

La trasposizione videoludica del fumetto di Diabolik ed Eva Kant fra tradizione e innovazione narrativa *

Emiliano Chirchiano **
Università di Napoli "Federico II"

Alberto Maria De Mascellis ***
Università di Napoli "Federico II"

Facilitated by digital technologies (Jenkins, 2014), the video game industry has seen an increasing expansion and convergence between different media. This process has allowed for the adaptation of comics such as Diabolik and Eva Kant into video games, films and television series. The serial form of Diabolik, in its Simulmondo series (1992-1993) in particular, offers an opportunity to study narrative dynamics in the transition between media. The theories of translation and transposition by Lefevere (1992) and of video game narratology by Juul (2005) are useful in this context. The Diabolik games rival Triple-A titles in terms of "scenario" structure and antihero philosophy (Bostic, 2006; Spicer, 2011), sometimes surpassing them in addressing political and social issues (Brancato, 2009). Our analysis will focus on the relationship between the comics and the videogame, exploring the challenges and opportunities of transposition, thus shedding light on the adaptation of an icon such as Diabolik in the videogame context.

Keywords: Videogames, Comics, Transmedia storytelling, Narratology

* Articolo proposto il 25/03/2023. Articolo accettato il 28/05/2023.

** emiliano.chirchiano@unina.it

*** albertomaria.demascellis@unina.it

Introduzione

Le narrazioni contemporanee, in un contesto iperconnesso e multimediale, trascendono i confini dei singoli media, evolvendosi attraverso diversi linguaggi e piattaforme. Questa fluidità rappresenta il fulcro della narrazione moderna, adattandosi alle esigenze di un pubblico sofisticato e diversificato. Il fenomeno della convergenza culturale (Jenkins 2014) sottolinea l'interazione di diversi media, creando un ecosistema di contenuti interconnessi. Il pubblico diventa un attore attivo nel processo di costruzione del racconto, stimolando la creazione di nuovi segmenti narrativi. Il *transmedia storytelling* (Jenkins 2010; Giovagnoli 2013) è un esempio chiave di questa tendenza. Questo tipo di narrazione si articola su diversi media, ciascuno contribuendo a creare e arricchire la storia, offrendo un'esperienza narrativa coinvolgente. Esempi emblematici sono le saghe di *Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli* e *Star Wars*, che si sviluppano attraverso vari media, coinvolgendo il pubblico in un'esperienza di partecipazione attiva. In queste narrazioni, la *worldness* (Bertetti 2020) sottolinea l'idea che i singoli prodotti possano creare un mondo narrativo completo.

La fluidità delle narrazioni contemporanee si evidenzia anche nell'adattamento a diversi linguaggi e formati. Le storie si modellano in base al medium, sperimentando nuove forme espressive. Il podcast ha generato narrazioni audio emotive, i social media hanno introdotto formati brevi e immediati, e i videogiochi si sono affermati come una delle forme mediali più innovative nella creazione di mondi. In questo panorama di narrazioni fluide e interconnesse, si verifica un'ibridazione di generi e stili, portando a opere culturalmente inedite. Le serie TV, la letteratura e il cinema mescolano elementi di diversi generi, alimentando una costante forma sperimentale. La fluidità delle narrazioni contemporanee è, quindi, un fenomeno di cruciale importanza nell'era della convergenza culturale e della comunicazione multimediale: testimonianza della vitalità e dinamicità della narrazione come strumento di espressione dell'immaginario.

Giocare con il testo: Traduzione, tradimento e co-creazione

Il detto "traduttore, traditore" ben rappresenta l'idea della traduzione come atto che modifica inevitabilmente il testo originale. L'etimologia del verbo *tradurre* richiama i concetti di dislocazione e cambio di contesto, come analogamente fa l'etimo latino di *tradire*. André Lefevere (1988) vede la traduzione come un processo creativo di riscrittura, che trasforma il testo di partenza per adattarlo a un nuovo contesto linguistico e culturale. Per il linguista belga, il traduttore non è un semplice tramite passivo, ma partecipa attivamente alla generazione di un nuovo testo che riflette sia i contenuti del testo originale, sia le esigenze del contesto di accoglienza. Durante la riscrittura, parti del testo originale possono essere modificate, omesse o enfatizzate, influenzate da pressioni socioculturali, ideologiche e poetiche. La traduzione comporta sempre una rielaborazione del testo originale e può alterarne alcuni aspetti. Tuttavia, Lefevere vede tale "infedeltà" come parte inevitabile del processo creativo della traduzione.

Così come avviene tra lingue, la traduzione può aver luogo anche tra media diversi. L'approccio ermeneutico tedesco tratta la traduzione come un'operazione interpretativa autonoma, ammettendo la reinterpretazione e trasformazione del testo originale. Nel saggio *Il compito del traduttore*, Benjamin afferma che la traduzione acquisisce una propria esistenza indipendente, non solo come derivazione dell'originale, ma come espressione della sua sopravvivenza. Ogni medium, come ogni lingua, ha le sue peculiarità e limitazioni. Quando un'opera viene tradotta da un medium all'altro, è inevitabile che alcune parti del testo originale vengano modificate, omesse o enfatizzate.

Come le manifestazioni vitali sono intimamente connesse con il vivente, pur senza significare niente per lui, così la traduzione procede dall'originale, non dalla sua vita ma dalla sua "sopravvivenza" [Überleben]. Tant'è vero che la traduzione è più tarda dell'originale e nelle opere importanti, che non trovano il loro traduttore d'elezione al tempo in cui sorgono, segnala lo stadio della loro permanenza in vita [Fortleben]. (Benjamin, 1920: 8)

Nella traduzione linguistica e nella trasposizione tra media diversi, il traduttore o il traspositore svolge un ruolo attivo e creativo. Prendiamo, ad esempio, la trasposizione cinematografica de *Il Signore degli Anelli*, opera letteraria di J.R.R. Tolkien. In questo caso, il regista Peter Jackson ha effettuato un'opera di traduzione e di trasposizione, trasformando il testo scritto di Tolkien in un'opera cinematografica. Jackson non si è limitato a adattare le parole del romanzo in dialoghi per il film, ma ha effettuato una vera e propria reinterpretazione delle descrizioni di Tolkien in immagini visive, traducendo l'atmosfera e le emozioni del testo in una colonna sonora evocativa.

Secondo la teoria narratologica del videogioco, proposta dal teorico danese Jesper Juul, il videogioco esiste come un ibrido tra il mondo reale delle regole e il mondo fantastico della narrazione e dell'immaginazione (2005). Juul analizza l'interazione tra giocatore e narrazione, proponendo l'idea del "contratto di finzione", dove i giocatori accettano la finzione narrativa pur consci della sua natura irreali. Il concetto richiama la "sospensione dell'incredulità" di Coleridge (1817), la disposizione del lettore a sospendere il giudizio critico per accettare l'irreale come verosimile. Juul introduce anche il concetto di "narrativa emergente": la storia che emerge dalle decisioni del giocatore, visibile in giochi come *The Sims* o *Minecraft*. In *A Casual Revolution* (2010), Juul sottolinea come la narrativa emergente stimoli la creatività del giocatore, inquadrando i videogiochi come piattaforme interattive per la co-creazione narrativa.

La traduzione e la trasposizione costituiscono, quindi, una mediazione culturale, richiedendo non solo la preservazione del messaggio originale, ma anche la sua adattabilità alle esigenze del nuovo contesto di ricezione. Questo non è un mero esercizio tecnico, ma un processo creativo che richiede la profonda comprensione sia del testo o contesto di partenza che di quello di arrivo. Benjamin e Lefevere ci aiutano a osservare la traduzione e quindi la trasposizione come pratiche creative, atte a decifrare la complessità dei fenomeni interculturali del nostro tempo. Non sono solo tecniche, ma strumenti per comprendere la complessità del mondo. Gli studi condotti da Juul, d'altro canto, rivelano come l'uso dei videogiochi come strumento narrativo interattivo possa generare un livello

di creatività ulteriore tra il racconto originale e l'interazione del giocatore. Tale fenomeno viene evidenziato dal fatto che questa forma di narrazione consente di amalgamare il testo originale con gli input forniti dal giocatore durante l'esperienza di gioco.

Diabolik ed Eva Kant: dalla nascita ai videogiochi

Il fumetto Diabolik si pone nel 1962 come un'opera dirompente e innovativa nel panorama del fumetto italiano e internazionale. L'irruzione nelle edicole italiane di questo antieroe enigmatico quanto seduttivo segna un'epoca di profonda trasformazione e rinnovamento nelle forme espressive del Paese, aprendo nuovi orizzonti nella percezione e nella fruizione del medium fumettistico. L'inquietante ambivalenza di Diabolik introduce infatti nei comics un'inedita dimensione di complessità e di sfida alle convenzioni, che si riflette sia nel tratto grafico, caratterizzato da un'estetica elegante e glaciale, sia nella struttura delle storie, iterative eppure sempre avvincenti.

L'evoluzione nel tempo di Diabolik lo ha reso un'icona della cultura pop italiana. Nel tempo, il fumetto ha subito significative trasformazioni grafiche grazie al contributo di numerosi disegnatori e sceneggiatori, mantenendo tuttavia un'identità e coerenza visiva. L'estetica di Diabolik ha assimilato gli stili di diversi periodi, senza perdere la sua essenza. Ma la popolarità di Diabolik si è estesa oltre il fumetto, con adattamenti cinematografici, televisivi e videogiochi. Conquistando un pubblico vasto e diversificato, Diabolik è diventato un importante punto di riferimento nella cultura popolare. La sua longevità e successo testimoniano la capacità di adattarsi alle trasformazioni culturali e sociali, mantenendo intatta l'identità e la forza narrativa. Diabolik è un esempio emblematico di resilienza e vitalità creativa, simbolo di un medium che si reinventa e rigenera attraverso il mutamento e la sfida alle convenzioni.

Trasposizioni videoludiche: una panoramica

In questo paragrafo ci focalizzeremo sui due videogiochi italiani basati su Diabolik: *Diabolik: il giallo interattivo* (1992-1993) e *Diabolik: The Original Sin* (2009). Entrambi i titoli riflettono la presenza di un dialogo tra autori e pubblico, che caratterizza la costruzione sociale dell'antieroe. Il pubblico apprezza questa contraddizione in quanto intrinsecamente personalizzabile, un aspetto che caratterizza i media contemporanei e in particolare i videogiochi. L'antieroe dei fumetti rispecchia l'esigenza videoludica, spesso elusa in molti generi di giochi, di eliminare il nemico per avanzare nella storia.

Le abilità di Diabolik offrono un'ampia gamma di competenze: nascondersi, trasformarsi, ingannare, uccidere. Queste caratteristiche lo rendono uno strumento ludico dalle elevate potenzialità. La serialità e l'ambientazione fittizia di Clerville, molto più tesa al *worldbuilding* piuttosto che alla geolocalizzazione rigorosa, sono poi tra i punti di contatto che maggiormente permettono ai due media di dialogare.¹ Nonostante ciò, soffermandosi

sul solo medium videoludico ci sono significative differenze tra *Diabolik: il giallo interattivo* (per Amiga) e *Diabolik: The Original Sin* (anche su PlayStation 2).

Nella prima serie di videogiochi curata da Simulmondo, la messa in scena è caratterizzata da toni cupi e dalla presenza di tecnologie futuristiche a disposizione dell'imprenditore criminale Nelson Larque, con un esercito privato di veicoli blindati e torrette automatizzate. Sembra di avere tra le mani un capitolo della saga *Metal Gear* a scorrimento orizzontale (salvo per il numero di combattimenti non evitabili), più che un titolo sul ladro assassino di Clerville inseguito dall'ispettore Ginko, che infatti ricopre qui un ruolo marginale. Il *gameplay*, che incorpora anche elementi di avventura grafica, presenta tuttavia anche una grande maturità narrativa, con la possibilità per il giocatore di fare scelte multiple che richiamano il *roleplay* in specifiche sequenze del gioco, come la scelta di risparmiare la vita a diversi avversari o di eliminarli per evitare problemi futuri. In tal modo, *Diabolik* si dimostra molto più dark delle sue ultime incarnazioni. Il giudice ultimo delle sue scelte è il giocatore.

In attività dal 1988 al 1999, Simulmondo ha potuto accumulare una vasta esperienza nella produzione di videogiochi su licenza, inclusi titoli basati su Dylan Dog, Tex Willer e Spider-Man. Il loro *Diabolik* presenta un'attenzione particolare alla verosimiglianza dei movimenti dell'avatar, con *Diabolik* che deve eseguire movimenti naturali per muoversi nel mondo di gioco. Questo realismo si riflette nell'azione furtiva del personaggio, anche se a spese della fluidità di gioco. Tali dinamiche di movimento sono utilizzate per creare un'esperienza di gioco immersiva attraverso l'uso del *motion capture*. Interessante come poi Riccardo Cangini, direttore di produzione di Simulmondo, lasci la compagnia nel 1996 per fondare Artematica Entertainment, casa produttrice del secondo titolo di cui ci apprestiamo a parlare.

Il gioco *Diabolik: The Original Sin*, sviluppato come si diceva da Artematica Entertainment e pubblicato da Black Bean Games nel 2009, incorpora stilemi della *spy-story* e dimostra una grande conoscenza dei processi di immedesimazione del giocatore nel contesto ludico. La struttura del gioco è modellata su *007: Everything or Nothing* (2006), con una sigla in stile Bond e introduzioni in *concept art*. Il gioco offre anche un senso di precarietà simile a quello della saga di *Hitman*, permettendo al giocatore di impersonare un assassino maestro del travestimento braccato da un potere corporativo occulto, dal momento che *Diabolik* è sotto ricatto per il rapimento di Eva Kant e deve rubare il quadro dal titolo *Original Sin*.

Tramite sequenze che sfruttano le scorciatoie della pratica ludica, ad esempio mascherare le animazioni necessarie per le *cutscene* da panel in stile graphic novel, come avviene nel videogioco culto *XIII* del 2003, Artematica riesce nel difficile compito di rendere l'opera videoludica fedele al fumetto non nel senso di una sua trasposizione accurata, argomento che poi tratteremo, ma nel rendere la fluidità del videogiocare assimilabile a quella della lettura su carta, confezionando una *spy-story* dalle tinte *noir* che possa risuonare con il suo pubblico di riferimento senza cercare di travalicare gli imponenti limiti tecnologici e di budget.

A differenza del predecessore, il gioco *Diabolik: The Original Sin* limita al minimo il potenziale omicida di Diabolik e preferisce un approccio da avventura grafica punta-e-clicca, con la selezione di oggetti e l'utilizzo in specifiche *location*. Questa scelta etica, piuttosto che di budget, limita notevolmente l'utilizzo della violenza discrezionale. Il gioco mette così in luce l'irrisolto conflitto del Diabolik assassino con il Diabolik ladro, creando un antieroe le cui azioni sono contestabili ma che opera per ristabilire un equilibrio. Nei titoli di Simulmondo, d'altronde, Diabolik elimina anche guardie giurate o agenti di polizia, mostrando una certa empatia solo con persone totalmente innocenti secondo i tipici canoni dei videogiochi.

Struttura “a scenario” e filosofia dell’antieroe

Altro punto cardine che esemplifica il dialogo tra i due media è la struttura “a scenario”. Per rendere immediato il concetto basterebbe parlare nuovamente dell'europea Clerville e della sua natura di “ambientazione”, più che di città in sé, aperta a continue ridefinizioni dei propri spazi a seconda delle esigenze degli sceneggiatori. In diverse interviste, le autrici di Diabolik hanno spiegato come la città fosse un luogo di passaggio in grado di collegare elementi geografici e sociali anche distanti tra loro agendo da fulcro della narrazione: montagne dove Diabolik può rifugiarsi subito prima della grande città, fiumi e ponti sopra di essi, strade che utilizzano Clerville come ambientazione e la base segreta di Diabolik molto simile all'*hub* di un videogioco.

Sempre più spesso, infatti, i titoli Tripla A come la serie *Hitman* lavorano su scenari molto diversi tra loro, contraddistinti da un significativo cambio di territorio (o di stratificazione urbana) in cui il giocatore svolge le proprie missioni, salvo poi tornare alla base delle operazioni per fare il punto della situazione e modificare/potenziare il proprio avatar, utilizzando tutto ciò che è riuscito a sottrarre ai nemici. Restare umano, in *Hitman* come in Diabolik, è la sfida più grande che viene proposta al giocatore.

Approccio alle tematiche politiche e sociali

Con la sua filosofia dell'antieroe, Diabolik rappresenta in fin dei conti la stessa dialettica narrativa e ciò avviene paradossalmente soprattutto nel videogioco: nei fumetti assistiamo ad azioni su cui non abbiamo il controllo immediato (senza quindi voler riprendere il discorso del serrato dialogo tra lettori ed editori), mentre nel videogioco possiamo essere i diretti responsabili delle azioni del protagonista e interrogarci sulla sua/nostra morale da un punto di vista fino ad ora completamente inedito. Diabolik può diventare cioè l'agente di una rivalse contro un mondo che ha lucidamente concretizzato lo stato di natura dentro un sistema burocratico a matrice capitalistica, rovesciando le norme istituzionali e “vendicando” i torti subiti dalle vittime confrontandosi infine con i carnefici, oppure lasciarsi sopraffare da tale sistema. Da questo punto di vista, l'incalzante evoluzione di Diabolik da

efferato assassino ad abile ladro è profondamente sociale e riverbera perfettamente nei due videogiochi: delineando un eroe metropolitano dotato di una bussola morale, che può essere tanto Eva Kant quanto il giocatore stesso, si mette in scena la violenza come necessaria e al tempo stesso ripugnante, dunque la si virtualizza come una scelta possibile. Per questo motivo, il giocatore è chiamato ad utilizzarla quando ogni altra opzione si è rivelata infruttuosa e molto spesso solo contro coloro che mostrano una responsabilità diretta nelle vicende narrate, oppure come un facilitatore oscuro per il proprio percorso virtuale. Come già affermato riguardo al game design di un altro autore nipponico, Hideo Kojima, in questi titoli di Diabolik:

(...) si predilige la narrazione di un mondo dove sono le strutture di pensiero e potere a muovere i personaggi, lasciando loro una libertà individuale che rientra sempre però all'interno di una cornice sociale di cui possono essere i portavoce o [...] dei fieri avversari (Chirchiano, De Mascellis, 2022).

Le azioni di Diabolik assumono quindi un significato politico, ancorché estremizzato, e si rispecchiano in precise scelte etiche che persino l'Agente 47 di Hitman (che ricordiamolo non è ladro, ma solo sicario) può scegliere a un certo punto di compiere, decidendo di dare la caccia solamente a chi ha provato a sfruttarlo o minaccia le persone a lui care.

Aver ripreso le tematiche noir proprie del fumetto per come le abbiamo sinora presentate, che significa la costruzione di un mondo dove è facile morire ed è difficile amare, finisce tuttavia per depotenziare in entrambe le narrazioni la figura di Eva Kant: imprigionata all'inizio di entrambi i titoli, potrà svolgere in un caso solo poche sequenze giocabili e non potrà mai combattere per risolvere le proprie vicissitudini narrative, anche qui ricalcando quel modello consolidato nella pratica videoludica (si veda la saga *Siphon Filter*, 1999-2007) che vuole l'uomo impegnato nelle scene d'azione e la donna nelle sequenze *stealth*. L'ultima scelta multipla su cui si chiude il gioco è emblematica del rapporto scritto in modo approssimativo rispetto al materiale originale: dopo aver portato a termine il suo piano, dinnanzi alle scuse di Eva per aver dubitato di lui, Diabolik dovrà "scegliere" se rispondere "se avevo deciso di fare questo colpo vuol dire che si poteva fare!" oppure "d'ora in poi dovrai avere sempre la massima fiducia in me!".

Il noir porta a un'altra necessità ineludibile: il rapporto con la metropoli. I titoli di Artematica e Simulmondo, tuttavia, con la loro struttura a scenario parlano troppo poco dell'Italia per come traspare dal materiale fumettistico. Forse è per questo che risultano agili i paragoni con titoli d'oltreoceano e che il male con cui si viene chiamati a confrontarci nella narrazione o si fisicizza in megacorporazioni che hanno poco a fare con la realtà italiana oppure sconfinano nell'ambito profondo dell'etica e della morale umana, delle vittime e dei carnefici. Sulla concezione del male in Italia si può discutere, anche se non qui, ma fondamentalmente si tratta di qualcosa di molto intimo e collettivo al tempo stesso: stragi, servizi segreti deviati, più di recente malcostume e corruzione sono le cifre di un Paese che ha sempre vissuto il crimine come uno strato sottocutaneo impossibile da strappar via.

Il tentativo di svincolare Diabolik dall'Italia rende Clerville poco più che uno sfondo su cui si muovono le maschere della narrazione: da un lato, ciò accresce il potenziale

internazionale dell'opera (basti pensare che le scritte all'interno del gioco, dialoghi esclusi, sono in inglese), dall'altro tuttavia ne isola il potenziale narrativo a una mera virtualizzazione dell'antieroe, che agisce così all'interno di una simulazione scollegata dall'esterno esattamente come il giocatore che lo sta manovrando. È questo uno dei principali limiti di una narrazione che vuol parlare di un Paese la cui storia sepolta è ricca di suggestioni narrative ipotizzabili: dislocare tutto in un fantomatico "estero" che a tratti non sembra neppure Clerville non consente un'analisi soddisfacente del rapporto tra Diabolik e la società italiana in ambito videoludico, ma forse proprio per questo motivo risulta un indicatore molto importante dei passi che si possono compiere in tal senso con ulteriori espansioni narrative.

Conclusioni

La trasposizione di Diabolik dai fumetti ai videogiochi rappresenta un perfetto caso di studio per l'analisi delle dinamiche che vedono coinvolte più forme mediali. La convergenza dei media (Jenkins, 2014) risulta centrale, in questo caso, dimostrando che personaggi come Diabolik ed Eva Kant possono adattarsi, mantenendo inalterata la propria rilevanza culturale, a diverse forme mediali.

L'approccio di Lefevere (1998) sulla traduzione e trasposizione evidenzia la complessità dell'adattamento. Non si tratta solo di riproduzione fedele, ma di reinterpretazione e riconfigurazione che tiene conto delle specificità del medium videoludico. Tale processo, guidato dalla narratologia dei videogiochi (Juul, 2005, 2010), ha implicato l'adattamento di personaggi e ambientazioni, e l'introduzione di innovazioni narrative.

Le analisi condotte sulle trasposizioni del personaggio di Diabolik nei videogiochi suggeriscono, tuttavia, che l'opportunità di riflessione sulle tematiche politiche e sociali presenti nel fumetto sia stata quasi del tutto mancata. Nonostante la potenziale presenza degli elementi necessari per una critica sociale e culturale dell'ambiente nazionale, tali dimensioni sono toccate solo in parte.

L'adattamento di Diabolik mostra l'importanza dei fattori culturali, economici e tecnologici nel processo trasformativo. Nonostante le difficoltà dovute alla natura del processo, essa attesta la possibilità di un dialogo produttivo tra media diversi, arricchendo l'universo narrativo di Diabolik e offrendo prospettive inedite sul potenziale del videogioco come medium narrativo.

Nota biografica

Emiliano Chirchiano, Ph. D. in Scienze sociali e statistiche, è docente di Web design e nuovi media presso l'Università di Napoli "Federico II". Ha pubblicato numerosi articoli in materia di comunicazione e sociologia dei media in importanti riviste scientifiche nazionali e internazionali. I suoi interessi di ricerca orbitano attorno l'influenza reciproca tra società e media, in particolare al rapporto ibridante tra tecnologie di rete, media audiovisivi e videogame.

Alberto Maria De Mascellis è dottorando in scienze sociali e statistiche presso l'Università degli studi di Napoli "Federico II". Ha scritto articoli di sociologia dei media e statistica sociale indagando pubblico e autore nei loro rapporti di forza e le dinamiche generative dell'opinione pubblica, con particolare interesse accademico verso il mondo della narrazione audiovisiva e videoludica.

Bibliografia

- Benjamin, W. (2007) Il compito del traduttore (1920), *Aut aut*, 334, 7-20.
- Benvenuti, G. (2021) Le forme transmediali del noir all'italiana tra impegno, denuncia e mercato, *Italian Culture*, 39(1), 4-18.
- Brancato, S. (2000) *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, Roma.
- Brancato, S. (2001) Da Oriente a Occidente. Trasformazioni del fumetto in Italia, in *Comunicazioni Sociali. Rivista di media, spettacolo e studi culturali*, Vita e Pensiero, Milano.
- Chirchiano, E., & De Mascellis, A. M. (2022) Hideo Kojima: lo stealth game nel videogioco per trascendere la guerra= Hideo Kojima: stealth game in video game to transcend warfare, *H-ermes. Journal of Communication*, 2022(22), 109-134.
- Coleridge, S. T. (1927) *Biographia literaria*, Dent, London.
- Giovagnoli, M. (2013) *Transmedia: storytelling e comunicazione*, Apogeo, Milano.
- Jenkins, H. (2010) Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus, *Continuum*, 24(6), 943-958.
- Jenkins, H. (2014) *Cultura convergente*, Apogeo, Milano.
- Johnson, R. S. (2010) Masculinities in play: Examining hegemonic and technomascularity in Resident Evil 5 and Dead Space, In *Annual American Men's Studies Association Conference Proceedings* (Vol. 17, No. 1, p. 122), Men's Studies Press.
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Boston.
- Juul, J. (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Boston.
- Lefevere, A. (1998) *Traduzione e riscrittura: la manipolazione della fama letteraria*, UTET, Milano.

Tufecki, Z. (2019) The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones, URL: <https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-realreason-fans-hate-the-last-season-of-game-of-thrones/>

Note

¹ Siamo nell'era, del resto, di titoli come *Hitman: World of Assassination* (2021), centrata su una narrazione modulare tramite contratti di assassinio in zone specifiche del mondo, anche se forse un'edizione contemporanea di un *Diabolik: World of...* forse sarebbe più incentrata sui furti e le azioni rocambolesche.