

The Last of Us: Da Consola à Televisão

The Last of Us: From Console to Television

The Last of Us: De la Consola a la Televisión


Alcino Dias • Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal • danielpintodias@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0002-4062-4144>

Mário Pinto • Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal • rodrigo.pinto15@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0005-0174-9544>

Pedro Custódio • Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal • pedrocustodio18@hotmail.com

 <https://orcid.org/0009-0008-2463-6018>

Resumo *The Last of Us* é um fenómeno mundial no entretenimento, que começou por ser um videojogo e, em 2023, a HBO lançou uma série baseada no jogo. Este trabalho reflete sobre a transição de *The Last of Us* do videojogo para a série, considerando três momentos: a morte de Sarah, a história de Bill e Frank, e os irmãos Henry e Sam. Para pensar a adaptação, incluem-se ainda cinco entrevistas com pessoas que jogaram o jogo e viram a série. Através deste trabalho exploratório, foi possível refletir sobre como alguns elementos se mantêm fiéis ao videojogo, enquanto outros são adaptados. As entrevistas sugerem uma visão favorável sobre a adaptação, parecendo ser valorizada a maior diversidade e representatividade.

Palavras-chave: The Last of Us, Videojogo, Série, HBO.

Abstract *The Last of Us* is a worldwide entertainment phenomenon that began as a video game and, in 2023, HBO launched a series based on the game. This work reflects on the transition of *The Last of Us* from video game to series, considering three moments: the death of Sarah, the story of Bill and Frank, and the brothers Henry and Sam. To think about the adaptation, five interviews with people who have played the game and seen the series are also included. Through this exploratory work, it was possible to reflect on how some elements remain faithful to the video game, while others are adapted. The interviews suggest a favourable view of the adaptation, and greater diversity and representativeness seem to be valued.

Keywords: The Last of Us, Videogame, Show, HBO.

Resumen *The Last of Us* es un fenómeno mundial del entretenimiento que comenzó como un videojuego y, en 2023, HBO lanzó una serie basada en el juego. Este trabajo reflexiona sobre la transición de *The Last of Us* del videojuego a la serie, considerando tres momentos: la muerte de Sarah, la historia de Bill y Frank, y la de los hermanos Henry y Sam. Para reflexionar sobre la adaptación, también se incluyen cinco entrevistas a personas que han jugado al videojuego y han visto la serie. A través

Alcino Dias é licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, desde 2023. Jornalista e responsável pela secção desportiva do jornal *O Comércio de Baião*, é estudante do Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, no ramo de jornalismo.

Mário Pinto é licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, desde 2023. Freelancer e gestor de redes sociais na agência de comunicação Zyrgon, é estu-

dante do Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, no ramo de Relações Públicas e Publicidade.

Pedro Custódio é licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, desde 2023. Colaborador (coordenador de emissões desportivas) na Universidade FM, é estudante do Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, no ramo de Jornalismo.

SOPCOM
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE
CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

**Rev
Com**

Revista Comunicando
vol. 14, núm. Special, Esp. e025010,
2025
Associação Portuguesa de Ciências da
Comunicação,
Portugal

ISSN-E: 2182-4037

ISSN-L: 2182-4037

diretorcomunicando@sopcom.pt

Recepción: 06 Octubre 2024

Aprobación: 10 Febrero 2025

Publicación: 17 Septiembre 2025

de este trabajo exploratorio, se ha podido reflexionar sobre cómo algunos elementos se mantienen fieles al videojuego, mientras que otros son adaptados. Las entrevistas sugieren una opinión favorable a la adaptación, y parece valorarse una mayor diversidad y representatividad.

Palabras clave: The Last of Us, Videojuegos, Série, HBO.

1. Introdução^[1]

The Last of Us é um dos grandes fenómenos do mundo do entretenimento. Começou com o lançamento de um videogame de ação e aventura para a consola Playstation 3, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Interactive Entertainment, em junho de 2013. Perante o seu sucesso, foram publicadas bandas desenhadas, foi lançado um jogo de tabuleiro (*The Last of Us: Escape the Dark*), assim como uma sequência do primeiro videogame, desta vez para a consola Playstation 4, em junho de 2020, chamado *The Last of Us - Part II*.

Em janeiro de 2023, a HBO lançou uma série de televisão baseada na história narrada no videogame. O sucesso foi tal, que, em apenas duas semanas depois da sua estreia, a HBO confirmou uma segunda temporada para 2025. A série venceu vários Prémios Emmys e MTV Movies Awards, para além de um The Game Award para a Melhor Adaptação.

Não é a primeira vez que o mundo dos videogames e o do cinema traçam caminhos juntos. Há videogames associados a séries de animação como *Pokémon* ou *Inazuma Eleven* e videogames baseados em filmes como *G-Force*, mas *The Last of Us* é, sem dúvida, um fenómeno completamente diferente dos outros, pelo sucesso que tanto o videogame como a série tiveram, e por se tratar de uma narrativa criada para um videogame a ter sucesso no mundo das séries.

Considerando o videogame e a série televisiva, partimos de uma análise de três cenas de *The Last of Us* para refletir sobre as diferenças e semelhanças entre os formatos e sobre os motivos pelos quais alguns aspetos podem ser modificados na série em relação ao videogame, considerando também a perceção de quem jogou e viu a série.

2. Lazer e Narrativas

Os espaços de ócio e lazer são fundamentais para as sociedades. Dumazedier (1973) define “lazer” como

um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode dedicar-se de livre vontade, seja para descansar, para divertir-se, para desenvolver a sua informação ou a sua formação desinteressada, a sua participação social voluntária ou a sua capacidade criadora, depois de libertar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (p. 34)

Com o desenvolvimento da tecnologia e dos *media* surgiram novas formas de sociabilidade e da mesma forma que a comunicação evoluiu, também o lazer apresentou mudanças (França, 2005).

Recentemente, foi emergindo o *gaming*, que se pode definir como o simples gosto por jogar videogames. Embora estes jogos se-

jam fruto de um passado mais distante, por exemplo, com o lançamento do *Tetris* e do *Super-Mario*, o desenvolvimento constante das consolas de videogames, tornou possível às empresas explorarem o potencial destas máquinas através da criação de jogos cada vez mais complexos e capazes de captar o interesse dos jogadores. Também mais recentemente, com o aparecimento do *streaming*, é cada vez mais comum um indivíduo passar o seu tempo livre a consumir conteúdos, desde filmes e séries até um simples vídeo, que condizem com o seu gosto pessoal no conforto de sua casa. Em ambos os casos, o lazer cruza-se com as narrativas que nos chegam através de diferentes formatos.

Desde que o ser humano começou a comunicar entre si que a narrativa está presente nas nossas vidas. Sempre se associou a narrativa a algo relacionado com a literatura ou com histórias. No entanto, com o aparecimento de novos meios de difusão no século XIX, percebe-se que a narrativa está associada também à rádio, à televisão, à publicidade, ao cinema e, até mesmo, aos videogames (Silva, 2022).

Segundo Zagalo (2013), a década de 1970 foi fundamental para o surgimento dos videogames como meio de entretenimento, integrando diversas formas artísticas como cinema, música, fotografia e pintura. Pode, contudo, considerar-se que há uma diferença tecnológica significativa em relação aos outros meios, com a vantagem de que o consumidor (jogador) está completamente dentro e a interagir com a narrativa em questão (Brito, 2014).

Nas últimas décadas, os videogames afirmaram-se como uma forma complexa de narrativa, capaz de combinar elementos tradicionais da literatura e do cinema com a interatividade própria dos meios digitais. Segundo Murray (1997), a narrativa digital amplia a capacidade humana de criar mundos imaginários, permitindo que o jogador explore histórias de forma ativa e imersiva. Para a autora, os jogos representam o potencial de um novo espaço narrativo, onde o enredo não é apenas consumido, mas experienciado.

Neste contexto, Aarseth (1997) introduz o conceito de “cibertexto”, sublinhando que, nos videogames, o jogador não é apenas leitor, mas também coautor da narrativa. Assim, o enredo exige uma ação não trivial do utilizador para se concretizar. Esta característica distingue os videogames de outras formas narrativas mais lineares, como os romances ou os filmes.

Além disso, Henry Jenkins (2006) contribui com a ideia de narrativa transmediática, destacando que muitos videogames fazem parte de universos narrativos maiores, que se estendem a séries, filmes, livros e outros produtos mediáticos. Assim, a história é fragmentada e distribuída por várias plataformas, convidando o jogador a explorá-la de forma mais ampla e participativa. Desta forma, os videogames configuram-se como uma forma de narrati-

va interativa, multimodal e expansiva, que reforça o papel ativo do jogador na construção do sentido e na vivência da história.

No início da história dos videogames, o normal seria esperar que as narrativas surgissem através de outras já existentes no cinema ou nas bandas desenhadas. No entanto, a partir de finais dos anos 1980, os papéis foram-se invertendo e foi o cinema que se começou a alimentar das narrativas criadas para videogames (Sánchez, 2023).

Tornou-se comum empresas de videogames darem vida aos seus jogos de maior sucesso, levando-os “ao grande ecrã” e vice-versa. Segundo Anyó (2017), as adaptações dos videogames ao cinema podem-se dividir em três tipos:

1. adaptação do mundo/universo do videogame, como é o caso do *Super Mario Bros*;
2. adaptação das regras e estrutura do videogame, como é o caso do *Funny Games*;
3. adaptação da história e da jogabilidade, como em *Lara Croft: Tomb Raider*.

Assim, os videogames apresentam-se como um possível recurso de ideias para outros formatos, podendo ser adaptados de diferentes modos.

3. O Caso de *The Last of Us*

Este trabalho incide sobre a adaptação de *The Last of Us* do videogame para a série televisiva. Procura-se refletir sobre as diferenças e as semelhanças entre os formatos e sobre os motivos que lhe estão associados, considerando também a perceção de quem jogou e viu a série.

Para isso, partimos de três de momentos das narrativas, apresentando de forma comparativa cenas, características e história das personagens. Considerou-se a primeira temporada da série da HBO *The Last Of Us* e o videogame original de 2013, tendo-se selecionado momentos com um grande peso emocional nas narrativas:

- a morte de Sarah, o *plot twist* que dá início à narrativa;
- a história de Bill e Frank, um extra da série em relação ao videogame;
- a história dos irmãos, Henry e Sam, uma narrativa paralela.

Esta reflexão é complementada por entrevistas a cinco pessoas que tinham tido ambas as experiências: a de finalizar os desafios lançados pelos videogames da saga e a de assistir à série. Além do critério que se acabou de mencionar, nas entrevistas, procurou-se incluir pessoas que acompanham o mundo dos videogames e da televisão, pela sua proximidade e conhecimento destes universos.

Os entrevistados foram selecionados por convite dos investigadores, a partir das suas redes de contacto, acionando-se um critério de conveniência: o acesso aos entrevistados. O painel de entrevistados inclui pessoas com idades compreendidas entre os 18 e os 24 anos. Assume-se, naturalmente, que esta análise é apenas exploratória e que o painel de entrevistados não é representativo da população em estudo. Mas considera-se que pode trazer pistas para futuros estudos neste domínio. As entrevistas foram feitas online via Discord, entre 15 e 30 de dezembro de 2023.

Sem ignorar a análise dos três momentos anteriormente mencionados, o guião é considerado os seguintes tópicos: (1) motivo pelo que viu a série e jogou o jogo; (2) identificação de diferenças e semelhanças entre o videogame e a série; (3) considerando a adaptação, qual a perceção sobre a dimensão da inclusão e diversidade e o adicionar de contexto na série; e (4) perceção sobre o futuro da adaptação dos videogames aos ecrãs.

4. Análise

4.1. A Morte de Sarah

Sarah Miller é uma menina de 12 anos, filha de um dos personagens principais quer no videogame, quer na série, Joel Miller. Ela é a primeira personagem jogável e também a personagem com que a série começa.

No jogo, é loira de olhos azuis enquanto na série é de tom de pele mais escuro e de cabelo castanho afro. Nico Parker, atriz que interpreta Sarah na série *The Last of Us*, enfrentou críticas online pela sua etnia. No entanto, tanto a atriz como o ator Pedro Pascal defenderam a escolha, ressaltando que a sua inclusão no elenco é essencial para refletir a diversidade real e que essas mudanças não comprometem a integridade da história (Krol, 2023).

Independentemente dos aspetos físicos das personagens, é de realçar que a cena da morte de Sarah é espelhada na série tal como aconteceu no jogo. No dia do surto, Sarah vê o seu pai disparar contra um vizinho descontrolado e pouco depois o seu tio, Tommy, sugere que os três fujam da cidade de carro. No meio da confusão, o carro acabou por capotar e, na tentativa de fuga a pé, Sarah é morta por um soldado.

Um detalhe particularmente simbólico durante esta sequência dramática é o foco constante atribuído ao relógio de Joel Miller — objeto carregado de valor emocional. O relógio, que lhe havia sido oferecido por Sarah como presente de aniversário horas antes do colapso, torna-se um marcador visual do trauma e da perda. Tanto no jogo como na série, o relógio surge visivelmente danificado após o tiroteio que resulta na morte de Sarah, funcionando como uma metáfora do tempo que se quebrou para Joel. Craig Mazin, um dos criadores da adaptação televisiva, referiu no podcast

HBO's *The Last of Us: Inside the Episode* (Baker, 2025a) que apenas se pode atribuir ao acaso o que resulta de um processo não deliberado — evidenciando que estes elementos simbólicos são cuidadosamente planeados para transmitir emoções profundas. A série, fiel ao jogo original, reproduz não só a sequência dos acontecimentos como também o peso emocional do momento, aproveitando o plano fechado no relógio para reforçar visualmente o impacto psicológico que moldará a personagem de Joel dali em diante. Esse relógio, que permanecerá com ele ao longo da narrativa, funciona como uma âncora de memória e dor, lembrando-o constantemente do momento em que o tempo — para ele — praticamente parou.

4.2. A história de Bill e Frank

Ao contrário da cena da morte de Sarah que acaba por ser idêntica no jogo e na série, a história entre Bill e Frank é contada de uma forma singular na série, acrescentando contexto ao jogo e a ambos os personagens.

No jogo, não se sabe muito sobre a sua relação. Apenas se sabe que são dois “parceiros” que viviam isolados do mundo numa cidade cercada por armadilhas e cercas elétricas construídas por Bill para manter os infetados e os saqueadores longe e que tiveram um desentendimento que levou à separação. Bill optou por ficar na sua cidade e Frank, na tentativa de tentar chegar à “Zona de Quarentena de Boston”, foi mordido e optou por tirar a própria vida antes de se transformar.

Na série, a relação entre os dois ficou marcada, novamente, pela inclusão, pois os personagens acabam por viver um romance juntos durante décadas. Com o passar dos anos, Frank acabou por contrair uma doença incurável e pediu a Bill que o ajudasse a cometer suicídio. Bill, decidido a não conseguir viver sem Frank, escolheu morrer ao seu lado após um último dia de felicidade juntos.

A música *Long Long Time*, de Linda Ronstadt, que Bill toca no piano para Frank, tem um papel fundamental na transmissão desta relação. Já no jogo não havia sequer informação sobre se Bill e Frank eram um casal ou apenas amigos.

4.3. Os Irmãos, Henry e Sam

Um dos episódios mais marcantes, quer no jogo, quer na série, consiste na entrada dos irmãos Henry e Sam na narrativa. Henry, o mais velho, tem 25 anos, enquanto Sam, o mais novo, tem apenas 13. Ao contrário de Bill e Frank, a sua aparição na série não conta com tantas diferenças em relação ao jogo e mesmo os atores foram escalados de acordo às personagens.

Embora em contextos diferentes no jogo e na série, Sam e Henry encontram-se com Joel e Ellie por mero acaso em ambas as situações, acabam a colaborar juntos e mesmo o desfecho dos dois irmãos é idêntico no jogo e na série. A grande diferença na adaptação do jogo à série é que Sam é um menino com deficiência auditiva.

Craig Mazin explicou no episódio 5 de *The Last of Us Podcast* que queria diferenciar Sam e Henry de Joel e Ellie, pois, de certa forma, “eles assemelham-se bastante” (Baker, 2025b, 00:02:57). Para isso, teve a ideia de fazer com que Sam fosse surdo, forçando assim a dinâmica entre ele e o seu irmão a ser diferente.

Para além de trazer representatividade e inclusão para a série, esta situação proporcionou uma aproximação maior entre Ellie e Sam face ao jogo, pois a protagonista mostrou-se disposta a ajudar o amigo e a aprender a linguagem de sinais para conseguir comunicar com ele.

4.4. Análise das Entrevistas

Como referido anteriormente, foram feitas entrevistas a cinco pessoas que viram a série e jogaram o videogame, com perguntas relativas ao seu consumo da franquia de *The Last of Us* e à sua perceção sobre as diferenças e semelhanças entre o videogame e a série.

Todos os entrevistados jogaram o jogo antes de ver a série e disseram que compraram o jogo pouco tempo depois de sair pelas críticas positivas que recebia e, devido a isto, quando saiu a série, viram a temporada inteira no dia de estreia.

De diferentes formas, os entrevistados consideram a série “uma adaptação fiel e com qualidade que consegue tocar em temas e partes da história que, apesar de existirem no jogo, não têm tanto destaque”. A nível de imagem, um dos entrevistados revela que ficou surpreendido pela qualidade de imagem na série e pela semelhança dos cenários: “quando qualquer jogador está a jogar e pensa em como poderia ser aquele mundo fictício na vida real, pensa em algo muito semelhante ao que se mostra na série”.

Quando questionados sobre a inclusão da diversidade social, como o caso da história de Bill e Frank ou a surdez de Sam, mencionados anteriormente, todos os entrevistados acharam que essas mudanças de narrativa da série em relação ao videogame eram uma boa decisão, devido a que desta forma a quantidade de pessoas que se pode sentir identificada com uma personagem é maior. Para além de que, de acordo com um dos entrevistados, “chama a atenção de mais pessoas, e também, em modo geral, cria uma boa imagem da série, sendo esta identificada como inclusiva”.

Os entrevistados responderam de forma afirmativa quanto questionados sobre a série adicionava contexto e sentido à narrativa e deram todos o exemplo da história de Bill e Frank.

Por fim, pensado no futuro da adaptação dos videogames aos ecrãs, a maior parte dos entrevistados respondeu com exemplos de conteúdos cinematográficos que anseiam pela sua estreia com origem em videogames. Os “projetos cinematográficos têm cada vez mais adesão, até porque a sua qualidade tende a melhorar bastante com os anos”, respondeu um dos entrevistados.

5. Notas Finais

A franquia *The Last of Us* mostra como os videogames têm vindo a ganhar cada vez mais importância no entretenimento, apresentando-se como aquilo que Jenkins (2006) chama de narrativa transmediática, com capacidade para se expandir por diferentes formatos e chegar a mais públicos.

Olhando para o videogame e para a série, é visível como alguns elementos se mantêm fiéis, enquanto outros são adaptados para melhor se ajustarem ao público de televisão, o que se pode justificar também pelo tipo de narrativa. Isto vai de encontro às ideias

de Murray (1997) e Aarseth (1997), que referem que os videogames oferecem uma forma de narrativa mais interativa, onde o jogador não é apenas espectador, mas também faz parte da história.

As entrevistas mostraram que as pessoas valorizam esta adaptação de forma positiva, principalmente quando traz mais diversidade e representatividade, como é o caso de Bill e Frank ou de Sam.

Manter a essência do jogo, mas ao mesmo tempo explorar novas histórias, como defende Anyó (2017), pode indicar que o público é suscetível de apreciar este tipo de articulação entre géneros mediáticos. Assim, *The Last of Us* é um bom exemplo de como um videogame pode inspirar outros conteúdos e enriquecer o universo original.

O painel do presente estudo é certamente limitado, mas acreditamos que pode trazer pistas para estudos futuros. Seria interessante aprofundar este tema, explorando como se criam os videogames em todas as suas fases — desde o som e a imagem até à jogabilidade e às emoções — e perceber como tudo isto contribui para que as narrativas sejam cada vez mais cativantes, quer no ecrã do jogo, quer na televisão ou no cinema.

Referências

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Anyó, L. (2017). El jugador implicado en el cine: Adaptaciones de videojuegos a películas. *Quaderns de Cine*, 12, 35–50. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.02>
- Baker, T. (Host). (2025a, 28 de abril). *The path (Ep. 3)* [Episódio de podcast]. In *HBO's The Last of Us Podcast*. HBO Original. <https://open.spotify.com/episode/2Ox7fByN6lBijjZJK9y9FA?si=87f0d408ad9247bb>
- Baker, T. (Host). (2025b, 12 de maio). Feel her love (Ep. 5) [Episódio de podcast]. In *HBO's The Last of Us Podcast*. HBO Original. <https://open.spotify.com/episode/5hZ5tR1GDvdOd4vItt84oI?si=0fdb5dd52c994a85>
- Brito, I. D. M. (2014). *Narrativa para videojogos sérios* [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório Aberto. <https://hdl.handle.net/10216/88069>
- Dumazedier, J. (1973). *Lazer e cultura popular*. Perspectiva.
- França, V. V. (2015). O objeto da comunicação. In V. V. França (Ed.), *A comunicação como objeto* (pp. 25–40). Vozes.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Krol, C. (2023, 25 de janeiro). *The Last of Us star Nico Parker hits back at "racist" backlash over casting*. Independent. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/last-of-us-nico-parker-casting-b2263525.html>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Sánchez, Á. J. (2023). El videojuego como motor de la trama fílmica: Una intertextualidad en auge. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 30, 1–19. <https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.20385>
- Silva, R. (2022). *Narrativa & videojogos: Investigação levantamento de técnicas criativas para ideação de narrativas em videojogos* [Dissertação de mestrado, Universidade de Aveiro]. RIA. <http://hdl.handle.net/10773/39390>
- Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, tecnologia e arte*. FCA Editora.

Notas

1 Este trabalho integra o número especial “Comunicação Pop: Abordagens Teóricas e Perspetivas Metodológicas”. Esta secção é um espaço de publicação de trabalhos de alunos do Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (2023/2024). As secções especiais ampliam a resposta ao desígnio da *Revista Comunicando* enquanto espaço de aprendizagem, mantendo a obrigatoriedade de todos os trabalhos serem submetidos a revisão por pares.

* Contribuições

Alcino Dias: concetualização, análise formal, investigação, metodologia, redação do rascunho original, redação — revisão e edição

Mário Pinto: concetualização, análise formal, investigação, metodologia, redação do rascunho original, redação — revisão e edição

Pedro Custódio: concetualização, análise formal, investigação, metodologia, redação do rascunho original, redação — revisão e edição

Información adicional

redalyc-journal-id: 7747



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774783198005>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

Alcino Dias, Mário Pinto, Pedro Custódio

The Last of Us: Da Consola à Televisão

The Last of Us: From Console to Television

The Last of Us: De la Consola a la Televisión

Revista Comunicando

vol. 14, núm. Special, Esp. e025010, 2025

Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação,
Portugal

diretorcomunicando@sopcom.pt

ISSN-E: 2182-4037

ISSN-L: 2182-4037

DOI: <https://doi.org/10.58050/comunicando.v14iSpecial.411>



CC BY 4.0 LEGAL CODE

Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.