

Lo *queer* en lo transmedia: Análisis del videojuego y la serie *The Last of Us*

Queer and Transmedia: Analysis of *The Last of Us* Videogame and TV Series

Queer na Transmídia: Análise do videogame e da série *The Last of Us*

María-José Higuera-Ruiz^{1*} 

José-Patricio Pérez-Rufi^{2**} 

¹ Universidad de Salamanca, España

² Universidad de Málaga, España

* Profesora Permanente Laboral en el Dpto. de Sociología y Comunicación de la Universidad de Salamanca. España. Email: mhiguera@usal.es

** Profesor Titular de Universidad del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga. España. Email: patricioperez@uma.es

Recibido: 14/06/2024; **Revisado:** 19/09/2024; **Aceptado:** 20/09/2024;
Publicado: 02/12/2024.

Para citar este artículo: Higuera-Ruiz, María-José & Pérez-Rufi, José-Patricio. (2024). Lo *queer* en lo transmedia: Análisis del videojuego y la serie *The Last of Us*. ICONO 14. *Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 22(2): e2187. <https://doi.org/10.7195/ri14.v22i2.2187>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Resumen

La narrativa transmedia expande los contenidos audiovisuales a través de diferentes medios, como el videojuego y la serie de ficción. El estudio comparativo de ambos formatos es el foco de atención académica en esta investigación, concretamente, desde la representación social del colectivo LGBTQ+. Sobre el caso del videojuego *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y la serie del mismo título producida por Sony Pictures Television y Play Station Production para HBO (2023-), el objetivo principal de este trabajo es determinar la presencia y representación *queer* en el universo de la ficción, seleccionada por su popularidad y aceptación, y siendo considerada como un caso paradigmático en este sentido. Desde un alcance cualitativo y un enfoque teórico que abarca tanto la narrativa transmedia como la Teoría *Queer*, se aplica el análisis textual para comparar la representación de dos parejas de personajes homosexuales en ambos formatos: Bill y Frank, y Ellie y Riley. Los resultados aplauden la inclusión *queer* en el universo ficcional, especialmente en la serie, anotando ciertas carencias y estereotipos en el videojuego original en lo relativo a la trama masculina. A pesar de ello, la inclusión es positiva y la aceptación patente, lo que repercute favorablemente en la identificación de la comunidad LGBTQ+ en el audiovisual y el reconocimiento de la sociedad en general, atendiendo al papel de los medios como instrumentos de socialización. Los hallazgos del estudio concluyen las oportunidades del transmedia para actualizar y reconstruir las representaciones sociales, concretamente lo *queer*, en diferentes medios a lo largo del tiempo.

Palabras clave

Videojuegos; series de televisión; *Queer*; transmedia; *The Last of Us*; *streaming*

Abstract

Transmedial narrative allows to expand audiovisual contents across different media, such as videogames and TV Series. The comparative analysis of both formats is the focus of academic attention in this research, especially from the social representation of LGBT collective perspective. Regarding the case of the videogame

The Last of Us (Naughty Dog, 2013) and the same title TV Series produced by Sony Pictures Television y Play Station Production for HBO (2023-), the main objective of this research is to determine the presence and representation of queerness in this universe. This fiction has been selected due to its popularity and acceptance, so that this fiction is considered as a paradigmatic case in this sense. Since a qualitative and theoretical approach which involves both transmedial narrative and Queer Theory, a textual analysis is applied in order to compare the representation of two homosexual partners in both format: Bill and Frank, and Ellie and Rydley. Findings show a queer presence inside the fiction universe, especially in the TV Serie. There are some constrains and stereotypes in the original videogame regarding the male plot too. In spite of this, there is a positive inclusion and the acceptance is a fact, which have a beneficial effect over the identification of LGBT community in media, and the recognition of the general society. Therefore, it strengthens the role of media as socialization tools. The findings of the study conclude the opportunities of transmedia to update and reconstruct social representations, specifically queerness, in different media over time.

Keywords

Videogames; TV series; Queer; transmedia; *The Last of Us*; streaming

Resumo

A narrativa transmídia expande o conteúdo audiovisual por meio de diferentes mídias, como videogames e séries de ficção. O estudo comparativo de ambos os formatos é foco de atenção acadêmica nesta pesquisa, especificamente, a partir da representação social do grupo LGTBQI+. No caso do videogame *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e da série homônima produzida pela Sony Pictures Television y Play Station Production para HBO (2023-), o objetivo principal deste trabalho é determinar a presença e a representação queer no universo de ficção, selecionada pela sua popularidade e aceitação, sendo considerada um caso paradigmático neste sentido. A partir de um escopo qualitativo e de uma abordagem teórica que abranje tanto a narrativa transmídia quanto a Teoria Queer, a análise textual é aplicada para comparar a representação de dois casais de personagens homossexuais em

ambos os formatos: Bill e Frank, e Ellie e Riley. Os resultados aplaudem a inclusión queer no universo ficcional, especialmente na série, constatando certas deficiências e estereótipos no videogame original em relação à trama masculina. Apesar disso, a inclusão é positiva e a aceitação é evidente, o que tem um impacto favorável na identificação da comunidade LGBTQBIQ+ no setor audiovisual e no reconhecimento da sociedade em geral, tendo em conta o papel dos meios de comunicação social como instrumentos de socialização. Os resultados do estudo concluem as oportunidades da transmídia para atualizar e reconstruir representações sociais, especificamente sobre queerness, em diferentes mídias ao longo do tempo.

Palavras chave

Videogame; série de televisão; Queer; transmídia; *The Last of Us*; streaming

1. Introducción

En el panorama audiovisual actual las posibilidades transmediales y de hibridación mediática dan paso a nuevas formas de diálogo entre medios: una experiencia visual y narrativa que supera el consumo de un producto único y ofrece al público una relación amplia y duradera con la franquicia del contenido.

Los puntos de encuentro y diálogo entre el videojuego y la ficción audiovisual no entrañan una novedad en la oferta cultural y de ocio contemporánea. Sin embargo, en la última década la relación entre ambos formatos, especialmente en lo que a la ficción serial se refiere, se acentúa como consecuencia de la popularidad y prestigio adquirido por las series de televisión, y del alcance interdisciplinar de la teoría de los videojuegos en un entorno de convergencia digital, que aproxima esta forma a otras áreas como el transmedia, redefiniendo los paradigmas que tradicionalmente han configurado dicha disciplina (Cuadrado, 2016, pp. 19-20).

En la relación entre ficción audiovisual seriada y videojuego debe mencionarse el concepto de “franquicias de doble núcleo industrial” (*dual industrial core franchises*) de Joyce (2023, pp. 13-17), que remite a la expansión transmedia de los mundos de fantasía de un videojuego y su adaptación televisiva, donde se comparten elementos narrativos e identitarios de la marca, pero se mantiene la suficiente distancia entre ambos, al punto de que el videojuego no conforma un canon que

se deba respetar en su expansión hacia la ficción seriada. Esta idea de dualidad en la expansión transmedial de los universos del videojuego es aplicable a series como *The Witcher* (Netflix, 2020-), *Resident Evil* (Netflix, 2022), *The Last of Us* (HBO, 2023-) o *Fallout* (Prime Video, 2024).

Siguiendo estas premisas, el universo narrativo de *The Last of Us* es seleccionado como objeto de estudio de la investigación por cuanto es definido como un fenómeno transmedial de éxito (Paredes-Otero, 2023), especialmente tras la adaptación del videojuego (Naughty Dog, 2013) a la serie de ficción (HBO, 2023-), y reconocido por la presencia y representación *queer* en la trama narrativa de ambos formatos. La expansión, además, abarca otros medios y soportes como el cómic, la lectura en vivo del guion, el contenido descargable, la secuela y remasterización e, incluso, la creación de películas por parte de los fanáticos (Burgess, 2023; Paredes-Otero, 2022b). Por lo tanto, siguiendo a Sánchez-Mesa y Baetens (2017), hallamos principalmente la adaptación de una obra de un medio a otro en el sentido más tradicional, pero también existe una transmedialización del universo que permite crear historias simultáneas en diferentes medios.

La elección de *The Last of Us* para su examen responde asimismo a la acogida que tanto el videojuego como la producción para televisión han tenido desde el punto de vista de las ventas y los premios del audiovisual¹. Esta historia también ha sido reconocida por la inclusión de personajes femeninos empoderados, homosexuales y racializados (Mago, 2023; Murray, 2019; Sipocz, 2018), recibiendo la atención de la GLAAD (*Gay and Lesbian Alliance Against Defamation*) por su contribución a la diversidad a través del personaje de Bill, entre otros (GLAAD's Entertainment Media Team, 2013).

Denson y Jahn-Sudmann (2013) y Cuadrado (2016) acuden a los *Game Studies* y a los *Media Studies* con el fin de estudiar ambos formatos desde un enfoque genérico para comparar la narratología y la ludología de los videojuegos y las series de ficción. Con relación al caso que aquí nos ocupa, estudios previos han dirigido su foco hacia el videojuego *The Last of Us* desde el metamodernismo y el cibertexto (Radchenko, 2020), la estética y la jugabilidad (Suárez Mouriño, 2020), la ecología (Farca & Ladevèze, 2016) o la moralidad (Green, 2016), pero también desde la expansión de su universo transmedial (Kitrar, 2024).

Respecto a la representación social, el trabajo de Paredes-Otero (2022a) examina la ruptura de estereotipos femeninos y la manifestación de problemas sociales, como

la homofobia o el extremismo ideológico, y concluye que el juego brinda una imagen de la mujer alejada de estereotipos sexistas, coincidiendo con los resultados obtenidos por Atrio (2019). Por su parte, el interés investigador hacia la serie de ficción permite destacar el texto de Jonsson (2023) sobre la estética cinematográfica del proyecto, o el de Canavan (2023) respecto a los dos personajes principales, Joel y Ellie, y su evolución narrativa a lo largo del viaje que desarrolla la trama.

Sin embargo, se advierte una escasez en los trabajos sobre ambos formatos en un contexto transmedial, y en relación con la representación *queer* presente tanto en el videojuego *The Last of Us* como en su adaptación al medio televisivo. La presente investigación, inspirada por las publicaciones precedentes, busca contribuir a este vacío desde la Teoría *Queer* con el examen de dos parejas de personajes homosexuales en la narrativa de esta historia, incidiendo en la comparativa de dicha representación en cada uno de los medios estudiados.

2. Marco teórico: Del videojuego a la serie de ficción

En el escenario audiovisual contemporáneo la producción de proyectos con aspiración transmedial ha experimentado un notable incremento, acompañado de la correspondiente atención académica (Sánchez-Mesa & Alberich-Pascual, 2019). Para el análisis de la expansión transmedial de un producto cultural, Rosendo Sánchez (2016b) incide en la necesidad de delimitar los elementos del universo y los movimientos que ocurren en el trasvase de un medio a otro. La autora (referenciando a Wolf, 2012) matiza:

es importante el medio de partida de ese mundo, pero también lo son los medios a través de los que crece, de forma que para el estudio de sus procesos considera tanto las propiedades, capacidades y peculiaridades de cada medio como las convenciones y expectativas que dichos medios generan en sus seguidores (Rosendo-Sánchez, 2016b, p. 59).

Sobre esta demanda se presenta el universo de *The Last of Us*, tanto en el videojuego como en la serie de ficción, incidiendo en la relación entre ambos y las particularidades de cada formato en relación con los personajes y la representación *queer* de los mismos.

La historia de *The Last of Us* se contextualiza en un futuro distópico cercano: el año 2033 en Estados Unidos. En un mundo postapocalíptico el hongo Cordyceps ha provocado una pandemia mundial al convertir a los infectados en monstruos caníbales. Este país devastado cuenta con un nuevo orden social establecido por el control militar de FEDRA (*Federal Disaster Response Agency*) que se impone en la zona de cuarentena, al que se enfrenta el movimiento de resistencia de los Luciérnagas (Paredes-Otero, 2023). Los personajes protagonistas, Joel, un hombre que perdió a su hija cuando el virus comenzó a propagarse, y Ellie, una niña que parece ser inmune a la infección, deberán viajar desde Boston al hospital de Massachussets para crear la vacuna con el antídoto.

The Last of Us (2013) es un videojuego en tercera persona desarrollado por la empresa Naughty Dog, comprada por Sony, en exclusiva para Play Station 3 y, en su versión remasterizada (2014), para Play Station 4. La dirección corresponde a Bruce Straley y Neil Druckmann, contando con el diseñador Jacob Minkoff y el compositor musical Gustavo Santaolalla. La crítica del videojuego y el éxito de ventas justifican su popularidad, siendo calificado como “visually arresting, mechanically solid, maturely written”² (Sartori, 2013).

La adaptación de esta historia es producida por Sony Pictures Television y Play Station Production, y emitida por la cadena de cable HBO y su plataforma Max. La primera temporada de la serie se estrena en enero de 2023, distribuyéndose de manera semanal hasta marzo del mismo año. El director del videojuego, Neil Druckmann, junto con Craig Mazin, desarrollan las labores de guionistas y firman la creación de la ficción, en la que también interviene el citado compositor Gustavo Santaolalla. La distribución en HBO, con valores de marca asociados al prestigio y al contenido innovador, y el casting, con actores populares como Pedro Pascal y Bella Ramsey, favorecieron el éxito del proyecto. La serie de ficción es fiel al formato original, con diálogos y narrativa audiovisual casi idénticos a los del videojuego, lo que para los creadores y la crítica ha sido un aspecto clave en la popularidad y aceptación de esta adaptación: “Keeping the ‘soul’ of the video games while employing the changes needed to take the story to a different medium was a key aspect of production for Neil Druckmann”³ (Burgess, 2023).

Una primera aproximación al binomio videojuego-series de ficción remite a la serialidad, en torno a la cual se configura esta relación. La serialidad esta basada en la repetición, el cambio y la continuidad, de cuya combinación surgen diferentes

formas de representar las interacciones entre tiempo, personaje y acción. El videojuego está serializado a través de la frecuencia y la repetición, que ocurren en tres dimensiones: (1) en la performativa la jugabilidad impera frente a los personajes y la narración, (2) en la probatoria las habilidades del personaje/jugador evolucionan con el ensayo y el error, y (3) en la estructural el personaje/jugador busca progresar y concluir la historia (Cuadrado, 2016, pp. 24-25). El videojuego *The Last of Us*, centrado en la linealidad de la trama, responde principalmente a una repetición estructural con una fuerte expectativa de cierre que el jugador busca a través del personaje de Joel (Cuadrado, 2016, p. 27). Esto ocurre, por ejemplo, cada vez que Joel se enfrenta a un nuevo grupo de infectados que debe sortear para continuar el viaje y avanzar en la trama.

Por otra parte, la serialidad digital puede estar presente en el universo narrativo del videojuego de tres formas: (1) la serialidad inter-lúdica incluye la producción de material complementario, como sagas, *remakes*... (2) la serialidad intra-lúdica hace referencia al contenido interno del videojuego (niveles, capítulos, repeticiones), y (3) la serialidad para-lúdica supone las relaciones con otros medios a través de estrategias transmediales (Denson & Jahn-Sudmann, 2013, p. 11). El videojuego de *The Last of Us* incluye las tres opciones porque (1) cuenta con la remasterización, DLC *-Downloadable Content-* y Parte II, (2) está estructurado en capítulos y su mecanismo se basa en la repetición, y (3) se expande transmedialmente con la adaptación a la ficción televisiva, entre otros medios.

La serialidad narrativa también se relaciona con la implicación emocional del jugador o espectador en la trama y los personajes de la ficción (Anyó & Colom, 2021). El grado de implicación de la audiencia con el videojuego es más intenso debido a las posibilidades de interacción que el cybertexto brinda: el jugador es quien duda, siente y viaja a través de los personajes, formando parte de una historia emocional (Radchenko, 2020). Este aspecto es especialmente destacado en *The Last of Us* a través de la relación entre Joel y Ellie, siendo el jugador o espectador capaz de empatizar con los personajes y de advertir su evolución positiva e intimidad creciente a lo largo de la trama narrativa.

Este fenómeno es denominado *incorporation*: “The players active input creates the potential for a more intense emotional experience, whether satisfying or trusting, that non-ergodic media provide”⁴ (Calleja, 2011, p. 135). Con referencia explícita a *The Last of Us*, Anyó y Colom (2021, p. 85) acuden a la complejidad de

los personajes para enfatizar la importancia de las emociones que genera la narrativa y la estética del texto videolúdico: “estos personajes, que jugamos, transmiten emociones que son resultado de una experiencia de juego indisociable de la trama”.

La implicación emocional adquiere un valor relevante en la representación de minorías sociales, como el colectivo LGTBQI+. Ello es así porque, de acuerdo con la hipótesis del contacto parasocial (Allport, 1954), la inclusión de realidades no-normativas en la ficción influye en la percepción de la audiencia, especialmente de aquellas personas que no conocen o se relacionan con la minoría en un contexto real (Marcos-Ramos et al., 2022). De manera que una representación positiva, realista y libre de estereotipos permite aumentar la confianza y disminuir los prejuicios negativos, tanto en la población perteneciente a la comunidad mostrada como en la sociedad en general.

3. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este trabajo es determinar la presencia y construcción de personajes *queer* en la narrativa de *The Last of Us*, estableciendo las principales diferencias entre el videojuego y la serie de ficción. Con dicha finalidad, desde un enfoque cualitativo, se aplica una metodología basada en el análisis textual de ambos formatos, previa visualización de los mismos.

Una aproximación a la Teoría del Cultivo nos remite a las series de ficción como reflejo de representación social de comportamientos e ideas y, asimismo, instrumentos de socialización para crear conocimiento y percepciones ciudadanas hacia la diversidad (Marcos-Ramos et al., 2020). Siguiendo la citada teoría, Paredes-Otero (2022a, p. 81) incluye el videojuego “como un medio de representación capaz de fomentar el pensamiento crítico y el cambio social”, tanto si se trata de juegos triple A (clasificación informal que se refiere a videojuegos producidos y distribuidos con alto presupuesto), a los que tradicionalmente se les asigna motivaciones principalmente económicas, como producciones más modestas y de nicho.

Las narrativas transmedia (Sánchez-Mesa, 2019) son foco de interés para los estudios de los medios, los *Game Studies*, la narratología y los estudios culturales que, en diferente grado, abordan el objeto de estudio desde la perspectiva del

medio y/o la narrativa: “a través de los medios entre los cuales se expande o los elementos narrativos que las componen” (Rosendo Sánchez, 2016b, p. 61). Ambos enfoques son adoptados en este trabajo cuando nos dirigimos a los personajes, elemento en el que se centran las narrativas de tipo serial (Rosendo Sánchez, 2016a), con el fin de comparar la construcción de lo *queer* en los dos medios primordiales del universo de *The Last of Us*: videojuego y serie de ficción.

Sobre estas premisas, en primer lugar, se presentan los proyectos desde su contexto de producción, y el nexo de unión entre los videojuegos y las series de ficción a través de las implicaciones y características de la serialidad digital. A continuación, atendiendo a la representación *queer* presente en ambos medios, se propone un estudio específico de los personajes de Bill y Frank en el capítulo 4 (*Bill's Town*) del videojuego y el episodio 3 (*Long Long Time*) de la serie de ficción; y de Ellie y Riley en el DLC *Left Behind* y el episodio 7 del mismo nombre.

Se aplica para ello el análisis de personajes propuesto por Casetti y Di Chio (2007 [1999]) con el fin de identificar la construcción y funcionamiento del discurso televisivo a partir de tres niveles: personaje como persona (punto de vista fenomenológico), como rol (punto de vista formal), y como actante (punto de vista abstracto). En el primer nivel, el más oportuno para el análisis en el contexto que nos ocupa, se examina la apariencia del personaje (fisionomía, vestuario, gesto), la expresión verbal, el carácter, la vida interior o pasada, la vida profesional, personal y privada, la meta y motivación. En el segundo nivel se atiende a la clase de actitudes y tipo de acciones expresadas por el personaje de acuerdo con su función en la trama. Y el estudio del personaje como actante se refiere a su actuación en la narrativa y en relación con otros personajes (Casetti & Di Chio, 2007 [1999]; Valverde-Maestre & Pérez-Rufí, 2021).

Si bien este enfoque metodológico halla su origen en la teoría de la literatura y la narratología, en relación con el presente trabajo señalamos que en los últimos años se ha aplicado a la Teoría Filmica Feminista y a la Teoría *Queer*, por cuanto permite revisar la construcción de personajes y la ideología subyacente (Higuera-Ruiz, 2023). Por ello, diversos autores han seguido dicho modelo en sus trabajos sobre la representación del colectivo LGTBIQ+ en el audiovisual (Cobo-Durán & Otero-Escudero, 2021; Valverde-Maestre & Pérez-Rufí, 2021; Higuera-Ruiz, 2023) y, al igual que en esta investigación, hacen referencia explícita a las cuestiones de identidad de género y orientación afectivo-sexual de los personajes, y observan si

se reiteran los estereotipos negativos que tradicionalmente han sido asignados a la comunidad LGTBQ+ en los medios.

Además, se acude a otros criterios específicos sobre la representación *queer* en el audiovisual: visibilidad, identidad, cuerpo e interacción social (Capuzza & Spencer, 2017); y se examinan dos tipos de escenas: de presentación y de sexo (Seid, 2014), por cuanto contribuyen a la construcción de los personajes del colectivo en el audiovisual desde una focalización no heteronormativa.

Los resultados supondrán un aporte a los estudios televisivos desde la Teoría *Queer*, valorando asimismo la particularidad de la comparativa transmedial y las conclusiones respecto a la representación del colectivo en el videojuego y la serie de ficción de *The Last of Us*.

4. Resultados: Representación *queer* y análisis de personajes

La representación *queer* en los medios es objeto de estudio para la academia y de atención por parte de la industria y la audiencia en la sociedad contemporánea, donde una realidad diversa busca la inclusión creciente y de calidad de todos los sectores sociales en el audiovisual.

Los videojuegos, por una parte, se han configurado tradicionalmente a través de narrativas y mecanismos que remiten a una cultura heteronormativa, homofóbica y racista (Chang, 2015). Este paradigma es en parte superado en la última década con la inclusión de contenido LGTBQ+, tanto en los personajes –acciones, menciones, caracterización–, como en la trama –narrativa, lugares, contextos–, aunque el cambio de tendencia se advierte de forma paradigmática en casos concretos y aún existe homofobia y transfobia en esta industria (Shaw & Friesem, 2016). Por su parte, en las series de ficción existe un incremento positivo, tanto cuantitativo como cualitativo, en la inclusión y representación de personas *queer* (Higueras-Ruiz, 2023), especialmente en las producciones para plataformas de *streaming*, aunque los resultados son escasos en relación con los censos de población y continúan presentes los estereotipos negativos (González-de-Garay et al., 2022).

La representación *queer* en la ficción audiovisual contribuye positivamente a la identificación de los miembros del colectivo, que demandan una visibilidad válida

y no estereotipada de su identidad (Shaw, 2009), así como al conocimiento y aceptación del resto de la sociedad (Ruberg, 2018). A pesar de las limitaciones, el incremento y calidad de estas representaciones en los últimos años es patente, lo que, entre otros factores, se ve favorecido por la inclusión de profesionales *queer* en los sectores técnicos y creativos de la producción audiovisual (Poole, 2017).

En el universo transmedial de *The Last of Us* existe una representación de la diversidad racial y étnica, y de orientación sexual e identidad de género, a través de las tramas y los personajes que se desarrollan en esta historia, tanto en el videojuego como en la serie de ficción.

4.1 Bill y Frank en *Bill's Town* y *Long Long Time*

Bill y Frank, dos hombres cisgénero homosexuales, intervendrán en la narrativa de la historia desde un rol secundario. En la serie de ficción su trama se desarrolla de manera exclusiva en el episodio 3 (*Long Long Time*), a modo de *flashback*, y en el capítulo 4 del videojuego (*Bill's Town*) los personajes aparecen brevemente.

Como persona, en ambos medios Bill se presenta como un hombre de mediana edad de complexión robusta y fuerte, su pelo es marrón en una melena corta y sus ojos claros, tiene barba canosa y el semblante serio. Él es inteligente y estratega, muy temperamental y serio en una primera apreciación. Viste siguiendo el estereotipo de "leñador" con camisa de cuadros y vaqueros, y siempre lleva armas consigo. Bill vive en un pequeño pueblo que fue evacuado durante el brote, el cual ha protegido con trampas y creando un espacio con todo el avituallamiento necesario para sobrevivir. Así será la caracterización del personaje de Bill tanto en el videojuego como en la serie, no obstante, en esta última el mayor desarrollo narrativo de su historia permite al espectador advertir una faceta más sensible y empática del personaje, que queda prácticamente desapercibida en su intervención en el juego.

Frank, como persona, parece más joven, es alto y delgado, con pelo frondoso, ojos claros y barba. La vestimenta es muy similar a la de Bill, lo que queda justificado por el contexto. Frank es, desde un primer momento, un tipo agradable, sociable y divertido. Frente a la obsesión de Bill por la protección frente a los intrusos, Frank busca llevar una vida lo más parecida a la normalidad previa a la pandemia: hacer amigos, vestir de forma elegante, tener un pequeño huerto.

En la serie de ficción examinamos la escena de presentación de ambos personajes, cuando un plano/contraplano juega con el picado/contrapicado para mostrar a Bill desde arriba apuntando con un arma a Frank, que ha caído en una de sus trampas. Esta relación dominante/dominado cambiará en la escena de intimidad, cuando Frank descubre que Bill es homosexual (Bill está tocando una canción al piano y Frank le pregunta quién es la chica de la canción, a lo que Bill responde que no es una chica, y Frank asiente) y es él quien toma la iniciativa y lo besa para, posteriormente, mantener relaciones sexuales situándose encima suya, guiando el encuentro. De manera que, como actantes, los personajes intercambian su caracterización de objeto/sujeto y de destinador/destinatario en estas escenas.

La trama que este capítulo presenta se extiende en el tiempo, mostrando una relación romántica casi idílica, a pesar del entorno, basada en el apoyo, el cariño y la comprensión. La historia de la pareja finaliza de manera dramática, puntualizando el desenlace trágico que caracteriza muchas relaciones *queer* en el audiovisual, especialmente entre mujeres, lo que se ha denominado “Síndrome de la lesbiana muerta” (Millward et al., 2017). Al tiempo, Joel y Ellie visitan la ciudad de Bill y descubren que ambos han muerto a través de una emotiva carta que Bill ha dejado para Joel.

Sin embargo, la trama de Bill y Frank está totalmente ausente en el videojuego. En este caso, Joel y Ellie, los protagonistas, van a la ciudad de Bill buscando un coche. Este, como ya se ha indicado, se presenta caracterizado de manera muy similar a como aparece en la serie de ficción, a excepción de la ausencia de la faceta más sensible y empática, que únicamente se advierte levemente cuando se encuentra el cuerpo de Frank ahorcado.

Por lo tanto, el jugador desconoce la relación homosexual entre ambos, que no se presenta de manera explícita en ningún momento, pues Bill se refiere a Frank como su “*partner*”, que en español se traduce como “socio”. Posteriormente, Joel/el jugador descubrirá una carta de suicidio de Frank a Bill donde le expone con odio las razones que le han llevado a quitarse la vida: detesta la vida con él y prefiere la muerte a vivir en esa ciudad. En dichas palabras tampoco es explícita la relación que existe entre ellos. Finalmente, cuando Joel y Ellie se van en el coche de Bill, ella encuentra varias revistas de contenido pornográfico homosexual, lo que lleva al jugador a descubrir la orientación sexual de Bill.

La trama de Bill –y Frank– en el videojuego ocupa una duración aproximada de 5 minutos y, como se advierte, supone una visibilidad muy limitada de la representación *queer* a través de estos personajes. Por lo tanto, se observa cómo el cambio de medio implica una profunda variante en la presencia y construcción de los personajes, desde la caracterización más ruda y hostil de Bill a la prácticamente ausencia de Frank en el videojuego, así como lo explícito de su relación romántica. Para explicar estas variantes se acude a las palabras del creador Neil Druckmann: “My philosophy on this show it has always been, when should we deviate and when should we come back. If it’s kind of the same or worst, we stay where the game is. If it’s better, we deviate”⁵.

4.2 Ellie y Riley en *Left Behind*

En el videojuego Ellie, con un rol de co-protagonista, destaca por ser un personaje jugable cuya orientación homosexual no es elegible, lo que contribuye orgánicamente a la narrativa. La historia, que se presenta con el título de *Left Behind*, tanto en el juego –a modo de DLC– como en el capítulo de la serie, es un *flashback* que muestra la vida de Ellie durante su formación en la zona de cuarentena, donde conoce a su mejor amiga Riley, cuyo rol es secundario. Ambas son personajes femeninos cisgénero y homosexuales.

Como persona, Ellie es una chica de 15 años, tez clara y pelo moreno en una coleta, que viste con ropa vieja y cómoda, no sexualizada. Ella se caracteriza por su fuerte carácter aventurero y rebelde, algo nerviosa y desobediente, también es independiente y fuerte, aunque acabará estableciendo una relación casi paternal con Joel. No obstante, en la trama que aquí nos ocupa se muestra una Ellie de la que se burlan el resto de compañeras y que necesita de la protección de Riley, siendo la primera objeto y la segunda sujeto de la acción que se desarrolla, desde la perspectiva del personaje como actante. Ella es una chica negra, de pelo trenzado y largo que se ha escapado del colegio para unirse al grupo de las Luciérnagas. Riley es mayor que Ellie y actúa con cierto liderazgo en su relación, de manera que podría considerarse un referente para ella.

La trama desarrollada en *Left Behind* es idéntica en ambos medios. Las amigas salen del colegio por la noche y se van a un centro comercial abandonado

donde Riley ha preparado una serie de sorpresas para Ellie: bailan con máscaras de *Halloween*, juegan en los recreativos, se montan en el carrusel o se hacen fotos en el *fotomatón*. Todas estas escenas aparecen tanto en el videojuego como en la serie de ficción, indicando únicamente ciertas variantes en el orden o pequeños detalles que no restan visibilidad a la identidad de los personajes.

En la escena de presentación, durante la noche Riley entra por la ventana en la habitación que anteriormente compartía con Ellie, la despierta con una broma, pero esta responde pensando que está siendo atacada. Dicha escena y su realización transmite ciertos matices sobre la relación entre las dos chicas, advirtiendo cómo Riley es mayor que Ellie, lidera las travesuras y ejerce como su cuidadora. Pronto el usuario comprende la complicidad que existe entre estas dos amigas, que se ríen y hacen bromas, pero también se han echado de menos y están molestas por separarse.

Durante el desarrollo de la trama en el centro comercial esta impresión será intensificada sin, no obstante, dejar de mostrar una relación de amistad entre dos chicas. El clímax llega cuando Riley le confiesa a Ellie que esa noche se tendrán que despedir para siempre, ya que se irá con las Luciérnagas, y esta le pide que se quede. Entonces Riley asiente y Ellie la besa. Al separarse se ríen con pudor, enfatizándose la complicidad que existe entre ellas, así como la inocencia de una relación a tan temprana edad.

Nuevamente la trama termina de manera trágica cuando este momento es interrumpido por un ruido que denota la existencia de un infectado en el centro comercial. Las chicas pelean y vencen, pero descubren que han sido mordidas. Entonces se aprecia una notable diferencia en la reacción de cada una: Ellie se presenta violenta y desesperada, y Riley se muestra triste y vencida. Ello denota no solo variantes en la personalidad, sino la diferente historia previa de cada una: Riley ha perdido a sus padres, así que conoce la muerte y es capaz de aceptar la pérdida de un ser querido. Con este *flashback* al espectador se le explica el origen de la infección de Ellie y su aparente inmunidad.

Como ya se ha indicado, tanto el desarrollo narrativo como la construcción de los personajes son prácticamente idénticos en ambos medios. Sin embargo, resulta reseñable la diferente inclusión de esta trama en el universo de *The Last of Us*: en el caso del videojuego se inserta en un DLC que fue estrenado posteriormente al juego original e incluido asimismo en la remasterización, por su parte, la serie de

ficción incluye la historia a modo de *flashback* en un capítulo de la serie, con el mismo nombre que el citado contenido descargable.

Por lo tanto, en ambos análisis se advierte una mejora cuantitativa y cualitativa de la presencia *queer* en este universo, tanto en la inclusión (como ejemplifica el DLC del juego), como en la representación (ejemplificado por la pareja de Bill y Frank en la serie), favorecida por la expansión transmedial del mismo. La representación LGTBQ+ en los dos medios estudiados está sujeta a las particularidades de cada uno: el videojuego presenta lo *queer* desde la mecánica e interacciones limitadas, y la serie permite una narrativa más profunda y desarrollada emocionalmente. De manera que diferentes formatos adquieren una óptica distinta de estas representaciones, influyendo en la visibilidad y profundidad de las mismas, y su adaptación transmedial permite la evolución e impacto de las narrativas *queer*.

5. Discusión y conclusiones

Del análisis de los personajes homosexuales del universo de *The Last of Us* desde la intersección entre los *Games Studies*, la narratología, la Teoría *Queer* y el análisis transmedial, se pueden extraer una serie de conclusiones.

En primer lugar, se incide en la influencia social de los medios de entretenimiento, destacando los videojuegos y la ficción serial por su predominancia y popularidad en el tiempo de ocio. Como instrumentos de socialización, estos medios contribuyen a la creación de la imagen mental que la población tiene sobre determinados colectivos y minorías sociales, como la comunidad LGTBQ+. Por ello resulta vital revisar que su representación sea justa, realista y libre de estereotipos.

La popularidad y el reconocimiento que el universo transmedial de *The Last of Us* ha recibido gracias a la inclusión de personajes *queer* en sus tramas justifica la atención académica hacia su análisis, con el fin de examinar en profundidad la caracterización e implicaciones de dos parejas de personajes homosexuales y comparar las posibles variables entre el videojuego y la serie de ficción.

En el caso de los personajes de Bill y Frank se concluye que, a pesar del reconocimiento del videojuego obtenido por la GLAAD, la inclusión y representación de la homosexualidad en este es breve y limitada, no manifiesta y estereotipada. En ningún momento se expresa explícitamente que Bill sea homosexual, a excepción de

la presencia de revistas de pornografía homosexual en su coche, lo que resulta en un tropo negativo hacia dicha representación. Asimismo, tampoco es evidente que él y Frank sean pareja al utilizar un concepto ambiguo *-partner-* para definirse, y este último no aparece en la trama más allá de su cuerpo inerte y una carta de despedida. Sin embargo, el desarrollador del videojuego modificó notablemente esta trama durante su participación en la escritura de la ficción. En este medio Bill y Frank cuentan con una historia completa y desarrollada de manera independiente en un capítulo de la ficción. La historia de dicha pareja, aunque excede el romanticismo normativo, en ciertos puntos incongruente con el escenario postapocalíptico de la trama, concluye con el final dramático al que se ven abocados los personajes homosexuales en la ficción en múltiples ocasiones; responde a una inclusión y representación más apropiada y correspondiente con la realidad social. Entre otras decisiones derivadas de la producción ejecutiva y las diferencias del formato, el lapso temporal de 10 años entre el videojuego y la serie de ficción podría explicar la evolución positiva de la representación *queer* en este caso.

Por su parte, el desarrollo narrativo de la trama referente a Ellie y Riley es prácticamente idéntico en ambos formatos. Nuevamente resulta favorable la inclusión y representación del colectivo en el videojuego, especialmente desde una perspectiva feminista y, asimismo, atendiendo a que Riley es un personaje racializado. Por lo tanto, se aprecia la interseccionalidad de esta representación, y se reconoce positivamente la presencia de estos personajes en una industria tradicionalmente machista, homófoba y racista. Asimismo, se anota que Ellie será la protagonista del videojuego en *The Last of Us Part II*, permitiendo la evolución del personaje y su caracterización a partir de otras relaciones románticas, lo que supondrá igualmente un reto para la producción de la segunda temporada de la serie, y permitirá ampliar las conclusiones aquí alcanzadas con el análisis comparativo de la misma.

A pesar de las limitaciones y mejoras necesarias en la representación *queer* anotadas en este estudio, se advierte un incremento positivo en la presencia y caracterización de los personajes LGTBIQ+ en el audiovisual. Ante las críticas sobre lo imprescindible de las tramas de estos personajes en ambos formatos, se anota que su presentación a modo de *flashback* tendrá una repercusión en la trama principal de Joel y Ellie al permitir al jugador/espectador construir la personalidad de los protagonistas y comprender sus motivaciones y decisiones.

Se concluye la relevancia de la expansión transmedial para la comprensión completa de la representación *queer* en el universo de *The Last of Us*, así como las oportunidades de la narrativa transmedia para el incremento cuantitativo y cualitativo de la inclusión LGTBIQ+ en el audiovisual.

Contribución de autores

María-José Higuera-Ruiz: Conceptualización; Análisis formal; Adquisición de fondos; Investigación; Metodología; Administración del proyecto; Recursos; Redacción borrador original; Redacción revisión y edición; **José-Patricio Pérez-Rufí:** Conceptualización; Adquisición de fondos; Investigación; Metodología; Validación; Visualización; Redacción borrador original; Redacción revisión y edición. Todos los autores han leído y están de acuerdo con la versión publicada del manuscrito.

Conflictos de interés

Los autores declaran no tener conflicto de intereses.

Fuentes de Financiación

Este trabajo ha sido escrito en el marco del Proyecto de Investigación “Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea (FICTRANS)”, Ref. PID2021-124434NB-I00, financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/FEDER Una manera de hacer Europa, Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023. Investigadores Principales: Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Juan Ángel Jódar Marín.

Agradecimientos

Los autores agradecen a Mario Rodríguez sus valiosas indicaciones sobre el borrador de este artículo.

Notas

¹ El videojuego sumó 37 millones de copias vendidas en 2022 (Matas, 2023) y es uno de las más premiados de la historia (Dutton, 2014). La serie ha recibido 24 nominaciones y 8 premios *Emmy* (Television Academy, 2023), y el premio a Mejor Adaptación de un Videojuego en *The Game Awards 2023* (The Game Awards, 2023).

² Traducción: “visualmente deslumbrante, y mecánicamente sólido, escrito con madurez” (Sartori, 2013).

³ Traducción: “Mantener el `alma´ de los videojuegos y al mismo tiempo emplear los cambios necesarios para llevar la historia a un medio diferente fue un aspecto clave de la producción para Neil Druckmann” (Burgess, 2023).

⁴ Traducción: “La participación activa del jugador crea el potencial para una experiencia emocional más intensa, ya sea satisfactoria o de confianza, que los medios no ergonómicos brindan” (Calleja, 2011, p. 135).

⁵ Traducción: “Mi filosofía en esta serie siempre ha sido cuando desviarnos y cuando retomar la historia. Si es igual o peor, seguimos la del juego. Si es mejor, nos desviamos” (Neil Druckmann, *Making off The Last of Us*, 2023).

Referencias

Allport, Gordon W. (1954). *The nature of prejudice*. Addison-Wesley.

Anyó, Lluís & Colom, Ángel (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85–102. <https://bit.ly/3RwjGMv>

Atrio, Andrea (2019). Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog. *Revista Hélice*, 4(11), 26–44. <https://bit.ly/3yZ3qgG>

Burgess, Jacqueline (17 January, 2023). Can The Last of Us TV series finally break the bad video game adaptation curse? *The Conversation*. <https://bit.ly/3XuJL2a>

- Calleja, Gordon (2011). *In-game: from Immersion to Incorporation*. The MIT Press.
- Canavan, Gerry (2023). Joel and Ellie's excellent adventure: The Last of Us as franchise. *Science Fiction Film and Television*, 16(3), 319–333. <https://doi.org/10.3828/sftv.2023.18>
- Capuzza, Jamie & Spencer, Leland G. (2017). Regressing, Progressing, or Transgressing on the Small Screen? Transgender Characters on U.S. Scripted Television Series. *Communication Quarterly*, 65(2), 214–230. <http://dx.doi.org/10.1080/01463373.2016.1221438>
- Casetti, Francesco & Di Chio, Federico (2007 [1999]). *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Paidós.
- Chang, Edmond Y. (2015). Love is in the air: Queer (im)possibility and straightwashing in FrontierVille and World of Warcraft. *QED: A Journal in GLTBQ Worldmaking*, 2(2), 6–31. <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0006>
- Cobo-Durán, Sergio & Otero-Escudero, Sofía (2021). Narrativa de los protagonistas trans en la teleserie Veneno. *Zer, Revista de Estudios de Comunicación*, 26(51), 79–97. <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/23007>
- Cuadrado, Alfonso (2016). Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 55, 17–30. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i55.2896>
- Denson, Shane & Jahn-Sudmann, Andreas (2013). Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, (7), 1–32. <https://doi.org/10.7557/23.6145>
- Druckmann, Neil & Mazin, Craig (Productores ejecutivos) (2023-). *The Last of Us* [TV series]. Sony Pictures Television, Play Station Production, HBO.
- Dutton, Fred (2014). The Last of Us and Tearaway take the BAFTAs by storm. *PlayStation Blog*. <https://bit.ly/4epMgZG>

- Emmy Awards (2023). *The Last of Us*. Awards & Nominations. *Television Academy*. <https://www.emmys.com/shows/last-us>
- Farca, Gerald, & Ladevèze, Charlotte (2016). The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia. *1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. <https://bit.ly/4eAEpJd>
- GLAAD's Entertainment Media Team (2013). Most Intriguing New LGTB Characters of 2013. *GLAAD*. <https://glaad.org/blog/most-intriguing-new-lgbt-characters-2013>
- González-de-Garay, Beatriz; Marcos-Ramos, María & Angulo-Brunet, Ariadna (2022). LGTB+ Characters in Original Spanish Video-on-Demand Series. *Sexuality & Culture*, 27, 786-804. <https://doi.org/10.1007/s12119-022-10038-y>
- Green, Amy M. (2016). The reconstruction of morality and the evolution of naturalism in *The Last of Us*. *Games and Culture*, 11(7-8), 745–763. <https://doi.org/10.1177/1555412015579489>
- Higuera-Ruiz, María José (2023). Revisión de la representación trans en la ficción televisiva española. Análisis de la serie de televisión *Todo lo otro* (HBO Max, 2021-). *Revista Mediterránea De Comunicación*, 14(1), 133–146. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.23250>
- Jonsson, Amy M. (2023). *Long, Long Time: An Examination of Identity and Status Connected to Scenography in the Tv-Series The Last of Us (2023)* [Doctoral Thesis]. Malmo University. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:mau:diva-60741>
- Joyce, Stephen (2023). Video Games in Transmedia Storyworlds: The Witcher and the Mothership Problem. *Imagining the Impossible: International Journal for the Fantastic in Contemporary Media*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.7146/imaginingtheimpossible.129696>
- Kitrar, Alisa (2024). *From Console to Screen: A Comparative Analysis of Transmedia Storytelling in The Last of Us Game and TV Series* [Master Thesis]. Università Cattolica del Sacro Cuore. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19638.68168>

Mago, Zdenko (2023). The Last of Us (TV Series). Reviews. *Acta Ludologica*, 6(1), 124–127. <https://actaludologica.com/volume-6/>

Marcos-Ramos, María; González-de-Garay, Beatriz & Arcila-Calderón, Carlos (2020). Grupos minoritarios en la ficción televisiva española: análisis de contenido y percepciones ciudadanas para la creación de un índice de diversidad. *Cuadernos. Info*, (46), 307–341. <https://doi.org/10.7764/cdi.46.1739>

Marcos-Ramos, María; González-de-Garay, Beatriz & Pérez Álvarez, Sara (2022). Todas ellas: análisis de la mujer LTBI+ en las series españolas originales de plataformas. *Comunicación y Sociedad*, e8251. <https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8251>

Matas, Fran G. (4 de enero de 2023). La serie *The Last of Us* ha vendido 37 millones y comparte un arte del multijugador. *Vandal*. <https://bit.ly/3xjGqZf>

Millward, Liz; Dodd, Janice G. & Fubara-Manuel, Irene (2017). *Killing Off the Lesbians: A Symbolic Annihilation on Film and Television*. Mc-Farland.

Murray, Soraya (2019). Playing Whiteness in Crisis in *The Last of Us* and *Tomb Raider*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 117–146. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.102>

Naughty Dog (2013). *The Last of Us* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Paredes-Otero, Guillermo (2022a). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. Sensibilización ante problemas sociales con *The Last of Us* Parte II. *Obra Digital*, 22, 81–96. <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>

Paredes-Otero, Guillermo (2022b). Estudio de los fan films sobre videojuegos como herramienta de apropiación del canon oficial. *Contratexto*, 38, 153–177. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5869>

- Paredes-Otero, Guillermo (2023). Periodistas especializados, YouTubers y *The Last of Us*. Comparativa de la cobertura mediática en YouTube de una serie de éxito. En Sara Rebollo-Bueno, Cristina Algaba, & Luis Manuel Fernández Martínez (Eds.), *Género y educación ante la manipulación de la comunicación* (pp. 1081-1102). Dykinson.
- Poole, Ralph J. (2017). Towards a Queer Futurity: New Trans Television. *European Journal of American Studies*, 12(2), 1–24. <https://doi.org/10.4000/ejas.12093>
- Radchenko, Simon (2020). Metamodern Gaming: Literary Analysis of *The Last of Us*. *Interlitteraria*, 20(1), 246-259. <https://doi.org/10.12697/IL.2020.25.1.20>
- Rosendo, Nieves (2016a). Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century. *Artnodes*, (18), <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3046>
- Rosendo Sánchez, Nieves (2016b). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Icono 14*, (14), 49–70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Ruberg, Bonnie (2018). Straight-washing “Undertale”: Video games and the limits of LGBTQ representation. *Transformative Works and Cultures*, (28). <https://doi.org/10.3983/twc.2018.1516>
- Sánchez-Mesa, Domingo (2019). *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Gedisa.
- Sánchez-Mesa, Domingo & Alberich-Pascual, Jordi (2019). Introducción. Monográfico. Narrativas transmediales: entre la industrialización de la mitología y la creación colaborativa. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánico*, 7(2), 253–258. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.718>
- Sánchez-Mesa, Domingo & Baetens, Jan (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada,

- los Estudios Culturales y los New Media Studies. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, 6–27. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536
- Sartori, Paul (5 June, 2013). The Last of Us –review–. *The Guardian*. <https://bit.ly/3Rr0r76>
- Seid, Danielle M. (2014). Reveal. *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, 1(1-2), 176–177. <https://doi.org/10.1215/23289252-2399947>
- Shaw, Adrienne (2009). Putting the Gay in Games. *Games & Culture*, 4(3), 228–253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, Adrienne & Friesem, Elizaveta E. (2016). Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10, 3877–3889. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>
- Sipocz, Daniel (2018). Affliction or Affection: The Inclusion of a Same-Sex Relationship in *The Last of Us*. In Tood Harper, Meghan B. Adams, & Nicholas Taylor (Eds.), *Queerness in Play* (pp. 81–96). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90542-6_5
- Suárez Mouriño, Adrián (2020). La crítica al presente desde el futuro en *The Last of Us*. *Barataria*, (29), 36–52. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.566>
- The Game Awards (2023). Best Adaptation. *The Game Awards*. <https://thegameawards.com/nominees/best-adaptation>
- Valverde-Maestre, Águeda María & Pérez-Rufí, José Patricio (2021). Sex Education (Netflix): representación de adolescentes LGTBIQ+ como recurso dramático. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 26(50). <https://doi.org/10.1387/zer.22528>