

**Expansión transmedia desde los videojuegos: el caso de Uncharted**  
**Transmedia expansion from videogames: the case of Uncharted**

**Santiago López Delacruz**

Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

[santiago.lopez@fic.edu.uy](mailto:santiago.lopez@fic.edu.uy)

Artículo recibido: 02/07/2023

Artículo aceptado: 13/11/2023

**Resumen:** El artículo explora la franquicia de videojuegos *Uncharted* identificándola como un ejemplo de narrativa transmedia, cuyo relato se expande, profundiza y atraviesa hacia distintos medios, lenguajes, plataformas y soportes de la era digital. El universo transmedia de *Uncharted* está caracterizado por tres elementos centrales: un flujo de contenidos basado en la convergencia mediática, el desarrollo de una cultura participativa por parte de sus fanáticos, y la creación de espacios de inteligencia colectiva que abordan la franquicia como instancia de conocimiento. De esta manera, el relato propuesto por la franquicia de videojuegos actúa en conjunto con medios masivos y digitales para lograr un mayor alcance mediático y de audiencias a nivel de consumo cultural.

**Palabras clave:** convergencia mediática; cultura participativa; inteligencia colectiva; narrativas transmedia; videojuegos.

**Abstract:** The article explores the *Uncharted* video game franchise, identifying it as an example of transmedia narrative, its story expands, deepens and crosses into different media, languages, platforms and supports of the digital age. The *Uncharted* transmedia universe is characterized by three central elements: a flow of content based on media convergence, the development of a participatory culture from its fans, and the development of collective intelligence spaces that approach the franchise as an instance for knowledge. The story proposed by the video game franchise acts in conjunction with mass and digital media to achieve a greater media and audience reach at the level of cultural consumption.

**Keywords:** media convergence; participatory culture; collective intelligence; transmedia storytelling; videogames.

---

En el nuevo milenio, diversos medios, lenguajes y soportes mediados por tecnologías digitales se conforman como potentes espacios de interacción sociocultural, que incitan una mutación en los hábitos de consumo, producción y circulación de distintos contenidos mediáticos, tanto de los medios masivos como de internet. Surge de este modo una sociedad hipermediatizada (Carlón, 256), donde distintas instancias discursivo-mediáticas, como filmes, videojuegos, cómics o páginas webs evidencian un diálogo permanente entre los medios de comunicación tradicionales y los medios sociales de Internet.

La era digital rompe el modelo típico de comunicación masiva uno-a-muchos, desarrollando en distintas plataformas de contenido, dentro de una misma red de comunicación global-local (Castells, 110), un nuevo paradigma de comunicación muchos-a-muchos (Scolari, Ecología, 32). En este sentido, también se considera la remediación que los nuevos medios realizan desde la reconfiguración de los medios tradicionales (Bolter y Grusin, 19), como también la cada vez mayor presencia de pantallas en el ámbito de las relaciones interpersonales; una sociedad de la pantalla (Márquez, 10) donde tecnologías digitales y vida cotidiana se integran para un consumo de contenidos convergente, dinámico y participativo.

Un ejemplo de este nuevo escenario son las narrativas transmedia, que constituyen una transformación en la producción y consumo de la cultura, pero también en la organización y reconfiguración de contenidos mediáticamente dispersos a través de distintas plataformas (Jenkins *et al.*, 24). Las narrativas transmedia involucran diversos sistemas mediáticos y comunidades que colaboran para el desarrollo de un relato mayor. Diferenciándose de las adaptaciones, donde un mismo relato se desarrolla en diferentes medios, las narrativas transmedia son formas narrativas expandidas en diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos), una estrategia que desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes (Scolari, Narrativas, 24). Sagas cinematográficas como *The Matrix*, *Star Wars*, *Harry Potter* o los Universos cinematográficos de Marvel y DC Cómics, series como *Breaking Bad*, *Game of Thrones* o *Stranger Things*, y videojuegos como *Final Fantasy* o *The Last of Us*, son ejemplos de narrativas transmedia que abarcan diferentes sistemas mediáticos con gran repercusión a nivel de consumo global.

La consolidación de las narrativas transmedia se debe a tres factores centrales: la convergencia mediática, la cultura participativa y la inteligencia colectiva. La convergencia mediática designa un proceso de coexistencia de múltiples sistemas mediáticos en la que distintos contenidos transitan con fluidez (Jenkins, 276). En el contexto convergente, los contenidos mediáticos discurren por diversos sistemas, generando significado en conjunto. Respecto a la cultura participativa, es toda cultura que invita a la participación de fanáticos en la creación y difusión activa de los contenidos que reciben (Jenkins, 277). Aquí, el usuario digital no es pasivo, sino que adquiere un rol de agente que puede crear nuevos contenidos vinculados al relato central. Finalmente, la inteligencia colectiva es entendida como la capacidad de las comunidades

---

virtuales de estimular el conocimiento mediante la colaboración y deliberación a gran escala (Jenkins, 280). En este marco, surgen espacios digitales donde se comparte información de los productos mediáticos, que ayudan a generar una experiencia más completa de los relatos. Por lo tanto, las narrativas transmedia se benefician de las tecnologías digitales que amplían tendencias existentes y también se remezclan radicalmente desde la comunidad de usuarios (Harvey, 201).

Considerando que los videojuegos son mundos ficcionales susceptibles de expansión, absorción y reconducción de universos (Ligero, 153), en el terreno económico e industrial de la convergencia mediática (Brookey, 4), la compañía Sony Interactive Entertainment generó una estrategia transmedia de sus contenidos a través de distintos medios y plataformas. Desde una iniciativa en conjunto con PlayStation, ambas empresas focalizaron la transformación del entretenimiento inmersivo de los videojuegos a través de experiencias transmedia que involucren a los jugadores habituales, pero que también convoque a nuevas audiencias (Parijat, s.p.). Naughty Dog, empresas estadounidenses desarrolladora de videojuegos fundada por Andy Gavin y Jason Rubin en 1984, y comprada por Sony Interactive Entertainment en 2001, fue la elegida para visibilizar la expansión transmedia por medio de uno de sus videojuegos más populares y exitosos: *Uncharted*.

*Uncharted* es una serie de videojuegos desarrollados por Naughty Dog, en conjunto con Bend Studio y Blindspot Games, compuesta por un total de cuatro entregas: *Uncharted: Drake's Fortune* (2007), *Uncharted 2: Among Thieves* (2009), *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011) y *Uncharted 4: A Thief's End* (2016). A estas entregas se les suman los spin-offs *Uncharted: Golden Abyss* (2011) y *Uncharted: Fight for Fortune* (2012), y la expansión *Uncharted: The Lost Legacy* (2017). La saga, perteneciente al género de acción y aventuras, combinando elementos de plataformas y disparos en tercera persona con un alto grado de realismo en gráficos, relata las aventuras de Nathan Drake, un explorador y cazarrecompensas que recorre distintas ciudades perdidas para encontrar tesoros míticos, a la par de enfrentar cuantiosos delincuentes y cazadores de riquezas. Drake está acompañado en sus misiones por tres personajes: su amigo y socio Victor Sullivan, la experiodista Elena Fisher y la cazarrecompensas Chloe Frazer.

Puesto que el videojuego *Uncharted* es considerado por Sony Interactive Entertainment como puntapié de la expansión transmedia, proponemos realizar un estudio de caso de las principales estrategias transmedia que propone el relato original del videojuego hacia otros medios, plataformas y soportes. El estudio de caso implica potencialidad para proveer una base empírica relevante para la interpretación y comprensión un fenómeno determinado (Archenti *et al.*, 238). Por ello, metodológicamente reconocemos a *Uncharted* como un caso denominado instrumental (Stake, 16) o crítico (Flyvbjerg, 230), ya que es corroborativo y confirmativo de los postulados de determinada teoría o conjunto de teorías. En lo que concierne al presente estudio, proponemos que *Uncharted* es un caso paradigmático de narrativa transmedia cuyas principales estrategias de expansión hacia otros medios deben ser

---

descriptas en términos de convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva.

Una primera acción transmedia en *Uncharted* refiere al uso del cómic como elemento de expansión del relato: se trata de una serie de seis entregas en formato papel y digital, publicadas mensualmente desde noviembre de 2011 a abril de 2012, escritos por Joshua Williamson y editados por DC Comics. Si bien parece que los cómics no se vinculan directamente con el relato del juego, las seis ediciones tienen como protagonistas a tres de sus personajes centrales: Drake, Sullivan y Frazer. Cada cómic se centra en nuevas aventuras y escenarios no presentes en el videojuego, pero se vinculan con este de tres maneras: profundizando en la descripción de los personajes ya conocidos, insertándose en el género de acción y aventuras en el que también se encuentra el relato original, y manteniendo la línea narrativa del videojuego en tanto los personajes, si bien cambian de escenarios, mantienen sus mismos objetivos y composiciones psicológicas individuales como agentes del relato.

Los seis cómics evidencian que la narrativa transmedia no adapta contenido, sino que explora nuevas posibilidades del relato expandiendo y profundizando en alguno o varios aspectos del mismo. Como plantea Scolari (Narrativas, 25) en el relato transmedia aparecen nuevos roles y acciones que traspasan las fronteras del universo de ficción desde una red de personajes y situaciones que conforman un mundo expandido. Lo mismo sucede con la novela *Uncharted: The Fourth Labyrinth*, escrito por Christopher Golden, editado en papel y digital por Del Rey y publicado en octubre de 2011. Considerada la novela oficial del videojuego por Naughty Dog, nuevamente se trata de una historia independiente que no afecta la continuidad del juego, pero que toma sus personajes centrales (Drake y Sullivan) en nuevos escenarios de aventuras (Ecuador, Nueva York, China, Santorini, Egipto y China) no presentes en el videojuego.

Los cómics escritos por Williamson y la novela escrita por Golden muestran la necesidad de *Uncharted* por expandir su relato más allá del videojuego, ya que estas nuevas narrativas permiten que los personajes transiten nuevos escenarios y aventuras, que sirven como excusa para continuar conociendo sus motivaciones, vínculos e intereses. Se profundiza en el universo de la saga, ampliando la experiencia del videojuego y poniéndola en diálogo con otras formas de expresión. De este modo, se visibiliza una convergencia que anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos (Jenkins, 15). En este caso, observamos una convergencia mediática (del videojuego a la literatura), pero también de lenguaje (audiovisual a escrito/gráfico) y de soporte (digital a ocasionalmente papel), que visibiliza una narrativa claramente profundizada en personajes y expandida en nuevos escenarios de acción.

Un segundo momento de expansión transmedia tiene lugar en febrero de 2022 con el estreno del filme *Uncharted*, dirigido por Ruben Fleischer, escrito por Art Marcum y Matt Holloway, y protagonizado por Tom Holland, Mark Wahlberg, Sophia Ali, Tati Gabrielle y Antonio Banderas. Producida por Columbia Pictures, Playstation Productions, Atlas Entertainment y A2 Productions, con distribución internacional de Sony Pictures Releasing, es uno de los filmes basados en videojuegos

---

con mayor recaudación comercial de la historia, superando una taquilla mundial de 400 millones de dólares. Si bien se difundió como adaptación del videojuego, la realización cinematográfica planteó cambios de importancia en lo que se refiere a los personajes y el relato original del juego; por otra parte, el filme también añade personajes que no estaban presentes en ninguno de los videojuegos de la saga.

Si la convergencia es la remediación mutua de tecnologías como un híbrido de prácticas técnicas, sociales y económicas hacia una nueva experiencia de la inmediatez (Bolter y Grusin, 224), no consideramos que el filme sea una adaptación tradicional de la franquicia, sino una clara expansión y profundización del relato original en términos de convergencia mediático-narrativa. Esto se evidencia, por ejemplo, en la modificación de edad de su protagonista, ya que Drake es un personaje mucho más joven en el filme que en el videojuego, sumado a distintos cambios en su historia familiar, respecto a la muerte de sus padres (en el filme ambos fallecieron mientras que en el juego solamente falleció su madre) y en su personalidad, pues en el filme se observa a un Drake mucho más ingenuo e inocente que en el videojuego. Por otra parte, Sam Drake, hermano del protagonista, tiene un vínculo importante con Sully en el filme, algo que en la franquicia de videojuegos no se explora. A su vez, en los videojuegos Nathan y Sam estuvieron en un orfanato, y este último visitaba a Nathan en el lugar antes de que ambos abandonaran sus viejas vidas; en el filme, Sam abandona a Nathan y nunca vuelve a buscarlo.

El filme también incorpora dos nuevos personajes no presentes en el relato original: el antagonista secundario Santiago Moncada, aristócrata español de una de las familias más influyentes de España, y Jo Braddock, principal antagonista del filme, una mercenaria y cazarecompensas que trabaja para Moncada. Sumado a esto, a pesar de estar presente en los cuatro videojuegos, el personaje de Elena Fisher no aparece en la película, ni tampoco es mencionada a lo largo de la misma. En el videojuego, Fisher tenía un rol secundario importante desde el inicio de la franquicia, puesto que finalmente se casa con Nathan y tienen una hija, pero el personaje no es tomado en cuenta por la película en ningún momento del relato.

En la sociedad hipermediatizada, la emergencia de internet provocó que los medios masivos también tengan su expresión en el ámbito digital (Carlón, 257). En este contexto, el caso de *Uncharted* muestra de que forma el cine como medio tradicional y el videojuego como nuevo medio convergen para ampliar, profundizar o suprimir elementos de un relato original. La convergencia mediática permite la circulación de relatos a través de distintos medios, en una paradoja que los vuelve susceptibles a una permanente reconfiguración de su sentido y también a un enriquecimiento de su narrativa. *Uncharted* converge medios y lenguajes gráficos, escritos y audiovisuales, junto a soportes físicos y digitales, para crear una experiencia transmedia desde las nuevas posibilidades de un relato claramente hipermediático.

Pasando al ámbito de la cultura participativa, donde se visibiliza que las industrias mediáticas aceptan que el público se ocupa de la circulación de los contenidos digitales

---

sin renunciar a su control como creadores (Jenkins *et al.*, 24), el universo de *Uncharted* posibilitó el desarrollo de espacios y actividades donde los fanáticos del videojuego colaboraron en su ampliación narrativa, ya sea como parte de una iniciativa generada por la industria, o de forma autogestionada en redes sociales y plataformas de consumo audiovisual. Repasaremos dos instancias que ilustran el desarrollo de la cultura participativa en *Uncharted*.

Un primer momento surge en julio de 2012 con Sony Make.Believe, concurso que premiaba a los fans del videojuego con la creación de su propio personaje en una actualización de la tercera entrega de la franquicia. A través de una serie de desafíos desarrollados en Estados Unidos y Europa, los participantes debían demostrar sus mejores destrezas físicas para ilustrar su cualidad de héroe. El ganador del concurso, tras una deliberación llevada a cabo por el equipo de Naughty Dog, fue Jeremy Gallant, quien pasó un día entero con el equipo creativo de la desarrolladora para crear el aspecto, los movimientos, las armas, la vestimenta y la voz de su personaje, sometiéndose también a filmaciones de captura en movimiento y entrenamientos con Nolan North (actor que interpreta a Nathan en el videojuego) y Amy Hennig (directora creativa de *Uncharted 3: Drake's Deception*). Finalmente, el nuevo personaje fue introducido y elegible en el modo multijugador del videojuego.

De esta manera, observamos una iniciativa de participación abierta desarrollada desde Naughty Dog hacia la comunidad de fanáticos de *Uncharted*, ya que los videojuegos son una experiencia de inmersión individual/emocional que propician la creatividad y el *feedback* de los usuarios al expandir el mundo ficcional a través de la experiencia (Ligero, 163). Esto trae dos consecuencias centrales en la expansión transmedia del videojuego. Primero, se hace de *Uncharted* una experiencia abierta a sus fanáticos, que tienen la posibilidad de integrarse en el mundo ficcional del videojuego con un personaje propio. En segundo lugar, esta iniciativa permite desarrollar aún más la expansión narrativa, ya que la integración de nuevos personajes implica el surgimiento de nuevas acciones, vínculos y roles en el relato original. Por este motivo, la iniciativa de Sony Make.Believe es un ejemplo de cultura participativa que enriqueció la configuración transmedia de *Uncharted* en dos aspectos: brindando espacio para la participación de comunidades digitales e integrándolas a nivel ficcional como colaboradoras en la ampliación del universo narrativo del videojuego.

Una segunda instancia transmedia que involucra la cultura participativa refiere a la creación de *fanfilms* por parte de los fanáticos del videojuego. La cultura transmedia es completamente atravesada por una dinámica videolúdica que modela y permea las maneras de crear y consumir productos culturales (Márquez, 149-150). Por lo tanto, los *fanfilms* aparecen como producciones audiovisuales, desarrolladas en términos de bajo presupuesto principalmente en cortometrajes y medimetrajes, realizadas por la comunidad de fanáticos sobre determinado personaje o relato mediático. La difusión de Internet ha descentralizado las redes de comunicación (Castells, 110), y los *fanfilms* han encontrado en redes sociales y plataformas de contenido audiovisual del ámbito virtual un espacio fructífero para su circulación y consumo. En esta línea,

---

la popularización de aparatos de filmación digital y distintos softwares de edición audiovisual extendieron el uso y alcance de dichas herramientas a la comunidad virtual de aficionados.

Es el caso de los *fanfilms* de *Uncharted* disponibles en YouTube, principal plataforma de consumo digital de videos, que poseen un gran número de visualizaciones e interacciones respecto a su contenido. A modo de ejemplo, en la plataforma encontramos el video titulado *UNCHARTED - Live Action Fan Film (2018) Nathan Fillion*, publicado por el canal Allan Ungar en julio de 2018 y que cuenta con más de 11 millones de visualizaciones y más de 42 mil comentarios, o el video *Uncharted vs Tomb Raider vs Indiana Jones*, publicado por el canal Devinsupertramp en octubre de 2014, el cual posee más de un millón y medio de visualizaciones y más de 4 mil comentarios. Ambos videos son ejemplo de cultura participativa, en el entendido que cada usuario digital tiene la posibilidad de construir su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático global (Jenkins 15). Ambas producciones toman elementos del relato original de *Uncharted*, realizando una resignificación de los mismos, e incluso remezclándolos con otros productos mediáticos de gran impacto cultural (como es el caso de las franquicias *Tomb Raider* e *Indiana Jones*), pero manteniendo una conexión original con los personajes de la saga, sus contextos de acción y el género temático de acción y aventuras en la franquicia.

El *fanfilm* evidencia que algunos consumidores se convierten en prosumidores (productores + consumidores) apropiándose de sus personajes favoritos y expandiendo aún más sus mundos narrativos (Scolari, Narrativas, 27). En el ámbito de la cultura participativa, los *fanfilms* de *Uncharted* muestran que el usuario produce sus propios textos mediáticos para integrarse a un relato mayor, permitiendo su expansión y profundización respecto a algún personaje o subtrama relevante del videojuego original. A su vez, la publicación de estas producciones audiovisuales en plataformas de gran consumo como YouTube habilitan espacios de interacción con otros usuarios, que participan con comentarios y reacciones hacia los videos, desarrollando aún más el ámbito de participación a nivel virtual, y con ello, nuevas instancias de consumo e interpretación del relato que propone *Uncharted*.

Finalmente, el universo transmedia de *Uncharted* predispone la inteligencia colectiva, ya que muestra la capacidad de las comunidades virtuales para estimular el conocimiento sobre los contenidos mediáticos que consumen desde la colaboración a gran escala (Jenkins, 280). En el contexto digital, las comunidades de usuarios pueden reunirse en torno a determinados contenidos, a los cuales adscriben desde su afición o fanatismo, para establecer un espacio de intercambio de conocimiento sobre dichos contenidos. Los fanáticos son importantes comercializadores de las narrativas de culto, no solo porque disfrutan y compran materiales relacionados con el texto principal, sino también porque difunden estos textos con otros fans (Brookey, 36). Estos espacios desarrollados por los propios usuarios, que reúnen, analizan y clasifican información, abren la franquicia a la comunidad virtual en general, logrando un mayor conocimiento del fenómeno mediático abordado.

Un claro ejemplo de inteligencia colectiva es el sitio [fandom.com](http://fandom.com). Similar al funcionamiento

---

de Wikipedia, se trata de un portal en el que los usuarios pueden crear libremente páginas y artículos, subir contenido audiovisual o interactuar mediante foros, acerca de múltiples contenidos mediáticos. En el caso de *Uncharted*, observamos que posee dos grandes comunidades en el sitio, denominadas *Wiki Uncharted*: una en inglés con más de 800 artículos y más de 2700 audiovisuales, y otra en español, con más de 1100 artículos y audiovisuales disponibles. Ambas comunidades permiten que cualquier usuario interesado en la saga agregue información importante, para compartirla con otros usuarios, favoreciendo el desarrollo del conocimiento colectivo sobre la mayor cantidad de elementos de la franquicia. La información que encontramos en estas comunidades ni siquiera se puede hallar en la página oficial del videojuego, por lo que resulta una instancia enriquecedora para desarrollar un conocimiento autogestionado de la franquicia.

De esta manera, encontramos en ambas comunidades información organizada sobre todos los videojuegos de la saga, perfiles biográficos de cada personaje, descripción detallada de objetos, vehículos, armas y lugares de cada videojuego, información sobre libros y películas asociadas, junto a un foro de discusión para los usuarios. Por ello, es importante ver cómo las franquicias son aceptadas y reinterpretadas por los *fandoms* (Harvey, 37), para tratar de observar el alcance de las narrativas transmedia en términos de interacción sociocultural. En este sentido, las comunidades de *Uncharted* en Fandom implican una lectura del producto como instancia cultural y su correspondiente apropiación como elemento de identificación y pertenencia de una comunidad, haciendo que cada usuario lea e interprete la franquicia desde una posición aceptada por la propia comunidad en general. La inteligencia colectiva permite, por lo tanto, una mayor comprensión de todos los detalles que la propuesta transmedia de *Uncharted* ofrece a nivel global en su relato.

A modo de conclusión, *Uncharted* cumple con los preceptos centrales de la narración transmedia. Primero, se posiciona como un resultado de la convergencia mediática de medios masivos y digitales, cuyo contenido transita distintos lenguajes y plataformas desde una experiencia claramente hipermediatizada. En segundo lugar, la franquicia habilita la cultura participativa en donde los fanáticos pueden intervenir de dos maneras en el relato: integrándose por iniciativa de la propia compañía responsable del videojuego, o bien resignificando, expandiendo y profundizando el relato de la saga generando sus propios textos mediáticos, como es el caso de los *fanfilms*. Finalmente, se plantea el ámbito de la inteligencia colectiva, en donde la franquicia es tomada como fuente de información para que los usuarios puedan autogestionar espacios en la comunidad virtual, como los *fandoms*, que ayuden a conocer de forma completa la experiencia transmedia de *Uncharted*.

Sin escapar a lógicas de carácter industrial, el universo transmedia de *Uncharted* es un enriquecedor espacio de resignificación de un producto mediático en la era digital contemporánea. Habilitando la participación de tradicionales y nuevos medios y ampliando su relato desde la integración de los fanáticos, estamos en presencia de un complejo relato en estilos y lenguajes, que nos continúa sumergiendo en las posibilidades creativas

---

que propone el ecosistema digital desde una perspectiva cultural, social y mediática.

### **Bibliografía**

- Archenti, Néida, *et al.* *Metodología de las ciencias sociales*. Emecé Editores, 2010.
- Bolter, Jay y Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, 2000.
- Brookey, Robert Alan. *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Indiana University Press, 2010.
- Carlón, Mario. “A modo de glosario”. *DeSignis*, vol. 37, 2022, pp. 255-262, doi: [10.35659/designis.i37p255-262](https://doi.org/10.35659/designis.i37p255-262).
- Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Alianza Editorial, 2009.
- Flyvbjerg, Bent. “Five misunderstandings about case-study research”. *Qualitative Inquiry* vol. 12, nº2, 2006, pp. 219-245, doi: 10.1177/1077800405284363.
- Harvey, Colin B. *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave Macmillan, 2015.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Paidós Ibérica, 2008.
- Jenkins, Henry *et al.* *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa, 2015.
- Ligero, Jesús. “El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: El mundo ficcional de Zone of the Enders”. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2019, vol. 8, nº1, pp. 140-167.
- Márquez, Israel. *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Anagrama, 2015.
- Parijat, Shubhankar. “The Last of Us HBO Series is “Just the Beginning” of PlayStation’s Expansion Into New Media”. *GamingBolt*, 12 ene. 2021, <https://gamingbolt.com/the-last-of-us-hbo-series-is-just-the-beginning-of-playstations-expansion-into-new-media#nnn>.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Planeta, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa, 2015.
- Stake, Robert. *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata, 1999.