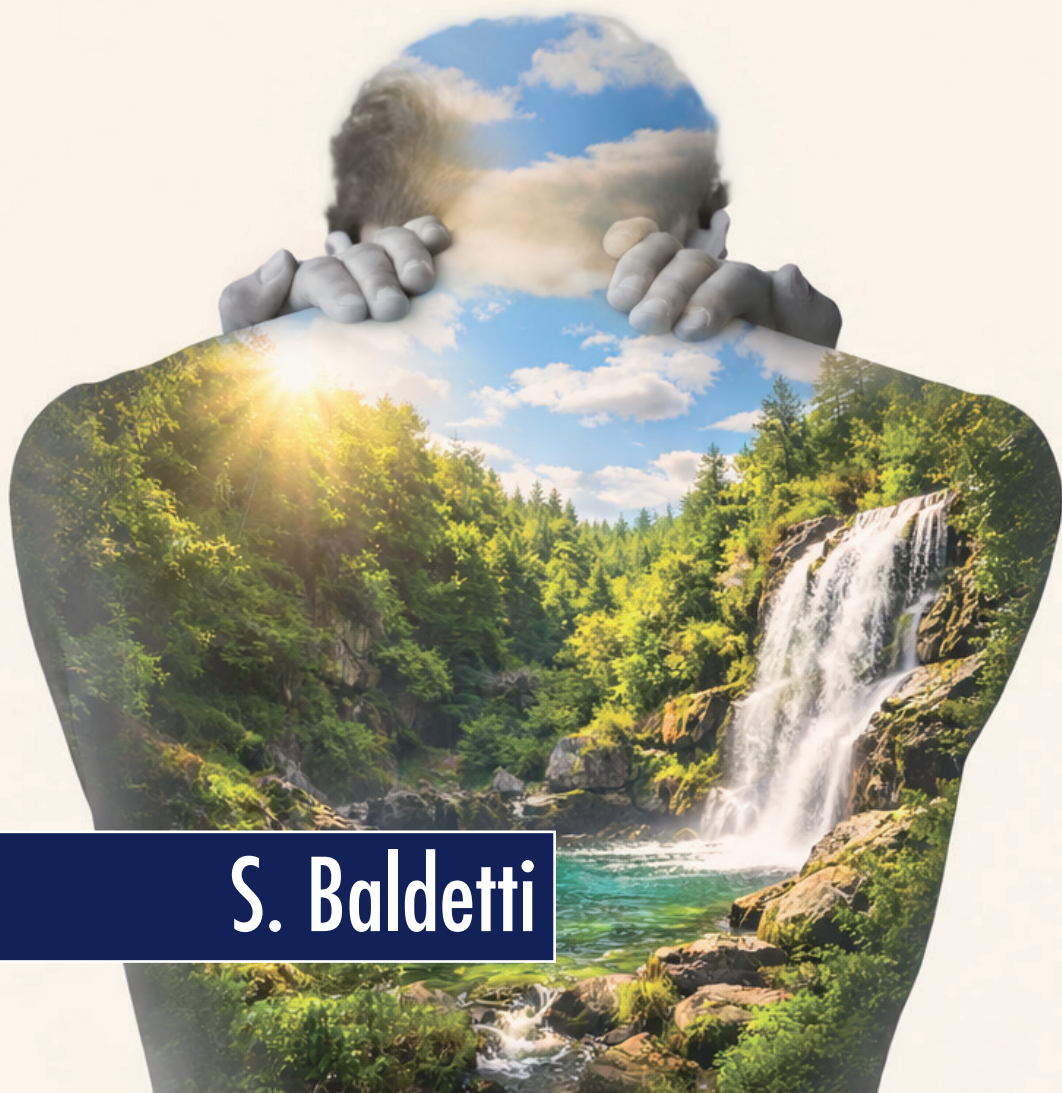




# Coscienza e Libertà

SEMESTRALE DI LIBERTÀ RELIGIOSA, LAICITÀ, DIRITTI DAL 1978



**S. Baldetti**

**Natura, diritti e religioni:  
analisi comparate**

S. Baldassarre - S. Baldetti  
M.F. Cavalcanti - A. Ceserani  
A. Ferrari - B. Gardella Tedeschi  
H. Gutierrez - D. Hussain  
M.L. Lo Giacco - W. Menski  
F. Oliviero - S. Osnato  
F. Valacchi

# Il videogioco come esercizio di libertà religiosa. La classificazione PEGI tra tutela dei minori e compressione del pluralismo religioso

**Simone Baldetti**

*Professore a contratto di Diritto Interculturale, Dipartimento di Giurisprudenza, Università di Pisa*

## ABSTRACT

**Il saggio indaga il videogioco come esercizio di libertà religiosa costituzionalmente protetto (art. 19 Cost.). A partire dall'analisi del sistema di regolamentazione europeo del PEGI, questo lavoro ricostruisce l'attuale modello di regolamentazione dei contenuti videoludici, criticando come la sua riduzione a mero rischio per i minori svaluti il ruolo del fattore religioso come vettore di pluralismo.**

## SOMMARIO

1. Introduzione – 2. *Gaming* e libertà religiosa – 2.1 Il videogioco come “pulpito digitale” – 2.2 L'interattività come elemento qualificante dell'attività videoludica “religiosa” – 3. Classificare i contenuti: il sistema del PEGI – 3.1 Tassonomia del PEGI: fasce d'età e descrittori – 4. Conclusioni: verso una *governance* interculturale del sacro digitale.

## 1. Introduzione

L'industria videoludica contemporanea ha definitivamente varcato le soglie del mero intrattenimento per affermarsi come una delle forme di espressione culturale più complesse del nostro tempo. Superati i pregiudizi e i “luoghi non comuni”<sup>1</sup> che per decenni hanno relegato il videogioco a passatempo

<sup>1</sup> Cfr. F. TONIOLO, *Game culture: luoghi non comuni del videogioco*, il Mulino, Bologna, 2024.



infantile, gli studi contemporanei riconoscono oggi nel medium una capacità distintiva di veicolare narrazioni complesse e visioni del mondo<sup>2</sup>, con una potenza immersiva che, grazie all'interattività, si distingue nettamente da altri linguaggi<sup>3</sup>. L'incontro tra sfera ludica e sfera del sacro non costituisce dunque un incidente di percorso, ma una costante strutturale: come evidenziato dagli studi di *Gaming and Religion*, i mondi digitali sono costellati da elementi religiosi, offrendo agli utenti non solo una rappresentazione passiva di riti e miti, ma la possibilità inedita di interagire con essi, manipolarli e "giocarli"<sup>4</sup>.

Questa digitalizzazione del sacro pone nuove sfide al diritto. L'ordinamento ha riconosciuto al videogioco dignità culturale (L. 220/2016)<sup>5</sup> e tutela autoriale<sup>6</sup>, ma la regolazione dei contenuti religiosi resta affidata a sistemi di auto-regolamentazione come il PEGI (Pan European Game Information), focalizzati sulla protezione dei minori.

La natura "interculturale" e "glocale"<sup>7</sup> del videogioco – prodotto globalmente ma fruito e contestato localmente – genera frizioni normative che coinvolgono attori diversificati: ordinamenti statali, *policies* delle piattaforme private, libertà creative degli sviluppatori e istanze di tutela delle comunità di fede.

Questo contributo indaga lo statuto giuridico del videogioco quale veicolo di professione e propaganda religiosa, intesi come corollari del diritto costituzionale di libertà religiosa (art. 19 Cost.), e i meccanismi di bilanciamento operati dai sistemi di classificazione come il PEGI. Il saggio si articola in tre

<sup>2</sup> Cfr. L. WILDT, *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*, Amsterdam University Press, 2023; M. BITTANTI, *V-ideologia o La Macchina della Guerra*, in Id., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa e Nolan, Milano, 2005, p. 10 ss.

<sup>3</sup> Vedi D. MURIEL, D. CRAWFORD, *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, 2018, p. 3 ss.

<sup>4</sup> Vedi, per tutti, H. CAMPBELL-G. P. GRIEVE, *Playing with religion in digital games*, Indiana University Press, 2014; nonché L. WILDT, *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*, cit.

<sup>5</sup> Nello specifico si veda anche il Decreto Ministeriale MIC-MEF, 12 maggio 2021 (Tax Credit Videogiochi) [https://cinema.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/D.I-MIC-MEF-12-maggio-2021-rep-187-\\_tax-credit-videogiochi.pdf](https://cinema.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/D.I-MIC-MEF-12-maggio-2021-rep-187-_tax-credit-videogiochi.pdf) (consultato il 04/02/26). Sul tema vedi S. BALDETTI, *Videogiochi, storytelling e valorizzazione dei beni della Chiesa cattolica: aspetti giuridici*, in *Ordines. Per un sapere interdisciplinare sulle istituzioni europee*, fasc. 1, giugno, 2023, p. 64 ss.

<sup>6</sup> Legge n. 633 del 1941 (cd. "Legge Autore"), art. 1.

<sup>7</sup> Cfr. S. BALDETTI, *Regolamentazione interculturale del gaming e degli e-sport tra globale e globale*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo straordinario, luglio 2025, pp. 334-342.



passaggi: dapprima si inquadra il videogioco come forma specifica di esercizio della libertà religiosa ex art. 19 Cost., oltre che di manifestazione del pensiero ex art. 21 Cost.; quindi si analizza il sistema PEGI per evidenziare le lacune di un apparato focalizzato quasi esclusivamente sulla protezione dei minori. Infine, in prospettiva *de iure condendo*, si propongono alcune riflessioni per un'etica della responsabilità nel *game design*, orientata alla valorizzazione del pluralismo religioso attraverso una prospettiva interculturale.

## 2. Gaming e libertà religiosa

La qualificazione del videogioco come opera dell'ingegno, tutelata dall'art. 21 Cost., costituisce come accennato un dato ormai acquisito. Tuttavia, ridurre la protezione costituzionale del medium videoludico alla sola libertà di manifestazione del pensiero significa non riconoscere la specificità dei contenuti che veicolano narrazioni, simboli e normatività religiose. Gli studi di *Gaming and Religion* distinguono tra *religion in games* – la rappresentazione di elementi religiosi come materiale narrativo o iconografico – e *religion through games*, ossia la capacità del medium di generare funzioni tipicamente religiose: costruzione di comunità, elaborazione di sistemi di regole, produzione di senso e di esperienze di trascendenza<sup>8</sup>. È questa seconda dimensione che sposta il videogioco dal solo perimetro dell'art. 21 Cost. a quello dell'art. 19 Cost.

Quando un videogioco non si limita a rappresentare il sacro come elemento scenografico, ma lo elabora narrativamente, lo sottopone a critica o lo propone come visione del mondo alternativa, esso soggiace direttamente alla sfera dell'art. 19 Cost., che garantisce il diritto di «professare liberamente la propria fede religiosa in qualsiasi forma, individuale o associata, di farne propaganda». La struttura della norma rende la propaganda e la professione di fede esperibili “con ogni mezzo”, circostanza che consente di comprendervi anche mezzi di comunicazione più recenti, come pubblicità, internet e audiovisivi<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Vedi R.M. GERACI, *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford University Press, New York, 2014, p. 75; nonché R. WAGNER, *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*, Routledge, London-New York, 2012, p. 54 ss., la quale teorizza il videogioco come *ritual-game-story thing*, ossia un ibrido nel quale interattività, regole e narrazione convergono in una forma di *cosmos construction* analoga alla pratica religiosa.

<sup>9</sup> Cfr. J.P. CERIOLO, *Propaganda religiosa. La libertà silente*, Giappichelli, 2018, p. 101 ss.



Come è noto, il concetto di “propaganda religiosa”, nel suo significato giuridico, designa il diritto fondamentale di promuovere pubblicamente le proprie convinzioni religiose, di cercare consensi e di testimoniare la propria visione del mondo attraverso qualsiasi mezzo espressivo. Come chiarito dalla Corte costituzionale, tale facoltà non costituisce monopolio delle confessioni religiose istituzionalizzate, bensì appartiene al singolo individuo e si estende costituzionalmente anche alla critica radicale del fatto religioso, all’agnosticismo e all’ateismo militante (la cosiddetta “propaganda senza Dio”)<sup>10</sup>. Il limite è costituito dal vilipendio gratuito e dalla contumelia, ossia da condotte che trascendono la legittima critica per assumere carattere ingiurioso.

La stessa natura strutturale del *medium* videoludico impone l’applicazione a esso di queste categorie giuridiche con specifiche cautele. A differenza di forme espressive “passive” (come la letteratura o il cinema), il videogioco è un linguaggio performativo: non si limita a narrare una cosmologia religiosa, ma permette al giocatore di “abitarela”, di compiere scelte morali al suo interno e di sperimentarne le conseguenze. Questa dimensione interattiva trasforma l’atto ricettivo in un’esperienza di “propaganda vissuta”, dove il messaggio religioso (o anti-religioso) non viene solo osservato, ma agito.

## **2.1 Il videogioco come “pulpito digitale”**

Tre categorie di videogiochi dimostrano empiricamente come il *medium* possa fungere da strumento di propaganda e professione religiosa in senso costituzionale:

### **a) Videogiochi di testimonianza personale**

Titoli come *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011) utilizzano la narrazione biblica non come citazione passiva, ma come veicolo di una riflessione autobiografica traumatica. Il gioco reinterpreta l’*Akedah* (אֶקֶדָה, l’episodio biblico della *legatura* di Isacco) attraverso la prospettiva di un bambino vittima di abusi perpetrati in nome della fede<sup>11</sup>, trasformando il gameplay in una forma

<sup>10</sup> Vedi P. CONSORTI, *Diritto e religione*, Laterza, Roma, 2023; J.P. CERIOLI, «Senza D». *La campagna Uaar tra libertà di propaganda e divieto di discriminazioni*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 9, 2020, pp. 50-67.

<sup>11</sup> Almeno a prima vista. La storia del gioco rimane ambigua sul punto, lasciando una varietà di opzioni interpretative atte a comprendere più significati e messaggi.

di “confessione laica”. McMillen ha dichiarato esplicitamente che l’opera costituisce una critica al fondamentalismo religioso vissuto nella propria infanzia<sup>12</sup>. Qui la propaganda non consiste nel proselitismo, ma nell’esercizio del diritto di dissenso religioso: il gioco diventa strumento per diffondere una contro-narrazione teologica critica.

### **b) Videogiochi di costruzione cosmologica**

Opere come *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) o la saga di *Dark Souls* costruiscono intere teologie fittizie (l’Ordine Aureo, la Volontà Superiore, la Fiamma della Frenesia) che costringono il giocatore a confrontarsi con categorie teologiche complesse: la teodicea, la grazia, la predestinazione, lo scisma, l’eresia<sup>13</sup>. Benché ambientate in universi fantastici, queste opere operano come laboratori di religioni comparate, proponendo sistemi di valori affini e, in parte, alternativi a quelli delle religioni storiche. La scelta del giocatore tra diverse “fedi” *in-game* (ad esempio sostenere l’Ordine o abbracciare il Caos) trascende il mero intrattenimento, configurandosi come spazio digitale di riflessione sul rapporto tra regole religiose, regole statali e conflitti sociali.

### **c) Videogiochi di critica istituzionale**

Titoli come *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) utilizzano l’immaginario cattolico iberico per denunciare gli eccessi del fanatismo e della violenza religiosa istituzionalizzata. Il gioco, sviluppato in Spagna, attinge al patrimonio iconografico della *Semana Santa* e delle confraternite penitenziali, rovesciandone il significato devozionale in una narrazione distopica. Anche in questo caso, l’opera non si limita a “rappresentare” la religione, ma la sottopone a scrutinio critico, esercitando quella funzione di “contro-narrazione” che la dottrina costituzionalistica ha riconosciuto come essenziale alle espressioni artistiche di minoranza.

<sup>12</sup> Cfr. F. BOSMAN-A. WIERINGEN, *I Have Faith in Thee, Lord: Criticism of Religion and Child Abuse in the Video Game the Binding of Isaac*, in *Religions*, fasc. 9, 4, 2018, p. 5 ss.

<sup>13</sup> Cfr. B. BARCZYŃSKI, *The (Un) perverse Symbolism of the Cross and Crusade in Elden Ring: Shadow of the Erdtree*, in *Avant: Trends in Interdisciplinary Studies*, 16.2, 2025; F. TONIOLO, *Interpretare Elden Ring*, Independently published, 2023.



## **2.2 L'interattività come elemento qualificante dell'attività videoludica "religiosa"**

La differenza specifica tra il videogioco e altri media risiede nell'agency del fruitore. Mentre nel cinema lo spettatore assiste passivamente alla rappresentazione di un rito o di un conflitto teologico, nel videogioco il giocatore è chiamato a compiere l'azione: distruggere un simulacro, celebrare una funzione, scegliere tra salvezza e dannazione. Questa partecipazione attiva amplifica l'efficacia comunicativa del messaggio religioso, trasformando la propaganda da mera esposizione intellettuale a esperienza immersiva.

Sotto il profilo costituzionale, ciò comporta due conseguenze. Da un lato, una maggiore intensità della tutela. Se l'art. 19 Cost. protegge non solo il diritto di credere, ma anche quello di "vivere" la propria fede attraverso pratiche culturali, il videogioco che permette di simulare tali pratiche (o di criticarle attivamente) gode di una protezione rafforzata rispetto alla mera rappresentazione statica.

Dall'altro lato, la stessa interattività che intensifica la tutela rende il medium potenzialmente più esposto ad accuse di vilipendio. L'atto di "giocare" la profanazione (ad es., abbattere statue sacre in un *dungeon*) potrebbe essere percepito come più offensivo della sua mera rappresentazione cinematografica, sollevando interrogativi sulla responsabilità dell'autore rispetto a quella del giocatore.

Tali questioni non hanno ancora trovato risposta nella giurisprudenza italiana, che a quanto risulta non registra precedenti di applicazione degli artt. 403-404 c.p. ai videogiochi. Di conseguenza, la gestione delle tensioni tra libertà di propaganda religiosa e tutela del sentimento religioso è stata de facto delegata a forme di autoregolamentazione dei contenuti, in particolare ai sistemi di classificazione per età. Nel territorio europeo, il sistema più rilevante è costituito dal PEGI (*Pan European Game Information*), che analizzeremo nel prossimo paragrafo.

### **3. Classificare i contenuti: il sistema del PEGI**

L'architrave della regolamentazione dei contenuti videoludici in Europa è costituito dal sistema PEGI (*Pan European Game Information*), istituito nel 2003 dall'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) per armonizzare le ete-

rogenee classificazioni nazionali che frammentavano il mercato continentale. Il sistema rappresenta un modello giuridico ibrido di “auto-regolamentazione co-regolata”: nato come iniziativa privata dell’industria in risposta alla minaccia di interventi legislativi nazionali disomogenei, ha progressivamente sostituito la quasi totalità dei sistemi statali precedenti<sup>14</sup>, ed è oggi gestito da due enti indipendenti che verificano le auto-dichiarazioni degli editori: il NICAM (*Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media, Paesi Bassi*) per le fasce d’età 3 e 7, e la *Games Rating Authority - GRA* (Regno Unito), già *Video Standards Council*, per le fasce 12, 16 e 18.

Sotto il profilo dell’effettività, sebbene il PEGI costituisca formalmente *soft law* – in quanto sistema volontario e non imposto per legge – ha acquisito forza cogente attraverso il recepimento progressivo negli ordinamenti di 38 Stati europei e limitrofi. In Italia, tale legittimazione si è consolidata attraverso tre passaggi normativi: la Legge n. 220/2016 (la già citata “Legge Cinema”) riconosce il videogioco come espressione culturale equiparata alle opere audiovisive (art. 2), ammettendo esplicitamente l’autoregolamentazione di settore come strumento di tutela dei minori alternativo alla classificazione statale. Inoltre, il D.Lgs. n. 203/2017, nel riformare la disciplina cinematografica, ha abolito formalmente la censura preventiva<sup>15</sup>, rinviando all’autoregolamentazione anche per i videogiochi (art. 10). La Delibera AGCOM 358/19/CONS<sup>16</sup> eleva poi il PEGI a standard amministrativo qualificato, imponendo l’obbligo di esposizione delle classificazioni. Questa progressione ha trasformato il PEGI da raccomandazione volontaria a requisito de facto vincolante, configurando una peculiare privatizzazione della funzione regolatoria.

### 3.1 Tassonomia del PEGI: fasce d’età e descrittori

Il sistema si articola su cinque fasce d’età (3, 7, 12, 16, 18) definite da soglie di contenuto specifiche, e otto descrittori (Violenza, Linguaggio, Paura, Sesso,

<sup>14</sup> Vale la pena citare la rilevante eccezione dell’ordinamento giuridico tedesco, che ha scelto di non far parte del PEGI ma di mantenere un organismo autonomo proprio, l’USK <https://usk.de/en/the-usk-age-ratings/> (consultato il 04/02/26).

<sup>15</sup> Per un’analisi ecclesiasticista di questo tema vedi A. FUCILLO (a cura di), *Le religioni al cinema. Dalla censura alla classificazione*, Merita Edizioni, 2025, p. 2 ss.

<sup>16</sup> Disponibile in [www.agcom.it/provvedimenti/delibera-358-19-cons](http://www.agcom.it/provvedimenti/delibera-358-19-cons) (consultato il 04/02/26).



Discriminazione, Droghe, Gioco d’Azzardo, Acquisti In-Game). La fascia PEGI 18 include tra i criteri gli «stereotipi denigratori che potrebbero incitare all’odio basato su etnia, religione o nazionalità».

Un aspetto problematico per i contenuti religiosi risiede nel descrittore *Discrimination*. Secondo quanto riportato dal Codice di Condotta<sup>17</sup> e dal sito ufficiale del PEGI<sup>18</sup>, esso si applica a «rappresentazioni di stereotipi etnici, religiosi o nazionalistici che potrebbero fomentare l’odio» ed è vincolato a PEGI 18: la presenza di contenuti ritenuti discriminatori determina automaticamente la fascia più restrittiva.

Il meccanismo opera attraverso la compilazione di un questionario relativo ai contenuti da parte degli editori. La domanda n. 8 recita: «Il gioco contiene rappresentazioni che potrebbero incoraggiare l’odio basato su etnia, religione, nazionalità?». L’uso del condizionale (“potrebbero”) introduce ambiguità interpretativa che, in assenza di criteri pubblici, spinge gli editori verso autocensura: rimozione di riferimenti religiosi espliciti, sostituzione con religioni fittizie generiche, o accettazione del PEGI 18 con conseguenti limitazioni commerciali (esclusione da catene distributive, impossibilità di pubblicizzare su piattaforme generaliste, riduzione drastica del pubblico).

Questo approccio binario genera tensione con le esigenze narrative del game design contemporaneo. Frequentemente la rappresentazione di dinamiche discriminatorie non costituisce apologia, ma dispositivo narrativo per stigmatizzarle e generare empatia critica. Il sistema non distingue tra rappresentazione critica (mostrare la discriminazione religiosa come ingiustizia da superare), rappresentazione neutrale (senza giudizio morale esplicito) e apologia (glorificazione attiva della discriminazione).

Un’analisi esplorativa delle classificazioni pubblicamente disponibili su [pegi.info](http://pegi.info) rivela indizi di un’applicazione inconsistente del descrittore. *Tales of Symphonia* (2003), JRPG che costruisce l’intera trama sulla discriminazione contro i *mezzelfi* (allegoria di xenofobia e razzismo), non ha il descrittore, ed è classificato PEGI 12 (Violenza). *Oddworld: Soulstorm* (2021), metafora esplicita della schiavitù con protagonista appartenente a razza sfruttata industrialmen-

<sup>17</sup> <https://pegi.info/pegi-code-of-conduct> (consultato il 04/02/26).

<sup>18</sup> <https://pegi.info/discrimination> (consultato il 04/02/26).



te, non ha il descrittore, bensì è classificato PEGI 12. Un caso recente riguarda *SWAT: Target Liberty* (2007), che ha ricevuto il descrittore in quanto la sua rappresentazione di minoranze etniche asiatiche è stata considerata potenzialmente problematica<sup>19</sup>.

Questa disparità non trova spiegazione pubblica. Le osservazioni qui riportate, per quanto limitate a pochi casi, convergono con le criticità già segnalate dalla letteratura, che ha evidenziato come i sistemi PEGI e ESRB siano «inherently flawed by contradictions and confusion of different perspectives», mentre altri hanno rilevato la persistente assenza di indagini empiriche sistematiche sull'applicazione dei descrittori, seppure siano passati quasi vent'anni dalla sua introduzione<sup>20</sup>.

L'ipotesi dell'arbitrarietà – ossia di un'applicazione inconsistente, priva di criteri pubblici – resta tale e richiede verifiche su campioni più ampi, ma appare coerente con il quadro critico emergente dalla ricerca esistente.

È possibile che il descrittore scatti solo per contesti particolarmente realistici in età contemporanea, ma questa logica non è mai stata formalizzata. Il risultato è autocensura preventiva generalizzata: così gli sviluppatori tendono a evitare la rappresentazione di temi religiosi, etnici o culturali sensibili in contesti particolarmente problematici, e il fattore religioso viene “diluito” in rappresentazioni diversificate, il più possibile “innocue”, con il rischio di impoverire il potenziale narrativo del medium.

<sup>19</sup>[https://pegi.info/it/search-pegi?q=SWAT%3A+Target+Liberty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-IKS8tGD2akLO1EbLeyBapwvCI9AvGDszEgMTeRGWP6E&form\\_id=pegi\\_search\\_form](https://pegi.info/it/search-pegi?q=SWAT%3A+Target+Liberty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-IKS8tGD2akLO1EbLeyBapwvCI9AvGDszEgMTeRGWP6E&form_id=pegi_search_form) (consultato il 04/02/26).

<sup>20</sup> Cfr. D. FELINI, *Beyond Today's Video Game Rating Systems*, in *Games and Culture*, 10, 1, 2015, pp. 106-126, che offre un'analisi critica e pedagogica delle contraddizioni strutturali del sistema PEGI; inoltre, K.E. AZAM, “That's PEGI, the American System!": *Perceptions of Video Game Age Ratings Among Families in Norway*, in *Convergence*, 29, 3, 2023, pp. 730-748, rileva come, a quasi due decenni dall'introduzione del PEGI, la regolamentazione dei videogiochi in Europa non abbia ricevuto sufficiente scrutinio accademico («little research has critically investigated perceptions and applications»). Un caso recente di inconsistenza applicativa del PEGI è quello di *Balatro* (2024), un videogioco che combina elementi visuali del poker con la costruzione strategica di mazzi di carte da gioco. Il titolo è stato inizialmente classificato PEGI 3, poi riclassificato PEGI 18 per presunti riferimenti didattici al gioco d'azzardo reale, e solo a seguito delle proteste dell'editore ricondotto al PEGI 12, riconoscendo elementi solo fantastici rispetto all'immaginario del poker.



Il PEGI, centrato sulla necessità di classificare differenti tipologie di dinamiche potenzialmente lesive per i minori, non possiede strumenti per operare distinzioni qualitative tra diverse rappresentazioni del fattore religioso, seppure queste siano terreno fertile per l'attività dei game designer, in quanto ritenute fondamentali per produrre videogiochi più ricchi e culturalmente significativi.

Il questionario già menzionato chiede se il gioco "potrebbe" incoraggiare odio, presentando tre criticità: criterio soggettivo e preventivo (prevedere ipotetiche reazioni emotive); assenza di distinzione tra rappresentazione e apologia; irrilevanza del contesto narrativo (non si chiede se la discriminazione è stigmatizzata o glorificata). Ne deriva un paradosso normativo: un videogioco con critica teologica aspra ma costituzionalmente legittima rischia PEGI 18 per *Discrimination*, mentre lo stesso contenuto in cinema o letteratura riceverebbe piena tutela costituzionale e potrebbe accedere ai finanziamenti pubblici. Non esistono, allo stato, evidenze empiriche che contenuti religiosi critici videoludici siano più pericolosi di quelli cinematografici o letterari. La differenza risiede nella struttura del sistema. Nel settore cinematografico italiano il sistema è oggi imperniato sulla classificazione delle opere, basata sull'autoclassificazione da parte di produttori e distributori e su una successiva verifica della Commissione per la classificazione delle opere cinematografiche, che interviene su singole opere in chiave casistica (fasce d'età, contenuti sensibili), senza più un potere generale di censura; il PEGI opera con questionari standardizzati e un'applicazione dei descrittori priva di sfumature interpretative capaci di considerare il peso del pluralismo.

L'assenza, a prima vista, di numerosi conflitti a tema religioso in ambito PEGI può essere interpretata in tre modi, tutti problematici. In primo luogo, potrebbe indicare un'autocensura preventiva efficace: gli sviluppatori evitano contenuti problematici ancor prima di sottoporli a valutazione. In secondo luogo, potrebbe rivelare una scarsa sensibilità del sistema: le comunità di fede gestiscono le controversie attraverso canali informali come pressione mediatica o boicottaggi, piuttosto che attraverso il meccanismo formale del PEGI. Infine, potrebbe confermare l'esistenza di una zona grigia normativa, nella quale il trattamento del fattore religioso è governato più dall'autocensura industriale e dalle logiche di mercato che da criteri trasparenti e verificabili. Questa opa-



cià, aggravata dal sistema IARC con classificazioni algoritmiche istantanee, trasforma la regolamentazione in governance “per oscurità”, dove l’incertezza funziona come controllo preventivo, innescando un’autoregolamentazione da parte dell’industria totalmente privata, al di fuori di ogni dialogo con le istituzioni e la società civile.

Il sistema PEGI, pur efficace per proteggere l’infanzia da contenuti traumatici, tratta la religione non come patrimonio di senso da valorizzare e da tutelare, ma come fattore di rischio da confinare (PEGI 18) o espungere (autocensura). L’appiattimento burocratico del conflitto religioso su categorie di mera protezione impedisce di cogliere il videogioco come spazio di mediazione culturale, dove la possibilità di offendere costituisce spesso il prezzo ineliminabile della libertà artistica e della complessità narrativa, e al tempo stesso non pare tutelare da possibili violazioni del sentimento religioso dei fedeli.

#### **4. Conclusioni: verso una governance interculturale del sacro digitale**

L’analisi condotta nei paragrafi precedenti ha dimostrato come il videogioco, lungi dall’essere mero intrattenimento, costituisca una forma di propaganda religiosa tutelata dall’art. 19 Cost. (par. 2), capace di veicolare testimonianze personali (*The Binding of Isaac*), cosmologie alternative (*Elden Ring*) e critiche istituzionali (*Blasphemous*) attraverso l’interattività. Tuttavia, l’esame del sistema PEGI (par. 3) ha rivelato come l’attuale architettura normativa – fondata sul descrittore *Discrimination* applicato in modo inconsistente e su un approccio binario che non distingue tra critica teologica e apologia – si riveli strutturalmente inadeguata a governare la complessità del “sacro digitale”.

L’approccio prevalente è di natura difensiva: di fronte al rischio del conflitto interculturale, la risposta del sistema è la sterilizzazione del contenuto (autocensura), la sua segregazione (classificazione PEGI 18 con conseguente marginalizzazione commerciale) o la rimozione (moderazione delle piattaforme). Trattare la rappresentazione religiosa esclusivamente come “fattore di rischio” da neutralizzare significa negare al videogioco la maturità di medium culturale capace di veicolare visioni del mondo, critiche teologiche e testimonianze di fede.

La natura “glocale” del videogioco – prodotto globalmente ma fruito e contestato localmente – genera frizioni normative che non possono essere risolte attraverso l’imposizione di standard uniformi. Come osservato da Pierluigi



Consorti, il diritto penale stesso costituisce un “prodotto a denominazione di origine controllata”, fortemente legato ai valori, alla cultura e ai modi di essere di un determinato popolo<sup>21</sup>. Il videogioco amplifica questo fenomeno di glocalismo giuridico: simboli e figure del sacro, digitalizzati, divengono oggetto di negoziazione continua tra standard globali e sensibilità locali, tra le regole delle piattaforme private e le istanze di tutela delle comunità di fede.

Per superare questa impasse, è necessario un cambio di paradigma che muova dalla logica dell'interdizione a quella della mediazione. Sotto questo profilo ritengo utile la prospettiva maturata dagli studi di diritto interculturale, secondo cui la gestione dei conflitti generati dalla diversità religiosa non può affidarsi alla sola applicazione rigida della norma (sia essa penale statale o algoritmica delle piattaforme), ma richiede spazi di composizione preventiva degli interessi<sup>22</sup>. L'intercultura, infatti, non va confusa con il multiculturalismo: mentre quest'ultimo vede le culture come “oggetti” definibili e fissa limiti di tolleranza entro cui ammettere le differenze, l'approccio interculturale dà centralità alla relazione interpersonale, riconoscendo che nessuno può essere ridotto a mera espressione di una cultura predefinita. Nel contesto che ci interessa, ciò richiede il superamento di pregiudizi e stereotipi, tanto per le identità religiose quanto rispetto al videogioco violento visto come inevitabilmente diseducativo<sup>23</sup>, per approdare a valutazioni contestuali che considerino le singole opere nella loro complessità narrativa e nei loro intenti autoriali.

L'analisi comparata delle prassi di rating e regolamentazione ha restituito un dato teorico significativo: il videogioco non è un monolite globale, ma agisce come spazio dinamico di ri-mediazione interculturale. Sotto la lente del glocalismo giuridico, le discrasie normative evidenziate (applicazione inconsistente del descrittore *Discrimination*, paradosso tra tutela penale e classificazione amministrativa, assenza di precedenti di enforcement) smettono di apparire come semplici incoerenze di mercato per rivelarsi come il risultato di una continua

<sup>21</sup> P. CONSORTI, *Reati “culturali” e reati “religiosi”. Un fenomeno di glocalismo giuridico*, in *Diritto e Religioni*, 22, 2016, p. 354 ss.

<sup>22</sup> P. CONSORTI, *Conflitti, mediazione e diritto interculturale*, Pisa University Press, 2013.

<sup>23</sup> Sugli studi di natura psicologica sugli effetti del videogioco che hanno “sconfessato” questo tipo di pregiudizi e sul videogioco come “spazio sicuro” dove poter sperimentare dinamiche conflittuali, vedi E. DEL FANTE, *Ethos della violenza videoludica*, Unicopli, Milano, 2025.



negoziante tra standard globali e spinte locali. Gli organi di valutazione non operano in un vuoto asettico, ma agiscono sulla base di premesse implicite locali – radicate in specifiche sensibilità religiose e culturali – che entrano in collisione con contenuti videoludici prodotti in contesti diversi.

L'insufficienza dell'approccio giuridico tradizionale, ancorato al paradigma binario "offesa-sanzione", appare evidente. Se il videogioco è medium intrinsecamente interculturale, la risposta del diritto non può limitarsi alla repressione a posteriori o alla censura preventiva – strumenti che "eludono" il conflitto senza risolverlo – ma deve evolvere verso l'elaborazione di metodologie interculturali. Un'esperienza pilota in questa direzione è il progetto "Giochi Sacri", che chi scrive ha avviato come ricerca-azione per sperimentare forme di dialogo tra sviluppatori e comunità religiose. Pur nella fase iniziale di sperimentazione, il progetto suggerisce che il cambio di paradigma dall'interdizione alla mediazione non sia un'utopia teorica, ma un percorso concretamente praticabile<sup>24</sup>.

La sfida per gli studi di Diritto e Religione in ambito videoludico sarà quella di immaginare protocolli di governance partecipativa e strategie di mediazione, che siano capaci di trasformare i conflitti identitari da incidenti normativi a occasioni di dialogo tra le "grammatiche" valoriali in gioco.

<sup>24</sup> Il progetto "Giochi Sacri" ([giochisacri.substack.com/ricerca](http://giochisacri.substack.com/ricerca)), ideato e coordinato da chi scrive, costituisce un'esperienza pilota di ricerca-azione in Diritto e Religione applicato al *gaming*. I risultati qui riportati sono preliminari e i protocolli di governance partecipativa sono in fase di sperimentazione. Attraverso una metodologia interculturale, il progetto promuove incontri tra sviluppatori e rappresentanti di diverse tradizioni religiose per discutere preventivamente la rappresentazione di simboli, riti e narrazioni sacre nei videogiochi e facilitare l'elaborazione di progetti condivisi, come quelli in campo educativo, ecclesiale e di valorizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso.