



**Ilaria Samorè**

(dottoranda di ricerca in Diritto canonico ed ecclesiastico nell'Università di  
Bologna *Alma Mater Studiorum*, Dipartimento di Scienze Giuridiche)

**Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra  
*gaming and religion*, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti.  
Nuovi spazi di ricerca e riflessione teorica \***

*Religious symbols and cultural heritage in videogames: intersections between  
gaming and religion, or two inescapably communicating destinies.  
New spaces for research and theoretical reflection \**

**SOMMARIO:** 1. 'È la mirabile coppia apparve': prolegomeni allo studio dei rapporti tra *gaming and religion* - 2. Una mappatura del campo di indagine dei *Digital Religion Studies: gaming as religion, didactic digital games ...* - 3. ... *religion in gaming*: ovvero cattedrali, moschee, schiere di angeli e demoni nelle narrazioni videoludiche - 4. 'Gli amori difficili': la problematica relazione tra *gaming and religion* - 5. Il diritto sulla scena: *gaming and religion* con gli 'occhiali del giurista' - 6. Un *puzzle* di norme diverse e contrastanti: una radiografia sulla libertà di panorama in Europa ... - 7. ... e in Italia - 8. Postille conclusive: spunti di riflessione *de iure condendo*.

**ABSTRACT:** Within a multiple reading grid, this contribution aims first of all to focus on the theme of the migration of religious symbols outside their natural ecosystem, electing videogames among the many 'profane' and even 'pop' languages of mass media society. Starting from the ancient marriage between games and religion, we will investigate the forms in which the religious material - Christian and non - is shaped within the world of videogames, trying to perimeter the field of investigation of that very particular line of research called Digital Religion Studies. Subsequently, starting from the famous case of Manchester cathedral, we will try to demonstrate the problematic nature of the relationship between gaming and religion. By shifting the wide angle to the field of law, the legal regime reserved for videogames will be elucidated, albeit skeletally, and then highlight how the classification systems of videogame contents do not protect the religious feeling of the faithful. The Manchester controversy will also provide an opportunity to investigate that labyrinthine plexus of provisions that governs the digital reproducibility of cultural heritage. It will end with some *de jure condendo* reflections on the regulation of religious data in videogames and on the subject of freedom of the panorama.



## 1 - 'E la mirabile coppia apparve': prolegomeni allo studio dei rapporti tra gaming and religion

Da tempo un composito sistema di contenuti religiosi è rintracciabile in aree ritenute poco o per nulla attinenti alla religione. Figure e simboli riconducibili a una fonte confessionale sono stati avvistati nello spazio di esposizioni mediatiche e *impressions* digitali provenienti dai contesti laici e addirittura 'pop' dell'industria culturale, del mondo dello spettacolo e dei social<sup>1</sup>. Lo testimonia una letteratura che, apparsa quasi in sordina sul finire degli anni Novanta per poi esplodere nel secondo decennio degli anni Duemila, si è proposta di vagliare *remix* e *remake* del repertorio simbolico religioso nei poliedrici settori della società di massa<sup>2</sup>.

È accaduto che il personale interno alle istituzioni religiose - i così detti 'specialisti' in termini weberiani<sup>3</sup> - cui generalmente è affidato il

---

\* Contributo sottoposto a valutazione - Article submitted to a double-blind revue.

<sup>1</sup> Cfr. **V. MONTIERI**, *Introduzione*, in *La manipolazione del sacro. L'immagine religiosa nel mondo della comunicazione*, a cura di V. MONTIERI, Mimesis, Milano-Udine, 2021, p. 7.

<sup>2</sup> In questo senso chiosa **C. OSTWALT**, *Secular Steeples: Popular Culture and the Religious Imagination*, Trinity Press International, Harrisburg (Stati Uniti), 2003, p. 29: "Popular culture forms, including literature, film, music, are becoming increasingly more visible vehicles of religious images, symbols and categories". Con riferimento alla simbologia religiosa nel settore pubblicitario si rinvia, per tutti, a **J. FREYSSINET-DOMINJON**, *L'image du religieux dans la publicité*, in *Médias et religions en miroir*, a cura di P. BRÉCHON, J.P. WILLAIME, Presses Universitaires de France, Parigi, 2000, pp. 41-62; **K.L. MALLIA**, *From the Sacred to the Profane. A Critical Analysis of the Changing Nature of Religious Imagery in Advertising*, in *Journal of Media and Religion*, VIII (2009), pp. 172-190. Nella dottrina italiana: cfr. *infra*, § 8. Una interessante lettura sui rapporti tra cinema e iconografia religiosa si ha in **I. SAINT-MARTIN**, *Christ, Pietà, Cène, à l'affiche. Écart et transgression dans la publicité et le cinéma*, in *Ethnologie Française*, XXXVI (2006), pp. 65-81. Sul mondo dell'arte contemporanea cfr., *ex plurimis*, **J.D. MEYER**, *Profane and Sacred. Religious Imagery and Prophetic Expression in Postmodern Art*, in *Journal of the American Academy of Religion*, LXV (1997), pp. 19-46; **E. HEARTNEY**, *Postmodern Heretics. Catholic Imagination in Contemporary Art*, Midmarch Art Press, New York, 1997. Sulla televisione vedasi **S.H. CLARKE**, *Created in Whose Image? Religious Characters on Network Television*, in *Journal of Media and Religion*, IV (2005), pp. 137-153; **Y. COHEN, A. HETSRONI**, *Monotheism and Television. A Comparative Content Analysis of Religion in Prime-Time Programming in the Usa, Israel, and Turkey*, in *Atlantic Journal of Communication*, XXVIII (2020), pp. 103-114. Una nuova frontiera è data dall'analisi del simbolismo religioso nella moda: cfr. **L.S. NEAL**, *Religion in Vogue. Christianity and Fashion in America*, New York University Press, New York, 2019.

<sup>3</sup> Come noto, secondo Max Weber all'interno di una istituzione religiosa opera personale qualificato e specializzato il cui lavoro consiste nella produzione e nel



compito di amministrare, delimitare e regolare la produzione e l'uso dei beni simbolici religiosi, non è riuscito a frenare la loro forte e insita dinamicità, permettendo sconfinamenti semantici e pragmatici<sup>4</sup>. In questo senso, venuta a meno la gestione esclusiva del loro codice interpretativo da parte delle figure specialistiche del 'polo religione'<sup>5</sup>, i prodotti simbolici religiosi sono divenuti "migranti"<sup>6</sup> e la migrazione al di fuori dei loro ecosistemi naturali ha portato a una rinegoziazione dei confini tra sacro e profano<sup>7</sup>.

Entro una multipla griglia di lettura - rispettivamente sociologica, iconologica, giuridica - il presente contributo esplorerà il tema dello spostamento all'esterno del sistema religioso di immagini e simboli a esso storicamente pertinenti, eleggendo, tra i vorticosi e sintetici linguaggi della società massmediatica, quello videoludico. Prendendo le mosse dall'intersezione d'antica data tra giochi e religione, nel prisma delle

---

mantenimento di un'ampia gamma di espressioni simboliche, le quali, accumulate nel tempo, costituiscono un patrimonio di senso alle immediate disposizioni dell'istituzione stessa: cfr. **M. WEBER**, *Economia e società*, traduzione italiana a cura di P. ROSSI, Edizioni di Comunità, Milano, 1968, vol. II, p. 411 ss. Che il lavoro simbolico svolto dagli agenti religiosi specializzati sia decisivo per comprendere il fenomeno religione lo ricorda **P. BOURDIEU**, *Il campo religioso. Con due esercizi*, traduzione italiana a cura di R. ALCIATI, E. RUBENS URCIOLI, Accademia University Press, Torino, 2012, pp. 79-80, allorché dichiara che il merito di Weber è stato quello di avere posto l'attenzione sui produttori del discorso religioso, sottraendosi all'alternativa semplicistica "fra l'illusione dell'autonomia assoluta che porta a concepire il messaggio religioso come apparizione ispirata e la teoria riduttiva che ne fa il riflesso diretto delle condizioni economiche e sociali".

<sup>4</sup> Cfr. **C. NARDELLA**, *La migrazione dei simboli. Pubblicità e religione*, Guerini, Milano, 2015, p. 105, ove spiega: "Il fatto che i simboli siano prodotti istituzionali, codificati e accettati a livello collettivo, fa sì che essi possono rinviare a uno specifico sistema di significati di cui l'istituzione si propone [...]", per mezzo di una élite di esperti, "[...] come il principale gestore. Questo significa che è l'istituzione a impegnarsi ad amministrare il sistema di significati religiosi, stabilendo con estrema attenzione ciò che è a esso compatibile e ciò che non lo è [...]"; **ID.**, *Dinamica dei simboli religiosi*, in *La manipolazione del sacro*, cit., pp. 15-51.

<sup>5</sup> È noto che per **P. BOURDIEU**, *Genèse et structure du champ religieux*, in *Revue française de sociologie*, XII (1971), pp. 295-334, il 'polo religione' si può configurare come un campo, ovvero come il processo che porta alla costituzione di istanze specifiche per la produzione, riproduzione e diffusione dei beni religiosi.

<sup>6</sup> Così si esprime **C. NARDELLA**, *La migrazione dei simboli*, cit., p. 129.

<sup>7</sup> Cfr. **T. RAY CLARK**, *Introduction: What is religion? What is popular culture? How are they related?*, in *Understanding Religion and Popular Culture: Theories, Themes, Products and Practices*, a cura di T. RAY CLARK, D.W. CLANTON JR., Routledge, Taylor & Francis, Regno Unito, 2012, p. 9.



riflessioni del sociologo Johan Huizinga, si indagheranno le forme in cui il materiale religioso - cristiano e non - viene plasmato all'interno del mondo dei videogame, provando a perimetrare il campo di indagine di quel particolarissimo filone di ricerca denominato *Digital Religion Studies*. Successivamente, muovendo dal rovente alterco tra Chiesa anglicana e Sony nel celebre caso della cattedrale di Manchester, si tenterà di dimostrare come la relazione tra *gaming and religion* sia particolarmente problematica in virtù di una componente di violenza che permea larga parte dei prodotti videoludici moderni. Spostando il grandangolo sul terreno del diritto, si deluciderà, sia pur un poco brachilogicamente, il regime giuridico riservato ai videogiochi per poi mettere in rilievo come i sistemi di classificazione dei contenuti videoludici restino muti sulla tutela del sentimento religioso dei fedeli. La controversia di Manchester costituirà, peraltro, l'occasione per avventurarsi nella ricostruzione di quel plesso aggrovigliato e labirintico di disposizioni che, in un costante pendolarismo tra legge sul diritto d'autore e Codice Urbani, governa in Italia la riproducibilità digitale di un bene culturale. Infine, si prospetteranno *de iure condendo* alcuni interventi che il legislatore, nazionale ed europeo, dovrebbe tempestivamente effettuare circa la regolamentazione del dato religioso nei videogiochi e in materia di libertà di panorama.

Se è vero che l'analisi del mutamento della simbologia religiosa ha mobilitato l'industria degli studiosi, divenendo il cardine sul quale ha preso a ruotare un ampio dibattito scientifico e culturale, è altrettanto vero che lo studio dei riferimenti ascrivibili a una confessione di fede nel comparto dell'intrattenimento videoludico resta ancora poco noto ed estraneo ai membri dell'accademia<sup>8</sup>. Eppure, l'utilizzo dell'iconografia religiosa nei videogiochi è piuttosto comune fin dalla loro primissima comparsa sul mercato, e cioè a partire dalla fine degli anni Settanta allorquando il divertimento - a suon di *bit* e *pixel* colorati - cominciava a tradursi nella creazione di quelle *console* e cabinati in legno che avrebbero popolato le affollatissime sale giochi degli anni Ottanta e Novanta<sup>9</sup>.

In effetti, emerge ancora oggi in controluce un pregiudizio sui videogame che fatica a scomparire dalla coscienza collettiva<sup>10</sup>: è l'idea che i

---

<sup>8</sup> Cfr. **R. WAGNER**, *The Importance of Playing in Earnest*, in *Playing with Religion in Digital Games*, a cura di H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, Indiana University Press, Bloomington, 2014, p. 193.

<sup>9</sup> Cfr. **S. HEJAZI**, *Angeli, demoni, cattedrali e crocefissi virtuali. I simboli cristiani nei videogiochi*, in *La manipolazione del sacro*, cit., p. 321.

<sup>10</sup> Cfr. **D. MORELLI**, *E Dio credè i media*, Baldini & Castoldi, Milano, 2014, p. 73.



giochi elettronici siano un'occupazione da fanciulli di poco conto e, dunque, non meritevole di particolari riguardi da parte del mondo adulto, un frivolo *divertissement-ilinx*, o puro godimento, per dirla con un'espressione cara all'antropologo francese Caillois<sup>11</sup> - che distoglie dalla *gravitas* della vita<sup>12</sup>. Un oggetto non degno di speculazione, il videogioco, che inteso altresì come epitome della modernità secolarizzata sarebbe intimamente antitetico alla pratica religiosa concepita, invece, come seria e tradizionale<sup>13</sup>.

Provando a entrare nelle pieghe del fenomeno è in verità piuttosto riduttivo pensare al videogame come un mero svago destinato alla spensierata gioventù di una torma di adolescenti<sup>14</sup>. È questo un assunto ancorato a un tipo 'classico' di videogioco - quello per *computer* degli anni Novanta - che veniva consumato nella solitudine della propria 'chiusa stanza': di qui il facile convincimento di un videogiocatore amante del ritiro sociale e amputato totalmente dal mondo, di una persona che preferisce la relazione con i personaggi virtuali piuttosto che quella con persone reali<sup>15</sup>.

Si deve tuttavia ammettere che il videogioco moderno difficilmente isola giacché non esiste più una modalità di fruizione univoca: ormai disponibili su tutte le piattaforme digitali, i videogiochi possono essere impiegati da soli o in compagnia (fisica o mediata tecnologicamente attraverso la creazione di *community online*), aprendosi a fasce di popolazione - donne e adulti per esempio - che fino a poco tempo fa non erano coinvolte<sup>16</sup>. Oltretutto, nel tempo di un prodotto videoludico

---

<sup>11</sup> Come noto, il teorico Roger Caillois distingue il gioco in quattro categorie: *agon*, gioco di competizione e sfida; *alea*, gioco d'azzardo e di fortuna collegato all'abbandono dell'individuo al destino; *mimicry*, gioco di immedesimazione e simulacro; *ilinx*, gioco di vertigine e puro godimento: cfr. R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1995, p. 46 ss.

<sup>12</sup> Cfr. H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field*, in *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, V (2014), pp. 53-54.

<sup>13</sup> Cfr. R. WAGNER, *The Importance of Playing*, cit., p. 193.

<sup>14</sup> M. BITTANTI, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, p. 10 ss.

<sup>15</sup> Cfr. S. TRIBERTI, L. ARGENTON, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano, 2013, p. 6.

<sup>16</sup> Già nel 2011 l'ESA (si rinvia a ESA, *Essential facts about videogame industry*, in [www.theesa.com](http://www.theesa.com)) aveva evidenziato come il 72% degli americani giocasse ai videogiochi, individuando l'età media dei giocatori attorno ai 37 anni, con differenze di genere assai limitate (42% donne e 58% uomini). In Italia, il giocatore medio ha un'età compresa tra i



sempre più contrassegnato da finezza narrativa e qualità artistica, sono in crescita i videogiochi impiegati a fini formativi e a supporto dei processi di apprendimento (così detti *serious games*), nonché quelli che hanno l'obiettivo di "favorire lo sviluppo di specifiche abilità del giocatore o di promuoverne il benessere psicofisico"<sup>17</sup>.

Poggia inoltre su un terreno quanto mai instabile e franoso la sopraindicata antitesi tra videogioco come espressione di modernità e pratica religiosa come emblema di tradizione, così come quella più generale - e quasi manicheistica - tra *gaming and religion*. La questione è a onor del vero delicata, di certo più complessa di quanto non sembri lì per lì, quando un primo impulso - solitamente cattivo consigliere - tende a far respingere un accostamento che ha l'aria di essere paradossale e urtare il buon senso: la religione e il videogioco, il tempio e la *playstation* non sembrano avere nulla in comune. Sicché, *prima facie*, l'incontro tra videogame e religione pare alludere alla rivelazione di un miracolo, figurandosi come quella 'mirabile coppia' che non può che far riecheggiare alla mente certi passi manzoniani e, segnatamente, quello della congiunzione, altrettanto miracolosa, tra il cardinal Federigo e l'Innominato pentito.

A queste tematiche si è interessato il filone di ricerca denominato *Digital Religion Studies*: nati con il presupposto teorico di scandagliare il fenomeno religioso in uno spazio 'altro', quello del *cyberspazio* in tutte le sue coloriture, con il tempo, a fronte delle repentine innovazioni tecnologiche, questi studi hanno principalmente messo a fuoco i nodi e gli intrecci tra religione e videogiochi, provando a comporre iati e cesure fra due termini a prima vista inconciliabili, sfatando il mito di una loro ossimorica contrapposizione<sup>18</sup>.

---

15 e i 29 anni: cfr. S. TRIBERTI, L. ARGENTON, *Psicologia dei videogiochi*, cit., pp. 4-5.

<sup>17</sup> S. TRIBERTI, L. ARGENTON, *Psicologia dei videogiochi*, cit., p. 5.

<sup>18</sup> Scrive G. MARINO, *Religione e internet: il caso dei meme agiografici*, in *La manipolazione del sacro*, cit., pp. 287-321, che è frutto dei *Digital Religion Studies* la distinzione della religione digitale "tra religione in Rete (*religion online*), che utilizza Internet in una modalità essenzialmente centrifuga (da Internet verso il mondo) per diffondere informazioni, auto-rappresentazioni e fare proselitismo, con lo scopo finale di spingere i fedeli a riunirsi in luoghi fisici (o a partecipare, in forma mediata, a riti che avvengono in luoghi fisici), e una religione della Rete (*online religion*), che utilizza Internet in maniera centripeta (dal mondo verso Internet), esprimendosi principalmente o esclusivamente nella dimensione online, attraverso luoghi di culto, incontri e riti interamente virtuali". Per un inquadramento della tematica si rinvia a C. HELLAND, *Online-religion/religion-online and virtual communities*, in *Religion on the internet: Research prospects and promises*, a cura di J.K. HADDEN, D.A. COWAN, Jai Press/Elsevier Sciences,



Uno sforzo non affatto semplice, quello degli studiosi di *Digital Religion*, anzi audace, e non di rado geniale che, ponendosi al di là di un universo antropocentrico regolato da tranquillanti leggi gravitazionali, è andato a scoprire rapporti inediti con le cose, ridando a esse quel potere di *choc* che l'arroccamento al senso comune aveva logorato e coperto di sedimenti. Uno sforzo che è riuscito a far affiorare l'idea che i videogiochi non siano più intrinsecamente secolari di quanto lo siano film o libri; ma che, rispetto a essi, siano forse molto più vicini all'emisfero religioso<sup>19</sup>.

Sul punto ha meditato Rachel Wagner, illustre esponente dei *Digital Religion Studies*, dimostrando che la storia della commistione tra gioco e religione e, più ampiamente, tra gioco e sacro, è antichissima<sup>20</sup>. È del resto risaputo che nelle civiltà arcaiche le cerimonie ludiche, sotto forma di riti magici e divinatori, giochi funebri e lotte divine, rivestissero un ruolo fondamentale nella strutturazione della società<sup>21</sup>.

E se nel film del 2011 *Habemus Papam* il regista Nanni Moretti mette ancora in luce l'impossibilità di un contatto tra gioco e sacro, tanto che i cardinali, impegnati in un torneo di pallavolo nell'attesa della consacrazione del nuovo pontefice, sono costretti a interrompere il gioco quando il profilo del Santo Padre troneggia maestoso alla finestra - e dunque quando il sacro irrompe nel campo da gioco - la storia del

---

Londra-Amsterdam, 2000, pp. 205-224; **H.A. CAMPBELL**, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, Routledge, Londra-New York, 2013; **S. NATALE**, **D. PASULKA**, *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, Oxford University Press, New York, 2020.

<sup>19</sup> Cfr. **S. HEJAZI**, *Angeli, demoni*, cit., p. 325.

<sup>20</sup> Cfr. **R. WAGNER**, *The Importance of Playing*, cit., p. 195 ss.

<sup>21</sup> Come noto, molti giochi antichi erano usati per scopi religiosi. Se nell'antico Egitto si potevano trovare tabelloni da gioco dipinti su alcune tombe affinché il defunto potesse 'giocarsi' il proprio destino nell'aldilà, vincendo o perdendo la beata eternità, nella Cina della dinastia Zhou si credeva che il gioco *WeiQi*, passatempo dei monaci Zen, si fosse sviluppato da pratiche divinatorie. E se nell'*Iliade* tutti ricordano la vivace e meticolosa descrizione dei giochi che concludono il funerale di Patroclo, non può di certo passare sotto silenzio il *Gymnasticus* di Filostrato, ove si descrive la distanza che i corridori devono mantenere dall'altare, dal quale si staglia l'arbitro-sacerdote: cfr. **J.J. MACALOON**, *Olympic Games and the Theory of Spectacle in Modern Society*, in *Rite, Drama, Festival Spectacle: Rehearsals Toward a Theory of Cultural Performance*, a cura di J.J. MACALOON, Institute for the Study of Human Issues, Philadelphia, 1984, pp. 241-280; **W. BURKET**, *Greek Religion*, Harvard University Press, Cambridge, 1985, p. 106 ss.; **A. DAL LAGO**, **P.A. ROVATTI**, *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Cortina, Milano, 1993, pp. 157-174; **J. ANTHONY**, *Dreidels to Dante's Inferno. Toward a typology of religious games*, in *Playing with Religion*, cit., pp. 25-29; **R. WAGNER**, *The Importance of Playing*, cit., p. 195.



cristianesimo offre, nondimeno, molteplici esempi di integrazione<sup>22</sup>. Si pensi, a questo proposito, al rituale della *pilota*, regolato con minuzia nella *Ordinatio de pila facienda*, un ordinamento del capitolo della cattedrale di Auxerre del 18 aprile 1396<sup>23</sup>. Si prescriveva, per chi avesse voluto essere accolto fra i canonici, l'obbligo di presentarsi con una palla presso la navata centrale di Saint Étienne nel giorno di Pasqua, al cospetto del capitolo<sup>24</sup>. Il decano, avvolto nell'almuzia e seguendo probabilmente il tracciato del labirinto raffigurato sul pavimento della cattedrale, iniziava con i canonici una danza, i quali, a turno, ricevendo da quest'ultimo la palla, gliela restituivano<sup>25</sup>.

L'esempio è significativo e attesta, sotto la lente sociologica del noto teorico di attività ludiche Johan Huizinga, come formalmente non vi sia alcuna distinzione tra un gioco e un rito religioso: il rito come "myths in action"<sup>26</sup>, come ri-narrazione di storie mediante la reiterazione ciclica di azioni e rievocazioni - la palla che passa, in una sorta di eterno ritorno dell'uguale, tra le mani dei canonici e del decano, il racconto della morte di Cristo nel rituale eucaristico - richiama la ripetitività del gesto ludico infantile, l'"ancora e ancora" del bambino che non vuole smettere di giocare. Il gesto sacro, attraverso la codificazione rituale, genera aree dentro e fuori dal tempo in cui gli uomini si raccolgono a ricomporre, in una mimesi stilizzata, il loro nesso con Dio. È, per questo motivo, un "dramenon"<sup>27</sup>, un atto che si compie, un "helping the action out"<sup>28</sup>: un realizzare tramite rappresentazione che "continua a portare sotto ogni punto di vista le caratteristiche formali del gioco"<sup>29</sup>.

---

<sup>22</sup> Cfr. **M. LEONE**, *La pallavolo sacra: dalla gamification urbana all'eutrapelia*, in *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, a cura di M. THIBAUT, Aracne, Roma, 2016, pp. 71-73.

<sup>23</sup> La prima descrizione dettagliata della *pilota* appartiene a Jean Lebeuf, storico ed erudito francese del Seicento nato e morto proprio ad Auxerre: cfr. **J. LEBEUF**, *Remarques sur les anciennes. Réjouissances Ecclésiastiques: Lettre écrite d'Auxerre à M.D.L.R.*, Mercure de France, 1727, pp. 911-927, citato da **M. LEONE**, *La pallavolo sacra*, cit., pp. 71-73.

<sup>24</sup> Cfr. **U. ZELLMANN**, *Lusus erat. Tanz und Spiel auf dem labyrinth in der Kathedrale von Auxerre*, in *Labyrinth und Spiel. Umdeutungen eines Mythos*, a cura di H.R. BRITNACHER, R.P. JANZ, Wallstein Verlag, Göttingen, 2007, pp. 36-74.

<sup>25</sup> Cfr. **U. ZELLMANN**, *Lusus erat*, cit., pp. 36-74.

<sup>26</sup> **R. WAGNER**, *Religion and videogames. Shooting aliens in cathedrals*, in *Religion and Popular Culture*, cit., p. 118.

<sup>27</sup> **J. HUIZINGA**, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1973 (prima edizione 1939), p. 18.

<sup>28</sup> **R.R. MARETT**, *The Threshold of Religion*, Methuen, Londra, 1912, p. 48.

<sup>29</sup> **J. HUIZINGA**, *Homo Ludens*, cit., p. 18.





Un ulteriore contrassegno comune tanto al gioco quanto al rito si rinviene, ad avviso di Huizinga, nella loro indole conchiusa, nella loro limitazione entro certi limiti di tempo e di spazio<sup>30</sup>. Da questa angolazione il gioco, alla stregua del rito, non solo comincia e a un certo momento finisce, ma si muove altresì entro il suo ambito: è, in sostanza, delimitato in anticipo.

Ecco perché lo studioso olandese, nell'elevare la ludicità a un trascendentale storico<sup>31</sup>, cogliendo in essa il tratto distintivo della cultura (così detta cultura *sub specie ludi*), non differenzia il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco:

“l'arena, il tavolino da gioco, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole”<sup>32</sup>.

Entro specifiche coordinate spazio-temporali, il gioco e il rito costruiscono un ordine assoluto ed esterno alla vita vera che, volto a creare “nel mondo imperfetto e nella vita confusa”<sup>33</sup>, una perfezione temporanea e limitata, sospende le normali attività sociali dei partecipanti. Traspone il noto concetto di cerchio magico con cui Huizinga annoda l'atto sacro, nella sua *nuance* ritualistico-liturgica, al gioco: se è così allora il sacerdote che compie atti rituali non fa che giocare a un gioco e “le nozioni di rito, liturgia, sacramento e mistero devono inevitabilmente rientrare tutte nei termini di validità della nozione gioco”<sup>34</sup>.

Non va peraltro obliato l'accento che Huizinga pone sulle regole vevoli all'interno del gioco e del rituale religioso. Si tratta, a ben vedere, di due cosmi regolati e normati, ciascuno contraddistinto da proprie e speciali prescrizioni assolutamente obbligatorie e inconfutabili<sup>35</sup>. Queste

---

<sup>30</sup> Cfr. J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 13.

<sup>31</sup> Si rinvia, a tal proposito, alle pregnanti considerazioni di U. ECO, *Homo Ludens oggi*, introduzione a J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. X.

<sup>32</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., pp. 13-14.

<sup>33</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 14.

<sup>34</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 24.

<sup>35</sup> Si rammenti come Caillois, nutrendosi delle analisi di Marcel Mauss sulle funzioni del sacro nelle società arcaiche, distingue il sacro destro; istituzionale, fondativo, ritualizzato e di rispetto delle prescrizioni e dei tabù che garantiscono la stabilità sociale; dal sacro sinistro, effusivo e sacrificale, di trasgressione alle leggi che assicurano *l'ordo rerum*: cfr. U.M. OLIVIERI, *La traccia del sacro*, in *L'uomo e il sacro: con tre appendici sul sesso, il gioco e la guerra nei loro rapporti con il sacro*, a cura di R. CAILLOIS, Bollati Boringhieri, Torino, 2001 (prima edizione 1939), p. XX.



ultime determinano ciò che varrà dentro quei due universi temporanei e la base su cui si fondano si rivela irremovibile: il ludico al pari del sacro è governato da norme che non è possibile aggirare, pena la dissoluzione di entrambi<sup>36</sup>.

Nel riaddepanare il filo di queste osservazioni, l'esperta di *Digital Religion* Rachel Wagner constata che anche i videogiochi - forse ancor più delle forme ludiche tradizionali - presentano elementi rituali, dal momento che si compongono di strutture fisse incastonate in rigidi sistemi di regole algoritmiche (così detti *scripts*)<sup>37</sup>. E lo stesso *game designer* Eric Zimmerman, nel definire il videogame come "free space of movement within a more rigid structure"<sup>38</sup>, asserisce che il *play* si verifica negli spazi interstiziali che sussistono tra gli elementi precettivi del sistema videoludico, ovverosia tra le regole che costituiscono quella "more rigid structure" che accomuna tanto il videogioco quanto il rito religioso<sup>39</sup>.

Sotto questo profilo è dunque agevole comprendere come per i *Digital Religion Studies* l'intersezione tra l'attività videoludica e quella ritual-religiosa avvenga per mezzo di alcune *features* condivise: entrambe sono in grado di creare cerchi magici, *rectius frame* per i teorici dei *digital games*<sup>40</sup>, circoscritti entro limiti spazio-temporali definiti, separati e altri rispetto alle vicissitudini della vita ordinaria; entrambe richiedono ai partecipanti - temporaneamente, ma per la religione con l'auspicio che sia per sempre - di abbandonarsi a un insieme predeterminato di regole che,

---

<sup>36</sup> Nota J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 15: "Paul Valéry l'ha detto incidentalmente, ed è un'idea di portata assai grande: riguardo alle regole del gioco non è possibile lo scetticismo [...] Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più gioco".

<sup>37</sup> Cfr. R. WAGNER, *Religion and videogames*, cit., p. 119.

<sup>38</sup> E. ZIMMERMAN, *Narrative, Interactivity, Play and Games*, in *First Person: New Media as a Story, Performance and Game*, a cura di N. WARDRIP FRUIN, P. HARRIGAN, Mit Press, Cambridge, 2006, p. 159.

<sup>39</sup> Affiora, nelle parole di Zimmerman, quella distinzione tra gioco inteso come struttura di regole e gioco inteso come attività, che nella lingua italiana si perde in modo irrecuperabile. È noto infatti che in italiano con il termine 'gioco' si intenda una molteplicità estesa e frammentata di significati che in inglese vengono invece ripartiti in due diversi sostantivi autonomi: se al *game* è comunemente unito il concetto di regola, schema d'azione, al *play* è unito piuttosto quello di comportamento concreto, *performance*: cfr. U. ECO, *Homo ludens oggi*, cit., p. XVIII.

<sup>40</sup> In dottrina non mancano Autori che mirano a superare la nozione di cerchio magico applicato all'ambito dei *digital games*. Si rinvia per una loro rassegna a D. PARGMAN, P. JAKOBSSON, *Do you believe in magic? Computer games in everyday life*, in *European Journal of Cultural Studies*, XI (2008), pp. 225-244.



nell'offrire un sistema ordinato in quanto regolamentato, conforta per la sua stessa prevedibilità<sup>41</sup>. In definitiva, come suggerisce la Wagner, vi sono sempre regole laddove vi siano giochi, videogiochi e pratiche religiose: ne consegue che il *gaming* e la religione sono due segmenti che s'incrociano come la vena e l'arteria, destini ineludibilmente comunicanti e solo in apparenza distanti dacché il loro legame risulta poggiarsi su una comprovata affinità strutturale<sup>42</sup>.

## 2 - Una mappatura del campo di indagine dei *Digital Religion Studies*: *gaming as religion, didactic digital games ...*

Nel tempo in cui i confini che dividono il mondo virtuale da quello reale si sono fatti di un colore confuso e le geometrie di tempo e di spazio paiono abolite come a un tocco di verga, i videogiochi esercitano, grazie alla loro diffusione capillare, un impatto culturale sempre più significativo sui giocatori, influenzando i loro modi di comunicare, socializzare e pensare<sup>43</sup>. A ciò si aggiunga che i videogame - lungi dall'essere monadi leibniziane - sono diventati prodotti eterogenei e multiformi nella misura in cui includono al proprio interno una vasta gamma di generi diversi, "che intersecano piani comunicativi svariati, livelli di lettura molteplici e altrettante svariate modalità di coinvolgimento, uso e azione"<sup>44</sup>.

I videogiochi sono, in sostanza, mezzi dal "contenuto talmente ampio che possono rappresentare tutto e il contrario di tutto"<sup>45</sup>, forme ludiche che dischiudono infinite possibilità, universi complessi che devono giocoforza essere decodificati "con le chiavi teoretiche tipiche della complessità"<sup>46</sup>. Per questo motivo, gli studiosi di *Digital Religion Studies* hanno deciso di ispezionare il quadro dei rapporti tra videogiochi e religioni sotto tre angoli prospettici diversi: videogioco come religione (*gaming as religion*), videogioco utilizzato nell'apprendimento della

---

<sup>41</sup> Cfr. R. WAGNER, *The Importance of Playing*, cit., p. 193.

<sup>42</sup> Cfr. R. WAGNER, *The Importance of Playing*, cit., pp. 194-195.

<sup>43</sup> Cfr. M. CAMERON LOVE, *Not-So-Sacred Quest: Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games*, in *Religious Studies and Theology*, XXIX (2010), p. 192; S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 324.

<sup>44</sup> S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 324.

<sup>45</sup> S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 325.

<sup>46</sup> S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 325.



religione (*didactic digital games*), religione nel videogioco (*religion in gaming*)<sup>47</sup>.

Il primo profilo, *gaming as religion*, concerne un ventaglio di attività che, svolte all'interno di un videogioco, consentono al videogiocatore di rinvenire in esso uno scopo e un significato ultimo<sup>48</sup>. Detto altrimenti, il gioco elettronico può operare come religione perché come essa attinge dai medesimi impulsi umani e, nel farlo, squarcia uno spazio altro in cui il giocatore, al pari del fedele, ha la possibilità di cogliere un orizzonte di senso trascendente, rifuggendo dal caos della vita ordinaria<sup>49</sup>.

Da questa angolazione, il videogame svolge quel tipo di "religious work"<sup>50</sup> che il sociologo della religione David Chidester identifica nel forgiare comunità, promuovere il dialogo tra credenti e prestare attenzione ai loro bisogni<sup>51</sup>. Tra questi videogiochi vi sono quelli definiti 'allopolitici', i quali offrono un'esperienza del divino mediata dall'accesso a comunità *online* di *gamer* che, tramutati in *avatar*, si incontrano e si riuniscono in un ambiente di gioco divenuto per loro essenzialmente devozionale<sup>52</sup>.

In questo modo, tramite l'esperienza videoludica, le persone si sentono parte di una collettività, sia pur trasposta nel mondo virtuale, che agisce con un insieme di intenzioni, valori e sensi condivisi<sup>53</sup>. Un ulteriore tipologia di videogiochi che si può annoverare entro la macro-sfera del

---

<sup>47</sup> Cfr. R. WAGNER, *Four lenses for viewing religion and gaming*, in *Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming*, a cura di H.A. CAMPBELL, R. WAGNER, S. LUFT, R. GREGORY, G.P. GRIEVE, consultabile nella rivista *Journal of the American Academy of Religion*, LXXXIV (2016), pp. 643-646.

<sup>48</sup> Cfr. R. WAGNER, *Four lenses for viewing religion*, cit., pp. 644-645.

<sup>49</sup> Cfr. O. STEFFEN, 'God Modes' and 'God Moods'. *What Does a Digital Game Need to Be Spiritually Effective*, in *Playing with Religion*, cit., pp. 214-237.

<sup>50</sup> R. WAGNER, *Four lenses for viewing religion*, cit., p. 644.

<sup>51</sup> Cfr. D. CHIDESTER, *Authentic Fakes: Religion and American Popular Culture*, University of California Press, Oakland, 2005, p. 8.

<sup>52</sup> Un esempio di *gaming as religion* è rintracciabile nel videogioco *Second Life* (Linden Lab, 2003). Nato come piattaforma sociale in cui i videogiocatori possono creare e modellare a piacimento un proprio ambiente virtuale, il videogioco consente a quest'ultimi di assistere a raduni politici, visitare ambasciate straniere, effettuare colloqui di lavoro per tentare di gettare le prime fondamenta di un *business* reale in un universo virtuale. Il videogioco include altresì comunità religiose con cui i giocatori/fedeli, rappresentati da *avatar*, partecipano ad attività di preghiera e di culto riscoprendo, attraverso di esse e il prodotto videoludico, un senso di scopo: cfr. J. ANTHONY, *Dreidels to Dante's Inferno*, cit., p. 41.

<sup>53</sup> Cfr. O. STEFFEN, "God Modes" and "God Moods", cit., pp. 214-235.



*gaming as religion* è quella dei 'videogiochi pratici' in cui il gioco assume un ruolo sacro, divenendo esso stesso un atto di culto<sup>54</sup>.

Sotto lo sguardo dei *Digital Religion Studies* un secondo profilo di interesse si rinviene in quei videogame utilizzati per la formazione di fanciulli e adolescenti<sup>55</sup>. Si tratta dei così detti *didactic digital games* o 'giochi di catechesi' che mostrano il sacro o sono situati in un contesto sacro ma, diversamente da quelli summenzionati, non sono sacri in sé: il fine è invero quello del "divine as a lesson"<sup>56</sup>, vale a dire quello di educare e insegnare contenuti religiosi ai giocatori più giovani, i quali, come noto, quasi mai si nutrono di nozioni confessionali.

Traspare, in questo senso, l'idea più generale di un videogioco come strumento per veicolare e affermare specifiche narrative e visioni del mondo, di un canale videoludico culturale giacché la sua funzione non è limitata al gioco o al diletto, ma comprende altresì la diffusione di saperi, identità e valori<sup>57</sup>. Una concezione, questa, per nulla scontata, visto che fino a poco tempo fa la giurisprudenza americana riteneva che i videogiochi, a differenza di altre forme di intrattenimento<sup>58</sup>, fossero sprovvisti di quei "communicative and expressive elements"<sup>59</sup> necessari ad attrarli nell'orbita del Primo Emendamento<sup>60</sup>.

---

<sup>54</sup> Si pensi a questo proposito al videogioco *Okami* (Capcom, 2006). Ambientato in un non specificato periodo del Medioevo giapponese, il videogame è incentrato sulla dea del sole shintoista Amaterasu. Attraverso di essa il giocatore ha il compito di salvare il mondo dall'inquinamento e, per farlo, deve sbloccare nuove abilità associate alla dea. Passando di livello in livello, il *player* si troverà immerso in un armonioso ambiente naturale, potendo così sperimentare quella pratica meditativa, fondata sull'equilibrio e la natura, tipica del culto shintoista. Sotto questo profilo, un'attività secolare come il gioco si carica di un significato trascendente, potendo essere concepita da alcuni giocatori come sacra: cfr. J. ANTHONY, *Dreidels to Dante's Inferno*, cit., pp. 37-39.

<sup>55</sup> Per un'analisi approfondita del videogioco a contenuti religiosi usato con un fine educativo si rinvia a M. HAYSE, *Toward a Theological Understanding of the Religious Significance of Videogames*, in *Common Ground Journal*, VII (2010), pp. 68-76.

<sup>56</sup> J. ANTHONY, *Dreidels to Dante's Inferno*, cit., p. 34.

<sup>57</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 327.

<sup>58</sup> Così per la musica: *Southeastern Promotions, Ltd v. Conrad*, 420 U.S. 546 (1975), per il teatro: *Schach v. United States*, 398 U.S. 58 (1970); per i 'motion pictures': *Joseph Burstyn, Inc. v. Wilson*, 343 U.S. 495 (1952): vedasi <https://supreme.justia.com>.

<sup>59</sup> Così la *Supreme Judicial Court* del Massachusetts in *Marshfield Family Skateland, Inc. v. Town of Marshfield* (si rinvia a <http://masscases.com>).

<sup>60</sup> Si vedano, in questo senso, *America's Best Family Showplace Corp v. City of New York* 536 F. Supp. 170 (E.D.N.Y. 1982); *Malden Amusement Co. v. City of Malden*, 382 F. Supp. 297 (D. Mass. 1983); *City of Warren v. Walker*, 354 N.W.2d 135 Mich App 267 (1984), in <https://supreme.justia.com>.



Considerati anche dai più rinomati *game designer* mezzi di espressione inferiore, i videogame potevano essere unicamente latori di messaggi 'giocosi'<sup>61</sup>. D'altronde, la stessa Apple nelle sue *App Store Guidelines* del 2012 asseriva con la forza di una sentenza definitiva: "We view apps different than books or songs [...]. If you want to criticize a religion, write a book"<sup>62</sup>. Un videogioco, dunque, non in grado di fornire una riflessione critica su temi di massima serietà e sulla religione avanti tutto; religione, che a detta della multinazionale statunitense, poteva essere trattata - e criticata - solo nei libri<sup>63</sup>.

Eppure, in quegli anni i videogiochi si stavano viepiù rivelando come potenti agenti di acculturazione e diffusione non solo di tradizioni culturali, ma anche di svariati tratti di alcune comunità di fede, creando ambientazioni virtuali fruibili in ogni angolo del pianeta, con contenuti che progressivamente rendevano familiari e vicine confessioni religiose geograficamente lontane<sup>64</sup>. Un *trend*, quello del videogioco quale vettore di messaggi culturali, che viene avvalorato nel celebre caso *Brown v. Entertainment Merchants Association* (2011), avente a oggetto la compatibilità con il Primo Emendamento di un provvedimento legislativo, firmato dall'allora Governatore Schwarzenegger, che emendando il *California Civil Code*, § 1746 e seguenti, prescriveva una *civil fine* per chi avesse venduto o noleggiato videogiochi violenti a soggetti di età inferiore ai diciotto anni senza l'assenso del genitore<sup>65</sup>.

Pur rammentando che gli Stati hanno un legittimo potere di proteggere i minori da fonti di danno, la Corte Suprema degli Stati Uniti dichiara espressamente che ciò non si identifica in un "floating power"<sup>66</sup>,

---

<sup>61</sup> Cfr. H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*, in *Playing with Religion*, cit., p. 3.

<sup>62</sup> Cfr. *App Store Guidelines* (in <http://www.cultofmac.com/58590/heres-the-full-text-of-apples-new-app-store-guidelines-/#p6smqGUzOLVFksgv.99>).

<sup>63</sup> Cfr. H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *What Playing with Religion Offers*, cit., pp. 3-4.

<sup>64</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 326.

<sup>65</sup> Per un commento alla sentenza vedasi I. SPIGNO, *L'assolutismo del I Emendamento e lo spazio negato alla dignità umana*, in *Diritti comparati*, agosto 2011 (<http://www.diritticomparati.it/2011/09>); S. SONELLI, *Libertà di espressione, tutela dei minori e il ritorno del "fatal review"*, in *Rivista Critica del Diritto Privato*, XXXI (2013), pp. 77-96; J. FISHER, *Brown v. Entertainment Merchants Association: Modern warfare on First Amendment protection of Violent Video Games*, in *Journal of Business & Technology Law*, VIII (2013), pp. 525-548.

<sup>66</sup> Vedi *Video Software Dealers Assn. V. Schwarzenegger*, 401 F Supp 2d 1034 (N.D. Cal. 2005) e No. C-05-04188 RMW, (N.D. Cal. 2007), citando *Erznoznik v. Jacksonville*, 422 U.S. 205, 212-214 (1975), in <https://supreme.justia.com>.



in un potere indeterminato di limitare le idee cui i minori sono esposti<sup>67</sup>. Per di più, nel caso delle rappresentazioni di violenza, non può riscontrarsi, secondo l'opinione della maggioranza, una "longstanding tradition"<sup>68</sup> che giustifichi l'introduzione di nuove categorie di "unprotected speech"<sup>69</sup> tali da consentire restrizioni della libertà di espressione<sup>70</sup>.

Ciò premesso, la Corte integra i videogiochi nel Primo Emendamento, riconoscendo che

"like the protected books, plays, and movies that preceded them, video games communicate ideas - and even social messages - through many familiar literary devices (such as characters, dialogue, plot, and music) and through features distinctive to the medium (such as the player's interaction with the virtual world)"<sup>71</sup>.

In tal guisa, nel solco tracciato dalla Corte Suprema, sono stati prodotti videogiochi che, con l'intento di trasmettere e insegnare valori culturali e contenuti teologici, hanno visto il coinvolgimento di determinati gruppi religiosi, appartenenti alla tradizione cristiana e non solo<sup>72</sup>.

---

<sup>67</sup> Cfr. S. SONELLI, *Libertà di espressione*, cit., p. 88.

<sup>68</sup> Come ricorda S. SONELLI, *Libertà di espressione*, cit., p. 87: «La Corte ribadisce che la Costituzione non consente restrizioni della libertà di espressione che si fondino sul "contenuto", salve ristrette eccezioni e, citando il recente caso *United States v. Stevens*, conferma che il legislatore non può aggiungere nuove categorie di "unprotected speech" [...]; senza una prova persuasiva che una nuova restrizione è parte di una lunga tradizione [...], il legislatore non può rivedere il "judgement of the American people" incorporato nel Primo Emendamento secondo cui "the benefits of its restrictions on the Government outweigh the cost"».

<sup>69</sup> Si tratta, come noto, delle seguenti categorie che si trovano da ultimo enunciate in *United States v. Alvarez*, 567 U.S. 2012: "obscenity", "incitement", "speech integral to criminal conduct", "fighting words", "child pornography", "true threats" (la sentenza è consultabile sul sito <https://www.uscourts.gov/educational-resources/educational-activities/facts-and-case-summary-us-v-alvarez>).

<sup>70</sup> È stata soprattutto l'eccezione di "obscenity", nella sua declinazione di "obscenity as to minors" - data l'oggettiva impossibilità di richiamare le altre categorie di "non protected speech" - a essere invocata per legittimare provvedimenti normativi delle autorità municipali e statali diretti a limitare l'accesso dei minori ai videogame violenti. A questo proposito, nel caso *Brown v. Entertainment Merchants Association*, la Corte Suprema afferma che la "obscenity exception" copre solo rappresentazioni di condotta sessuale e non "speech about violence": cfr. Supreme Court of the United States, *Brown v. Entertainment Merchants Assn.*, 564 U.S. 786 (in [www. https://www.courtlistener.com/opinion/219734/brown-v-entertainment-merchants-assn/](http://www.courtlistener.com/opinion/219734/brown-v-entertainment-merchants-assn/)).

<sup>71</sup> Supreme Court of the United States, *Brown v. Entertainment Merchants Assn.*, cit.

<sup>72</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 324.



Videogiochi globalmente noti come *Left Behind: Eternal Forces*, incentrato sui racconti cristiani evangelici della serie *Left Behind*, e *The Shivah*, in cui il *gamer*, nel tentare di risolvere un misterioso omicidio, apprende quel metodo di conversazione rabbinico - figlio della tradizione talmudica - di rispondere a una domanda con un'altra domanda, sono esattamente il risultato di questo processo<sup>73</sup>. A ciò si aggiungano quei videogame che nel riprodurre moschee, città sacre e personaggi appartenenti al *corpus* religioso musulmano (così detti *Islamogaming*), si ripromettono di educare i giocatori sui principi fondamentali della fede islamica<sup>74</sup>: entro cosmi virtuali popolati da *imam* e *ulema* digitalizzati, ove le *sūre* del Corano avvolgono scorci di città smeraldine le cui fisionomie orientaleggianti echeggiano i tratti della primissima civiltà islamica, il successo e la capacità dei videogiocatori di salire di livello dipende, in questi casi, dalla loro conoscenza della *Sharia* e della storia dell'Islam<sup>75</sup>.

Ma laddove l'orizzonte culturale di riferimento non è occidentale, né cristiano, e soprattutto laddove i governi secolari hanno compreso come il potere acculturante del *medium* videoludico possa facilmente coagularsi con penetranti forme di indottrinamento dei giocatori, i videogiochi sono stati impinzati di simboli religiosi atti a rafforzare identità nazionali<sup>76</sup>. Si tratta cioè di quei videogame la cui trama trascolora

---

<sup>73</sup> Per una disamina del giudaismo nel videogioco *The Shivah* si rinvia a I.C. MASSO, N. ABRAMS, *Locating the Pixelated Jews. A multimodal method for exploring judaism in The Shivah*, in *Playing with Religion*, cit., pp. 47-65.

<sup>74</sup> Si precisa che il genere dell'*Islamogaming* prescinde dalle finalità del videogioco: il termine è infatti utilizzato in senso ampio per indicare tutti quei videogame che contengono riferimenti all'Islam: cfr. V. ŠISLER, *From Kuwa/War to Quraish. Representation of Islam in Arab and American video games*, in *Playing with Religion*, cit., pp. 109-130.

<sup>75</sup> Si ricordino, a tale proposito, il videogioco *A New Dawn* per mezzo del quale il giocatore apprende i 99 nomi di Allah, oppure il videogioco *Quest for Knowledge* ove il *player* pone domande di diritto musulmano agli *ulema*, e *Quraysh*, un videogioco di strategia ambientato agli albori della civiltà musulmana: cfr. V. ŠISLER, *Video games, video clips and Islam: new media and the communication value*, in *Muslim Societies in the Age of Mass Consumption: Politics, Culture and Identity between the Local and the Global*, a cura di J. PINK, Cambridge Scholars Publishing, Regno Unito, 2009, pp. 241-269; H. CAMPBELL, *Islamogaming. Digital dignity via alternative storytelling*, in *Halos and Avatars: Playing Videogames With God*, a cura di C. DETWEILER, Westminster John Knox Pr, Louisville, 2010, pp. 64-66.

<sup>76</sup> Cfr. S. HEJAIZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 325.





in una narrazione politica e l'insegnamento religioso varca il cancello proibito dell'insegnamento ideologico<sup>77</sup>.

È emblematico, sotto questo profilo, il caso della Repubblica Islamica d'Iran che durante gli anni della guerra del Golfo, nel tentare di rescindere i legami con i valori dell'Occidente, rivendica una cultura dai contenuti autenticamente islamici e autoctoni per mezzo di un rigido sistema di censura<sup>78</sup>. La produzione culturale viene regolamentata in modo articolato e i videogiochi, prima di essere pubblicamente rilasciati, devono ottenere il *placet* del Ministero della Cultura e della Guida islamica<sup>79</sup>. Dal 2007, questa funzione è svolta da un organismo *ad hoc*: la *Iran Computer and Video Games Foundation* (ICVFG) che ha ancora oggi lo scopo di favorire, da un lato, le vendite di videogiochi nel mercato iraniano, creando un sistema di classificazione dei loro contenuti; dall'altro, quello di sussidiare lo sviluppo di prodotti videoludici che promuovano valori islamici e locali<sup>80</sup>.

Questi videogiochi, peraltro, costituiscono una risposta all'egemonia dell'industria videoludica statunitense ed europea; sono, in altre parole, giochi 'alternativi' rispetto a quelli occidentali in quanto mirano a rappresentare la storia, la cultura e la religione in un modo più consona e appropriato alla popolazione iraniana e al mondo musulmano in generale<sup>81</sup>. In definitiva, simboli e narrazioni religiose non cristiane assumono una valenza politica e il videogame, oltre a divenire il mezzo essenziale per consolidare un'appartenenza nazionale<sup>82</sup>, diviene altresì - in

---

<sup>77</sup> Cfr. H. CAMPBELL, *Islamogaming*, cit., pp. 66-67.

<sup>78</sup> Cfr. A. SREBERNY, G. KHIABANY, *Blogistan: The Internet and Politics in Iran*, I.B. Tauris, Londra, 2010, p. 101 ss.

<sup>79</sup> Cfr. V. ŠISLER, *Digital Heroes. Identity Construction in Iranian Video Games*, in *Cultural Revolution in Iran. Contemporary Popular Culture in the Islamic Republic*, a cura di A. SREBERNY, M. TORFEH, I.B. Tauris, Londra, 2013, p. 186 ss.

<sup>80</sup> Cfr. A. AHMADI, *Iran*, in *Video Games Around the World*, a cura di M.J.P. WOLF, MIT Press, Cambridge, 2015, p. 271 ss.; V. ŠISLER, *Digital Heroes*, cit., p. 186 ss.

<sup>81</sup> Il videogioco *Nouruz*, per esempio, insegna vari aspetti della cultura persiana e del suo folklore, il videogioco *Vatan e-man* ha per argomento la storia antica della Persia e la sua archeologia, mentre *Namus* racconta la storia di un eroe sportivo enfatizzando i valori islamici dell'onore e del *fair play*. Si tratta per lo più di videogame prodotti in persiano e pensati per un mercato locale; non mancano, tuttavia, videogiochi in lingua inglese da commercializzare globalmente: tra questi vi è *Quest of Persia* che ha lo scopo di aiutare i giocatori a comprendere la storia dell'Iran: cfr. V. ŠISLER, *Digital Heroes*, cit., p. 179 ss.

<sup>82</sup> Sottolinea S. MANCINI, *Il potere dei simboli, i simboli del potere. Laicità e religione alla prova del pluralismo*, Cedam, Padova, 2008, p. 9 ss., che l'uso della religione e dei suoi simboli "come linguaggio pubblico delle politiche di identità" ha spesso il fine di



un'ottica anticoloniale - strumento di liberazione da un tiranno o da un nemico, spesso americano<sup>83</sup>.

Illuminanti in questo senso le osservazioni di uno degli studiosi che più si è occupato dell'impatto politico dei videogiochi, Vít Šisler, secondo cui l'intenzione dei *game designer* non occidentali - al di là del peculiare caso iraniano - è primariamente quella di ridefinire chi sono i 'buoni' e i 'cattivi': si tratta, a ben vedere, di sovvertire gli stereotipi americani ed europei sui musulmani, frequentemente raffigurati - specialmente a partire dalla retorica dicotomica dell'11 settembre<sup>84</sup> - come malvagi e terroristi<sup>85</sup>.

---

promuovere ed esaltare un'identità collettiva "immutabile, fuori del tempo e della storia". Non sono poi mancate in dottrina le distinzioni tra simboli religiosi, considerati sempre aggressivi, e simboli civili, ritenuti positivi e pacifici, perché "non rappresentano una verità assoluta, ma piuttosto testimoniano l'esistenza di un *idem sentire* di *res publica*, un senso di appartenenza ad un comune mondo di valori" (A. MORELLI, A. PORCIELLO, *Verità, potere e simboli religiosi. Comunicazione al Convegno annuale dell'Associazione Italiana dei Costituzionalisti su Problemi della laicità agli inizi del secolo XXI*. Napoli, 26-27 ottobre 2007, in [www.forumcostituzionale.it](http://www.forumcostituzionale.it), p. 13). Tuttavia, a detta di S. FERRARI, *Individual Religious Freedom and National Security in Europe After September 11*, in *Brigham Young University Law Review*, n. 2/2004, p. 377 ss., i simboli civili non sono più sufficienti "a calmare le angosce identitarie che la globalizzazione produce nelle società occidentali", provocando una crescente domanda di "rafforzamento della coesione sociale e di una forte identità collettiva" che meglio si esprime nella simbologia religiosa.

<sup>83</sup> È il caso di *Special Operation* in cui il giocatore, nei panni di un comandante delle forze speciali, deve salvare uno scienziato nucleare iraniano rapito da forze americane.

<sup>84</sup> Dopo l'11 settembre la militarizzazione della sfera pubblica ha inciso anche sull'intrattenimento digitale nel suo insieme. Oltre al drammatico aumento di videogiochi ambientati in Medio Oriente con l'obiettivo di combattere il terrorismo, studi recenti hanno esaminato le profonde collaborazioni tra l'industria videoludica e l'esercito statunitense. In quegli anni, infatti, il videogame viene utilizzato per promuovere il reclutamento e giustificare la 'War against Terror': cfr. M. BARRON, *Militarism and Video Games: An Interview with Nina Hunemann* (in <http://www.mediaed.org/news/articles/militarism>): D. LEONARD, *Unsettling the Military Entertainment Complex - Video Games and a Pedagogy of Peace*, in *Studies in Media and Information Literacy Education*, IV (2004), pp. 1-8; D. NIEBORG, *We Want the Whole World to Know How Great the U.S. Army Is!*, in *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*, a cura di M. SANTORINEOS, N. DIMITRIADI, Fournos, Atene, 2006, pp. 76-84.

<sup>85</sup> Si pensi a *Muslim Massacre*, un controverso videogioco del 2008 che consente al videogiocatore di assumere le vesti di un eroe americano con il compito di uccidere - attraverso la dotazione delle armi più distruttive al mondo - il maggior numero possibile di musulmani. Per i contenuti altamente violenti e islamofobici, l'autore del videogame è stato condannato ai sensi dell'*Antidiscrimination Act* del Queensland: cfr. H. CAMPBELL, *Islamogaming*, cit., pp. 69-70; V. ŠISLER, *Digital Arabs. Representation in video games*, in *European Journal of Cultural Studies*, XI (2008), pp. 208-212.



Ma la *ratio* sottesa a videogame come *Special Forces*, *Stone Throwers* e *Under Siege*<sup>86</sup> non è poi così diversa da quella dei giochi soprattutto in prima persona del panorama occidentale: nell'invertire semplicemente le polarità dei *clichés* narrativi e iconografici - sostituendo cioè l'eroe arabomusulmano al soldato americano - questi videogiochi rimangono saldamente ancorati a costruzioni propagandistiche e ideologiche<sup>87</sup>. Per concludere, non si dimentichi tuttavia come il *medium* videoludico contenga in sé le potenzialità per fornire rappresentazioni culturalmente bilanciate: si affacciano così sulla scena videogiochi che, pur continuando a incorporare trame guerresche, sfuggono da significati politici, pennellando personaggi musulmani la cui eroicità alberga nella devozione religiosa e nel compimento di azioni morali<sup>88</sup>.

### 3 - ... religion in gaming: ovvero cattedrali, moschee, schiere di angeli e demoni nelle narrazioni videoludiche

Il terzo e ultimo profilo piazzato sotto il riflettore dei *Digital Religion Studies* è rappresentato dalla religione nel videogioco (*religion in gaming*), ovvero sia dall'impiego di componenti rubate a confessioni religiose e infuse tanto nella topografia del videogame (*gameworld*) quanto nelle sue modalità di gioco (*gameplay*)<sup>89</sup>. Il *gameworld* indica l'esperienza di gioco più ampia in quanto racchiude in sé personaggi, spazi e oggetti virtuali che spesso alludono, più o meno velatamente, a immagini e simboli religiosi reali<sup>90</sup>. Il *gameworld* intreccia quindi i fili dell'estetica del gioco e la sua trama con le possibilità del giocatore di comunicare e interagire con questi elementi<sup>91</sup>: la religione, in questi casi, serve solo a intessere una

---

<sup>86</sup> Sono tutti videogiochi di combattimento che, sullo sfondo del conflitto israelo-palestinese, consentono ai giocatori di diventare membri armati della Resistenza islamica, compiendo attacchi contro politici israeliani. Sono dunque videogame anti-israeliani e anti-americani, con un messaggio pro-Islam molto chiaro: V. ŠISLER, *Digital Arabs*, cit., pp. 211-212; H. CAMPBELL, *Islamogaming*, cit., pp. 67-70.

<sup>87</sup> Cfr. H. CAMPBELL, *Islamogaming*, cit., p. 70.

<sup>88</sup> Cfr. H. CAMPBELL, *Islamogaming*, cit., p. 74; V. ŠISLER, *Digital Arabs*, cit., p. 205.

<sup>89</sup> Cfr. S. HEIDBRINK, T. KNOLL, J. WYSOCKI, *Venturing into the Unknown? Method(ological) Reflections on Religion and Digital Games, Gamers and Gaming*, in *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, VII (2015), p. 65.

<sup>90</sup> Cfr. S. HEIDBRINK, T. KNOLL, J. WYSOCKI, *Venturing into the Unknown?*, cit., p. 65.

<sup>91</sup> Cfr. S. HEIDBRINK, T. KNOLL, J. WYSOCKI, *Theorizing Religion in Digital Games*.



narrazione, uno *storytelling* coerente e attraente, al contempo abbastanza familiare e non banale, generalmente combinato a motivi di fantasia<sup>92</sup>.

Videogiochi popolari come *Halo* e *The Legend of Zelda*, stimolati da elementi che il pensiero comune associa all'*imagery* religioso, includono nell'ordito delle loro storie alfabeti di simboli che hanno per lo più lo scopo di agevolare il gioco<sup>93</sup>. Invero di frequente il compendio simbolico religioso assume quella funzione 'aiutante' che ne *La morfologia della fiaba* di Vladir Propp hanno personaggi e manufatti magici, i quali, nel dare man forte al protagonista, consentono a quest'ultimo di superare i fastidiosi intoppi che si frappongono al suo cammino<sup>94</sup>.

Se è vero poi che in alcuni videogiochi è l'*avatar* del giocatore a essere ammantato di croci o di altri noti segni e indumenti religiosi - si prenda a campione il videogame *Tales of Symphonia* ove i personaggi incaricati di salvare il mondo indossano vesti che ricordano l'abbigliamento shintoista delle giovani sacerdotesse *miko* - è altrettanto vero che è prevalentemente l'ambientazione a essere tramata di echi simbolici: l'avventura gloriosa del *gamer* può in effetti svolgersi all'interno o nei pressi di una chiesa, di un monastero, di una moschea o di un tempio buddista<sup>95</sup>. Non stupisce pertanto come il *principium individuationis*, il criterio di riconoscibilità dei videogiochi americani ed europei sia costituito dalle ricostruzioni sceniche, ricostruzioni che solitamente rievocano i motivi del paganesimo germanico e del cristianesimo medievale<sup>96</sup>.

Ecco allora che i videogame si popolano di drappelli di cavalieri cristiani senza macchia e senza paura che vanno, con le loro croci cucite sul petto, 'per lochi inabitati e calli obliqui' di ariostesca memoria, addentrandosi in rinfoltiti boschi dai cui sentieri spiccano come gemme - in verticali che dischiudono a Dio - slanciate cattedrali gotiche: e così il

---

*Perspectives and Approaches*, in *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, V (2014), p. 26.

<sup>92</sup> Cfr. H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *Studying Religion in Digital Gaming*, cit., p. 57; S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 333.

<sup>93</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 334.

<sup>94</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 334.

<sup>95</sup> Si pensi al videogioco *Fatal Frame* ove il videogiocatore deve addentrarsi in luoghi sacri, quali santuari *shintō* e templi buddisti, compiendo rituali religiosi per raggiungere uno dei vari finali previsti dal gioco: cfr. S. BRENDA, W. GARDENOUR, *Silent Hill and Fatal Frame: Finding Transcendent Horror in and beyond the Haunted Magic Circle*, in *Playing with Religion*, cit., p. 89 ss.

<sup>96</sup> Cfr. G. RABIA, *Citing the Medieval. Using religion as a world-building infrastructure in fantasy MMORPGS*, in *Playing With Religion*, cit., p. 146.



simbolismo religioso, in specie quello afferente al *kósmos* cristiano, si innesta in un'architettura videoludica complessa in cui gli elementi morfologici della fiaba si fondono con i luoghi e i personaggi tipici dell'istituto epico-romanzesco, in una narrazione neo-medievale e *fantasy*<sup>97</sup> tanto cara, tra i molti, a Eco e a Tolkien<sup>98</sup>. Non è tutto, s'intende: queste caratteristiche si possono altresì congiungere al genere del mito classico, allorché il *videogamer* segue l'archetipo del periglioso viaggio dell'*hērōs* greco, o al tema del pellegrinaggio se l'*avatar* del giocatore incede perlustrando santuari virtuali<sup>99</sup>.

Va peraltro registrato che i videogiochi che si abbeverano di contenuti simbolici religiosi sono sovente percorsi da un'idea, più o meno esplicita, di bene e di male che funge da telone di fondo su cui si snodano le azioni del *gamer*<sup>100</sup>. Vi sono quindi videogame che nel riportare in vita

---

<sup>97</sup> Come noto, secondo Umberto Eco per neo-medievalismo si intende la riproposizione, nei prodotti culturali contemporanei, di elementi che rimandano all'immaginario medievale. Citazioni al Medioevo, agli usi e ai costumi e al vocabolario religioso di quel periodo si ravvedono soprattutto nelle opere letterarie appartenenti al genere *fantasy*: cfr. U. ECO, *Travels in Hyperreality: Essays*, Harcourt Brace Jovanovich Inc., New York, 1986, prima edizione *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell'ideologia italiana*, Bompiani, Milano, 1973, pp. 61-72.

<sup>98</sup> La presenza di elementi religiosi riportati tramite il 'neo-medievalismo' attrae il giocatore, fornendogli una storia che diviene in tal modo più accattivante. Osserva G. RABIA, *Citing the Medieval*, cit., p. 138: "The medieval in-game religions effect a plausible and comprehensible sense of realism for players. In addition to establish complex world histories [...] 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 [...] citations of medieval religion give meaning to activities that might otherwise seem to be tedious [...]".

<sup>99</sup> Nel videogioco *Tales of Symphonia* il così detto 'viaggio della rigenerazione del mondo' (世界再生の旅, *sekai saisei no tabi*) consiste nella visita, sia pur virtuale, di luoghi di culto denominati 'sigilli' (封印, *fūin*): il giocatore dovrà visitarli uno a uno, partendo da quello più vicino al luogo di inizio del gioco, fino a raggiungere quello finale (così detta 'torre della salvezza', 救いの塔, *sukui no tō*), collocato al centro della mappa del mondo. Il cammino rimanda, in maniera piuttosto esplicita, alla pratica dello *shikoku henro*, il noto pellegrinaggio giapponese negli 88 templi buddisti situati sull'isola di Shikoku: cfr. A. GALLI, *L'analisi degli elementi religiosi in Tales of Symphonia*, Tesi di laurea in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea, 2018/2019 (disponibile in <http://dspace.uni-ve.it>). Per una disamina del pellegrinaggio buddista si rinvia a I. READER, *Dead to the World: Pilgrims in Shikoku*, in *Pilgrimage in Popular Culture*, a cura di T. WALTER, I. READER, The Macmillan Press, Londra, 1993, p. 109 ss.

<sup>100</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 334.



l'eterno scontro tra angeli e demoni, luce e tenebra, sono attraversati da una vena apocalittica<sup>101</sup>.

Oltre a costituire un elemento del contesto narrativo (*gameworld*), il segno di fede può infine apparire nel *gameplay* se il meccanismo del gioco è ispirato a riferimenti religiosi<sup>102</sup>. Il *gameplay* mette in luce il complesso di regole conosciute e riconosciute, schemi di azione e matrici combinatorie di mosse possibili: il richiamo religioso viene dunque integrato nelle dinamiche del gioco, in quella "procedural rhetoric"<sup>103</sup> che spinge il giocatore ad agire soltanto attraverso esperienze programmate e prevedibili, muovendosi entro il ristretto perimetro di scelte prestabilite dall'autore del videogame<sup>104</sup>.

Sebbene in alcuni casi sia il *gameplay* a preponderare sul *gameworld*, come in *Dragon Quest* ove le chiese cristiane che impreziosiscono il

---

<sup>101</sup> Paradigmatico, in questo senso, il videogioco *Devil's Hunt* (Layopi Games, 2019) in cui il protagonista deve vedersela con le opposte fazioni di angeli e demoni, diventando l'ago della bilancia di una lotta che affonda le sue radici all'alba dei tempi. Altri videogiochi che amalgamano al loro interno simbologie e personaggi tratti dalla letteratura apocalittica sono *Darksiders*, anch'esso basato sul Libro della Rivelazione, ed *El Shaddai: Ascent of the Metatron*, incentrato sulla figura biblica antediluviana di Enoch: cfr. **R. WAGNER**, *Video Games and Religion*, in *Oxford Handbooks online*, settembre 2015, pp. 1-26 (disponibile sul sito web <https://www.oxfordhandbooks.com>).

<sup>102</sup> Cfr. **S. HEIDBRINK, T. KNOLL, J. WYSOCKI**, "Venturing into the Unkown"?, cit., pp. 65-66; **R. GERACI**, *Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design*, in *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, a cura di A.L. BRACKIN, N. GUYOT, Brill, Leida, 2020, pp. 104-104.

<sup>103</sup> **I. BOGOST**, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, 2007, pp. 4-5, ove spiega che i videogiochi sono "procedural systems" che generano "behaviors based on rule-based models". L'Autore definisce la "procedural rhetoric" come "the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular". Ed è proprio perché i videogiochi sono sempre dotati di un sistema di regole e procedure atto a governare ciò che può accadere quando qualcuno inizia a giocare che **K. SCHUT**, *They Kill Mystery. The mechanistic bias of video game representations of religion and spirituality*, in *Playing with Religion in Digital Games*, cit., pp. 255-274, sostiene che il mezzo videoludico tende a una rappresentazione meccanicistica e demistificata della fede e dei suoi simboli.

<sup>104</sup> Nel videogioco il giocatore può dunque agire solo in un certo modo. Del resto, lo stesso Huizinga intuisce come il gioco si fonda sui concetti di libertà e regolamentazione. La libertà sembra stridere con la regola ma si tratta, agli occhi dello storico olandese, di una contraddizione apparente giacché è nell'armonico equilibrio tra opposti, vale a dire in una libertà che sa di essere regolamentata, che risiede l'essenza più indicibile del gioco: cfr. **J. HUIZINGA**, *Homo Ludens*, cit., pp. 10-11. Lo stesso avviene in un rituale religioso ove i parametri dell'azione e dell'interazione del partecipante sono prestabiliti e limitati: cfr. **R. WAGNER**, *Religion and video games*, cit., p. 125.



videogioco costituiscono il luogo protetto o - per stare a un paradigma pascoliano - il nido familiare e sicuro in cui il *gamer*, tramite la 'confessione' dei peccati a sacerdoti digitalizzati, procede al salvataggio dei dati di gioco; il più delle volte, tuttavia, l'aspetto ludico e narrativo si amalgamano, operando euritmicamente<sup>105</sup>. Così, per concludere, in *Oblivion* cappelle, altari e fonti battesimali non solo funzionano da *background* del videogame, ma vengono altresì piegati alle esigenze del *gameplay*, consentendo al giocatore di ricevere - per mezzo di un *click* - tutte le benedizioni necessarie a migliorare le capacità del proprio *avatar*<sup>106</sup>.

#### 4 - 'Gli amori difficili': la problematica relazione tra *gaming and religion*

Come si è potuto intravedere nei paragrafi precedenti, il ricorso a immagini e riferimenti religiosi all'interno dei videogiochi è diffuso da tempo. La trasmigrazione simbolica in ambienti 'profani' non sembra più destare stupore e la religione, nelle vesti di una musa contemporanea, alimenta l'attitudine allegorica e fantasiosa dei moderni *game designer*.

Così scene bibliche, figure e segni ascrivibili alla sfera religiosa divengono palinsesti continuamente riscrivibili, *répertoires* disponibili sia all'intrattenimento videoludico sia alla più generale sperimentazione creativa<sup>107</sup>. Una sperimentazione, questa, che nell'essere labirinto dai mille ingressi senza il filo d'Arianna, è sempre più soggettiva e antropocentrica, metaforica ed estetica e sempre meno epifanica, liturgica e devozionale<sup>108</sup>.

Nonostante la rappresentazione simbolica abbia mutato intenti e modi di figurazione, l'inserzione di segni religiosi nelle narrazioni

---

<sup>105</sup> Cfr. S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso*, in *Il patrimonio culturale di interesse religioso in Italia. Religioni, diritto ed economia*, a cura di G. MAZZONI, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli, 2021, p. 129.

<sup>106</sup> Si rammenti, a tal proposito, il videogioco *Left Behind: Eternal Forces* in cui il giocatore premendo il tasto 'prega' acquisisce punti *bonus*, mantenendo elevato lo *score* spirituale del suo personaggio, o al videogame *Civilization IV* nel quale il *gamer* costruisce edifici di culto (cristiani, musulmani, buddisti) per raccogliere preziosi 'punti-fede' e convertire città: cfr. K. SCHUT, *They Kill Mystery*, cit., p. 257; M. HAYSE, *Religious Architecture in Video Games: A Curricular Proposal For Religious Education*, tesi di dottorato, Trinity International University, 2010, pp. 3-7 (disponibile sul sito *web* <https://old.religiouseducation.net>); M. CAMERON LOVE, *Not-So-Sacred Quests*, cit., p. 194.

<sup>107</sup> Cfr. V. MONTIERI, *Introduzione*, cit., p. 9.

<sup>108</sup> Cfr. V. MONTIERI, *Introduzione*, cit., p. 8.



videoludiche suscita un certo *appeal* nei giocatori e forse perché essi continuano a conservare, come in uno specchio d'acqua, il riflesso cristallino di una traccia del sacro: traccia che comprova in qualche modo la specialità di questi emblemi di fede, giustificandone l'uso e spesso abuso<sup>109</sup>.

Vero è che la società occidentale si è sempre approssiata con una certa difficoltà alla tematica del simbolismo religioso, ed è altrettanto vero che la sua struttura multiculturale, in combinato disposto con la pluralizzazione del panorama religioso,<sup>110</sup> non smorza i conflitti, anzi li intensifica e ne crea dei nuovi, «rendendo i simboli religiosi [...] simboli contesi, trasfigurazione di dispute politico-sociali ben più profonde»<sup>111</sup>. E se, come noto, tra i problemi classici ancora sveltano quelli legati all'affissione del crocifisso nelle scuole, o quelli relativi al porto di simboli individuali nello spazio pubblico<sup>112</sup>, del tutto inedita - e per certi versi

---

<sup>109</sup> Cfr. **V. MONTIERI**, *Introduzione*, cit., p. 8.

<sup>110</sup> Per il legame tra multiculturalità e simbolismo religioso cfr., per tutti, **R. HEYER**, **G.R. SAINT-ARNAUD**, *Pluralismo, simboli e sintomo*, in *Symbolon/diabolon. Simboli Religioni e diritti nell'Europa multiculturale*, a cura di E. DIENI, A. FERRARI, V. PACILLO, il Mulino, Bologna, 2005, p. 35 ss.; **E. DIENI**, *Simboli, religioni, regole e paradossi*, in *Simboli e comportamenti religiosi nella società globale*, a cura di M. PARISI, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 2006, p. 102 ss. Con particolare riferimento all'Italia si rinvia ad **A. DE OTO**, *Simboli e pratiche religiose nell'Italia "multiculturale" Quale riconoscimento per i migranti?*, Ediesse, Roma, 2010, *passim*; **C. CARDIA**, *Il simbolo religioso e culturale*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, Rivista telematica (<https://www.statoechiese.it>), n. 23 del 2012, pp. 1-23.

<sup>111</sup> **G. MARCACCIO**, *I simboli religiosi nelle dinamiche commerciali della società contemporanea*, in *I simboli religiosi nella società contemporanea*, a cura di A. NEGRI, G. RAGONE, M. TOSCANO, L.P. VANONI, Giappichelli, Torino, 2021, p. 261.

<sup>112</sup> Sul crocifisso si rinvia alla recente ordinanza Cass. civ., sez. un., 9 settembre 2021, n. 24414: cfr., per tutti, **M. TOSCANO**, *Il crocifisso 'accomodato'. Considerazioni a prima lettura di Corte cass., Sezioni Unite civili, n. 24414 del 2021*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 18 del 2021, p. 45 ss.; **P. CAVANA**, *Le Sezioni Unite della Cassazione sul crocifisso a scuola: alla ricerca di un difficile equilibrio tra pulsioni laiciste e giurisprudenza europea*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 19 del 2021, p. 1 ss.; **A. LICASTRO**, *Crocifisso "per scelta". Dall'obbligatorietà alla facoltatività dell'esposizione del crocifisso nelle aule scolastiche (in margine a Cass. civ., sez. Un., ord. 9 settembre 2021, n. 24414)*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 21 del 2021, pp. 1-28; **M. GANARIN**, *Ancora su Cassazione e crocifisso, fra laicità e reasonable accommodation (in [www.centrostudiliviatino.it](http://www.centrostudiliviatino.it))*, 25 settembre 2021. Sulla questione dei simboli islamici cfr., tra i molti, **G. CASUSCELLI**, *Il divieto di indossare il niqab del codice penale belga all'esame della Corte europea dei diritti dell'uomo: un passo in avanti per la formazione del "precedente" che mette a rischio il pluralismo religioso*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 26 del 2017, p. 1 ss.; **N. COLAIANNI**, *Il velo delle donne musulmane tra libertà di religione e libertà d'impresa. Prime osservazioni alla sentenza della Corte*





oscura - è invece la *quaestio* degli effetti che la trasposizione di segni, oggetti, prassi che in astratto o in concreto si riferiscono a determinate confessioni fideistiche, può suscitare nel contesto videoludico: la digitalizzazione, favorita dalla globalizzazione, ha invero dilatato lo spazio virtuale in cui l'elemento simbolico è esposto, stimolando nuovi interrogativi che meritano di essere indagati<sup>113</sup>.

In linea di massima, è innanzitutto bene precisare che la fruizione dei simboli al di fuori del loro alveo naturale non rappresenta di per sé un problema per il culto che in quel simbolo si riconosce laddove esso venga impiegato positivamente<sup>114</sup>. Difatti, nessuna *querelle* sorgerà nei casi in cui il segno religioso, per quanto sia stato reciso il materno cordone ombelicale con il campo semantico confessionale, venga adoperato in modo manifestamente innocuo, rispettoso e accettabile<sup>115</sup>. In sostanza, un atteggiamento che non erode il senso del sacro, né rovescia lo spessore religioso originario di cui il simbolo è portatore non genera alcun dibattito<sup>116</sup>.

---

*di giustizia sul divieto di indossare il velo sul luogo di lavoro*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 11 del 2017, p. 1 ss.; **D. DURISOTTO**, *La libertà religiosa individuale. Contenuti e problematiche*, in *Diritto e religione. Principi e temi*, a cura di R. BENIGNI, Roma TrE-Press, Roma, 2021, p. 77 ss.

<sup>113</sup> Cfr. **L.P. VANONI**, *Introduzione*, in *I simboli religiosi nella società contemporanea*, cit., pp. XXII-XXIII; **R. GERACI**, *I simboli religiosi e il marketing commerciale*, in *I simboli religiosi nella società contemporanea*, cit., p. 238.

<sup>114</sup> Cfr. **G. MARCACCIO**, *I simboli religiosi*, cit., p. 268. Sui simboli religiosi si rinvia, per tutti, a E. DIENI, A. FERRARI, V. PACILLO (a cura di), *Symbolon/diabolon*, cit., p. 7 ss.; **M. PARISI**, *Simboli e comportamenti religiosi nella società plurale*, E.S.I., Napoli, 2006, p. 1 ss.; **L. GATTAMORTA**, *La società e i suoi simboli*, Carocci, Roma, 2010, p. 9 ss.; **A. ARCOPINTO**, *I simboli religiosi nel diritto ecclesiastico vivente*, in *Esercizi di laicità interculturale e Pluralismo religioso*, a cura di A. FUCCILLO, Giappichelli, Torino, 2014, pp. 179-184; **A. FUCCILLO**, **R. SANTORO**, *La simbologia e le osservanze religiose*, in *Giustizia, Diritto e Religione. Percorsi nel diritto ecclesiastico civile vivente*, a cura di A. FUCCILLO, R. SANTORO, Giappichelli, Torino, 2014, p. 98 ss.; **A. VALLETTA**, **A. ARCOPINTO**, *Simboli religiosi, pubblicità e marketing*, in *Le proiezioni civili delle religioni tra libertà e bilateralità*, a cura di A. FUCCILLO, E.S.I. Napoli, 2017, p. 464 ss.

<sup>115</sup> Si rammenti che il **PONTIFICIO CONSIGLIO DELLE COMUNICAZIONI SOCIALI**, *Etica nella pubblicità*, 22 febbraio 1997, in *www.vatican.va*, III, lett. d), n. 13, ha considerato lecito - sia pur nel diverso settore della pubblicità - l'utilizzo di personaggi e prodotti religiosi per vendere prodotti commerciali, purché lo si faccia "in modo rispettoso ed accettabile, ma la prassi è riprovevole e offensiva quando strumentalizza la religione o la tratta in modo irriverente".

<sup>116</sup> A tale proposito è calzante la considerazione di **W.A. BAINBRIDGE**, **W.S. BAINBRIDGE**, *Electronic Games Research Methodologies: Studying Religious Implications*, in *Review of Religious Research*, XLIX (2007), p. 36: "Many electronic games mock



Diverso è invece l'utilizzo irriverente, volgarizzato e desacralizzato del segno religioso: in queste ipotesi di 'martirio' del simbolo "il significato perde il suo significante"<sup>117</sup>, quantomeno agli occhi della religione a cui quel simbolo afferisce, suscitando tensioni e sollevando proteste<sup>118</sup>. Proteste e tensioni che peraltro si acuiscono se si rammenta che ogni simbolo, in specie quello religioso, "vanta anche una spiccata funzione aggregativa, che forgia identità e crea comunità"<sup>119</sup>.

E puntando il dito sul videogame, non v'è dubbio che immagini e figure religiose siano maggiormente esposte al rischio di un uso anomalo e distorto. La 'provvida colpa' dei videogiochi sta tutta nel fatto che la maggior parte di questi moderni prodotti culturali sono caratterizzati da una buona dose di violenza e ciò rende l'incrocio tra videogame e religione particolarmente spinoso<sup>120</sup>.

Meritano un'attenzione privilegiata le pregnanti considerazioni dello studioso Mark Hayse, secondo cui videogiochi che includono riferimenti mutuati da confessioni religiose soffrono di una incongruenza procedurale e narrativa<sup>121</sup> poiché uniscono due ambiti - quello ludico e quello religioso - intrinsecamente complessi: il videogioco si relaziona a storie violente nei videogiochi *mainstream*, plasmando la narrativa religiosa in modi che mettono in discussione il codice comportamentale e morale tradizionale<sup>122</sup>. Detto altrimenti, l'innesto di contenuti religiosi all'interno di un videogioco traghetta con sé il pericolo di una potenziale frizione tra il prisma valoriale di regole e principi che orienta una religione e la componente di violenza che permea in larga misura i giochi elettronici contemporanei<sup>123</sup>.

E sotto questo lume quella tra *gaming and religion* si mostra come una relazione che non riesce a decollare, a perfezionarsi e trasformarsi in

---

conventional religion, and may thereby erode the player's respect for the churches in his or her real community. Other games positively represent ideas and symbols from religions [...]"

<sup>117</sup> G. MARCACCIO, *I simboli religiosi*, cit., p. 268.

<sup>118</sup> Cfr. G. MARCACCIO, *I simboli religiosi*, cit., p. 268; G. MACRÌ, *Mercificazione e strumentalizzazione dei simboli religiosi nello stato laico*, in *Stato, Chiese e Pluralismo Confessionale*, cit., n. 2 del 2020, pp. 65-95.

<sup>119</sup> G. MARCACCIO, *I simboli religiosi*, cit., p. 268.

<sup>120</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 322.

<sup>121</sup> Cfr. M. HAYSE, *Religious Architecture in Video Games*, cit., p. 116.

<sup>122</sup> Cfr. M. HAYSE, *Religious Architecture in Video Games*, cit., p. 116.

<sup>123</sup> Cfr. V. MONTIERI, *Introduzione*, cit., p. 13.



realtà, a causa di “quella portata culturalmente dirompente e dunque potenzialmente dissacratoria”<sup>124</sup> che connota il *medium* videoludico. Il videogioco e la religione, il tempio e la *playstation*: è insomma la storia di una coppia di amanti che nell’incontrarsi può non incontrarsi mai veramente, una storia di luci e di ombre, di ‘amori difficili’ - di eco calviniana - irrisolti e intricati.

E così, nell’avere come argilla da lavoro per la realizzazione di un videogioco il materiale religioso, non di rado i *game designer* lo hanno modellato in forme eterodosse ed eccentriche, in potenza blasfeme, confutandone la valenza spirituale<sup>125</sup>. È in effetti patente l’uso improprio e irriguardoso di edifici di culto allorché diventano teatri virtuali di sanguinolenti massacri e omicidi<sup>126</sup>.

Al riguardo non può passare sotto silenzio la riproduzione digitale della cattedrale di Manchester nel videogame di fantascienza *Resistance: Fall of Man*, uno sparattutto in prima persona rilasciato nel 2007 dal produttore Sony per PlayStation 3<sup>127</sup>. Ambientato nel 1951 di un corso storico alternativo in cui gli esseri umani devono difendersi da una misteriosa invasione aliena, il gioco comprende ricostruzioni computerizzate di noti paesaggi e località inglesi, inclusa appunto la chiesa medievale di Manchester, nella quale avvengono cruento sparatorie tra il personaggio protagonista del videogioco e la specie aliena<sup>128</sup>.

La distruzione virtuale della cattedrale desta da subito un particolare clamore nella sfera pubblica. La Chiesa anglicana accusa Sony di profanazione virtuale in virtù di una rappresentazione dissacrante, “sick and sacrilegious”<sup>129</sup> nei riguardi della propria comunità religiosa,

---

<sup>124</sup> S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 322.

<sup>125</sup> Cfr. A. ATKINSON, *Virtually Sacred: Sacred Space, Ritual and Narrative in Assassin’s Creed, Far Cry and The Talos Principle*, in *Journal of Religion and Popular Culture*, XXIX (2017), p. 62.

<sup>126</sup> Si tratta, tra i tanti, dei videogiochi *Under Ash*, *Special Force* e *Under Siege*, nei quali l’uccisione dei nemici è ambientata all’interno di moschee: cfr. V. ŠISLER, *Digital Arabs*, cit., pp. 212-213.

<sup>127</sup> Cfr. H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *What Playing with Religion Offers*, cit., pp. 1-2; R. WAGNER, *Religion and video games*, cit., p. 126 ss.; H.A. CAMPBELL, G.P. GRIEVE, *Studying Religion in Digital Gaming*, cit., pp. 51-52.

<sup>128</sup> Si rinvia a BBC, *Cathedral Row Over Video War Game*, in *BBC News*, 9 giugno 2007 ([http://news.bbc.co.uk/2/1/uk\\_news/england/manchester/6736809.stm](http://news.bbc.co.uk/2/1/uk_news/england/manchester/6736809.stm)).

<sup>129</sup> J. WENT, *Church attacks Sony’s violent computer game set in cathedral*, 6 febbraio 2009 (in [https://web.archive.org/web/20150217233919/http://www.anglicanchurch.org.uk/index.php?\\_cid=DEFAULT&ms=1&p=SONY-GAME-CATHEDRAL](https://web.archive.org/web/20150217233919/http://www.anglicanchurch.org.uk/index.php?_cid=DEFAULT&ms=1&p=SONY-GAME-CATHEDRAL)).



nonché totalmente irrispettosa del lavoro che in quegli anni la chiesa di Manchester aveva svolto con i più giovani per la riduzione della criminalità armata nella città<sup>130</sup>. Viene così preteso il ritiro del videogioco dal mercato, un'ammenda da parte dell'azienda produttrice e una donazione a favore dell'istituzione religiosa per ricompensarla dell'offesa subita<sup>131</sup>.

Da par suo Sony, pur rammaricandosi di aver offeso la Chiesa anglicana, considera le accuse infondate, replicando di non dover pagare alcunché. Ad avviso della multinazionale, infatti, *Resistance* è un mero gioco di fantasia che attinge a un universo immaginario e, come tale, non può avere nessuna relazione con la cattedrale reale; lo scopo, inoltre, è semplicemente quello di divertire i videogiocatori, non certo quello di discutere o trattare argomenti religiosi<sup>132</sup>.

Nonostante la grande risonanza mediatica, la controversia non ha avuto alcun seguito legale. Va detto, tuttavia, che lo stesso giorno in cui Sony pubblica le proprie scuse sul *Manchester Evening News*, la cattedrale di Manchester annuncia il rilascio delle *Sacred Digital Guidelines* onde prevenire ulteriori profanazioni virtuali dei luoghi di culto. Discusse durante il Sinodo generale della Chiesa d'Inghilterra a York, le linee guida

---

<sup>130</sup> A questo proposito il Decano della cattedrale di Manchester, Rogers Morgan Govender, dichiara: "We are shocked to see a place of worship, prayer, learning and heritage being presented to the youth of today as a location where guns can be fired [...]. Every year we invite hundreds of teenagers to come and see the cathedral so that they might appreciate an alternative to the violence that they experience in their daily lives. It is a shame to have a game like this undermining such important work": si rinvia a **J. SUDGEN**, *Church Threatens to Sue Sony Over 'Sick' Video Games*, in *TimesOnline*, 11 giugno 2007 (disponibile sul sito [web www.timesonline.co.uk/tol/comment/faith/article1916001.ece](http://www.timesonline.co.uk/tol/comment/faith/article1916001.ece)).

<sup>131</sup> Cfr. **BBC**, *Cathedral Row*, cit.

<sup>132</sup> In questo senso risponde David Reeves, rappresentante europeo della Sony: "Resistance Fall of Man is a work of science fiction. [...] We do not accept that there is any connection between contemporary issues of 21st century Manchester and a work of science fiction in which a fictitious Britain is under attack by aliens": le parole di David Reeves sono riportate in **C. OSUH**, *Sony Says Sorry*, in *Manchester Evening News*, 6 luglio 2007 (consultabile sul sito [http://menmedia.co.uk/manchestereveningnews/news/s/1010/10666\\_sony\\_says\\_sorry.html](http://menmedia.co.uk/manchestereveningnews/news/s/1010/10666_sony_says_sorry.html)). Sulla stessa linea si pone altresì David Wilson che, nel replicare le lamentele della Chiesa anglicana, così spiega la sparatoria avvenuta nella cattedrale: "It is entertainment, like Doctor Who or any other science fiction. It is not based at reality at all": cfr. per l'intervista a David Wilson **G. CURTIS**, *The Church of England Urges Japan to Join Campaign with Sony*, in *Christian Today*, 14 giugno 2007 (disponibile sul sito [web www.christiantoday.com/article/the.church.of.england.urges.japan.to.join.campaign.against.sony/11127.htm](http://www.christiantoday.com/article/the.church.of.england.urges.japan.to.join.campaign.against.sony/11127.htm)).



invitano Sony e tutti gli altri produttori di videogiochi a rispettare i *loca sacra* "as places of prayer, worship, peace, learning and heritage"<sup>133</sup>.

È senza dubbio dall'episodio di Manchester che affiora apertamente il dibattito - tuttora non esaurito - sull'utilizzo di ambientazioni e simboli religiosi all'interno dei videogiochi: invero la vicenda dimostra come il senso sacrale del bene religioso non si perda nel vortice caleidoscopico della sua digitalizzazione<sup>134</sup>, anzi il suo valore fideistico permane a tal punto che l'uso atipico che ne viene fatto è immediatamente percepito dalla comunità anglicana come un'offesa al sentimento religioso dei fedeli<sup>135</sup>. Per questo motivo l'allora premier inglese Tony Blair, definendo il caso di Manchester "an immensely difficult area"<sup>136</sup>, non aveva indugiato a raccomandare alle aziende produttrici di videogame più riguardo e attenzione verso la sensibilità religiosa altrui<sup>137</sup>.

Infine, il quadro si complica ulteriormente, suscitando un *tourbillon* di inedite criticità, se si pone a mente al fatto che in uno spazio virtuale che trascende i confini nazionali e che mette insieme giocatori provenienti dai quattro angoli del mondo, diverse culture possono assegnare ai

---

<sup>133</sup> Le linee guida prevedono in realtà tre ulteriori punti: "2. Do not assume that sacred space interiors are copyright free. 3. Get permission from the faith leaders who are responsible for the building interiors you want to clone. 4. Support the work of those engaged in resisting the culture of gun crime and those involved in promoting the work of conflict resolution": cfr. **R. GLEDHILL**, *Manchester Cathedral says Sony apology not enough and issues new digital rules*, in *Times Online*, 6 luglio 2007 (disponibile sul sito [web https://www.thetimes.co.uk/article/manchester-cathedral-says-sony-apology-not-enough-and-issues-new-digital-rules-psc5m92bg0d](https://www.thetimes.co.uk/article/manchester-cathedral-says-sony-apology-not-enough-and-issues-new-digital-rules-psc5m92bg0d)).

<sup>134</sup> Muovendo dalle riflessioni di Mircea Eliade, significativi sono gli studi di Rachel Wagner nel tentare di spiegare la permanenza del sacro negli spazi digitalizzati. È noto che per il filosofo rumeno i *loca sacra* sono tali perché riecheggiano le strutture celesti, imitano e sono copia del divino (così detto Reale). Tuttavia, un nuovo problema emerge quando si considerano le rappresentazioni virtuali degli spazi sacri: che cosa accade quando una cattedrale virtuale - si pensi a Manchester - è copia di quella fisica che a sua volta è copia di quella celeste? È sacro un edificio virtuale? Agli occhi della Wagner, seguendo Eliade, la copia fisica del Reale e la copia virtuale della copia fisica del Reale sono entrambe copie, ne consegue che entrambe possono essere viste come echi del divino e quindi sacre: cfr. **M. ELIADE**, *Il Sacro e il Profano*, Boringhieri, Torino, 2013 (prima edizione 1957); **R. WAGNER**, *Religion and video games*, cit., p. 131.

<sup>135</sup> Cfr. **S. BALDETTI**, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 132.

<sup>136</sup> *Prime Minister Tony Blair Speaks on the Resistance: Fall of Man controversy*, 14 giugno 2007 (in <http://www.techshout.com/gaming/2007/14/prime-minister-tony-blair-speaks-on-the-resistance-fall-of-man-controversy/>).

<sup>137</sup> Cfr. *Prime Minister Tony Blair*, cit.



medesimi segni religiosi una portata sacrale differente<sup>138</sup>. È dunque probabile che sparare virtualmente dentro la cattedrale di Manchester giocando in Sri Lanka possa essere considerato più come un atto legato all'esotismo anziché un'esperienza virtuale dissacrante<sup>139</sup>.

## 5 - Il diritto sulla scena: *gaming and religion* con gli 'occhiali del giurista'

Il fenomeno videoludico può essere studiato da diverse angolature: dal punto di vista storico, sociologico, antropologico, di tecnica della comunicazione. Può, certamente, anche essere esaminato attraverso 'gli occhiali del giurista' - per dirla con Jemolo - con la precisazione che all'attenzione dell'uomo di legge si prestano non tanto le osservazioni fenomenologiche del modo in cui i contenuti religiosi si mostrano all'interno dei videogiochi - aspetto del quale si occupano più proficuamente i cultori dei *Digital Religion Studies* che assommano in sé le discipline poc'anzi menzionate - quanto piuttosto gli effetti che detti contenuti possono suscitare e che, "per essere giuridicamente apprezzabili, dovranno ricollegarsi alla rilevanza - intesa, appunto, come idoneità a produrre effetti - di norme giuridiche"<sup>140</sup>. In altri termini, al giurista interesseranno solo i casi, *rectius* fattispecie concrete, in cui dalla manipolazione dell'iconografia e simbologia religiosa sorgeranno contrasti e conflitti significativi giuridicamente, la cui soluzione dipenderà dall'applicazione di norme di diritto mediante "un ragionevole bilanciamento di tutti gli interessi coinvolti"<sup>141</sup>.

Relativamente all'ordinamento giuridico italiano, la presenza di riferimenti religiosi nei videogiochi difetta tuttavia di una regolamentazione specifica<sup>142</sup>. Una mancanza, questa, a prima vista 'naturale' se si considera che, diversamente da quanto succede per gli altri prodotti culturali, nel nostro paese spira ancora nell'aria quel pregiudizio globale che bolla i videogame come un tipo di intrattenimento minore, destinato esclusivamente a un pubblico di adolescenti<sup>143</sup>. Nonostante la

---

<sup>138</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 326.

<sup>139</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., p. 326.

<sup>140</sup> M. TOSCANO, *Immagini e simboli religiosi nella comunicazione commerciale: profili giuridici*, in *La manipolazione del sacro*, cit., p. 344.

<sup>141</sup> M. TOSCANO, *Immagini e simboli religiosi*, cit., pp. 344-345.

<sup>142</sup> Cfr. S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 132.

<sup>143</sup> Cfr. *supra*, § 1.



sempre più evidente rilevanza economica, in Italia il settore fatica a uscire da un cono d'ombra non solo sociale, ma anche normativo<sup>144</sup>.

Eppure, recentemente qualcosa è cambiato. La legge n. 220 del 2016 di riforma della disciplina del cinema e dell'audiovisivo, nell'individuare la categoria "opera audiovisiva", cristallizza all'interno di questa i videogiochi, qualificandoli come "registrazioni di immagini in movimento con contenuto videoludico" (art. 2, primo comma, lett. a). La definizione è assai scarna e di certo non riesce a dare contezza della varietà e vastità di contenuti - specialmente religiosi - del prodotto videoludico; nondimeno è stata salutata in dottrina "come un'operazione coraggiosa, un apprezzabile sforzo per dare dignità e riconoscimento normativo a un fenomeno di straordinario interesse"<sup>145</sup> che, a maggior ragione nei tempi più bui dell'emergenza pandemica, ha continuato a crescere costantemente<sup>146</sup>.

Negli anni dell'assopimento del legislatore è stata la giurisprudenza, come spesso accade in caso di vuoti legislativi, a rispondere alla domanda di tutela che l'espansione dei videogiochi stava richiedendo, delineando un primo inquadramento sistematico-giuridico del prodotto videoludico<sup>147</sup>. A tal riguardo, basta qui rammemorare la sentenza pronunciata dal Tribunale di Torino nel 1983 con la quale si afferma per la prima volta in Italia che il videogame

"è un'opera della mente umana, cioè dell'intelligenza dell'ideatore e del programmatore [...]" che "può formare oggetto di protezione, quale opera cinematografica, a norma dell'art. 2575 c.c. e della legge 22 aprile 1941, n. 633 concernente il diritto d'autore"<sup>148</sup>.

---

<sup>144</sup> Cfr. **M. CAPORALE**, *I videogiochi: evoluzione e possibile regolazione*, in *Il Mulino*, IV (2018), p. 638.

<sup>145</sup> **M. CAPORALE**, *I videogiochi: evoluzione*, cit., p. 640.

<sup>146</sup> Si rinvia a tal proposito ai dati statistici contenuti in *Videogiochi: un settore economico in forte crescita in Italia con un valore sociale da incrementare*, 28 ottobre 2021 (in [www.censis.it](http://www.censis.it)), nonché al rapporto del 2021 IIDEA-Censis *Il valore economico e sociale dei videogiochi in Italia* (in [www.censis.it](http://www.censis.it)).

<sup>147</sup> Cfr. **A. CATALDI**, *L'inquadramento giuridico e la tutela dei videogiochi*, in *Il Diritto di Autore*, LXXXVII (2016), pp. 323-341.

<sup>148</sup> Trib., Torino, sez. I civile, 17 ottobre 1983, in *Il Diritto di Autore*, LV (1984), pp. 437-440, con commento di **L. DE SANCTIS**; **A. FRIGNANI**, *Il Tribunale di Torino protegge i videogiochi come opera dell'ingegno appartenente alla cinematografia*, *ivi*, pp. 58-77. Coeva alla sentenza del Tribunale di Torino è quella dei giudici milanesi (Pret. Milano, 1° giugno 1983, in *Giur. Pen.*, I, 1983, p. 576) con cui l'elenco dell'art. 1 della legge sul diritto d'autore viene interpretato a guisa di un insieme chiuso e tassativo, entro il quale non si potrebbe includere il videogioco come opera dell'ingegno. La tutela autorale viene altresì



Nel limitarci a una panoramica sommaria dei dibattiti giurisprudenziali, va appurato che questi ultimi si sono per lo più incentrati sulla possibilità di qualificare o meno il videogioco come opera dell'ingegno e, conseguentemente, sulla possibilità di applicare il regime del diritto d'autore al videogame in sé, come opera complessa, o a ciascuna delle sue parti (*software*, immagini, musica)<sup>149</sup>. Successivamente, con l'introduzione nella legge n. 633 del 1941 sul diritto d'autore (d'ora in avanti LdA) di due disposizioni dirette a sanzionare penalmente l'elusione di misure tecnologiche di protezione<sup>150</sup> - si tratta dell'art. 171 *bis* LdA e dell'art. 171 *ter*, lett. f) *bis*, LdA<sup>151</sup> - la discussione giurisprudenziale sulla

---

negata dalla Pretura di Padova (Pret. Padova, 15 dicembre 1983, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, I, 1985, p. 729) che, nel richiamare espressamente la pronuncia del Tribunale di Torino, disapprova l'appartenenza del videogioco al *genus* dell'opera cinematografica in ragione della sua interattività. Nello stesso senso si esprime il Tribunale di Monza (Trib. Monza, 12 dicembre 1984, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, 1986, 1, p. 176), sostenendo che nel videogioco non vi è, diversamente dall'opera cinematografica, uno spettatore passivo interessato al mero svolgimento della vicenda, bensì un giocatore che in quanto tale vuole partecipare attivamente al gioco: cfr. **R. RISTUCCIA**, *Discordanti indirizzi giurisprudenziali in materia di software e videogiochi*, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, I, 1986, pp. 188-197.

<sup>149</sup> Negli anni in cui affiora sulla scena internazionale il dibattito sulla tutelabilità del programma per elaboratore e nel nostro paese la Corte di Cassazione (Cass., sez. III pen., 24 novembre 1986, n. 1323, in *Foro italiano*, CX (1987), p. 289 ss., con nota di **R. PARDOLESI**, «*Software*», «*property rights*» e diritto d'autore: il ritorno dal paese delle meraviglie) riconosce gli autori del *software* come autori di un prodotto creativo - e come tale assoggettabile alle norme poste a protezione del diritto d'autore - si riscontra una certa ritrosia della giurisprudenza italiana a tutelare il videogioco *ex se*. Dalle sentenze non emerge in effetti una chiara distinzione tra il programma per elaboratore, alla base del videogioco, e il videogioco come opera complessivamente considerata. E in quei casi, sia pur isolati, in cui pare spuntare una lieve differenziazione tra *software* e videogame, si finisce di fatto per negare la tutela al *software* in quanto tale per accordare tutela al videogioco come mera sequela di suoni e immagini, dando prevalenza all'aspetto audiovisivo del gioco: cfr. **S. PASTORE**, *Il cammino della tutela giuridica del software, opera dell'ingegno di carattere scientifico*, in *Il Diritto di Autore*, II, 1987, p. 174; **A. CATALDI**, *L'inquadramento giuridico e la tutela dei videogiochi*, in *Il Diritto di Autore*, LXXXVII (2016), pp. 327-328.

<sup>150</sup> Come noto, l'art. 102 *quater* LdA dispone: "I titolari dei diritti d'autore e di diritti connessi [...] possono apporre sulle opere o sui materiali protetti misure tecnologiche di protezione efficaci, che comprendono tutte le tecnologie, i dispositivi, o i componenti che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti non autorizzati dai titolari dei diritti". Si rinvia all'art. 6, terzo comma, della Direttiva 2001/29/CE *sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione*.

<sup>151</sup> Come noto, l'art. 171 *bis* LdA è stato introdotto dal d.lgs. 29 dicembre 1992, n. 518, e





qualificazione giuridica del videogioco si annoda all'applicazione dell'una o dell'altra norma<sup>152</sup>.

Siffatte prescrizioni differiscono per due aspetti fondamentali. Innanzitutto l'ambito di applicazione, che nel caso dell'art. 171 *bis* LdA è circoscritto ai soli programmi per elaboratore, mentre nell'altro è generale. In secondo luogo, distinto è l'onore probatorio relativo alle finalità delle misure adottate. Difatti, se il videogioco è definito come programma per elaboratore si attuerà il 171 *bis* LdA, a detta del quale, punendo la commercializzazione dei mezzi tesi "unicamente a consentire o facilitare la rimozione arbitraria o l'elusione funzionale"<sup>153</sup> delle misure tecnologiche di protezione, sarà sufficiente - onde andare esenti da responsabilità penale - dimostrare in giudizio la sussistenza di almeno un'altra finalità lecita diversa dall'elusione<sup>154</sup>. Se, al contrario, il videogioco è qualificato come altro dal *software*, si applicherà il 171 *ter* lett. f) *bis* LdA, a tenore del quale, punendo la commercializzazione di mezzi che abbiano "la prevalente finalità o l'uso commerciale di eludere efficaci misure

---

così recita: "Chiunque abusivamente duplica, per trarne profitto, programmi per elaboratore o ai medesimi fini importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale o imprenditoriale o concede in locazione programmi contenuti in supporti non contrassegnati dalla Società italiana degli autori ed editori (SIAE), è soggetto alla pena della reclusione da sei mesi a tre anni e della multa da euro 2.582 a euro 15.493. La stessa pena si applica se il fatto concerne qualsiasi mezzo inteso unicamente a consentire o facilitare la rimozione arbitraria o l'elusione funzionale di dispositivi applicati a protezione di un programma per elaboratori. La pena non è inferiore nel minimo a due anni di reclusione e la multa a euro 15.493 se il fatto è di rilevante gravità". La lett. f) *bis* è stata incorporata nell'art. 171 *ter* LdA dal d.lgs. 9 aprile 2003, n. 68, in attuazione della Direttiva 2001/29/CE, sanzionando penalmente la condotta di chiunque "fabbrica, importa, distribuisce, vende, noleggia, cede a qualsiasi titolo, pubblicizza per la vendita o il noleggio, o detiene per scopi commerciali, attrezzature, prodotti o componenti ovvero presta servizi che abbiano la prevalente finalità o l'uso commerciale di eludere efficaci misure tecnologiche di cui all'articolo 102-quater ovvero siano principalmente progettati, prodotti, adattati o realizzati con la finalità di rendere possibile o facilitare l'elusione di predette misure. Fra le misure tecnologiche sono comprese quelle applicate, o che residuano, a seguito della rimozione delle misure medesime conseguentemente a iniziativa volontaria dei titolari dei diritti o ad accordi tra questi ultimi e i beneficiari di eccezioni, ovvero a seguito di esecuzione di provvedimenti dell'autorità amministrativa o giurisdizionale".

<sup>152</sup> Cfr. A. CATALDI, *L'inquadramento giuridico*, cit., p. 331.

<sup>153</sup> Cfr. *supra*, nota 151.

<sup>154</sup> Cfr. A. CATALDI, *L'inquadramento giuridico*, cit., pp. 331-332; R. CASO, "Modchips" e tutela penale delle misure (tecnologiche) di protezione dei diritti d'autore: ritorno al passato? Nota a Cass., Sez. III pen., 3 settembre 2007, n. 33768, in *Diritto dell'Internet*, CLIV, 2008, p. 156.



tecnologiche<sup>155</sup>, si dovrà provare in giudizio non solo l'idoneità dei mezzi a perseguire altre finalità lecite, ma anche che tali finalità sono prevalenti a quelle dell'elusione<sup>156</sup>.

E se per alcuni anni la materia *de qua* è contrassegnata da pronunce della giurisprudenza di merito antinomiche, ondegianti tra videogioco come *software* e videogioco come altra opera dell'ingegno<sup>157</sup>, è la Suprema Corte di Cassazione a porre fine all'incerto cammino dei giudici di prime e seconde cure, fornendo una chiara e precisa qualificazione giuridica del videogioco<sup>158</sup>. Rifiutandone l'assimilazione rispetto al *software* ma anche rispetto «a mere "sequenze di immagini in movimento"»<sup>159</sup>, la Corte stabilisce che i videogiochi

“si appoggiano a un programma per elaboratore, ma ciò avviene al solo fine di dare corso alla componente principale e dotata di propria autonomia concettuale, che è rappresentata da sequenze di immagini e suoni che [...] compongono una storia ed un percorso ideati e incanalati dagli autori del gioco. [...] In altri termini, i videogiochi

---

<sup>155</sup> Cfr. *supra*, nota 151.

<sup>156</sup> Cfr. **A. CATALDI**, *L'inquadramento giuridico*, cit., p. 332.

<sup>157</sup> Si ricordi a questo proposito la pronuncia del Tribunale di Bolzano del 28 gennaio 2005 che, pur riconoscendo il videogioco come un prodotto necessariamente basato su un *software*, lo qualifica come una non meglio definita opera dell'ingegno diversa da esso. Ritenendo poi prevalente la finalità di elusione delle misure di protezione ai fini della realizzazione di opere contraffatte rispetto ad altre possibili finalità lecite, il Tribunale conclude per la sussistenza della responsabilità penale dell'imputato, applicando l'art. 171 *ter*, lett. f) *bis*, LdA, quale corollario conseguente alla qualificazione del videogioco come opera dell'ingegno (Trib. Bolzano, 28 gennaio 2005, in *Diritto Industriale*, IV, 2006, p. 383). Opposte sono invece le conclusioni cui giunge lo stesso Tribunale nel dicembre del 2006, riconoscendo il videogioco come *software* (Trib. Bolzano, 20 dicembre 2006, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, XXII, 2006, p. 562; in *Diritto Industriale*, IV, 2006, p. 389): cfr. **M. FERRARI**, *L'incerto cammino della tutela giuridica delle misure tecnologiche di protezione del diritto d'autore: recenti orientamenti in materia di modifica di consoles per i videogiochi*, in *Diritto dell'Internet*, II, 2006, pp. 269-275.

<sup>158</sup> Cfr. **R. CASO**, *“Modchips” e tutela penale*, cit., p. 156 ss.

<sup>159</sup> Si precisa che la Cassazione ha nel caso di specie applicato, per ragioni temporali, l'art. 171 *ter*, primo comma, lett. d), LdA, vigente all'epoca dei fatti, ritenendolo sostanzialmente corrispondente all'art. 171 *ter*, lett. f) *bis*, LdA, il quale, ad avviso della Corte, «ha introdotto un elemento di chiarezza rispetto ad una formulazione che poteva prestarsi ad una lettura non più al passo con l'evoluzione tecnologica e dei diritti “digitali”, ma non ha affatto introdotto una fattispecie incriminatrice del tutto nuova»: cfr. **R. CASO**, *“Modchips” e tutela penale*, cit., p. 153; **E. AREZZO**, *Videogiochi e consoles tra diritto d'autore e misure tecnologiche di protezione. Nota a Cass., Sez. III pen., 3 settembre 2007, n. 33768*, in *Rivista di diritto industriale*, LVII, 2008, p. 457.



impiegano un software e non possono essere confusi con esso. Appare, dunque, corretta la definizione che una parte della dottrina ha dato dei videogiochi come opere complesse e multimediali: vere e proprie opere dell'ingegno meritevoli di specifica tutela [...]”<sup>160</sup>.

Incedono sulla strada già imboccata dalla Corte di Cassazione i giudici lussemburghesi, che nel discutere di una domanda pregiudiziale presentata dal Tribunale di Milano sull'art. 6 della direttiva 2001/29/CE - norma su cui si fonda la tutela delle misure tecnologiche di protezione del diritto d'autore - puntualizzano che il videogioco costituisce “un materiale complesso”, atto a comprendere

“non solo un programma per elaboratore, ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, possiedono un valore creativo proprio che non può essere ridotto alla suddetta codificazione”<sup>161</sup>.

Ragion per cui le parti che compongono un videogame “sono protette, insieme all'opera nel suo complesso, dal diritto d'autore nell'ambito del

---

<sup>160</sup> La categoria dell'opera multimediale è di origine dottrinale ed è soltanto nominata e non definita dalla LdA. La legge n. 633 del 1941 menziona le opere multimediali all'art. 171 *ter*, primo comma, lett. b) e i supporti multimediali agli artt. 171 *sexies*, secondo comma; 174 *ter*, primo comma; 181 *bis*, primo comma. Come ricorda **C. DI COCCO**, *Multimedialità e diritto d'autore*, in *Diritto dell'Internet*, III (2007), p. 298, “nel multimedia ad essere molteplici e integrati fra loro non sono propriamente i media, che di fatto sono rappresentati dal solo elaboratore (unico medium), bensì i codici comunicativi (testo, immagini ferme e in movimento, suoni), questi ultimi associati d'abitudine a media differenti (libri, cinema, televisione, radio, ecc.); da questa compresenza di codici mediali differenti discende l'idea di un sistema di comunicazione che assomma in sé le caratteristiche di più media e dunque si presenta, in questo senso, come un multimedia”: cfr. altresì **M. BARCAROLI**, *Problemi di diritto comparato di autore nell'opera multimediale*, in *Il Diritto di Autore*, LXX, 1999, p. 187 ss.; **B. CUNEGATTI**, *La qualificazione giuridica dell'opera multimediale*, in *Manuale di diritto dell'informatica e delle nuove tecnologie*, a cura di E. PATTARO, CLUEB, Bologna, 2000, p. 85 ss.; **G. SZORZA**, **B. CUNEGATTI**, *Multimedialità e diritto d'autore. Multimedia, banche di dati, software e MP3 alla luce della Direttiva 2001/29/CE*, Edizioni Giuridiche Simone, Napoli, 2001, pp. 5-37; **M. NOTARO**, *La tutela giuridica del videogame*, in *Il Diritto Industriale*, II, 2003, pp. 484-488; **C. DI COCCO**, *L'opera multimediale. Qualificazione giuridica e regime di tutela*, Giappichelli, Torino, 2005, p. 93 ss.

<sup>161</sup> Causa C-355/12, 23 gennaio 2014, *Nintendo Co. Ltd e altri c. Soc. PC Box e altra*, in *Il Foro Italiano*, CXXXVII, 2014, con nota di **R. CASO**, *La Corte di giustizia e la tutela delle misure tecnologiche di protezione del diritto d'autore: cinquanta (e più) sfumature di grigio*, cc. 207-210.



sistema istituito dalla direttiva 2001/29” e non dalla direttiva 2009/24, limitata ai programmi per elaboratore<sup>162</sup>.

A ogni modo, lumeggiato il regime giuridico dei videogiochi, sia pur nelle sue giunture essenziali, bisogna subito riannodare le fila del discorso intorno al tema dei rapporti tra *law, gaming and religion*, allo scopo di precisare che la legge n. 220 del 2016 non detta regole sul videogioco e nemmeno sui suoi rimandi religiosi. Essa delega il governo a intervenire con successivo decreto legislativo (il d.lgs. n. 203 del 2017) in alcuni ambiti, primo fra tutti quello della classificazione dei contenuti delle opere cinematografiche e audiovisive, a cui si includono, come sopra delucidato, i videogiochi<sup>163</sup>. Segnatamente l’esecutivo, nel procedere a questa operazione tassonomica, dovrà attenersi al principio di uniformità della classificazione con gli altri prodotti audiovisivi, garantendo “la tutela dei minori e la protezione dell’infanzia [...]” (art. 33, legge n. 220 del 2016).

Ciò detto, non si può che sottoscrivere l’osservazione di Baldetti: si tratta, in fondo, di un sistema di classificazione dei contenuti diretto a salvaguardare “i soggetti minori, non la religione o il sentimento religioso dei fedeli in quanto tali”<sup>164</sup>. La riprova, in tale direzione, proviene dal Regolamento dell’Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (Agcom)<sup>165</sup> con cui si introduce la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi - contenuto nella delibera 74/19/CONS del 6 marzo 2019 e parzialmente modificato con la delibera 358/19/CONS del 18 luglio 2019 - che si mostra dimentico dell’inserimento nei videogame di simboli e riferimenti religiosi potenzialmente offensivi.

Invero il Regolamento Agcom classifica i videogiochi in base a classi d’età, individuate da pittogrammi, e sulla scorta di otto descrittori

---

<sup>162</sup> Cfr. **R. CASO**, *La Corte di giustizia e la tutela*, cit., p. 207.

<sup>163</sup> Cfr. **M. CAPORALE**, *I videogiochi: evoluzione*, cit., p. 641.

<sup>164</sup> **S. BALDETTI**, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 132.

<sup>165</sup> Come noto, se alla classificazione delle opere cinematografiche provvede direttamente il d.lgs. n. 203 del 2017, quest’ultimo, all’art. 10, a sua volta delega Agcom ad adottare un regolamento per le opere audiovisive destinate al *web* e per i videogiochi. Come osserva **M. CAPORALE**, *I videogiochi: evoluzione*, cit., p. 643: “Suscita qualche dubbio il sistema di subdelega (dal Parlamento al governo, dal governo all’Agcom) con cui si mettono nelle mani di Agcom, soggetto notoriamente al di fuori del circuito politico-rappresentativo, elementi piuttosto significativi per gli operatori del settore e, in senso lato, aspetti di politica in materia di prodotti audiovisivi che sarebbe stato opportuno lasciare in mano a organi costituzionalmente più adatti a questo scopo”. Nello stesso senso l’Autrice si esprime in *L’Agcom e la legge sul settore cinematografico e audiovisivo. Le opere audiovisive destinate al web*, in *MediaLAWS* ([www.medialaws.eu](http://www.medialaws.eu)), III, 2018.



tematici<sup>166</sup> che, nel ricalcare abbastanza fedelmente quelli impiegati dal sistema europeo e statunitense - rispettivamente PEGI ed ESRB<sup>167</sup> - individuano “gli ambiti contenutistici suscettibili di esercitare un’influenza sulla sensibilità dei minori [...]”<sup>168</sup>, senza tuttavia alludere alla sensibilità religiosa dei videogiocatori.

Ciononostante, l’esigenza di regolamentare la gestione del dato religioso nei videogame pare essere avvertita dagli stessi sviluppatori, i quali, al fine di evitare di incorrere in controversie giudiziarie, adottano *policies* atte a limitare l’uso di immagini e segni religiosi<sup>169</sup>. La pratica rientra nel più ampio processo di localizzazione del videogioco, un processo che sullo sfondo di un’industria videoludica globale nasce per adattare il contenuto linguistico e culturale - e dunque anche religioso<sup>170</sup> -

---

<sup>166</sup> Alla classificazione dei videogiochi è dedicato il Capo III del Regolamento (artt. 11-17), il quale, similmente a quanto previsto per le opere audiovisive (Capo II Regolamento, artt. 4-10), utilizza a tal fine gli strumenti dei descrittori tematici e dei pittogrammi. I descrittori tematici sono: linguaggio scurrile, discriminazione e incitamento all’odio, droghe, paura, gioco d’azzardo, sesso, violenza, presenza di opzioni di acquisto nel videogioco (art. 13). I descrittori sono rappresentati da un simbolo iconografico (ad esempio, per il sesso il simbolo è costituito dall’unione dei cromosomi femminile e maschile) che si va graficamente a sommare ai pittogrammi. Sono poi le *Linee guida relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi* dell’Agcom a specificare più nel dettaglio forme e modalità di esposizione sul prodotto delle classi di età e dei descrittori: cfr. **P. SAMMARCO**, *L’intervento dell’Agcom sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi*, in *Il Diritto di Autore*, XC, 2019, pp. 377-378; **M. CAPORALE**, *L’Agcom e la legge sul settore cinematografico*, in *mediaLAWS*, 3/2018 (in <https://www.medialaws.eu/lagcom-e-la-legge-sul-settore-cinematografico-e-audiovisivo-le-opere-audiovisive-destinate-al-web/>).

<sup>167</sup> Uno dei punti cardine dell’intero sistema dedicato ai videogiochi è il principio di equipollenza tra la classificazione Agcom e quella PEGI (*Pan European Game Information*), sancito all’art. 11 secondo comma del Regolamento di cui alla delibera n. 74/19/CONS. Il disposto specifica che i prodotti già sottoposti alla procedura di classificazione PEGI, anche se non ancora immessi sul mercato, si considerano conformi alle disposizioni del Regolamento, conciliando così l’esigenza degli operatori internazionali di non essere sottoposti a due diversi sistemi di classificazione. Il PEGI, come noto, nasce come un sistema facoltativo di autoregolamentazione, destinato a impedire che i minori siano esposti a giochi con contenuti inadatti alla loro fascia d’età. Adottato da trentacinque Stati europei, oltre il Sudafrica e Israele, in alcuni paesi il sistema PEGI è imposto per legge: cfr. **P. SAMMARCO**, *L’intervento dell’Agcom*, cit., p. 378 ss.

<sup>168</sup> **AGCOM**, *Linee guida relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi* (“Regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi approvato con delibera n. 74/19/CONS”), in <https://www.agcom.it>.

<sup>169</sup> Cfr. **S. BALDETTI**, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 132.

<sup>170</sup> In questo senso si rinvia a **B. ESSELINK**, *A Practical Guide to Localization*, John Benjamins, Amsterdam, 2000, p. 3 ss.



di un videogame al luogo in cui verrà venduto, in genere diverso da quello di produzione<sup>171</sup>.

Se è vero che alcune di queste modifiche sono meri ed epidermici *maquillages* estetici, progettati per soddisfare le predilezioni locali, è altrettanto vero che negli ultimi anni certe aziende videoludiche hanno cominciato a revisionare, o addirittura eliminare, quei riferimenti religiosi che potrebbero in qualche modo turbare il *sensus fidei fidelis*<sup>172</sup>. E così, se diversi canti islamici sono stati rimossi dalla *soundtrack* di *Street Fighter V*, nelle versioni internazionali di *The Legend of Zelda* la Bibbia è stata ribattezzata 'Libro della Magia'<sup>173</sup>.

Mossi dalla paura di vertenze legali, i *game designer* espungono a colpi di sferza tutto ciò che nel videogioco brulica di sentori religiosi, onde creare un prodotto neutrale, che non impatti negativamente la sensibilità del videogiocatore-acquirente e massimizzi comunque il profitto<sup>174</sup>. Ma nel tentativo di svuotare il videogame di quella portata dissacrante di cui già parlava la Chiesa anglicana, essi finiscono per rinserrarsi entro le mura dell'autocensura, con il rischio di realizzare prodotti *ad hoc* che mortifichino il carattere transculturale dell'esperienza videoludica<sup>175</sup>.

## 6 - Un *puzzle* di norme diverse e contrastanti: una radiografia sulla libertà di panorama in Europa ...

Il caso della cattedrale di Manchester costituisce senza dubbio per l'ecclesiasticista una "fattispecie spiritualmente significativa"<sup>176</sup>. Il fatto

---

<sup>171</sup> Se l'obiettivo della localizzazione è quello di conformare il più possibile il videogioco al paese di destinazione, ciò significa che la maggior parte dei suoi contenuti, dai personaggi, alla musica, fino alla storia, può essere oggetto di revisione o eliminazione, creando un prodotto finale diverso da quello iniziale. I cambiamenti più evidenti sono la traduzione del testo o delle voci dei personaggi del gioco dalla lingua originale alla lingua del mercato di riferimento: cfr. P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback. Religion, Censorship, and Localization in Actraiser and Other Mainstream Video Games*, in *Playing with Religion*, cit., pp. 170-172.

<sup>172</sup> Cfr. P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback*, cit., pp. 173-174.

<sup>173</sup> Cfr. P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback*, cit., p. 174.

<sup>174</sup> Cfr. R. CARLSON, J. CORLISS, *Imagined Commodities: Video game Localization and Mythologies of Cultural Difference*, in *Games and Culture*, VI, 2011, pp. 61-82.

<sup>175</sup> Cfr. S. HEJAZI, *Angeli, demoni*, cit., pp. 324-325; P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback*, cit., p. 175.

<sup>176</sup> S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 128.



che un edificio di culto sia percepito come potenzialmente offensivo del sentimento religioso altrui per aver fatto da *background* a una sparatoria fantascientifica, dimostra che il bene culturale religioso digitalizzato, anche quando è integrato nel contesto videoludico, conserva la propria riconoscibilità, contribuendo, “direttamente o per un’eterogenesi dei fini, alla diffusione di valori spirituali propri della tradizione religiosa [...]”<sup>177</sup> a cui quel bene è avvinto.

Ed è proprio perché la copia digitale di quel bene è così distinguibile e realistica, riprodotta fedelmente in ogni dettaglio, che la Chiesa anglicana rimprovera Sony non soltanto di aver dato vita a una rappresentazione dissacrante, ma anche di aver trasgredito la legge sul *copyright*<sup>178</sup>. Un’accusa che la multinazionale giapponese recide in modo fulmineo, asserendo che nel Regno Unito gli edifici sono protetti dal diritto d’autore per settant’anni e che la cattedrale, essendo più antica, è caduta in pubblico dominio: sicché non è necessario il rilascio di un’autorizzazione da parte della comunità religiosa<sup>179</sup>. A soccorso delle proprie argomentazioni, Sony impugna come una spada il principio per cui non vi è una violazione del *copyright* se “buildings, sculptures, models for buildings and works of artistic craftsmanship” sono “permanently situated in a public place or in premises open to the public”<sup>180</sup>.

Viene così in rilievo quella nota limitazione al diritto d’autore conosciuta come libertà di panorama (o *panorama freedom*), ovvero la libertà di riprodurre beni culturali siti in luoghi pubblici, liberamente visibili e accessibili, senza infrangere le norme poste a tutela dei diritti dell’autore dell’opera<sup>181</sup>. Che chiese, cattedrali e altri monumenti tanto

---

<sup>177</sup> S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione*, cit., p. 130.

<sup>178</sup> Cfr. E. GIBSON, *Church will face “uphill battle” if suing Sony, says legal expert*, 12 giugno 2007 (in [https://web.archive.org/web/200706142311421/http://www.gamesindustry.biz/content\\_page.php?aid=25730](https://web.archive.org/web/200706142311421/http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=25730)); J. WENT, *Church Attacks Sony’s violent computer game set in cathedral*, 9 giugno 2007 (in <https://www.express.co.uk/news/uk/9327/Church-attacks-Sony-over-video-game>); R. WAGNER, *Religion and video games*, cit., p. 128.

<sup>179</sup> Cfr. R. WAGNER, *Religion and video games*, cit., p. 128; nonché *Church of England try to send Sony on massive guilt trip*, 12 giugno 2007 (in [https://web.archive.org/web/20071211160716/http://impact.freethcartwright.com/2007/06/church\\_of\\_engla.html](https://web.archive.org/web/20071211160716/http://impact.freethcartwright.com/2007/06/church_of_engla.html)).

<sup>180</sup> Section 62 *Copyright, Designs and Patents Act 1988*.

<sup>181</sup> Sulla libertà di panorama cfr., per tutti, L.S. FAGGIONI, *La libertà di panorama in Italia*, in *Il Diritto Industriale*, XIX, 2011, pp. 535-542; G. DE GREGORIO, *Libertà di panorama nel Digital Single Market*, in *Rivista di Diritto delle Arti e dello Spettacolo*, II, 2017, pp. 59- 74; A. PALATANO, *La libertà di panorama nelle opere cinematografiche*, in *Rivista di Diritto delle Arti e dello Spettacolo*, I, 2018, pp. 75-108; A. DE ROBBIO, *Libertà di panorama in Europa in equilibrio tra diritti ed eccezioni*, in *Quaderni del CNBA*, XVI, 2019, pp. 1-18; C.E.



religiosi quanto 'secolari' si trovino in spazi aperti alla pubblica vista è fuor di dubbio e il loro sempre più frequente profilarsi nel reame videoludico non può che offrire al giurista l'occasione per indagare lo spigoloso e assai controverso tema della libertà di panorama, nonché le delicatissime questioni giuridiche sottese alla riproduzione digitalizzata del patrimonio culturale.

Che cosa comporta la "moltiplicazione in copie diretta o indiretta, temporanea o permanente, in tutto o in parte [...], in qualunque modo o forma"<sup>182</sup> di immagini di paesaggi urbani ed edifici - di interesse religioso e non - entro l'ordito delle narrazioni videoludiche? È possibile procedere liberamente o il produttore deve mettersi in contatto con gli enti che hanno in custodia il bene o i soggetti che detengono i diritti d'autore? Rispondere a questi interrogativi significa aprire il sipario sui retroscena della realizzazione di un videogioco, in uno sguardo che per avvicinarsi all'oggetto della presente analisi deve avvolgere il diritto d'autore e il Codice dei beni culturali e del paesaggio (d.lgs. n. 42 del 2004 o così detto Codice Urbani), la proprietà intellettuale e il diritto amministrativo, il regime di privativa e il pubblico dominio.

La libertà di panorama che Sony invoca a supporto della propria difesa consiste, giova ripeterlo, nella possibilità di riprodurre e comunicare al pubblico opere architettoniche e artistiche collocate in spazi pubblici, anche per finalità commerciali e senza violare i diritti dei rispettivi titolari<sup>183</sup>. Preme sin da subito evidenziare che il dibattito che ha

---

**MAYR**, *Brevi note sulla libertà di panorama*, in *AIDA. Annali italiani del diritto d'autore, della cultura e dello spettacolo*, XXIX (2020), pp. 131-146.

<sup>182</sup> Così definisce la riproduzione l'art. 13 LdA. Da questa angolazione, il concetto viene utilizzato in senso lato al fine di cogliere tutto quel ventaglio di ipotesi in cui si va a moltiplicare, "in qualunque modo o forma", l'esistenza di un oggetto non necessariamente riproducendolo nella medesima configurazione originale, ma anche tramite formati in grado di rendere trasmissibili le sue caratteristiche principali. In sostanza, è riproduzione non solo la creazione di una copia pedissequa all'originale, ma anche immortalare l'immagine di un bene fisico che, sia pur modificato, conserva le sue qualità più risaltanti. Ciò è confermato da costante giurisprudenza: cfr., per tutti, Cass. civ., sez. I, 19 dicembre 1996, n. 11343, in *Giurisprudenza italiana*, I, 1997, p. 1194. Una corrente dottrina minoritaria continua, tuttavia, a sostenere che per copia si debba intendere solamente la riproduzione che permetta al fruitore di provare sensazioni analoghe a quelle che avrebbe dinanzi all'opera originale: cfr. **L. ALBERTINI**, *La riproduzione fotografica in cataloghi delle opere dell'arte figurativa*, in *Giustizia Civile*, I, 1997, p. 1603 ss.

<sup>183</sup> Cfr. **A. PATALANO**, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., p. 100; **L.S. FAGGIONI**, *La libertà di panorama in Italia*, cit., p. 535; **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 59.





animato l'Europa<sup>184</sup> prima, e l'Italia dopo, circa la *panorama freedom* concerne proprio l'uso lucrativo, essendo ormai diventata costante la riproduzione di dette opere non solo nei videogiochi, ma anche in film, serie televisive e campagne pubblicitarie<sup>185</sup>.

Con l'avvento della società digitalizzata e la diffusione dell'*instant photo-sharing*, il problema relativo al godimento di siffatta libertà si rivela tuttavia particolarmente spinoso, dacché si aggrava l'opposizione dei vari interessi in gioco<sup>186</sup>. Il *busillis* riguarda infatti la possibilità di individuare un equo bilanciamento tra l'interesse della collettività alla libera fruizione e condivisione di opere collocate in spazi pubblici, e l'interesse dell'autore o del proprietario di limitare tale diritto per ragioni di natura privatistica, quale la remunerazione per lo sfruttamento dell'opera, e pubblicistica, quali ad esempio la sicurezza nazionale e la tutela del patrimonio culturale<sup>187</sup>.

Se è vero dunque che l'ingresso di norme specifiche sulla *panorama freedom* è andato di pari passo con l'evoluzione tecnologica, è pur vero che il divenire tecnico ha accentuato la discussione sulla riforma del diritto d'autore nella sua estrinsecazione virtuale, portando a galla la necessità di prevedere eccezioni alla tutela autorale di carattere uniforme a livello europeo<sup>188</sup>, allo scopo di "garantire maggiore certezza del diritto e minori costi transattivi per gli utilizzatori"<sup>189</sup> delle opere.

---

<sup>184</sup> Sul dibattito europeo in materia di libertà di panorama cfr., per tutti, **B.C. NEWELL**, *Freedom of panorama: A comparative look. Public Photography*, in *Creighton Law Review*, XLIV, 2011, p. 405 ss.; **A. BERTONI, M.L. MONTAGNANI**, *Public architectural art and its spirits of instability*, in *Queen Mary Journal of Intellectual Property*, V, 2015, pp. 247-263; **A.C. LORRAIN, J. REDA**, *Freedom of panorama: A Political "Selfie" in Brussels*, in *European Intellectual Property Review*, XXXVII, 2015, pp. 753-755.

<sup>185</sup> Sottolinea **L.S. FAGGIONI**, *La libertà di panorama in Italia*, cit., p. 536, che "il problema si pone principalmente per chi intenda fare un uso commerciale delle immagini ritraenti monumenti ed opere d'arte per sfruttarle non solo in modo diretto (come nel caso di oggettistica e merchandising 'ritraente' l'opera in questione), ma anche come 'sfondo' ad altre e diverse operazioni commerciali".

<sup>186</sup> Cfr. **A. PATALANO**, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., p. 100.

<sup>187</sup> Cfr. **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 61; **L.S. FAGGIONI**, *La libertà di panorama in Italia*, cit., p. 535.

<sup>188</sup> Cfr. **C. ANGELOPOULOS**, *The myth of European term harmonisation: 27 public domains for the 27 member states*, in *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, XLIII, 2012, pp. 567-594.

<sup>189</sup> **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 60. Il caso Wikimedia costituisce un significativo esempio dello stato dell'arte in Europa sul tema della libertà di panorama. Nel 2012 la fondazione statunitense *Wikimedia Foundation* decise di eliminare una serie di



Sotto questo profilo, l'Europa si mostra come un mosaico dai tasselli variopinti da comporre e intrecciare liberamente, una realtà variegata e altamente disomogenea, in quanto difetta di una disciplina organica che regolamenti in modo uguale la libertà di panorama in tutti gli Stati membri. Nell'orizzonte europeo la *panorama freedom* viene disciplinata dalla Direttiva 2001/29/CE (così detta Direttiva Infosoc) "sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione"<sup>190</sup> e s'inscrive tra le eccezioni e limitazioni del diritto d'autore la cui ricezione è rimessa alla discrezionalità degli Stati.

L'art. 5, paragrafo 3, lett. h), della Direttiva Infosoc stabilisce infatti che

"gli Stati membri hanno la facoltà di disporre eccezioni o limitazioni al diritto di riproduzione di cui all'art. 2 [...] h) quando si utilizzino opere, quali opere di architettura o di scultura, realizzate per essere stabilmente collocate in luoghi pubblici".

La mancanza di vincolatività di siffatta definizione ha inevitabilmente portato a una frammentazione delle legislazioni nazionali, divenute brandelli di un *puzzle* sparsi nello stellato europeo, con il risultato che sussistono ordinamenti statuali che prevedono regole di segno opposto: ne consegue, per dirla in modo più economico, che ciò che è liberalizzato in uno Stato può non esserlo in un altro.

---

immagini dal noto portale Wikipedia, a seguito di una lettera di diffida inoltrata dagli scultori Claes Oldenburg e Coosje van Bruggen. Si trattava di sculture collocate permanentemente in luoghi pubblici negli Stati Uniti, Israele, Giappone, ma anche in Spagna, Portogallo e Germania. I due artisti, pur constatando la sussistenza di una libertà di panorama in molti dei paesi coinvolti, lamentavano la violazione del *copyright* giacché la pubblicazione delle immagini era avvenuta in assenza di una loro preventiva autorizzazione. Nonostante la decisione presa da *Wikimedia*, il Direttore della Comunità di Avvocati della fondazione, Philippe Baudette, non mancò di far notare che la rimozione di molte immagini era del tutto ingiustificata in virtù della *panorama freedom*. Il problema stava nella difficoltà di far valere l'eccezione, stante la mancanza di una disciplina unitaria e armonizzata a livello europeo: cfr. **A. PATALANO**, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., p. 101.

<sup>190</sup> Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, *sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione* (cfr. <https://eur-lex.europa.eu>). Per una generale disamina della Direttiva Infosoc si rinvia ad **A. RENDA**, **F. SIMONELLI**, **G. MAZZIOTTI et al.**, *The Implementation, Application and Effects of the EU Directive on Copyright in the Information Society*, in *Ceps Special Report. Thinking ahead for Europe*, No. 120, 2015, pp. 1-188.



Così ad esempio il Regno Unito, in virtù del *Copyright, Designs and Patents Act* del 1998, contempla una libertà di panorama in termini assoluti, senza il limite dello sfruttamento commerciale dell'opera riprodotta<sup>191</sup>; mentre il Belgio, includendo *la liberté de panorama* nel *Code de droit économique*, stabilisce che tale previsione non pregiudica in maniera incomprensibile gli interessi legittimi dell'autore<sup>192</sup>. Non va obliato il caso della Francia, la quale, muovendosi entro le maglie strette della logica proprietaria e protezionistica, si è sempre preoccupata di garantire una riserva esclusiva sullo sfruttamento economico dell'immagine dei *bona culturalia* collocati all'esterno<sup>193</sup>.

---

<sup>191</sup> La Section 62 riconosce espressamente la 'libertà di fotografare, rappresentare graficamente e fare filmati di edifici, sculture ed opere di artigianato artistico purché si trovino permanentemente in luoghi pubblici o in locali aperti al pubblico'. Inoltre, è consentita l'immissione in circolazione di copie di tali rappresentazioni ("nor is the copyright infringed by the issue to the public of copies, or the communication to the public"). La disciplina garantisce quindi una libertà di panorama a vantaggio dell'interesse pubblico, senza tuttavia trascurare l'interesse dell'autore per le opere esposte temporaneamente: cfr. **A.A. CARDELLI, A. PISANI, A. SIGNORELLI**, *La libertà di panorama: stato dell'arte e prospettive di riforma*, in *MediaLAWS* ([www.medialaws.eu](http://www.medialaws.eu)), VII, 2017, p. 13.

<sup>192</sup> La *Loi du 27 juin 2016 modifiant le Code de droit économique en vue de l'introduction de la liberté de panorama* introduce, all'art. XI.190, capitolo 2, titolo 5, libro XI del *Code de droit économique*, un'eccezione al *copyright*, autorizzando "la reproduction et la communication au public d'oeuvres d'art plastique, graphique ou architectural destinées à être placées de façon permanente dans des lieux publics [...]": cfr. **P.D. MUSCILLO**, *Libertà di Panorama: aggiornamenti in Belgio e in Francia*, in *Dandi*, 12 settembre 2017 (<https://goo.gl/D45bZb>).

<sup>193</sup> Ci si riferisce a una serie di decisioni emesse dai giudici francesi alla fine degli anni Novanta con le quali si sono significativamente ampliate le prerogative dominicali, «estendendo il *droit de jurer* del proprietario alla facoltà di controllare la riproduzione a scopo commerciale dell'immagine del bene, anche allorché questo sia esposto alla pubblica vista» (**G. RESTA**, *Chi è proprietario delle Piramidi? L'immagine dei beni tra property e commons*, in *Politica del diritto*, XL, 2009, p. 589). Celebre è la sentenza relativa alla riproduzione su cartolina postale dell'immagine del *Café Gondrée* ove la *Cour de Cassation* stabilisce in modo netto che 'la riproduzione di un bene sotto forma di fotografia arreca una lesione al diritto di godimento del proprietario' (Chambre civile 1, du 10 mars 1999, 96-18.699, *Pritchett c. S.tè Éditions Dubray*, in [www.legifrance.gouv.fr](http://www.legifrance.gouv.fr)). Specifica **G. RESTA**, *Chi è proprietario delle Piramidi*, cit., p. 590, nota 74, che "il senso della regola affermata dalla Corte era quello di stabilire una riserva sullo sfruttamento economico del bene e non di inibire qualsiasi forma di riproduzione dell'immagine, ad esempio a scopi prettamente privati, artistici o informativi; lo si ricava anche dalle conclusioni dell'avocat général J. Sainte-Rose". Relativamente alla dottrina francese si rinvia, per tutti, a **P.Y. GAUTIER**, *Le droit subjectif sur l'image d'un bien, ou comment la Cour de cassation crée de la «para-propriété intellectuelle»*, in *JCP*, II, 1999, p. 10078 ss.; **G. LOISEAU**, *Droit à l'image des biens: la Cour de cassation précise sa position*, in *Légipresse*, 2001, p. 115 ss.; **B. EDELMAN**,



Nondimeno, nelle pronunce della *Cour de Cassation* del 2001 e del 2004 la giurisprudenza francese ha mutato radicalmente direzione e natura: così come la rotazione di timone che altera, sopra il capo del navigante, il significato di tutte le costellazioni. Abbandonando i lidi sicuri delle prerogative dominicali, dal loro alto seggio i giudici francesi hanno introdotto il requisito - alquanto nebuloso - della "turbativa anomala" (*trouble anormal*), quale presupposto legittimante la reazione del soggetto leso dalla riproduzione del bene<sup>194</sup>.

In sostanza, solo laddove quest'ultimo riesca a provare un *trouble anormal*, o

"in presenza di valide ragioni di tutela scaturenti dal diritto alla riservatezza o eventualmente dai diritti di proprietà intellettuale (diritto d'autore sulle opere architettoniche, della scultura, disegni e modelli)"<sup>195</sup>,

potrà agire a salvaguardia del bene stesso, opponendosi alla sua replica<sup>196</sup>. *In subiecta materia*, merita peraltro un accenno il recente intervento del legislatore francese che, pur dando cittadinanza alla libertà di panorama nell'ordinamento giuridico transalpino, la confina alle riproduzioni di sculture ed edifici siti permanentemente sulle pubbliche vie, purché

---

*L'«image» d'une oeuvre de l'esprit tombée dans le domaine public*, note sous, Paris 31 mars 2000, *D*, 2001, p. 770 ss.; **T. REVET**, *Propriété et droits réels*, in *Rev. trim. dr. Civ.*, 2001, p. 618 ss.; **E. DREYER**, *L'image des biens ... et celle de la Cour de cassation?*, note sous Cass. 5 juin 2003, in *Dalloz périodique*, 2003, specialmente p. 2461 ss.; **A. TENENBAUM**, *La propriétaire d'un bien a-t-il un droit exclusif sur l'image de celui-ci?*, in *JPC*, II (2001), p. 10554 ss.

<sup>194</sup> Si rinvia a *Cour de Cassation*, Chambre civile 1, du 2 mai 2001, 99-10.709, *l'îlot du Roch Arhon*, nonché *Cour de Cassation*, Assemblée plénière du 7 mai 2004, 02-10.450, *Hôtel de Girancourt*, laddove si afferma che "le propriétaire d'une chose ne dispose pas d'un droit exclusif sur l'image de celle-ci; il peut toutefois s'opposer à l'utilisation de cette image par un tiers lorsqu'elle lui cause un trouble anormal" (per il testo integrale delle sentenze vedasi [www.legifrance.gouv.fr](http://www.legifrance.gouv.fr)).

<sup>195</sup> **A. PATALANO**, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., p. 97.

<sup>196</sup> Criticità sul requisito della turbativa anomala sono state espresse da **A.A. CARDELLI**, **A. PISANI**, **A. SIGNORELLI**, *La libertà di panorama: stato dell'arte*, cit., p. 11: "[...] risulta ancora poco definito il contenuto e i limiti di un concetto di per sé poco delimitante (Quali turbative? Quali valori cui parametrare l'anormalità?); è certo però che il disturbo debba essere valutato tramite parametri oggettivi. Inoltre, data la difficoltà di fornire una prova oggettiva, risulta in definitiva priva di contenuto la protezione offerta al proprietario". Si rinvia altresì a **E. DREYER**, *L'énigme du trouble anormal causé par l'image d'une chose*, in *CCE*, XIX, 2006, p. 20 ss.



effettuate solo da persone fisiche (non giuridiche) per finalità non commerciali<sup>197</sup>.

Si rammenti, per concludere, che la libertà di panorama è sovente ricondotta alla riproduzione fotografica, ma in realtà nulla esclude che la comunicazione di opere esposte alla pubblica vista possa avvenire con qualsiasi mezzo<sup>198</sup>. Tale assunto pare comprovato sia dalla lettera della Direttiva Infosoc, che di fatto non precisa particolari strumenti di riproduzione, sia dalle legislazioni di alcuni Stati membri: specie quella tedesca, che nel riconoscere la differenza intercorrente tra un bene situato in un ambiente chiuso e quello posto in un luogo aperto, amplia il campo alchemico della *Panoramafreiheit* alle riproduzioni pittoriche, scultoree e a mezzo video<sup>199</sup>.

## 7 - ... e in Italia

In Italia, l'incorporazione di *real world locations* all'interno di un videogioco non è un'operazione semplice, né libera:

“porta con sé una serie di implicazioni che si diversificano a seconda che la riproduzione abbia ad oggetto opere dell'ingegno o beni

---

<sup>197</sup> Cfr. la *Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique* che ha modificato sul punto l'art. L.122-5 del *Code de la propriété intellectuelle*.

<sup>198</sup> Cfr. **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 64.

<sup>199</sup> Secondo il § 59 UrhG (*Legge sul diritto d'autore*) “è consentito riprodurre, diffondere e rendere pubblicamente fruibili, con mezzi pittorici o grafici, tramite fotografie o filmati, opere che si trovano permanentemente in vie, strade o piazze pubbliche. Nel caso degli edifici tali autorizzazioni riguardano solo l'aspetto esterno” (per la traduzione del testo della norma si rinvia ad **A.A. CARDARELLI, A. PISANI, A. SIGNORELLI**, *La libertà di panorama: stato dell'arte*, cit., p. 9). Per un'accurata indagine sulla libertà di panorama in Germania cfr. **C.G. CHIRCO**, *Die Panoramafreiheit*, Nomos, Baden-Baden, 2013, p. 65 ss., nonché **C.E. MAYR**, *Brevi note sulla libertà*, cit., pp. 135-138, il quale, peraltro osserva che il BGH (BGH, 19 gennaio 2017, *East Side Gallery*) ha considerato “lecita la riproduzione di una fotografia anche quando riprodotta ed apposta su di un modello tridimensionale. L'ostacolo da superare era qui rappresentato dal fatto che il § 59 UrhG prevede l'eccezione di panorama solo per la riproduzione bidimensionale ed esclude espressamente una deroga ai diritti degli autori quando le opere siano rappresentate in forma tridimensionale. I giudici hanno stabilito che tra la foto e il supporto tridimensionale non si crea una mera relazione fisica, ma artistica, cosicché la fotografia non viene in considerazione quale oggetto tridimensionale, ma fusa con questo in un'unica opera”.



culturali; che siano in pubblico dominio o coperti da privativa; siti in pubblica vista o sottratti alla pubblica vista”<sup>200</sup>.

Il garbuglio tra diritto d’autore e Codice Urbani rende la matassa difficile da dipanare, ragione per cui è necessario procedere con ordine, ispezionando di volta in volta le diverse fattispecie che si vengono a delineare.

A rigor di logica si pensa che ciò che è liberamente visibile sia anche liberamente riproducibile. Ci si aspetta che i beni esposti alla pubblica vista e caduti in pubblico dominio siano sottoposti a un

“regime di *commons* puro e semplice. L’immagine di tali beni deve cioè essere considerata un bene ‘comune’ e la sua riproduzione, quale che sia lo scopo perseguito, perfettamente libera e non vincolata ad alcuna autorizzazione preventiva, né al pagamento di qualsivoglia canone accessorio”<sup>201</sup>.

Ma le cose non stanno così in Italia. Il nostro paese rientra nel novero di quegli Stati che non contemplan una legislazione sulla libertà di panorama. Di conseguenza, in mancanza di una regolamentazione specifica, occorrerà fare riferimento a quel generale sistema di eccezioni e limitazioni scolpito dalla LdA<sup>202</sup>. Segnatamente qualora un’opera protetta - in specie architettonica - sia liberamente visibile da un luogo pubblico, non per questo il titolare del diritto d’autore subirà una limitazione dei propri diritti patrimoniali: la particolare collocazione dell’opera non ha alcun rilievo e in nessun caso porterà a un condizionamento di tutela<sup>203</sup>.

E così l’autore o il soggetto cui questi abbia trasferito i diritti patrimoniali potranno opporsi alla riproduzione e comunicazione di

---

<sup>200</sup> A. PATALANO, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., p. 77.

<sup>201</sup> G. RESTA, *L’immagine dei beni*, in *Diritti esclusivi e nuovi beni immateriali*, a cura di G. RESTA, Utet Giuridica, Torino, 2011, pp. 557-558.

<sup>202</sup> Cfr. G. DE GREGORIO, *Libertà di Panorama*, cit., p. 69.

<sup>203</sup> In Italia, la miglior prova della pienezza del diritto d’autore si rinviene nelle così dette opere di *Street Art*. Queste ultime si differenziano dalle altre opere d’arte figurativa proprio in virtù del luogo della loro realizzazione dacché si trovano esposte, più o meno permanentemente, in luogo pubblico. Le opere di *Street Art*, a prescindere dal modo e forma di espressione, se rispettano il requisito della creatività godono della piena tutela autorale, non venendo a meno il diritto dell’artista al controllo della loro circolazione: cfr. F. BENATTI, *La Street Art musealizzata tra diritto d’autore e diritto di proprietà*, in *Giurisprudenza commerciale*, XLIV (2017), p. 787 ss.; EAD., *Le opere di street art tra diritto d’autore e diritto dei beni culturali (nota a Cons. Stato 10 dicembre 2020 n. 7872, 1956)*, in *AIDA. Annali italiani del diritto d’autore, della cultura e dello spettacolo*, XXX (2021), pp. 612-644; C.E. MAYR, *Brevi note sulla libertà*, cit., pp. 133-134.



immagini di edifici, salve le libere utilizzazioni *ex artt.* 65 ss. (si rammentino l'esercizio del diritto di cronaca, l'uso di critica o di discussione, l'uso didattico o scientifico non a scopo di lucro)<sup>204</sup>. Al di fuori di queste, il produttore videoludico che vorrà riprodurre monumenti protetti non caduti in pubblico dominio e sfruttare le riproduzioni a fini commerciali dovrà necessariamente richiedere l'autorizzazione al titolare dei diritti (pagando le relative *royalties*), a prescindere dal luogo di esposizione dell'opera<sup>205</sup>. Tuttavia, tale valutazione non esaurisce l'attenzione che il produttore deve prestare nella riproduzione di edifici siti in spazi pubblici. Si cumula, a onor del vero, un ulteriore appunto scoglio: il Codice Urbani.

In Italia non è in effetti sufficiente accertarsi che lo sfondo utilizzato in un videogioco riguardi opere ormai cadute in pubblico dominio, giacché queste ultime potrebbero essere sottoposte ai vincoli derivanti dal d.lgs. n. 42 del 2004. Di conseguenza, se un'opera esposta alla pubblica vista, per la quale è decorso il termine di protezione riconosciuto dalla LdA, ricade tra i beni culturali<sup>206</sup>, occorrerà rivolgersi al Ministero per i

---

<sup>204</sup> Si ricordi, a tal proposito, l'art. 70 LdA e, in particolare, i commi 1 e 1-*bis* che prevedono: "Il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera e la loro comunicazione al pubblico sono liberi se effettuati per uso di critica o di discussione, nei limiti giustificati da tali fini e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera; se effettuati a fini di insegnamento o di ricerca scientifica l'utilizzo deve inoltre avvenire per finalità illustrative e per fini non commerciali. È consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro [...]".

<sup>205</sup> Cfr. C.E. MAYR, *Brevi note sulla libertà*, cit., pp. 132-133.

<sup>206</sup> Come noto, sussiste una differenza tra le opere tutelate dalla LdA e i beni culturali previsti dal Codice Urbani. L'art. 1 LdA protegge "le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione". Mentre, secondo l'art. 10 del Codice Urbani, per beni culturali si intendono "le cose immobili e mobili appartenenti allo Stato, alle regioni, agli altri enti pubblici territoriali, nonché ad ogni altro ente ed istituto pubblico e a persone giuridiche private senza fine di lucro, ivi compresi gli enti ecclesiastici civilmente riconosciuti, che presentano interesse artistico, storico, archeologico o etnoantropologico". Si rammenti che affinché un bene presenti il suddetto interesse, e quindi sia culturale, occorrono due condizioni: l'autore non deve essere vivente; il bene deve essere realizzato da più di 50 anni per le opere d'arte e da più di 70 per i beni architettonici (art. 12 d.lgs. n. 42 del 2004). Pertanto, non tutte le opere protette dal diritto d'autore rientrano nell'ambito di applicazione del Codice Urbani e viceversa. Specifica A. POJAGHI, *Beni culturali e diritto d'autore*, in *Il Diritto di Autore*, I, 2014, p. 152, che "vi possono quindi essere opere d'arte non soggette alla disciplina dei beni culturali, in quanto create da autore vivente o la cui esecuzione



beni e le attività culturali e per il turismo “o, più verosimilmente, alle sovraintendenze sparse sul territorio nazionale al fine di comprendere come utilizzare le immagini per finalità che esulano dal mero sfruttamento personale”<sup>207</sup>.

Una nota particolare è data peraltro dall’assenza nel Codice Urbani non solo di un espresso riconoscimento alla libertà di panorama, ma anche di quella differenza - alla tedesca - tra beni posti in un ambiente chiuso e beni situati in un luogo aperto: sicché, nell’ordinamento italiano, la disciplina giuridica legata alla riproduzione dei beni culturali sembra “applicarsi indistintamente tanto a quei beni situati in un contesto chiuso quanto a quelli esposti alla pubblica vista”<sup>208</sup>. La normativa di riferimento si rinviene nella sezione del d.lgs. n. 42 del 2004 dedicata all’ „*Uso dei beni culturali*” (articoli 107, 108, 109, 110).

Segnatamente l’art. 107, rubricato “*Uso strumentale e precario e riproduzioni di beni culturali*”, riconosce al Ministero, alle regioni e agli enti pubblici il potere discrezionale e “non arbitrario”<sup>209</sup> di consentire la riproduzione dei beni culturali in loro consegna, fatte salve le disposizioni in materia di diritto d’autore e quelle del successivo secondo comma, in cui si vieta la riproduzione di detti beni tramite “calchi [...] dagli originali di sculture e di opere a rilievo”. La riproduzione per finalità commerciali comporterà sia la necessità di richiedere l’autorizzazione, sia il versamento

---

non risalga ad oltre i cinquanta o settanta anni, secondo i casi. Ma può essere anche il contrario, per le opere la cui esecuzione risalga ad oltre i cinquanta, ma che risultano ancora protette dal diritto d’autore in base alla durata di settant’anni [...]». Sui rapporti tra diritto d’autore e beni culturali si rinvia altresì a **E. SBARBARO**, *Codice dei beni culturali e diritto d’autore: recenti evoluzioni nella valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale*, in *Rivista di Diritto Industriale*, II, 2016, p. 63 ss.

<sup>207</sup> **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 71. Osserva **A. TUMICELLI**, *L’immagine del bene culturale*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 1 del 2014, p. 2, che “è opportuno notare che la disciplina della riproduzione prevista per i beni culturali è di tutt’altro segno rispetto a quella che regola altre sfere del diritto” e, nella specie, il diritto d’autore. “Il problema della riproduzione di singole opere su cui ancora non si sono esauriti i diritti d’autore si risolve a prescindere dall’eventuale interesse culturale, il quale non costituisce esimente del rispetto dei diritti patrimoniali dell’autore. Simile considerazione varrà anche per quei casi lasciati scoperti dall’apposita clausola di esclusione prevista dal Codice dei beni culturali (art. 10 d.lgs. 2004, n. 42), ossia per le opere la cui esecuzione risalga in un periodo compreso tra i cinquanta anni di esecuzione ed i settanta anni dalla morte dell’autore”.

<sup>208</sup> **A. TUMICELLI**, *L’immagine del bene*, cit., pp. 5-6.

<sup>209</sup> In questo senso si esprime **L. MORO**, *Diritto d’autore in mostra. Gestione del diritto d’autore nell’organizzazione delle mostre d’arte*, 4 dicembre 2014 (in <https://goo.gl/w0N8Jb>).





di canoni di concessione e corrispettivi di riproduzione ai sensi dell'art. 108<sup>210</sup>.

Siffatta prescrizione parte dall'assunto che la riproduzione a scopo di lucro debba essere subordinata al versamento di canoni di concessione e di corrispettivi di riproduzione determinati dall'autorità pubblica che ha in consegna il bene, alla luce di una rosa di criteri scolpiti dalla stessa norma (art. 108, primo comma)<sup>211</sup>. Il disposto puntualizza altresì che gli importi vanno versati in via anticipata (secondo comma), riservando la gratuità alle riproduzioni "richieste o eseguite da privati per uso personale o per motivi di studio, ovvero da soggetti pubblici o privati per finalità di valorizzazione, purché attuate senza scopo di lucro" (terzo comma)<sup>212</sup>.

La previsione di un canone nell'ipotesi di sfruttamento commerciale dell'immagine di un bene culturale non è di certo una novità nella legislazione italiana: ruotava già su questo perno la legge n. 340 del 1965 (*"Norme concernenti taluni servizi di competenza dell'Amministrazione statale delle antichità e belle arti"*) che, nell'imporre il rilascio di un'autorizzazione amministrativa per la riproduzione di beni culturali, distingueva tra uso "artistico o culturale" dell'immagine, gratuito, e uso lucrativo, soggetto al versamento di un canone<sup>213</sup>. Lungo questo cammino

---

<sup>210</sup> Cfr. **A. CLEMENTE, V. FALCE, A.M. GAMBINO**, *Trattario di Diritto Civile, Proprietà intellettuale, mercato, concorrenza*, Giuffrè, Milano, 2017, p. 547; **A. PATALANO**, *La libertà di panorama nelle opere*, cit., pp. 86-87; **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., p. 71; **A. TUMICELLI**, *L'immagine del bene*, cit., p. 2.

<sup>211</sup> Si tratta "[...] a) del carattere delle attività cui si riferiscono le concessioni d'uso; b) dei mezzi e delle modalità di esecuzione delle riproduzioni; c) del tipo e del tempo di utilizzazione degli spazi e dei beni; d) dell'uso e della destinazione delle riproduzioni, nonché dei benefici economici che ne derivano al richiedente".

<sup>212</sup> A completamento del quadro delineato, si ricordi che l'art. 109 stabilisce che alla riproduzione "per fini di raccolta e catalogo di immagini fotografiche e di riprese in genere" consegue "il deposito del doppio originale di ogni ripresa o fotografia"; nonché "la restituzione, dopo l'uso, del fotocolor originale con relativo codice". L'art. 110 invece prevede che i corrispettivi per la riproduzione devono essere versati ai soggetti pubblici cui "i singoli beni appartengono o sono in consegna".

<sup>213</sup> Gli artt. 3 e 5 della legge 30 marzo 1965, n. 340 prevedevano il pagamento di un canone per le riprese cinematografiche e televisive, eccettuate quelle a scopo illustrativo; nonché per le riprese fotografiche a fini commerciali. Le riprese fotografiche a scopo "artistico o culturale" erano gratuite; in ogni caso, per qualunque tipo di ripresa, occorre l'autorizzazione dell'amministrazione. Un successivo regolamento, il D.P.R. 2 settembre 1971, n. 1249 (*"Regolamento di esecuzione della l. 30 marzo 1965, n. 340, concernente taluni servizi di competenza dell'Amministrazione statale delle antichità e belle arti"*), stabilì la gratuità delle riprese fotografiche: solo in alcuni casi, come per le fotografie svolte in ambito di attività professionale, o fuori dall'orario di apertura degli istituti, era



si poneva altresì la così detta legge Ronchey (legge n. 4 del 1993), la quale definiva parametri di tariffazione per l'utilizzo di spazi culturali e per la riproduzione di beni culturali a scopo di lucro<sup>214</sup>.

Nel segno di questo intervento legislativo, il prezzo dovuto per ciascun uso veniva stabilito in misura fissa, finendo così per essere applicato nello stesso modo anche a realtà culturali dissimili tra loro<sup>215</sup>. Senonché, con l'erompere del Codice Urbani sulle tavole del palcoscenico, l'ammontare minimo di canoni e corrispettivi viene determinato con provvedimento dall'amministrazione concedente (art. 108, sesto comma): in tal guisa, si supera con un balzo il carattere vincolante degli importi statuiti dal tariffario della legge Ronchey; tariffario che, pur rimanendo formalmente in vigore, è divenuto un polveroso reperto archeologico, cadendo di fatto in disuso<sup>216</sup>.

Sagomando il Codice Urbani con l'intento di renderlo conforme alla moderna società dell'informazione, il così detto decreto Art Bonus (d.l. n. 84 del 2014), convertito con modificazioni dalla legge n. 106 del 2014 (*"Liberalizzazione delle fotografie nei musei pubblici"*), innova la lettera del dettato codiciale accludendo all'art. 108 il comma 3 *bis*<sup>217</sup>. Vero e proprio cuore pulsante della riforma, il novello innesto chiarisce che le riproduzioni "per finalità di studio, ricerca, libera manifestazione del

---

necessaria, oltre a un generico permesso, l'autorizzazione del soprintendente e il pagamento di un canone in caso di scopo di lucro: cfr. **M. MODOLO**, *Promozione del pubblico dominio e riuso dell'immagine del bene culturale*, in *Archeologia e Calcolatori*, XXIX (2018), p. 76; **A. TUMICELLI**, *L'immagine del bene*, cit., p. 3.

<sup>214</sup> Come noto, la legge Ronchey, dal nome dell'allora Ministro per i beni culturali e ambientali, segna un punto di non ritorno in merito al coinvolgimento dei privati nella gestione dei beni culturali. Oltre all'inserimento del tariffario, la legge 14 gennaio 1993, n. 4, introduce i così detti 'servizi aggiuntivi' in archivi, biblioteche e musei, affidate in appalto a ditte private tramite gara: cfr. **M. MODOLO**, *Promozione del pubblico dominio*, cit., p. 76; **A. TUMICELLI**, *L'immagine del bene*, cit., pp. 3-4. Sull'intervento dei privati nel *business* culturale si rinvia a **G. CLEMENTE DI SAN LUCA**, **R. SAVOIA**, *Manuale di diritto dei beni culturali*, Jovene, Napoli, 2008, p. 308 ss.

<sup>215</sup> Cfr. **A. TUMICELLI**, *L'immagine del bene*, cit., p. 3.

<sup>216</sup> Cfr. **A. TUMICELLI**, *L'immagine del bene*, cit., p. 4.

<sup>217</sup> Sul decreto Art Bonus si rinvia, per tutti, a **M. CAMMELLI**, *La riga prima della riga, ovvero: ragionando su Art Bonus e dintorni*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 3 del 2014, p. 1 ss.; **G. GALLO**, *Il decreto Art Bonus e la riproducibilità dei beni culturali*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 3 del 2014, pp. 1-4; **L. CASINI**, *Riprodurre il patrimonio culturale? I "pieni" e i "vuoti" normativi*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 3 del 2018, pp. 1-6; **M. MODOLO**, *Promozione del pubblico dominio*, cit., p. 77.



pensiero o espressione creativa, promozione della conoscenza del patrimonio culturale”, non solo sono gratuite, ma vanno altresì esenti dall’autorizzazione dei gestori del bene<sup>218</sup>.

Lo iato con il passato è netto dal momento che la disciplina antecedente (art. 108, terzo comma) si limitava a prescrivere la semplice gratuità, e non già la soppressione dell’autorizzazione, per le riproduzioni realizzate da privati per “usi personali o di studio”; nonché per quelle effettuate da soggetti pubblici, purché aventi “finalità di valorizzazione”. A ciò si aggiunga che il decreto estende anche ai privati la possibilità di riprodurre per fini di valorizzazione, fatto salvo il principio che le copie non siano impiegate a scopi di lucro<sup>219</sup>. È poi indicativo che la liberalizzazione non sia circoscritta allo scatto: il comma 3 *bis*, pur decidendo di non avventurarsi in una enumerazione minuta delle tecniche permesse e di quelle proibite, specifica *apertis verbis* che “la divulgazione delle immagini di beni culturali”, per finalità diverse dal lucro, può avvenire con “qualsiasi mezzo”<sup>220</sup>.

In definitiva, provando a sunteggiare quanto detto finora, si può sostenere che la libera riproduzione è sempre ammissibile laddove vi sia uno sfruttamento personale del bene culturale. Nel caso di riproduzioni per finalità commerciali - si pensi a monumenti ed edifici

---

<sup>218</sup> Cfr. **G. GALLO**, *Il decreto Art Bonus*, cit., p. 2; **M. MODOLO**, *Promozione del pubblico dominio*, cit., pp. 77-78.

<sup>219</sup> Come noto, il Parlamento, in sede di conversione del decreto legge, ha escluso dall’ambito di applicazione del nuovo testo legislativo i beni archivistici e librari. Ne consegue che libri e archivi sono stati interamente sottratti alla libera riproduzione, anche se svolta senza scopo di lucro. L’omissione ha suscitato roventi reazioni da parte della comunità degli studiosi, la quale, attraverso il movimento ‘Fotolibere’, è riuscita dopo quasi tre anni a portare il Governo e il Parlamento a modificare nuovamente l’art. 108 del Codice Urbani. La legge 4 agosto 2017, n. 124 (“*Legge annuale per il mercato e la concorrenza*”) ha incluso nella libera riproduzione non lucrativa i beni archivistici e librari (art. 1, comma centosettantunesimo), purché non sottoposti a restrizioni di consultabilità: cfr. **A. BRUGNOLI, S. GARDINI**, *Fotografia digitale, beni archivistici e utenti: l’impiego e la diffusione di una nuova tecnologia nella normativa e nelle iniziative dell’amministrazione archivistica*, in *Archivi e Computer*, IX, 2013, pp. 213-256; **M. MODOLO, A. TUMICELLI**, *Una possibile riforma sulla riproduzione dei beni bibliografici e archivistici*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 1 del 2016, *passim*; **M. MODOLO**, *Verso una democrazia della cultura: libero accesso e libera conservazione dei dati*, in *Pensare in rete, pensare la rete per la ricerca, la tutela e la valorizzazione del patrimonio archeologico. Atti del IV Convegno di Studi SITAR* (Roma, 14 ottobre 2015), a cura di M. SERLORENZI, I. JOVINE, in *Archeologia e Calcolatori*, Supp. 9, 2017, p. 111 ss.

<sup>220</sup> **G. GALLO**, *Il decreto Art Bonus*, cit., p. 2; **M. MODOLO**, *Promozione del pubblico dominio*, cit., p. 77.



pedissequamente riprodotti in un videogame - il regime di applicazione muta sensibilmente. Invero il sopraggiungere dello scopo di lucro impone il rispetto di due condizioni: preventiva autorizzazione dell'ente pubblico che ha in gestione il bene a cui si somma il pagamento dei relativi canoni<sup>221</sup>.

A rendere ancor più frastagliato il paesaggio italiano vi sono i beni ecclesiastici. È del resto notorio che i beni culturali religiosi appartenenti a enti e istituzioni della Chiesa cattolica costituiscono una fetta importante del nostro patrimonio culturale e, come si è potuto osservare nel corso di questa escursione, frequenti sono le loro citazioni all'interno dei videogiochi. Pertanto, la questione circa l'esistenza o no di un diritto alla libertà di panorama non riguarda unicamente i beni dello Stato o di altri enti pubblici - che pur possono avere un interesse religioso<sup>222</sup> - ma anche quelli in proprietà della Chiesa e di enti ecclesiastici<sup>223</sup>.

È peraltro risaputo che in Italia, relativamente a questa categoria di beni, assumono rilevanza, attraverso i richiami contenuti nelle norme bilaterali, oltre alle disposizioni statuali relative alla tutela e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (Codice Urbani) e a quelle pattizie (le intese del 1996, 2000, 2005), una serie di norme sparse nei diversi Libri del *Codex Iuris Canonici*, nonché le molteplici direttive fornite dalla Conferenza episcopale italiana (*Norme per la tutela e la conservazione del patrimonio artistico della Chiesa in Italia* del 1974; *I beni culturali della Chiesa in Italia. Orientamenti* del 1992) e dalla Pontificia Commissione per i beni culturali della Chiesa (dal 2012 'incorporata', come noto, nel Pontificio Consiglio della Cultura, oggi Dicastero per la cultura e l'educazione)<sup>224</sup>.

---

<sup>221</sup> Sulla necessità di superare nel nostro paese la distinzione tra lucro/non lucro al fine di promuovere una cultura del libero riuso, con l'auspicio di revisionare il Codice Urbani si rinvia a **M. MODOLO**, *La riproduzione del bene culturale pubblico tra norme di tutela, diritto d'autore e diritto al patrimonio*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 1 del 2021, pp. 1-8; **L. CASINI**, *Riprodurre il patrimonio culturale?*, cit., pp. 1-6.

<sup>222</sup> Ricorda **F. PASSASEO**, *La tutela dell'interesse religioso dei beni culturali. Riflessioni tra ius conditum e ius condendum*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 7 del 2018, p. 3, che ben possono sussistere "regimi di appartenenza per così dire 'invertiti', e cioè situazioni in cui i beni culturali religiosi sono in proprietà dello Stato o di altri enti pubblici, e viceversa, [...] situazioni in cui "i beni culturali non religiosi appartengono alla Chiesa o a enti ecclesiastici".

<sup>223</sup> Cfr. **L.S. FAGGIONI**, *La libertà di panorama in Italia*, cit., p. 538.

<sup>224</sup> Per una ricognizione della disciplina giuridica dei beni culturali ecclesiastici cfr., per tutti, **G. FELICIANI**, *Il patrimonio dei beni culturali della Chiesa nella revisione del Codice*



La normativa canonica comprende una peculiare disciplina atta a regolamentare le riproduzioni di tali beni: si tratta per lo più di prescrizioni fornite da alcune Conferenze episcopali regionali - rinvigorite da qualche regolamento diocesano - che mirano a promuovere un corretto uso delle immagini dei *bona culturalia* in questione, nel rispetto dello specifico valore religioso che li caratterizza<sup>225</sup>. Più in dettaglio, la riproduzione di beni culturali ecclesiastici a scopo commerciale e non è soggetta al rilascio di un'apposita autorizzazione da parte del Vescovo diocesano o del Direttore dell'Ufficio diocesano preposto a tale compito, sentito il parere dei responsabili dei beni in oggetto e in seguito alla valutazione del carattere dell'iniziativa<sup>226</sup>.

---

di diritto canonico, in *La rivista del clero italiano*, LXI, 1980, p. 61 ss.; **A. TALAMANCA**, *I beni culturali ecclesiastici tra legislazione statale e normativa bilaterale*, in *Il diritto ecclesiastico*, XCVI, 1985, pp. 3-36; **A.G. CHIZZONITI**, *Profili giuridici dei beni culturali di interesse religioso*, Libellula, Tricase, 2008; **ID.**, *La tutela dei beni culturali di interesse religioso nell'ordinamento giuridico italiano*, in *Derecho y Religión*, V, 2010, p. 171 ss.; **ACRI. COMMISSIONE PER LE ATTIVITA' E I BENI CULTURALI**, *Beni ecclesiastici di interesse culturale. Ordinamento, conservazione, valorizzazione*, il Mulino, Bologna, 2021, *passim*; **A. GIANFREDA**, *I beni culturali di interesse religioso nelle fonti di diritto canonico universale e particolare italiano: stato dell'arte e spunti di prospettiva*, in *Il patrimonio culturale di interesse religioso in Italia*, cit., pp. 61-71.

<sup>225</sup> Si rinvia, per esempio, a **CONFERENZA EPISCOPALE MARCHIGIANA**, *Norme per il prestito e la riproduzione di beni culturali di proprietà ecclesiastica*, 3 marzo 1999, Loreto (in [www.repertoriogiuridico.chiesacattolica.it](http://www.repertoriogiuridico.chiesacattolica.it)); **CONFERENZA EPISCOPALE PUGLIESE**, *Norme per la riproduzione e il prestito dei beni culturali di proprietà ecclesiastica*, 10 giugno 2003, Molfetta (in [www.repertoriogiuridico.chiesacattolica.it](http://www.repertoriogiuridico.chiesacattolica.it)); **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ALTAMURA**, *Norme per il prestito e la riproduzione e la riproduzione dei beni culturali di proprietà ecclesiastica*, 1° marzo 2012 (in <https://www.diocesidaltamura.it/wp-content/uploads/2020/10/Norme-per-il-prestito-e-la-riproduzione-dei-beni-culturali-di-propriet%C3%A0-ecclesiastica-1.pdf>); **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ASTI**, *Norme per la riproduzione di beni culturali ecclesiastici mobili e immobili*, novembre 2020 ([https://beniculturali.diocesiasti.it/wp-content/uploads/sites/23/2021/10/NORME\\_vs-4.pdf](https://beniculturali.diocesiasti.it/wp-content/uploads/sites/23/2021/10/NORME_vs-4.pdf)); **UFFICIO AMMINISTRATIVO E BENI CULTURALI CHIESA DI BOLOGNA**, *Riprese e utilizzo di immagini di beni culturali* (in <https://amministrativobc.chiesadibologna.it>).

<sup>226</sup> Cfr. **CONFERENZA EPISCOPALE MARCHIGIANA**, *Norme per il prestito*, cit.; **CONFERENZA EPISCOPALE PUGLIESE**, *Norme per la riproduzione*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ALTAMURA**, *Norme per il prestito*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ASTI**, *Norme per la riproduzione*, cit.; **UFFICIO AMMINISTRATIVO E BENI CULTURALI CHIESA DI BOLOGNA**, *Riprese e utilizzo*, cit.



Le riproduzioni potranno essere impiegate solo nell'ambito del progetto presentato, salvo ulteriori autorizzazioni, e ogni eventuale ristampa o riedizione dovrà essere nuovamente autorizzata<sup>227</sup>. Fermo restando il rilascio della predetta autorizzazione, gli interessati a riproduzioni per motivi di studio dovranno allegare il proprio *curriculum*, o richiesta scritta del docente che segue lo studio, facendo precipuo riferimento alle ragioni della ricerca. Per le riproduzioni a scopo divulgativo, quali ad esempio l'uso di foto nelle reti informatiche, l'autorizzazione verrà concessa su presentazione dettagliata del progetto informatico, indicando il sito informativo o divulgativo che ospiterà le immagini<sup>228</sup>.

## 8 - Postille conclusive: spunti di riflessione *de iure condendo*

Nella cultura visiva dei nostri giorni, regolata dal ritmo dialettico di morte e rinascita di un'immagine nell'altra, affiora con maggiore evidenza la convinzione che gli incontri con figure e simboli appartenenti al mondo religioso si verificano sempre più nelle iconizzazioni mediatiche e 'profane' dell'industria culturale e forse sempre meno in contesti riconducibili a fonti confessionali 'ufficiali'. Quante delle rappresentazioni di personaggi e scene bibliche in circolazione sono effettivamente testimonianza di un valore liturgico, teologico, devozionale, e quante di

---

<sup>227</sup> Per le riproduzioni a scopo commerciale l'autorizzazione è necessaria sia per le riprese *ex novo*, sia per le immagini già esistenti. In alcuni casi, gli autori delle immagini sono tenuti a cedere alla diocesi un negativo, una diapositiva e/o una riproduzione (anche digitalizzata) di ciascun scatto effettuato e a sottoscrivere una liberatoria che garantisca a essa il libero utilizzo di quanto consegnato nell'ambito delle iniziative diocesane. La concessione potrà inoltre essere subordinata al versamento di un deposito cauzionale, che sarà restituito dopo la consegna del predetto materiale e della copia del prodotto realizzato: cfr. **CONFERENZA EPISCOPALE MARCHIGIANA**, *Norme per il prestito*, cit.; **CONFERENZA EPISCOPALE PUGLIESE**, *Norme per la riproduzione e il prestito dei beni culturali di proprietà ecclesiastica*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ALTAMURA**, *Norme per il prestito*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ASTI**, *Norme per la riproduzione*, cit.

<sup>228</sup> **CONFERENZA EPISCOPALE MARCHIGIANA**, *Norme per il prestito*, cit.; **CONFERENZA EPISCOPALE PUGLIESE**, *Norme per la*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ALTAMURA**, *Norme per il prestito*, cit.; **UFFICIO DIOCESANO BENI CULTURALI ED EDILIZIA DI CULTO DIOCESI DI ASTI**, *Norme per la riproduzione*, cit.



loro sono esercizio estetico e fantasioso: sequele di creazioni, ricreazioni, distruzioni e contraddizioni?

E proprio di queste ultime ci si è voluto occupare, dunque di immagini e segni religiosi che migrando al di fuori del loro *milieu* naturale hanno eletto, tra gli innumerevoli linguaggi della società di massa, il *medium* videoludico come forma espressiva privilegiata. Una sistemazione, quella dei contenuti religiosi all'interno dei videogame, che non ha più il potere di scioccare giacché la storia dell'incrocio tra giochi e religione è d'antica data e imperniata, come è già stato messo in luce nel corso di questa escursione, su una precisa affinità strutturale.

Si rammemori tuttavia che in un videogame l'inserimento di elementi religiosi - inserimento che può avere una funzione educativa, esperienziale, o puramente narrativa, se mira allo sviluppo di una trama misteriosa e intrigante - avviene sovente entro un cornice ibrida in cui i rimandi all'anima, al paradiso, a chiese e cattedrali sono conditi con ingredienti di fantasia e influenze di religioni diverse: questo fa sì che il tracciato tradizionalmente così netto tra sacro e profano, tra credi e teologie differenti appaia più opaco. In questo senso, il videogiocatore si troverà immerso in un ambiente permeato e permeabile di significati religiosi, etici, morali e contrassegnato dall'intreccio di nuovi e vecchi segni di fede, i quali, non raramente sono stati raffigurati in forme di dubbio gusto.

Che la rappresentazione del sacro entro l'ordito narrativo di un videogioco sia problematica è in effetti innegabile e lo si coglie in quel codice comunicativo di violenza che pervade gran parte dei moderni prodotti videoludici: il segno religioso che si innesta nel videogame conserva la propria sfera di senso, richiama alla mente una rete di avvenimenti e personaggi, imponendo il proprio tono e linguaggio; si mette cioè a vivere in un contesto che in alcuni casi può essere dissonante con il suo valore simbolico, rischiando di essere snaturato. Sicché, in un dato momento, una comunità di fedeli può cominciare a percepire un certo videogioco 'urticante', lesivo di un patrimonio comune e condiviso che è interesse di tutti non vedere svilito o mercificato.

Il ricorso a elementi religiosi in un videogame non è dunque illecito *ex se*, ma è la soglia invalicabile dell'offesa, filo di seta che spada non può recidere, a dover circoscriverne la legittimità dell'uso. Eppure, i sistemi di classificazione dei contenuti videoludici nazionali, Agcom, e sovranazionali, PEGI ed ESRB negli Stati Uniti, proteggono i soggetti minori, non già la religione o la sensibilità religiosa dei credenti.

La paura, sempre dietro l'angolo, di incappare in controversie giudiziarie e l'assenza di principi guida, nonché di una specifica



definizione di contenuto religioso potenzialmente sgradevole, hanno portato i produttori di videogiochi a rimuovere persino i segni religiosi più impercettibili, in un nascondimento della fede che tanto ricorda quella *laïcité de combat*, quell' „ideologia laicista, areligiosa o antireligiosa” alla francese, “che nega alla religione qualsiasi spazio [...]”<sup>229</sup>. Così il simbolo per eccellenza, la croce, è stato escluso anche quando il collegamento con il crocifisso si poteva considerare sfumato e solo eventuale - è accaduto con il segno della croce rossa degli ospedali - e le allusioni alle tre narrazioni monoteiste sono state alterate con menzioni a divinità immaginarie, frutto dell'estro ‘a briglie sciolte’ dei *game designer*<sup>230</sup>.

Per arginare simili esiti sarebbe opportuno un intervento legislativo che precisasse con maggior rigore e nettezza i confini tra lecito e illecito, distinguendo le forme espressive offensive da quelle che non lo sono: in sostanza, bisognerebbe individuare l'elemento sul quale debba incidere l'offesa affinché quest'ultima possa dirsi giuridicamente apprezzabile. Traspare pertanto la necessità di tentare di colmare il vuoto normativo, elaborando regole e principi che possano bilanciare interessi contrapposti, limitando la libertà di impresa ed espressione artistica quel tanto che basta a tutelare il sentimento religioso, e viceversa<sup>231</sup>.

Da questa angolazione, merita attenzione l'ambito pubblicitario ove le disposizioni auto-disciplinari, benché animate più dall'intento di

---

<sup>229</sup> P. CAVANA, *I segni della discordia. Laicità e simboli religiosi in Francia*, Giappichelli, Torino, 2004, p. 179.

<sup>230</sup> Si rinvia alla già ricordata analisi di P. LIKARISH, *Filtering Cultural Feedback*, cit., p. 174.

<sup>231</sup> Nonostante manchi un precedente giurisprudenziale in tema di videogiochi potenzialmente offensivi della religiosità altrui, la Corte EDU ha avuto più volte l'occasione di ragionare sulla possibilità di apporre limiti alla libertà di espressione (art. 10 CEDU) per proteggere il diritto al rispetto della propria sensibilità religiosa (art. 9 CEDU). Basta qui segnalare le cause *Murphy c. Irlanda* (2003), in merito a uno spot radiofonico a contenuto religioso, e il caso *Otto-Preminger Institut c. Austria* (1994), relativo al sequestro e alla confisca di un'opera cinematografica. Relativamente a libri e articoli di giornali lesivi del sentimento religioso vedasi le sentenze *I.A. v. Turkey* (2005) e *Giniewsky v. France* (2006): per una rassegna della giurisprudenza dei giudici di Strasburgo si rinvia a M. OROFINO, *La tutela del sentimento religioso altrui come limite alla libertà di espressione nella giurisprudenza della Corte europea dei diritti dell'uomo*, in AIC, n. 2 del 2016, pp. 1-35. Sulla pronuncia *Otto-Preminger Institut c. Austria* cfr. F. MARGIOTTA BROGLIO, *Uno scontro tra libertà: la sentenza Otto-Preminger Institut della Corte europea*, in *Rivista di diritto internazionale*, LXXXII, 1995, p. 368 ss.; T. SCOVAZZI, *La protezione della morale come limite all'esercizio dei diritti umani (e come causa di scivoloni)*, in *La tutela internazionale dei diritti umani. Norme, garanzie e prassi*, a cura di L. PINESCHI, Giuffrè, Milano, 2006, p. 451 ss.





salvaguardare il decoro dell'istituzione pubblicitaria piuttosto che i diritti fondamentali<sup>232</sup>, hanno provato a tratteggiare il perimetro delle suscettibilità meritevoli di tutela<sup>233</sup>. Ci si riferisce alle norme incapsulate nel Codice di Autodisciplina della Comunicazione Commerciale (CACC) e, specialmente, all'art. 10, ai sensi del quale "la comunicazione commerciale non deve offendere le convinzioni morali, civili e religiose, deve rispettare la dignità della persona ed evitare ogni forma di discriminazione".

Il significato del disposto è stato illustrato con lucida finezza dalle pronunce del Giurì, secondo cui

"non contrasta con l'art. 10 CACC ogni ambientazione o richiamo a pratiche religiose, e non è di per sé contrario allo stesso articolo un uso "profano" di scenografie religiose o di immagini di oggetti o simboli religiosi se non quando formule, luoghi, persone o immagini che, nella considerazione della generalità sono connotate da "sacralità", vengono "profanate" attraverso una loro volgarizzazione,

---

<sup>232</sup> A tale proposito è sufficiente rimembrare l'art. 1 del Codice di Autodisciplina della Comunicazione Commerciale (CACC) ove si stabilisce che "la comunicazione commerciale deve essere onesta, veritiera e corretta", dovendo evitare tutto ciò che può screditare l'istituzione pubblicitaria. Del medesimo portamento è la pronuncia del Giurì n. 74 del 14 giugno 1988, con la quale afferma che "il Codice è primariamente diretto a tutelare gli interessi degli operatori economici, per quanto attiene alla corretta esplicazione delle attività comunicazionali, e non i diritti soggettivi delle persone. Esso tuttavia tutela anche l'istituzione della pubblicità in sé stessa, inibendo quelle forme che possano attrarre su di essa atteggiamenti di svalutazione e di discredito". Non si può tuttavia non menzionare una delle poche pronunce di segno contrario, in cui si specifica che l'art. 10 CACC "è posto a tutela della sensibilità dei consumatori, i quali hanno il diritto a non essere urtati nelle proprie e più profonde convinzioni e nella propria dignità umana da campagne pubblicitarie e da iniziative propagandistiche che essendo strumentali a interessi economici non devono confliggere con valori tendenzialmente assoluti di rango superiore, tra i quali le convinzioni religiose" (decisione n. 73 del 29 giugno 1988); cfr. **M. TOSCANO**, *Immagini e simboli religiosi*, cit., pp. 369-370.

<sup>233</sup> Sui rapporti tra simboli religiosi e pubblicità cfr., per tutti, **F. LA CAMERA**, *Religione e pubblicità commerciale*, in *Quaderni di diritto e politica ecclesiastica*, III, 2009, p. 1026 ss.; **D. MORELLI**, *Autodisciplina pubblicitaria e rispetto della sensibilità religiosa: "il caso Red Bull" e la laicità secondo lo IAP (commento a Giurì di Autodisciplina Pubblicitaria, pronuncia 13 aprile 2012, n. 2020)*, in *Quaderni di diritto e politica ecclesiastica*, III, 2012, p. 929 ss.; **M. TOSCANO**, *L'ordinamento radiotelevisivo e la comunicazione religiosa*, in *Nozioni di diritto ecclesiastico*, a cura di G. CASUSCELLI, 5ª ed., Giappichelli, Torino, 2015, p. 433 ss.; **ID.**, *Comunicazione commerciale e religione: la rilevanza primaria dell'interesse economico nell'ordinamento autodisciplinare*, in *Quaderni di diritto e politica ecclesiastica*, II, 2020, p. 552 ss.; **ID.**, *Immagini e simboli religiosi*, cit., pp. 344-371; **A. NEGRI**, **G. RAGONE**, **M. TOSCANO**, **L.P. VANONI**, *I simboli religiosi nella società contemporanea*, cit., pp. 209-273.



che può determinarsi attraverso l'irrisione, la parodia, gli attacchi gratuiti, oppure attraverso l'aperta strumentalizzazione per la promozione di un prodotto commerciale"<sup>234</sup>.

Emblematica, sotto questo profilo, la decisione n. 27 del 2 maggio 1995 che ha tipizzato i caratteri della condotta illecita *ex art. 10 CACC* attraverso un'elencazione alla quale il Giurì tende ancora oggi a conformarsi<sup>235</sup>.

Sebbene queste disposizioni riguardino un settore diverso e siano prive di efficacia vincolante *erga omnes*, dal momento che scaturiscono dal legittimo esercizio dell'autonomia privata<sup>236</sup>, nondimeno rappresentano all'occhio critico e vigile della dottrina un ottimo esempio di equilibrio tra valori contrastanti<sup>237</sup>: un equilibrio che ben potrebbe ispirare e guidare il legislatore anche nella regolamentazione del dato religioso nel prodotto videoludico.

Va peraltro precisato che i videogame sono universi complessi e di difficile decrittazione, del tutto peculiari e diversi dagli altri *media*: motivo per cui la disciplina del contenuto religioso potrebbe richiedere regole inconsuete, specificatamente parametricate alle particolarità di questo *medium* espressivo. Nella persistente mancanza di una normativa *ad hoc* la

---

<sup>234</sup> Giurì, decisione n. 4 del 25 febbraio 2011, in **G. MARCACCIO**, *I simboli religiosi*, cit., p. 271.

<sup>235</sup> Secondo tale decisione si avrebbe una violazione dell'art. 10 CACC, sotto il profilo di un'offesa alle convinzioni religiose, se nella pubblicità è riscontrabile almeno uno dei seguenti elementi: «1) volgarizzazione di formule, luoghi, persone o immagini che nel sentire comune sono connotati di sacralità; 2) capacità di ingenerare uno "sgradevole sentimento di profanazione"; 3) evidente strumentalizzazione dell'elemento religioso - luogo di culto, pratica devozionale, persona fisica, immagine, simbolo e via dicendo - al fine della promozione di un prodotto commerciale; 4) deificazione del prodotto che si sostituisce o si affianca all'oggetto proprio del culto; 5) irrisione, parodia, attacco gratuito dell'elemento religioso»: cfr. **M. TOSCANO**, *Immagini e simboli religiosi*, cit., pp. 357-358.

<sup>236</sup> È noto che il Codice, così come le decisioni del Giurì e del Comitato di Controllo, organi deputati alla sua interpretazione e applicazione, è vincolante per tutti gli operatori del settore associati all'Istituto di Autodisciplina Pubblicitaria (IAP): cfr. **U. RUFFOLO**, *Commentario al Codice dell'autodisciplina pubblicitaria*, Giuffrè, Milano, 2003.

<sup>237</sup> Cfr. **M. CIRAVEGNA**, *Simboli religiosi e marketing: dall'iconografia sacra in pubblicità alla registrazione di marchi a contenuto religioso*, in *I simboli religiosi nella società contemporanea*, cit., p. 236. Volgendo lo sguardo alla giurisprudenza della Corte di Strasburgo, il tema del bilanciamento tra tutela del sentimento religioso e libertà di espressione nello specifico contesto pubblicitario è stato trattato nel caso *Sekmadienis Ltd. c. Lituania* del 2018: cfr., per tutti, **C. CIANITTO**, *Per un paio di jeans. La sentenza europea e il moralmente legittimo*, in *Il Regno*, n. IV, 15 febbraio 2018, pp. 83-84; **N. COLAIANNI**, *Quando la libertà prevale sulla morale*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 8 del 2018, pp. 1-7.



difesa del sentimento religioso non può che imboccare la via della tutela penale, una via a ogni modo impervia dacché risulta azionabile solo in presenza di presupposti puntuali, configurabili in una fattispecie di reato, e che non tengono conto delle singolarità del mezzo videoludico<sup>238</sup>.

È poi sempre più frequente nei videogiochi la riproduzione fedele di *real world locations*, luoghi reali comprendenti opere architettoniche e artistiche esposte alla pubblica vista che si trovano ancora sotto la protezione del diritto d'autore. Alla luce della descritta Direttiva 2001/29/CE la normativa europea, nel consentire l'ingresso volontario di limitazioni ed eccezioni alla tutela autorale per edifici e sculture collocate stabilmente in spazi pubblici, ammette espressamente una disparità di trattamento tra i singoli Stati membri: il futuro della libertà di panorama a livello europeo si mostra così a dir poco incerto e non si può che auspicare un'armonizzazione della relativa disciplina giuridica.

Si segnala inoltre che il tema *de quo* è stato oggetto di brucianti discussioni nel quadro della riforma della Direttiva Infosoc. Un primo tentativo di liberalizzare in toto questa libertà nell'ordinamento europeo è stato proposto nel 2015 dall'eurodeputata tedesca Julia Reda, un tentativo che viene tuttavia respinto a seguito dell'approvazione di un emendamento a favore di un divieto assoluto di panorama<sup>239</sup>. Attenta alle

---

<sup>238</sup> Si tratta, come noto, degli artt. 403-404 c.p., che nel disciplinare alcune figure delittuose riconducibili alla sfera dei così detti reati di opinione, sanzionano le offese a una confessione religiosa mediante il vilipendio di persone e di cose. Sulla parabola evolutiva della tutela penale del sentimento religioso, attraverso i plurimi interventi della Corte costituzionale fino alla riforma introdotta con la legge n. 85 del 2006 cfr., per tutti, **P. CAVANA**, voce *Sentimento religioso (tutela penale del)*, in *Enciclopedia giuridica Treccani*, vol. XXVIII, Roma, 2002, pp. 1-19; **V. MORMANDO**, *I delitti contro il sentimento religioso e la pietà dei defunti*, in *Trattato di diritto penale. Parte speciale*, vol. V, Cedam, Padova, 2005, pp. 186-260; **N. MARCHEL**, *"Sentimento religioso" e bene giuridico tra giurisprudenza costituzionale e novella legislativa*, Giuffrè, Milano, 2006; **EAD.**, *La tutela penale del sentimento religioso dopo la novella: il "caso Oliviero Toscani"*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, cit., n. 3 del 2020, pp. 26-40; **V. PACILLO**, *I delitti contro le confessioni religiose dopo la legge 24 febbraio 2006, n. 85. Problemi e prospettive di comparazione*, Giuffrè, Milano, 2007; **F. BASILE**, *I delitti contro il sentimento religioso: tra incriminazione dell'opinione e tutela della libertà di manifestazione del pensiero*, in *MediaLAWS (www.medialaws.eu)*, II, 2018, pp. 1-11.

<sup>239</sup> La bozza della deputata Julia Reda così recitava: "calls on the EU legislator to ensure that the use of photographs, video footage or other images of works which are permanently located in public places is permitted". L'emendamento invece chiedeva che la Commissione considerasse "that the commercial use of photographs video footage or other images of works which are permanently located in physical public places should always be subjected to prior authorization from the authors or any proxy acting for them": cfr. **C.E. MAYR**, *Brevi note sulla libertà*, cit., p. 142.



implicazioni poste dalla *panorama freedom* è stata la Commissione europea, promotrice, nel 2016, di una consultazione pubblica in materia: nonostante la maggior parte degli intervistati si sia pronunciata positivamente sull'introduzione generalizzata di tale eccezione, la situazione è rimasta pressoché invariata<sup>240</sup>.

Non sembra risolvere il problema neppure la recente Direttiva UE 2019/790 sul mercato unico digitale che, pur prevedendo una disposizione atta a disciplinare il regime applicabile alle opere d'arte visiva in pubblico dominio (art. 14), non contiene alcuna norma relativa alla libertà di panorama<sup>241</sup>. L'art. 14 si limita invero a stabilire che alla scadenza della durata di protezione di *works of visual art*, il materiale derivante da un atto di riproduzione di quell'opera non è soggetto al diritto d'autore o a diritti connessi (a meno che non sia, a sua volta, originale e costituisca una creazione intellettuale): ma il disposto non comporta nessuna conseguenza pratica per l'eccezione di panorama.

A ciò si aggiunga che in Italia, come è stato sopra tratteggiato, la riproduzione videoludica di una *location* nazionale presenta notevoli profili di complessità: non solo è necessario verificare se lo spazio pubblico in questione comprenda beni protetti dal diritto d'autore - stante l'assenza di una libertà di panorama - ma, anche esclusa l'applicabilità della tutela autorale, resta comunque la questione dei *bona culturalia* e dunque la protezione del Codice Urbani. L'uso commerciale delle riproduzioni rimane soggetto al versamento di un canone e al rilascio di un'autorizzazione da parte dell'amministrazione che ha in consegna il bene: questo è il senso dell'art. 108 del d.lgs. n. 42 del 2004 che riconosce

“all'ente pubblico proprietario del bene culturale diritti 'dominicali' (cioè proprietari), i quali, di fatto, si concretizzano in una sorta di diritto d'autore *sui generis* e perpetuo sulle immagini di beni in pubblico dominio [...]”<sup>242</sup>.

---

<sup>240</sup> Per un'approfondita disamina dei risultati della consultazione promossa dalla Commissione UE, si rinvia a **C.E. MAYR**, *La libertà di panorama e l'Europa*, in **AA. VV.**, *Studi per Luigi Carlo Ubertazzi*, Giuffrè, Milano, 2019, p. 513 ss.

<sup>241</sup> Relativamente alla Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 aprile 2019 sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le Direttive 96/9/CE e 2001/29/CE, si rinvia a **M. ARISI**, *Riproduzioni di opere d'arte visive in pubblico dominio: l'art. 14 della Direttiva (EU) 2019/790 e la trasposizione in Italia*, in *Aedon. Rivista di arti e diritto online* ([www.aedon.mulino.it](http://www.aedon.mulino.it)), n. 1 del 2021, pp. 3-15; **G. SCIULLO**, *'Pubblico dominio' e 'Dominio pubblico' in tema di immagine dei beni culturali: note sul recepimento della Direttiva (UE) 2019/790 e 2019/1024*, *Aedon*, cit., n. 1 del 2021, pp. 16-23; **C.E. MAYR**, *La libertà di panorama e l'Europa*, cit., p. 514 ss.

<sup>242</sup> **M. MODOLO**, *Reinventare il patrimonio: il libero riuso dell'immagine digitale del bene*



Non va peraltro obliato che il contesto italiano risulta ancor più ingarbugliato se si pensa al fatto che in una piazza non solo possono esserci diverse amministrazioni competenti per diversi tipi di beni culturali insistenti sulla stessa, ma anche beni di proprietà ecclesiastica per i quali è richiesta una specifica autorizzazione del Vescovo. Si tratta, a ben vedere, di un labirintico intrico di norme che disincentivano fortemente l'ambientazione di videogiochi nel nostro paese, con evidenti ricadute negative in termini di mancata valorizzazione del patrimonio culturale nazionale.

Pertanto, oltre ad auspicare entro il *framework* europeo una disciplina sulla libertà di panorama il più possibile concertata, si augura che persino il legislatore italiano possa prendere al più presto posizione sul punto, introducendo un'eccezione *ad hoc* al diritto d'autore che, nel tenere a mente il dettato dell'art. 9 Cost., estenda la sua applicazione anche alla riproduzione e comunicazione di beni culturali - religiosi e non - stabilmente esposti al pubblico<sup>243</sup>. Una lacuna normativa, quella sulla *panorama freedom* - così come quella relativa alla sopraindicata tutela del sentimento religioso - che certamente non potrà essere superata con la facilità di un salto di Super Mario, ma non per questo il legislatore, europeo e nazionale, dovrà 'adagiarsi sugli allori', procrastinando interventi che nel seno delle nuove cosmogonie e delle inedite creatività dischiuse dalla società della tecnica richiedono un impulso sempre più energico.

---

*culturale pubblico come leva di sviluppo nel post Covid*, in *Territori della Cultura*, XLII, 2020, p. 210.

<sup>243</sup> Anche in Italia si è sviluppato un dibattito sulla libertà di panorama. Al riguardo si rammentino due interrogazioni parlamentari presentate rispettivamente il 18 luglio 2007 dall'On. Mancuso (n. 4/04417) e il 28 settembre 2007 dall'On. Grillini (n. 4/05031). Nel primo caso, la risposta governativa conferma l'assenza in Italia di una libertà di panorama, stabilendo che per le opere protette dalle prescrizioni autorali bisogna far riferimento all'art. 70LdA, mentre per quelle in pubblico dominio agli artt. 107-108 del Codice Urbani. Nella risposta alla seconda interrogazione sembra dischiudersi uno spiraglio verso il riconoscimento di siffatta libertà in base al principio secondo cui "il comportamento non espressamente vietato da una norma deve considerarsi lecito". Viene tuttavia precisato che in caso di opere tutelate dal diritto d'autore l'utilizzo delle immagini deve avvenire entro i limiti di tale normativa, restando escluse le opere considerate beni culturali, per le quali sarebbero unicamente applicabili gli artt. 107-108 del d.lgs. n. 42 del 2004. Di conseguenza, la libertà di panorama affermata all'inizio del parere ne esce completamente depotenziata, giacché sono tagliate fuori dalla libera fruibilità sia le opere protette dalla LdA sia quelle non più protette da tale normativa, ma rientranti nelle fattispecie disciplinate dal Codice Urbani: cfr. **LS. FAGGIONI**, *La libertà di panorama in Italia*, cit., pp. 537-538; **G. DE GREGORIO**, *Libertà di Panorama*, cit., pp. 60-61.