rappresentazioni del religioso potenzialmente percepite come inopportune od offensive<sup>24</sup>.

Mi sembra che questa circostanza metta in luce un'inerzia del legislatore, non solo italiano, ma a ben vedere pure europeo. Il tema della presenza della religione nei *media* tradizionali è questione nota, affrontata anche in sede giurisprudenziale, per esempio nel caso della

---

<sup>22</sup> La Germania, che non ha recepito il PEGI ma si è dotata di una normativa propria, costituisce una rilevante eccezione. Vedi in proposito L. DOGRUEL, S. JOECKEL, *Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes*, in *International Communication Gazette*, 7/2013, pp. 672-692.

<sup>23</sup> Cfr. nello specifico il sito ufficiale <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

<sup>24</sup> Cfr. P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback. Religion, Censorship, and Localization in Actraiser and other Mainstream Video Games*, in H.A. CAMPBELL, P. GRIEVE (a cura di), *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana University Press, pp. 170-190.

pubblicità<sup>25</sup>; tuttavia la rappresentazione del religioso nei nuovi media digitali difetta ancora di una regolamentazione specifica.

Inoltre, se l'oggetto della tutela è la sensibilità dei minori, è pur vero che quella relativa alla religione non è tenuta in considerazione, nonostante il tema del rispetto della libertà religiosa del minore abbia acquisito un riconoscimento tutto sommato consolidato<sup>26</sup>.

In ogni caso, l'incentivo alla libertà creativa degli sviluppatori di videogiochi viene anche messo in luce da altre previsioni legislative, che più nello specifico intendono promuovere l'industria videoludica italiana e che hanno delle conseguenze più dirette in termini di valorizzazione.

Una prima misura è istituita *ad hoc* per il settore videoludico.

Si tratta del "Fondo per l'intrattenimento digitale (*First Playabe Found*)<sup>27</sup>, istituito nel 2021 dal Ministero dello Sviluppo Economico, con una dotazione iniziale di 4 milioni di euro.

Il fondo ha inteso promuovere lo sviluppo dell'industria videoludica italiana mediante la concessione di contributi a fondo perduto a favore di progetti destinati alla realizzazione di videogiochi per la distribuzione commerciale. La previsione di una dotazione economica a sovvenzione dell'industria italiana, opportunità nuova per il settore, è stata accolta con favore dagli operatori del settore, arrivando in poche ore all'esaurimento delle risorse disponibili<sup>28</sup>.

Vi sono inoltre altre forme di promozione, in ragione del riconoscimento del videogioco come prodotto culturalmente rilevante.

L'art 4 della "legge Cinema" stabilisce che "Nel rispetto del titolo V Cost. Regioni e Province autonome, secondo i rispettivi statuti e sulla base della rispettiva legislazione, concorrono alla promozione e alla valorizzazione delle attività cinematografiche e audiovisive".

La legge prevede così meccanismi di tutela e promozione delle opere di carattere culturale e artistico, sia cinematografiche che audiovisive, agevolando il coordinamento degli enti locali, in particolare

---

<sup>25</sup> Vedi N. COLAIANNI, *Quando la libertà prevale sulla morale: la pubblicità*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 8/2018, pp. 1-7.

<sup>26</sup> Per approfondire S. ANGELETTI, *I minori tra diritto e religione: libertà religiosa, best interests, educazione*, il Mulino, 2022.

<sup>27</sup> Cfr. <https://www.mise.gov.it/index.php/it/incentivi/fondo-per-l-intrattenimento-digitale>.

<sup>28</sup> DECRETO DEL MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO DEL 30 GIUGNO 2021, [https://www.mise.gov.it/images/stories/normativa/DD\\_30\\_giugno\\_2021chiusura\\_spor\\_tello\\_Intrattenimento\\_digitale\\_signed.pdf](https://www.mise.gov.it/images/stories/normativa/DD_30_giugno_2021chiusura_spor_tello_Intrattenimento_digitale_signed.pdf)

tramite le Film Commission. Questi ultimi sono organismi istituiti su base regionale che perseguono finalità di pubblico interesse nel settore fornendo supporto e assistenza alle produzioni e alle amministrazioni territoriali.

L'anzidetta riconduzione del videogioco nel novero delle opere audiovisive ha reso possibile beneficiare degli incentivi alla produzione qualora questi presentino interesse culturale e artistico, che hanno assunto anche le forme di interventi specifici in questo settore<sup>29</sup>.

Il Decreto Ministeriale del 12 maggio 2021, recante "Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016", introduce il cosiddetto *tax credit*, ossia riconosce un credito di imposta in misura pari al 25% sui costi di produzione di un videogioco, con il limite massimo annuo di 1 milione di euro per impresa (o gruppi di imprese) (art. 2 c.1).

La Tabella A allegata al Decreto stabilisce i criteri per l'attribuzione dei punteggi ai fini del riconoscimento del "valore culturale" del videogioco per cui viene presentata domanda di ammissione al beneficio, valutazione effettuata da una commissione appositamente nominata<sup>30</sup>.

Il valore culturale viene ricondotto per lo più alla presenza nei videogiochi di contenuti che traggono ispirazione "dal patrimonio storico, artistico, letterario, audiovisivo o scientifico europeo" e "tematiche storiche, leggendarie, sociali, artistiche, culturali, sportive o scientifiche europee". L'elenco non fa direttamente riferimento al patrimonio di rilevanza religiosa, un'inerzia del legislatore, che forse intendeva ricomprendere esso all'interno del patrimonio storico-artistico, che tuttavia non necessariamente riproduce tutte le specificità che caratterizzano i beni religiosi.

La misura ha riconosciuto il *tax credit* a una lista di 28 prodotti videoludici realizzati da imprese italiane, è stata rinnovata per un'ulteriore annualità e il Ministero della Cultura nel dicembre 2022 ha dichiarato di essere intenzionato ad aumentare la capienza del fondo<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> M. CAPORALE, *I videogiochi: evoluzione e possibile regolazione*, in *Rivista il Mulino*, 4, 2018, pp. 641 ss.

<sup>30</sup> MINISTERO DELLA CULTURA, DIREZIONE GENERALE CINEMA E AUDIOVISIVO, Decreto 17 marzo 2022, <https://cinema.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2022/03/D.D.-17-marzo-2022-rep.915-Nomina-Commissione-tax-credit-videogiochi.pdf>

<sup>31</sup> Vedi [https://www.linkedin.com/posts/ideassociation\\_webtv-camera-dei-deputati-activity-7004459470101622784-X-uR?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_ios](https://www.linkedin.com/posts/ideassociation_webtv-camera-dei-deputati-activity-7004459470101622784-X-uR?utm_source=share&utm_medium=member_ios)

Tra i progetti approvati dal Ministero, vale la pena di ricordare il videogioco *40 Answers*, sviluppato dallo studio Whitesock, un *party game* che attinge al patrimonio culturale e normativo di diverse religioni, al fine di stimolare nei giocatori il confronto e la discussione in materia religiosa, nella prospettiva che tutte condividano l'idea del comune benessere dell'individuo<sup>32</sup>.

Il legislatore ministeriale ha inteso quindi collegare il valore culturale del videogioco ai contenuti tratti dal patrimonio culturale che esso veicola. In questo modo si riconosce una relazione tra videogiochi e beni culturali, i quali sono spesso anche religiosi, e si promuove lo sviluppo dei videogiochi che si rifanno a questo patrimonio.

Le disposizioni da ultimo esaminate agiscono così come strumenti di valorizzazione del valore culturale dei videogiochi, con l'effetto secondario di contribuire alla valorizzazione videoludica del patrimonio culturale di interesse religioso.

##### 5. *Aspetti canonistici*

Come si è visto, dal punto di vista dell'ordinamento statale, la legislazione agevola l'uso diffuso della religione nei videogiochi e ne favorisce l'utilizzo in termini di valorizzazione.

Dal punto di vista canonistico, cogliere l'opportunità di avvalersi del mezzo videoludico per la valorizzazione significa anzitutto ricercare criteri per il suo utilizzo.

Sotto questo aspetto specifico il diritto canonico incontra qualche difficoltà, poiché non tiene ancora conto di queste forme di valorizzazione. Questa circostanza è determinata in larga misura dal fatto che esso considera come *bona culturalia* per lo più gli oggetti materiali, come le immagini sacre, i manufatti, gli edifici. Costituisce una limitata eccezione a questa prospettiva la tutela del patrimonio musicale<sup>33</sup>.

La concezione del bene ecclesiale in senso materiale è ben esemplificata dalla disciplina dei *loca sacra* (can. *c.j.c.* 1205), più in particolare da quella sugli edifici di culto, per i quali ogni valorizzazione

---

<sup>32</sup> Vedi il sito web ufficiale <https://whitesock.it/project/40-answers/>.

<sup>33</sup> Cfr. PONTIFICIA COMMISSIONE PER I BENI CULTURALI DELLA CHIESA, *La musica sacra nel novero dei beni culturali della Chiesa*, Assisi 15 marzo 2006, 2.

deve tener conto anche degli oneri di conservazione e restauro, bilanciando l'utilizzo del bene con le sue esigenze di preservazione<sup>34</sup>.

Tale circostanza, per ovvie ragioni non riguarda i casi di edifici di culto digitali, in quanto composti da soli dati informatici e dunque una sorta di patrimonio religioso "immateriale".

A ben vedere, la normativa canonistica non è del tutto estranea all'utilizzo della manipolazione digitale dei beni ecclesiastici.

Tuttavia, si tratta della sola prospettiva dall'uso del mezzo informatico per la corretta inventariazione dei beni religiosi (can. 1283), un'attività di *informatizzazione* alternativa all'uso del supporto cartaceo<sup>35</sup>.

Le fonti in materia, in particolare quelle *extra codicem*, rispondono alla necessità di informatizzare documenti che potrebbero deperire nel corso del tempo, nonché di conservare correttamente con modalità informatiche i dati degli archivi ecclesiastici<sup>36</sup>. L'utilizzo del mezzo informatico a questi fini ha portato per esempio alla costruzione del portale dei beni della Chiesa cattolica *BeWeb*<sup>37</sup>.

Si tratta in ogni caso di una questione in parte diversa, che non riguarda la corretta gestione dei beni religiosi digitali in senso stretto, bensì la gestione informatica dei relativi dati.

In questa prospettiva, un criterio che può trovare applicazione anche rispetto ai beni religiosi digitalizzati è quello relativo al corretto uso delle cose sacre (can. 1172), e più in particolare dalla disciplina sugli usi permissibili degli edifici di culto (can. 1210), che necessita tuttavia di essere coordinato con la natura digitale del bene religioso, soggetto più facilmente a manipolazioni, anche parziali, all'interno dell'architettura narrativa del videogioco.

---

<sup>34</sup> Vedi E. CAMASSA, *I beni culturali di interesse religioso: principio di collaborazione e pluralità di ordinamenti*, G. Giappichelli, 2013, pp. 20 ss.

<sup>35</sup> LETTERA CIRCOLARE SULLA NECESSITÀ E URGENZA DELL'INVENTARIAZIONE E CATALOGAZIONE DEI BENI CULTURALI DELLA CHIESA del 1999 al par. 2.3 ricorda che "L'inventario-catalogo può essere realizzato tanto su supporto cartaceo, quanto su supporto informatico, a seconda delle diverse esigenze e situazioni. Dal momento che l'informatizzazione sta assumendo grande rilievo, il supporto informatico è abitualmente da preferire, anche se il supporto cartaceo non è da sottovalutare. L'evolversi dell'inventariazione-catalogazione su supporto informatico non deve però dare adito a eliminare o distruggere qualsiasi documento cartaceo, salvo quanto contemplato esplicitamente dal Codice di Diritto Canonico".

<sup>36</sup> Cfr. M. GANARIN, *Il regime generale dei beni culturali di interesse religioso*, in *Beni ecclesiastici di interesse culturale: ordinamento, conservazione, valorizzazione*, Il Mulino, Bologna, 2021, pp. 17 ss.

<sup>37</sup> [https://beweb.chiesacattolica.it/?l=it\\_IT](https://beweb.chiesacattolica.it/?l=it_IT).

In primo luogo, l'elaborazione di tali criteri si mostra necessaria al fine di regolare l'utilizzo del mezzo videoludico per attività di valorizzazione dei beni ecclesiali, che in prospettiva possono riguardare ogni bene compreso in questo patrimonio – luoghi ed edifici di culto, arte sacra, ecc. –, nonché i siti che raggruppano questi beni, come i musei ecclesiastici e i parchi culturali ecclesiali.

In secondo luogo, inizia ad emergere l'esigenza da parte dei *game designers* di ottenere dall'ente ecclesiastico l'autorizzazione alla riproduzione di un bene religioso all'interno delle loro opere. Tale richiesta è spesso attuata per quei progetti che prevedono nell'architettura narrativa un riferimento a edifici religiosi riprodotti digitalmente nel modo più fedele possibile.

Il tema delle autorizzazioni manca tuttavia di una regolamentazione univoca, e risulta variamente disciplinato dalle singole conferenze episcopali regionali <sup>38</sup>. Una maggiore consapevolezza giuridica delle implicazioni della digitalizzazione dei beni religiosi si mostra così necessaria anche per rispondere alle esigenze di comunicazione tra *game designers* ed enti religiosi.

#### 6. *Prime conclusioni e prospettive applicative.*

In questo lavoro si è cercato di mostrare gli aspetti giuridicamente significativi per uno *storytelling* dei beni culturali di rilevanza religiosa che faccia uso dei videogiochi.

Questa relazione è messa in evidenza sin dal riconoscimento giuridico del carattere culturale e artistico di queste opere, legato a doppio filo al loro uso dei beni religiosi, che contribuisce, spesso in modo indiretto, alla loro stessa valorizzazione.

Dal punto di vista dell'ente ecclesiastico, i videogiochi possono essere utilizzati per interventi di valorizzazione che facciano perno sul loro carattere narrativo, in ipotesi a partire da alcuni beni-simbolo previamente individuati, attorno ai quali costruire l'architettura narrativa.

L'uso di questo strumento digitale consente di superare le difficoltà che sorgono rispetto alla tutela dell'integrità fisica dei beni oggetto di

---

<sup>38</sup> Vedi I. SAMORÈ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti. Nuovi spazi di ricerca e riflessione teorica*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 17/2022, pp. 191-192.

valorizzazione. Il carattere sacro che tuttavia mantengono i beni religiosi digitali necessita di essere tenuto in considerazione, al fine di costruire esperienze che non siano lesive del senso religioso.

L'uso videoludico mostra potenzialità ad oggi sfruttabili appieno solo se si immaginano soluzioni giuridiche creative a partire dalle norme canonistiche esistenti, che tuttavia scontano ancora il debito di una considerazione del bene religioso in senso esclusivamente materiale e non ancora digitale.

Questa analisi ha messo inoltre in luce alcuni aspetti più generali della digitalizzazione, che per la disciplina civile riguardano il sistema dei contenuti dei videogiochi. Se da un lato la libera espressione artistica dei *game designers* viene assicurata dal sistema del PEGI, l'evoluzione del mezzo videoludico necessita probabilmente della predisposizione di cautele che siano in grado di coniugare la libertà artistica con quella religiosa.

Dal punto di vista canonistico, colmare il vuoto normativo sul valore culturale del bene religioso digitale può contribuire in prospettiva alla generalità delle attività di valorizzazione che fanno uso delle tecnologie più recenti.

L'analisi delle relazioni giuridiche tra *gaming and religion* si dimostra un rilevante *case study* per l'approfondimento delle conoscenze relative all'intreccio tra beni religiosi e digitalizzazione.