El arcángel Miguel aparece como una invocación en la saga *Persona*G.A.

¿Curas samurái? La curiosa obsesión del videojuego japonés con los cristianos

El lanzamiento del popular *Elden Ring* abre el debate sobre el uso generalizado de iconografía cristiana en el videojuego japonés, un fenómeno que hunde sus raíces en la historia del país nipón

Guillermo Altarriba Vilanova

21/03/2022 Actualizada 03:43

E*lden Ring* se puso a la venta a finales de febrero, y no son pocos los críticos que ya dan por cerrada la competición a mejor videojuego del año. En el universo de fantasía oscura que propone, el jugador puede encarnar a un profeta penitente o a un confesor al servicio de la iglesia. **Avanza acumulando puntos de Fe**, recorriendo catedrales o abadías y guarda la partida en «lugares de Gracia». ¿Es, pues, un juego que utiliza elementos cristianos? No exactamente.

«Los videojuegos japoneses adoran el cristianismo… pero no las creencias de los cristianos, sino más bien los elementos guais, como los ángeles o el simbolismo», destaca Lars de Wildt, un investigador en la universidad belga KU Leuven que se ha especializado en la **relación entre religión y entretenimiento digital**. Destaca que lo que ocurre en Elden Ring no es una excepción sino más bien el último caso de una larga tendencia.

Los ejemplos darían para llenar varios artículos: desde los obispos a los que puedes reclutar para tu ejército en la saga *Fire Emblem* hasta la confesión a través de la cual guardas tu progreso en los *Dragon Quest*, pasando por **la cruz que portaba Link** en los primeros *The Legend of Zelda* o el hecho de que puedas combatir junto a **los arcángeles Gabriel** y Miguel en *Persona 5*… junto a personajes como **Thor o Anubis**. «Los videojuegos japoneses destruyen las jerarquías de lo sagrado, los dioses se presentan unos junto a otros», apunta De Wildt.

Shiro Tokisada Amakusa personaje de la saga *Samurai Shodown* en su encarnación más reciente

Entre la fascinación y la desconfianza

Uno de los motivos que los académicos destacan para explicar este fenómeno es la fascinación por lo desconocido. **Los cristianos son una minoría en Japón** –el último informe Libertad Religiosa en el Mundo elaborado por Ayuda a la Iglesia Necesitada los cifra en un 2,1 % de la población–, y **el cristianismo se ve como algo exótico** y extranjero. «También pasa en Occidente, cuando asumimos la idea del Oriente místico y erótico, sin tener en cuenta a menudo si algo viene de Japón, India o Corea», añade el investigador belga.

La confusión de conceptos lleva a ficciones en las que se mezcla la reencarnación con la doctrina cristiana, o a personajes involuntariamente cómicos como **Shiro Tokisada Amakusa**. Este personaje de la saga de lucha *Samurai Shodown* se basa –al menos nominalmente– en el líder de los cristianos que se levantaron contra el shogunato en el siglo XVII, pero se ve convertido en un hechicero demoníaco que emplea **una esfera de energía como arma**.

Marcela Szymaski, de Ayuda a la Iglesia Necesitada, en El Debate

Los chamanes japoneses

Hay más. Para el canadiense **Adam Barkma**n, profesor de Filosofía en la Redeemer University y coordinador del libro colectivo *Manga and Philosophy*, el fenómeno va más allá de una mera curiosidad estética, y hunde sus raíces en la historia espiritual del país nipón. «**La religión tradicional japonesa** –el *Shintō*, y lo que hubiera antes– es **chamanista**, animista, un sistema cerrado y que no concibe nada trascendente a él: **no hay bien o mal absolutos**, no hay verdad ni falsedad», apunta.

Históricamente –continúa Barkman– los japoneses adaptaron las creencias externas que consideraban interesantes a este marco mental: ocurrió con el budismo, con el confucianismo y con el taoísmo… pero no con el cristianismo. «Desde Platón y Aristóteles, el pensamiento occidental y cristiano habla de verdades trascendentes, que existen más allá del sistema natural: no se trata de si algo es beneficioso o útil, sino de si es bueno o verdadero», comenta.

El choque entre estas dos cosmovisiones llevó en el pasado a la persecución de los misioneros cristianos, al no poder **asimilar al cristianismo en un marco relativista**: los jesuitas no podían asumir que se adorara al emperador como a Dios. La última conjugación de esta tensión esencial entre cosmovisiones, considera Barkman, es la cultura popular.

«Desde esta perspectiva, el tono del cristianismo –que hay una verdad y un bien– se convierte en arrogancia y, básicamente, en el **ejemplo perfecto de villanía**», apunta. Por el contrario, el cristianismo se acepta cuando se vuelve relativismo: de ahí nacen casos como –por ejemplo– los demonios heroicos de la

saga *Devil May Cry* o los ángeles que aparecen como enemigos a batir en *Bayonetta*.

Detalle de una imagen promocional del videojuego *Elden Ring*

A propósito de la cultura popular

Tanto Barkman como De Wildt coinciden en que la relación entre religión y videojuegos es todavía un campo por explorar académicamente. Y en que es un campo fructífero, porque se trata de una industria global que genera más dinero que el cine y la música juntos, según se desprende del reciente informe *Gaming: The next super platform, elaborado por Accenture*.

Más allá de los números, De Wildt destaca que la cultura popular merece atención «porque refleja lo que piensa la mayoría de la gente s**obre qué es bueno, bello o justo**». En concreto, añade, el ocio digital es la forma que tienen cada vez más jóvenes de tener algún contacto con la religión: «Puede que ya no vayan a la iglesia –apunta–, pero siguen viendo catedrales preciosas en los videojuegos».

Comentarios

LO MÁS LEÍDO

EL DEBATE