

Ángela Castán Castilla
[Lleida-España]

Sintoísmo transmitido a través del videojuego

Shintoism transmitted through videogames

RESUMEN

La religión sintoísta resulta peculiar por su papel como uno de los aspectos más relevantes de la cultura tradicional japonesa que, a pesar de su incesante avance tecnológico a la vanguardia internacionalmente, sigue dando importancia a sus costumbres ancestrales y permite que éstas moldeen su identidad. La mitología sintoísta y su conjunto de rituales, así como su respeto hacia la naturaleza, son cada vez más estudiados a un nivel académico internacional, y transmitidas a través de todos los medios para facilitar su conocimiento por parte de un público occidental que parece cada vez más interesado en las tradiciones japonesas. De entre los medios frecuentemente utilizados, el videojuego resulta particularmente destacable por su gran papel como parte de la tecnología que define a Japón y medio con numerosas posibilidades que explorar, en este caso en cuanto a su posible utilidad como medio transmisor no solo de conocimientos sobre la cultura sintoísta, en la que nos concentraremos, sino de sensaciones que remitan al jugador al sentimiento religioso generado a través de rituales tradicionales sintoístas reproducidos con cierta fidelidad. Para esto, tras formar una base sobre lo que comprender como sacro y su significado y estudiar de forma superficial los símbolos y ritos sintoístas de mayor aparición, será necesario acercarse al videojuego desde la ludología y las mecánicas de la simulación y la interactividad, que serán las que permitan ese avance particular de este medio para generar la inmersión necesaria que resulte en una comprensión del sistema mítico y ritual a desarrollar en las siguientes páginas.

ABSTRACT

Shintoism turns out peculiar because of its role as one of the most important features of Japanese culture which, even with the internationally avant-garde constant technologic advance, still cares about its ancestral manners and lets them be a big part of its identity. Shinto mythology and whole of rituals, same as its respect to the natural world, are more and more studied in an academic level and transmitted through all media to make easy to an increasingly interested western audience to gain knowledge about these traditions. Amongst all commonly used media, videogames turn out to be especially remarkable because of its great role as a part of the technology that defines Japan and of the variety of possibilities to explore, in this case related to its possible usefulness as transmission media not only of knowledge about Shinto culture, in which lays our interest this time, but about sensations that lead the player to the religious feeling generated through traditional Shinto rites faithfully reproduced. With this goal, after building a base on what to understand as religious and its meaning and study in a cursory way Shinto's main rites and symbols, it will be necessary to approach videogames from ludology and simulation and interactivity mechanics, which will allow that particular advance of this media to create the necessary immersive phenomena to comprehend the mythic and ritual system we want to develop on the next pages.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Sintoísmo, ludología, ritual, transmisión, mitología

Shintoism, ludology, ritual, transmission, mythology

*Graduada en Estudios de Asia Oriental en la Facultad de Filosofía de la
Universidad de Sevilla*