



Facultad Internacional de Comunicación e Industrias Culturales

Tema:

Narrativas transmedia en el anime: la expansión del universo de Naruto en videojuegos y películas

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciado en Comunicación

Presentada por:

Daniel Esteban Rodríguez Castro

Tutor:

Diego Sebastián Ortiz Jaramillo

Quito, noviembre 2025

Resumen

Actualmente, el universo del anime *Naruto* es un claro ejemplo de narrativa transmedia, debido a su forma de contar historias que se expande hacia múltiples formatos como el anime, el manga, las películas, los videojuegos y el contenido creado por fans. Esto se ve reflejado en sus distintas obras, ya que amplían la historia original y mantienen su relevancia, haciendo que el anime se vea beneficiado por la lógica transmedia. Esta lógica inspiraría y sería utilizada después por diversas franquicias del anime, lo que ha permitido que se genere el fenómeno del manga y el anime, y que se convierta en una parte central de la cultura pop global.

Palabras clave: Narrativas transmedia, Naruto, Anime, Fanzine

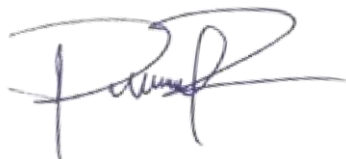
DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.

Daniel Esteban Rodríguez Castro

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Daniel Esteban Rodríguez Castro', with a large, stylized initial 'D' and 'R'.

C.I. 1724237019

DEDICATORIA

A la Facultad Internacional de Comunicación e Industrias Culturales, por brindarme no solo conocimiento, sino una visión crítica y humana del mundo, en cada proyecto, en cada clase y en cada vínculo, he encontrado la inspiración para crecer como profesional y ser humano.

A los docentes que con su paciencia me han guiado en el camino de la exigencia y la sabiduría. Agradezco por confiar en mis ideas al enseñarme que comunicar va más allá de las palabras. Llevo conmigo lecciones humanas que comparten la ética, el compromiso y la pasión por esta carrera.

A mis compañeros, con quienes compartí desvelos, risas y sueños, gracias por demostrarme que las mejores ideas a veces nacen del trabajo en equipo y otras veces del cansancio. Gracias por estar ahí con un café en la mano y con un meme en el chat para subir los ánimos, por ser la razón de inspiración y crecimiento que todo profesional necesita, este trabajo es el reflejo de cada abrazo, cada palabra y cada gesto recibido en el camino.

Mi novia que ha sido mi compañera leal en cada paso, por su comprensión y cariño constante incluso cuando he tenido que priorizar entregas antes que momentos juntos, por ser el apoyo incondicional en días de agotamiento y por recordarme que la vida no solo es de cumplir sueños si no de disfrutar y de vivir con responsabilidad cada momento, gracias por acompañarme en este trayecto y por el ejemplo más puro del amor incluso en las cosas que hago.

Gracias a mi familia por estar sin preguntar demasiado, por apoyar sin ser juzgado y por permitirme avanzar con convicción y humildad, hoy se cierra un ciclo donde voy a compartir mi más grande esfuerzo, con todo el cariño del mundo, este trabajo también es de ustedes.

El final no siempre es el final.

Índice

Tutor:.....	1
Resumen.....	2
DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS.....	3
DEDICATORIA.....	4
Índice.....	5
Introducción.....	8
Marco Teórico.....	8
Las narrativas transmedia: primeras definiciones.....	8
Características y elementos de estas narrativas.....	10
Modelos teóricos de la transmedia.....	11
Aplicación de la narrativa transmedia al Anime.....	12
Importancia de las narrativas transmedia en el anime.....	13
Expansión transmedia del universo de Naruto.....	14
Participación del fandom y cultura participativa.....	15
Estrategias de los creadores para aprovechar la participación de los fans.....	17
Metodología.....	18
¿Qué es un fanzine digital?.....	20
Resultados.....	21
Análisis de la película <i>Naruto The Last</i> (2014).....	21
Análisis de escenarios y diseño.....	26
Conexión con el videojuego <i>Naruto Storm 4</i> (2016).....	26
Continuidad en <i>Boruto: Naruto Next Generations</i> (2017).....	27
Producto propuesto.....	28
Ficha Técnica.....	29
Conclusiones y Recomendaciones.....	40
Referencias.....	42

Índice de Tablas

Tabla 1 Análisis y Comparación Universo Transmedia en Naruto.....	23
Tabla 2 Análisis lingüístico de frases célebres	25

Narrativas transmedia en el anime: la expansión del universo de Naruto en videojuegos y películas.

Daniel Esteban Rodríguez Castro

danielestebanrodriguez3012@gmail.com

Resumen

Actualmente, el universo del anime *Naruto* es un claro ejemplo de narrativa transmedia, debido a su forma de contar historias que se expande hacia múltiples formatos como el anime, el manga, las películas, los videojuegos y el contenido creado por fans. Esto se ve reflejado en sus distintas obras, ya que amplían la historia original y mantienen su relevancia, haciendo que el anime se vea beneficiado por la lógica transmedia. Esta lógica inspiraría y sería utilizada después por diversas franquicias del anime, lo que ha permitido que se genere el fenómeno del manga y el anime, y que se convierta en una parte central de la cultura pop global.

Palabras Clave: Narrativas transmedia, Naruto, Anime, Fanzine

Abstract (en inglés)

Nowadays, the universe of the anime *Naruto* is a clear example of transmedia storytelling, due to its way of expanding the narrative across multiple formats such as anime, manga, movies, video games, and fan-created content. This is reflected in its various works, as they expand on the original story and maintain its relevance, allowing the anime to benefit from the transmedia logic. This logic would later inspire and be used by various anime franchises, which has led to the rise of the manga and anime phenomenon, making it a central part of global pop culture.

Key words: Transmedia storytelling, Naruto, Anime, Fanzine

Introducción

La narrativa transmedia ha transformado el modo en que se cuentan las historias, permitiendo que un solo universo se expanda a través de diferentes medios de manera coherente. Esta estrategia no sólo aporta un nuevo significado, sino que también involucra activamente a la audiencia haciéndola parte de la historia. En el caso del anime, esta lógica es clave para mantener el interés del público. La serie de *Naruto Shippuden* es un ejemplo de ello ya que integra manga, anime, películas, videojuegos y participación de los fans en una estructura compleja pero continua.

Este estudio analiza cómo *Naruto: The Last* (2014), el videojuego *Naruto Storm 4* (2016) y *Boruto: Naruto Next Generations* Capítulo 1 (2017) abordan la misma lógica transmedia. Mediante herramientas cualitativas de análisis con enfoque narrativo y semiótico, se pueden estudiar elementos como el desarrollo del personaje, símbolos que lo acompañan, el contexto y los vínculos emocionales que conectan a la audiencia con la historia.

Como complemento de ese análisis se ha desarrollado un fanzine digital que resume los principales hallazgos del estudio mostrando como la figura de *Naruto* ha sabido adaptarse para mantenerse vigente a través de los formatos en los que se ha contado su historia.

Marco Teórico

Las narrativas transmedia: primeras definiciones

El concepto de narrativas transmedia es introducido por Henry Jenkins (2008) en su libro *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Jenkins

explica que cada plataforma aporta información nueva y significativa a un universo narrativo, en lugar de ser una repetición de la historia en otros formatos.

Jenkins define la convergencia mediática, dentro de una narrativa transmedia, como un cambio tecnológico donde la misma causa una alteración en la relación entre tecnologías ya existentes donde las industrias, los mercados y el público también se ven afectados. Asimismo, expresa: “La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan información y el entretenimiento de los consumidores de los medios” (Jenkins, 2008, p.26).

Carlos Scolari (2013) amplía esta definición en *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, señalando que las narrativas transmedia no solo expanden una historia original, sino que también le permite al público participar en la creación y reinterpretación de esta. “Los jóvenes consumidores se han vuelto cazadores y recolectores de información” (Scolari, 2013, p. 24). Para Scolari, las narrativas transmedia transforman la relación entre productores y consumidores, convirtiendo a estos últimos en "prosumidores" o creadores de contenido.

Para su definición de transmedia, ambos autores se inspiraron de Alvin Toffler, quien introdujo formalmente el término de prosumidor en su libro *La tercera ola*. En este hace énfasis en que: “Durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse "prosumidores” (Toffler, 1980, p. 282). Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2012) refuerza esta idea al explicar que la convergencia entre medios tradicionales y los nuevos medios ha transformado el papel de las audiencias que ahora tienen una mayor participación en el proceso de producción y recepción de los contenidos.

Características y elementos de estas narrativas

Las narrativas transmedia poseen una serie de características que las diferencian de otros tipos de relatos. De acuerdo con Jenkins (2008), las principales son:

- Expansión de la historia: cada plataforma aporta una pieza única y complementaria a la historia original.
- Coherencia y continuidad: la narrativa mantiene una lógica interna que permita a los espectadores relacionar eventos y personajes en diferentes plataformas.
- Interactividad: el público tiene la posibilidad de participar en la construcción de la historia, ya sea mediante comentarios, creación de contenido o reinterpretación de los eventos.
- Polifonía: las narrativas transmedia permiten la existencia de múltiples perspectivas, lo que complementa la experiencia narrativa.
- Multiplataforma: la historia se desarrolla en diversos medios (cine, televisión, redes sociales videojuegos), permitiendo que el público acceda a la historia en diversos medios.

Scolari (2013), a diferencia de Jenkins, añade que una narrativa transmedia ofrece un balance entre la expansión de la historia y la participación del público. La historia debe ser lo suficientemente compleja para permitir diversos niveles de interpretación y que sea accesible para que cualquier espectador pueda adentrarse en ella en diferentes plataformas.

Modelos teóricos de la transmedia

De acuerdo con Ramos (2022), en su obra *Narrativas Transmedia y Storytelling*, el fenómeno transmedia presenta un paradigma comunicativo que trasciende los límites tradicionales de los medios individuales. Esta perspectiva establece que "en el transmedia, cada plataforma crea su propia contribución a la narrativa" (Ramos, 2022, p.8), lo que implica la construcción coherente de un universo narrativo.

El autor desarrolla un marco conceptual donde la narración transmedia se caracteriza por la intervención de los medios digitales, radio, redes sociales, televisión, libros e historietas. Esta multiplicidad mediática no constituye una adaptación de contenidos, sino una expansión estratégica de su universo narrativo.

Frente a esto, investigadores como Fast & Örnebring (2015) y Straumann (2015) señalan que una buena narrativa transmedia, para su implementación, debe contener los siguientes elementos:

- Un universo llamativo: la narrativa de una historia se basa en un universo llamativo que se pueda explorar y expandir en las plataformas.
- Exploración de plataformas: identificar las plataformas que más se adapten al producto original, sea una serie, una película o un videojuego.
- Audiencia: mantiene la atención del público mediante juegos, foros en redes sociales, encuestas o acciones que requieran participación de los consumidores.
- Conexión: debe existir complementariedad entre plataformas para que la historia tenga coherencia y fluya en diferentes medios.

Un ejemplo de esto es *Naruto*, una franquicia que opera con el modelo de un universo llamativo. Las películas, los videojuegos y el contenido generado por los fans pueden aportar elementos narrativos completamente nuevos que enriquecen la expansión del universo original (Tung, Lee y Hudson, 2017). Es ahí donde el análisis transmedia de este producto puede ofrecer nuevas miradas a la creación de este tipo de contenidos.

Aplicación de la narrativa transmedia al Anime

La historia del anime se remonta al siglo XX, con el surgimiento de la industria del entretenimiento y la animación japonesa. El anime, hoy en día, es influenciado en gran medida por la animación occidental, especialmente por obras inspiradas en Walt Disney. Sin embargo, el anime se desarrolló con estilos propios de caracterización y animación a diferencia de sus contrapartes extranjeras.

En las décadas de 1980 y 1990, series como *Dragon Ball* y *Astro boy* se consolidaron como el modelo transmedia del manga al anime, contando con adaptaciones a películas, videojuegos y merchandising. Así, pues, se estableció una fuerte presencia en los mercados internacionales ya que la estructura narrativa de la animación permite que estas historias se difundan en múltiples plataformas y se adapten a la dinámica de un consumo global.

Estos productos forman parte del manganime, el cual ha generado algunas de las franquicias más influyentes y duraderas de la cultura pop a nivel mundial. Estas franquicias, que empezaron como cómics o series de anime, evolucionaron hasta convertirse en universos narrativos que abarcan películas, videojuegos, productos y secuelas. A continuación, se presentan tres series icónicas que ejemplifican la expansión del transmedia y su evolución a lo largo del tiempo:

Dragon Ball (1984–presente): del manga al anime, películas, videojuegos, merchandising y secuelas que expandieron su universo original. Esta franquicia empezó con su primer manga en 1984 y su primera adaptación al anime en 1986, seguido por *Dragon Ball Z* (1989), *GT* (1996), y posteriormente *Dragon Ball Super* (2015) con múltiples películas y videojuegos que han mantenido la saga viva durante años.

Naruto: del manga al anime, películas, videojuegos, merchandising y una secuela ambientada en futuras generaciones que le han dado continuidad a la historia original de lo que fue *Naruto Shippuden*, con mangas originales publicados entre 1999 y 2014, y su adaptación a la animación en 2002, seguida por *Boruto* (2017) que termina consolidando un universo multigeneracional.

Neon Genesis Evangelion: anime original que contó con mangas de finales alternativos y videojuegos que exploraron líneas narrativas diferentes. La serie debutó en 1995, revolucionando el género mecha con su enfoque psicológico y filosófico. Posteriormente, se publicaron mangas derivados en películas como *The End of Evangelion* (1997) y la serie de *Rebuild* (2007–2021), que ofrecieron reinterpretaciones y nuevas conclusiones para la historia.

Importancia de las narrativas transmedia en el anime

Las narrativas transmedia han permitido que el anime tenga un impacto significativo en otros medios del entretenimiento, yendo de la animación tradicional a festivales de cine internacionales. Un ejemplo es Estudio Ghibli, fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que ha desarrollado obras populares como: *El niño y la garza*, *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*. Estas obras han sido acreedoras de premios como La Palma de Oro honorífica del 77º Festival de Cannes que se llevó a cabo el 20 de mayo del 2024 (Festival De Cannes, 2024).

Para Manuel Hernández Pérez, autor de *Manga, anime y videojuegos Narrativa cross-media japonesa* (2017), una de las razones para el éxito de estos productos se debe al vínculo entre la industria del manganime con el arte de la cultura japonesa. A su criterio, de esta se extraen temas culturales protagonizados por ninjas, samurais y arquetipos de este. “Estas historias retratan otros aspectos relevantes de la identidad japonesa que podríamos considerar de carácter antropológico o incluso psicológico” (Hernández, 2017, p.46).

En efecto, el mundo del anime resulta fascinante para aquellos fanáticos e investigadores que les gusta observar la caracterización y la conjugación de elementos orientales con temáticas, personajes y ambientaciones que poco o nada tienen relación con la cultura japonesa tradicional que se ve más influenciada por el arte occidental. Con ello se refuerza la teoría de Hernández, quien enfatiza que: “El anime es definido por su apertura a otras influencias estéticas y la búsqueda de mercados internacionales” (Hernández, 2017, p.47).

Expansión transmedia del universo de Naruto

La historia de *Naruto* comienza en 1999, con la publicación del manga en la revista Weekly Shōnen Jump de la editorial Shueisha. Debido a su éxito, en 2002 se lanzó la adaptación al anime, la cual contribuyó a popularizar la serie a nivel global, lo que hizo que la narrativa central de *Naruto* sirviera como el eje de desarrollo de diversas extensiones transmediales.

Desde 2004, *Naruto* ha generado varias películas que, aunque no afectan directamente la línea argumental principal, enriquecen el universo de la serie. Según Marie-Laure Ryan (2019), “este habitar en las ficciones recuerda un tema popular en la literatura y el cine recientes: entrar en una historia y convertirse en uno de sus personajes” (p. 73).

Películas como *Naruto Shippuden: The Last* (2014) exploran aspectos que no se desarrollaron completamente en el manga, sin embargo, ofrecen una experiencia expandida para los fanáticos de la saga. Esto va en sintonía con la postura de Vassallo de Lopes (2012), quien destaca que dentro del mundo transmedia, el público está más comprometido con el contenido que con los formatos o plataformas.

En el caso de *Naruto*, la industria ha sabido capitalizar esta dinámica mediante la creación de productos y experiencias diseñadas para mantener la atención y el compromiso del público. La combinación de narrativas complejas, interacción multiplataformas y retroalimentación ha permitido que el universo de *Naruto* se convierta en un fenómeno transmedia global, donde el público es importante para la evolución y expansión de su historia.

Participación del fandom y cultura participativa

Henry Jenkins (2006) introduce el concepto de cultura participativa para describir un fenómeno en el cual las audiencias no solo consumen contenido de manera pasiva, sino que también participan activamente en la creación y expansión de las narrativas. Jenkins sostiene que las narrativas transmedia permiten que el público se convierta en co-creador de contenido, interactuando directamente con la historia, modificándose a través de diferentes plataformas y medios.

Para Nele Simons (2014), esto mantiene relación con el hecho de que la industria de los medios ha adoptado una estrategia de economía afectiva, donde las decisiones de consumo están motivadas por el compromiso emocional de los consumidores con las historias y los personajes. Este modelo busca fomentar la lealtad de marca mediante la participación de los espectadores,

quienes no solo consumen contenido, sino que también participan activamente en su desarrollo y expansión.

En el caso de *Naruto*, esta cultura participativa se manifiesta en la forma en que los fanáticos crean contenido original (fanfiction, fanart, cosplay), interactúan con las redes sociales y participan en eventos temáticos. La industria ha respondido a este nivel de participación con la creación de contenido oficial que incorpora elementos propuestos o inspirados por el fandom, consolidando así una relación simbiótica entre los creadores y los consumidores.

Pero la creación de contenido por parte de los usuarios puede significar un riesgo. Simons (2014) explica que la industria de la televisión ha pasado de una era de escasez (con limitadas opciones de canales y programación) a una era de abundancia, donde la competencia por la atención del público es constante. En este contexto, las narrativas transmedia permiten que las franquicias extiendan su historia más allá de la serie, ofreciendo nuevas formas de interacción que fortalecen el vínculo emocional entre el público y la historia.

En el caso de *Naruto*, la participación del fandom ha contribuido directamente a la expansión de su universo narrativo. La saga de videojuegos como *Naruto Ultimate Ninja Storm* y las películas derivadas como *Boruto next generations: Naruto the Movie* han incorporado elementos y tramas que reflejan las expectativas y deseos de la comunidad de fans. Este proceso de retroalimentación entre la industria y el fandom ha permitido que el universo de *Naruto* se mantenga vigente y en constante evolución.

Simons (2014) señala que las extensiones transmedia pueden clasificarse en dos categorías principales: Extensiones narrativas y Extensiones diegéticas. Las primeras aportan una nueva historia para expandir el universo original, tanto en la serie, como en películas y

videojuegos. Las otras brindan un contenido adicional que forma parte del mundo ficticio, como los detrás de cámaras o datos relevantes de los personajes. Tomando en cuenta este modelo de expansión, se puede comprobar cómo el anime de *Naruto* y los fans interactúan directamente con el universo de la serie, aumentando la inmersión y la fidelidad hacia la franquicia.

Estrategias de los creadores para aprovechar la participación de los fans

Simons (2014) menciona que la industria ha adoptado estrategias específicas para capitalizar la participación del público y convertir la interacción en una ventaja comercial y narrativa. Una de estas es el engagement, introducido por Hills (2012) como un término para describir una gestión estratégica de la participación de los fans como recurso comercial.

La industria crea espacios para la interacción de los fanáticos, como foros de opinión, eventos en vivo y campañas en redes sociales, para fomentar una comunidad activa y leal. Así, por ejemplo, se desarrolla la interactividad multiplataforma, es decir, las plataformas digitales permiten que los fans accedan a la historia original desde múltiples medios (anime, manga, videojuegos, redes sociales).

Otro aspecto relevante es la creación de contenido derivado, por medio del cual los estudios han adaptado elementos propuestos por los fanáticos para crear nuevas historias y productos. En el caso de *Naruto*, la secuela *Boruto: Naruto Next Generations* (2017) integra elementos narrativos inspirados en el contenido generado por los fans.

Finalmente, está la interactividad multiplataforma por medio de la cual la industria ha diseñado experiencias transmedia que permiten a los fanáticos explorar el universo narrativo de manera activa, las redes sociales, los videojuegos y las plataformas de streaming permiten que el

público acceda a la historia desde diferentes puntos de vista, creando una experiencia de inmersión continua.

La combinación de contenido oficial y contenido generado por los fans ha permitido que el universo narrativo de *Naruto* evolucione y se adapte a las nuevas dinámicas de consumo, consolidando su posición como una de las franquicias más exitosas en la industria del entretenimiento.

Metodología

El presente estudio se enmarca en un enfoque cualitativo (Hernández Sampieri y Torres, 2018), de carácter semiótico y narrativo, que busca explicar cómo la película *Naruto The Last* (2014) expande el universo narrativo del anime de *Naruto* a través de la incorporación de elementos lingüísticos y simbólicos que llegan a ser adaptados al videojuego *Naruto Storm 4* (2016) y posteriormente al anime de *Boruto: Naruto Next Generations* (2017), con el objetivo de identificar patrones de continuidad y cambios en la narrativa transmedia de la franquicia.

La reflexión metodológica se inspira en la obra de Umberto Eco, *Lector in fabula* (1979), quien profundiza en cómo el lector puede participar activamente en la construcción de un mundo narrativo. En este caso, su aporte es especialmente utilizado para el análisis de animes, cómics y productos culturales desde un enfoque semiótico y narrativo.

Para ello, se aplicará un análisis textual semiótico que permite comprender los significados de diferentes formas de comunicación y el análisis narrativo que establece un enfoque centrado en la comprensión de la obra original de *Naruto* y su relación con el videojuego y los inicios del anime de *Boruto: Naruto Next Generations* (2017).

Para garantizar la profundidad y precisión del análisis, se emplearán las siguientes técnicas de recolección de datos:

- Observación directa de la película, el videojuego y el primer capítulo de la serie de Boruto.
- Análisis textual de los diálogos y las frases icónicas en japonés y su traducción al español.
- Comparación de las representaciones visuales en la película, el videojuego y el anime.

Para entender la narrativa de *Naruto The Last* (2014), se analizará cómo se representa la madurez emocional y simbólica del protagonista a través de su diseño físico, expresiones y nuevas responsabilidades, así como el tipo de vestimenta que refleja su transición a la adultez. Se identificarán frases célebres que definen su identidad, además de explorar cómo la película establece puntos de conexión con eventos pasados y futuros. Asimismo, se observará cómo la representación de la aldea de *Konoha* evidencia cambios tecnológicos y sociales en cada etapa.

En *Naruto Storm 4* (2016), el enfoque estará en cómo el videojuego, a través de sus recursos visuales y narrativos, presenta una evolución del personaje de *Naruto*, se examinarán sus cambios de vestimenta, así como los escenarios que muestran el estado de la aldea de *Konoha* durante y después de los avances que ha tenido. El análisis narrativo permitirá identificar conexiones con la trama de la película *Naruto The Last* (2014) y cómo el videojuego sirve como plataforma de expansión para consolidar el final de la saga.

Por último, el primer capítulo de *Boruto: Naruto next generations* (2017) será analizado como punto de inicio de las nuevas generaciones, centrándose en cómo se presenta a *Naruto* ya como Hokage y padre familia, con un diseño y lenguaje que reflejan su nuevo rol y

responsabilidad. Se analizarán los cambios en la indumentaria, tanto del protagonista como del entorno. Se observarán también los elementos que conectan esta nueva serie con el legado de Naruto, incluyendo la reconfiguración de la aldea de *Konoha* como una ciudad culturalmente avanzada.

Este enfoque metodológico permitirá comprender de forma detallada cómo la narrativa transmedia de *Naruto* se construye a través de diversos medios, cada uno aportando elementos simbólicos, lingüísticos y visuales que enriquecen el relato original y lo proyectan hacia nuevas direcciones.

Tras el análisis realizado, se llevará a cabo la creación de un fanzine digital para consolidar y presentar de manera creativa los hallazgos obtenidos sobre las narrativas transmedia y la expansión del universo de *Naruto* a través de su película *Naruto The last* (2014), su conexión con el videojuego *Naruto Storm 4* (2016) y el primer capítulo de la serie *Boruto: Naruto Next Generations* (2017).

¿Qué es un fanzine digital?

Un fanzine digital es una publicación independiente que reúne contenido gráfico y escrito de un tema específico, elaborado por y para fans en este caso del anime de *Naruto*, el fanzine tendrá un enfoque transmedia incluyendo imágenes para enriquecer la experiencia de lectura e interacción con el mismo.

La creación de este fanzine digital es importante porque: permite documentar y difundir el impacto de la película *Naruto The Last* en el desarrollo del universo transmedia de *Naruto*. También proporciona un recurso accesible y llamativo para los seguidores de la franquicia,

fortaleciendo el sentido de comunidad en el fandom. Asimismo, facilita el análisis comparativo entre diferentes formatos narrativos (cine, videojuegos y anime), reforzando la idea de un universo narrativo cohesivo y en constante expansión.

El fanzine digital es, por tanto, una herramienta para consolidar y comunicar de manera creativa la evolución estética y narrativa de *Naruto*.

Resultados

A partir del enfoque cualitativo de carácter semiótico y narrativo empleado en esta investigación, se ha podido identificar de manera detallada cómo la película *Naruto The Last* (2014) expande el universo narrativo del anime de *Naruto*, y cómo esta expansión se adapta posteriormente al videojuego *Naruto Storm 4* (2016) y en la serie *Boruto: Naruto Next Generations* (2017). Los hallazgos obtenidos a partir del análisis hacen énfasis en la presencia de una narrativa transmedia cohesiva dentro de la franquicia.

Análisis de la película *Naruto The Last* (2014)

La película introduce nuevos elementos narrativos, simbólicos y lingüísticos que refuerzan el desarrollo de la historia y su transición hacia la siguiente generación que sería conocida como *Boruto: Naruto Next Generations* (2017), secuela de la franquicia original (ver Tabla 1). Con ello se identificaron los siguientes aspectos basados en el estudio de Vincent Wing Sun Tung en *The potential of anime for destination marketing: fantasies, otaku, and the kidult segment* para analizar la conexión emocional del anime con la audiencia a través de sus mundos, personajes y desarrollos emocionales.

La introducción de Toneri Otsutsuki como antagonista principal del filme amplía la exploración de su clan y su relación con el Byakugan que, además, se profundiza en su poder y el uso del chakra lunar como elementos fundamentales en la trama. La bufanda roja que Hinata teje para Naruto simboliza la conexión emocional que existe en ambos personajes, estableciendo un recurso visual que se mantiene a lo largo de la franquicia.

Durante la película, Naruto deja de ser un héroe impulsado por el reconocimiento que ha recibido a lo largo de la serie original, transformándose en una persona más madura que empieza a comprender la profundidad de los vínculos humanos emocionales, especialmente en su relación con Hinata. Sobre el tema, el enfoque de Tung (2017) plantea que dentro del anime pueden existir muchos más cambios narrativos dentro y fuera del personaje.

El cambio emocional se articula a través de muestras simbólicas como la bufanda roja tejida por Hinata, la cual representa un objeto afectivo en la transmedia, carga con el peso de la historia romántica a lo largo de la serie hasta la película y el cambio de diseño en el personaje con sus nuevos atuendos.

Este factor sirve como puente emocional entre el pasado y el presente de estos, estableciendo una continuidad simbólica que los espectadores pueden seguir e interpretar desde distintas plataformas del universo *Naruto*. Al respecto, Tung menciona que "los protagonistas en el anime generan vínculos emocionales que maduran con la audiencia, activando procesos de identificación narrativa" (2017).

Tabla 1*Análisis y comparación del universo transmedia en Naruto*

Plataforma	Personaje	Diseño	Adaptación / Transformación	Hallazgos
Película: Naruto The Last	Naruto Uzumaki	El personaje porta ropa oscura, su icónica chaqueta negra y pantalón naranja, con una silueta más adulta. Expresiones marcadas y madurez notable.	El diseño refuerza el paso de Naruto a la adultez. Se destaca en un rol más maduro, protector y consciente de sus emociones hacia sus compañeros y pareja	La evolución emocional es evidente cuando el personaje representa un joven que deja atrás su inocencia e impulsividad, con más carácter y responsabilidad.
Videojuego: Naruto Storm 4	Naruto Uzumaki (versión The Last)	El personaje tiene una estética más dinámica y estilizada para la acción. Se mantienen algunas características del diseño original con un añadido que es el de poder cambiar el color del atuendo del personaje acorde a como el jugador más le guste.	El personaje es adaptado con énfasis y es representado como el símbolo de poder y liderazgo. El juego adapta mejor el estilo de combate que aspectos emocionales del personaje.	Existe un cambio narrativo de héroe emocional a un ícono de la acción. La adaptación enfatiza más las mecánicas del personaje en combate ya que al ser un videojuego el personaje destaca

Serie:	Naruto	Diseño sobrio,	Transformación	El personaje
Boruto	Hokage	túnica clara,	emocional y	representa la
(Capítulo 1)		cabello corto.	simbólica: de	culminación del
		Postura formal.	ninja impulsivo a	viaje del héroe. Se
		Expresiones serias	figura	observa madurez,
		y calmadas.	institucional.	contención
			Ahora es padre,	emocional y carga
			líder y símbolo de	simbólica como
			paz.	protector de la
				aldea y su familia.

Fuente: elaboración propia

Por otra parte, el estudio de frases emblemáticas de la serie permite observar la fidelidad en la traducción y el impacto cultural de las mismas. En la Tabla 2 se presentan diez frases icónicas del anime de *Naruto*, con su traducción del japonés al español latino y una breve explicación sobre la fidelidad semántica en su traducción, tanto de la película, del videojuego y de la serie de Boruto.

Tabla 2*Análisis lingüístico de frases célebres*

Idioma original (japones)	Traducción al español latino	Fidelidad en la traducción
Dattebayo!	¡De veras!	Refleja la personalidad impulsiva y enérgica de Naruto.
Omae wa hitori janai	No estás solo/a	La traducción mantiene el significado emocional de un vínculo de amistad
Aishiteru	Te amo	Mantiene la profundidad emocional y la seriedad de la frase.
Ikuzo!	¡Vamos!	Conserva la energía y el tono motivacional de la frase.
Baka!	¡Idiota!	Muy usada en el anime para insultar o regañar.
Shinjiteru	Confío en ti	Mantiene el tono emocional y de apoyo de la frase original.

Nandatte?	¿Qué dijiste?	Refleja la reacción natural de sorpresa.
Kuso!	¡Maldición!	Expresa la frustración o enojo del personaje.
Ittekimasu!	¡Me voy!	Mantiene la intención y el contexto cultural de la expresión al salir de algún lugar.

Fuente: elaboración propia

Análisis de escenarios y diseño

Se examinaron los cambios en los escenarios de la película y su evolución en la franquicia como la aldea de *Konoha*, representada con una estética más madura y moderna, lo que refleja el paso del tiempo tras la Cuarta Guerra Ninja. Otro escenario emblemático es la luna, que simboliza el poder del *clan Otsutsuki* y su conflicto con la humanidad, añadiendo una característica particular al protagonista (*Naruto*) en su nuevo diseño y vestuario, como su chaqueta negra y pantalones oscuros reflejan su madurez y su camino hacia convertirse en *Hokage*.

Conexión con el videojuego *Naruto Storm 4* (2016)

El análisis del videojuego reveló que este adopta diversos elementos narrativos y estéticos de la película, tanto en los escenarios como la ambientación de la aldea de *Konoha* ya que en el videojuego el mismo escenario de la aldea fiel al diseño de la película.

Los diálogos y cinemáticas están inspirados directamente en el anime y la película *Naruto*

The Last (2014). Incluso varias de las nuevas habilidades especiales del protagonista como el Rasengan Lunar de Naruto y otras técnicas derivadas de la película se incluyen en el sistema de combate.

Al abordar *Naruto Storm 4* desde la perspectiva teórica de Ilaria Mariani y Mariana Ciancia en su investigación ‘Diseño para el cambio narrativo un modelo pedagógico para narrativas digitales’ (2023), que enfoca en cómo los videojuegos activan experiencias emocionales mediante la interactividad, se privilegia la inmersión narrativa, la materialización de emociones entre jugador y personaje.

Con ello, *Naruto* ya ha alcanzado su estado más elevado como shinobi dentro del videojuego, aunque lo más relevante no es solo su poder narrativo, sino cómo se le da un resignificado de poder al personaje por el jugador. En lugar de una narrativa únicamente observada (como en el *anime* o *manga*), el videojuego propone una nueva experiencia participativa al jugador donde “Las narrativas interactivas pueden diseñarse para reflejar transformaciones culturales o personales, integrando lo simbólico con lo visual y lo lúdico” (Mariana y Ciancia, 2023).

Continuidad en Boruto: Naruto Next Generations (2017)

El primer capítulo del anime de Boruto confirma la continuidad narrativa establecida en *Naruto The Last* y el videojuego, apuntando lo que ya se ha visto previamente en la película *Naruto The Last* (2014). Aquí, nuevamente se muestra la transición del protagonista a Hokage, su nueva vestimenta blanca con detalles rojos refleja su rol como líder y protector de la aldea; inclusive, la bufanda roja vuelve a aparecer como símbolo de su relación. En el desarrollo de

Boruto es donde se refleja la personalidad del personaje, la cual se plantea como un reflejo y contraste del camino recorrido por su padre.

Producto propuesto

Para la creación de este fanzine decidí adaptar mi investigación sobre la narrativa transmedia del anime de *Naruto* a un formato visual y accesible. Esta decisión nace del interés de entrelazar mi análisis con los lenguajes culturales que consumen los fans del manga y el anime. Escogí el formato de un fanzine porque permite sintetizar de mejor manera conceptos claves de forma visual, cercana y creativa, sin perder profundidad.

La elección de *Naruto* como objeto de estudio responde a su fenómeno narrativo, el cual se expande de manera coherente a través de distintos medios. La intención es convertir los hallazgos de mi investigación en una experiencia literaria más directa conectada con lo emocional. En su estructura, seleccioné ejes temáticos claves que muestran como la narrativa evoluciona en distintos formatos: el diseño y transformación de *Naruto*, sus frases más simbólicas, los cambios en su vestimenta, los vínculos entre el pasado y el futuro de la historia y la evolución del protagonista en su entorno.

Cada página de mi fanzine tiene un subtítulo específico que combina la ilustración con textos breves que traducen el lenguaje de mi análisis a un lenguaje visual. Esta estética fue pensada para generar una conversación entre el mundo del anime con los códigos editoriales de un fanzine clásico, dando como resultado una pieza híbrida entre lo artístico y lo académico.

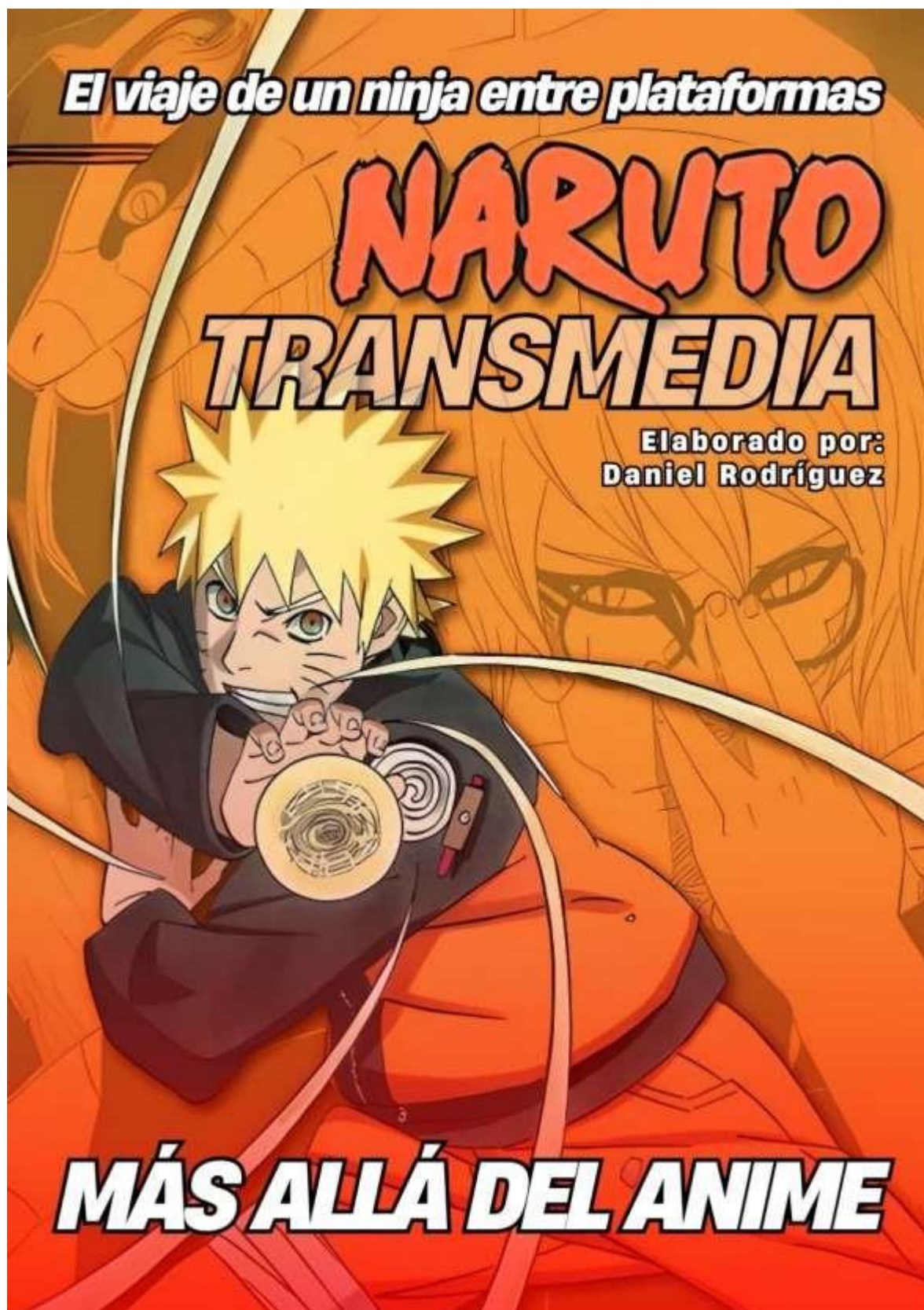
Mi fanzine cuenta con 10 páginas, de las cuales 8 son contenido ilustrado, cada una con una representación del universo de *Naruto* que propone una lectura fragmentada pero coherente.

Más allá de una síntesis, considero que el material destaca el valor cultural que tiene el anime de Naruto y cómo, a través de la expansión transmedia, se vinculan sus personajes y mensajes. Al final, esta propuesta no solo es una forma de divulgar conocimiento, sino de rendirle un homenaje a una historia que ha acompañado a millones de fans a lo largo del tiempo.

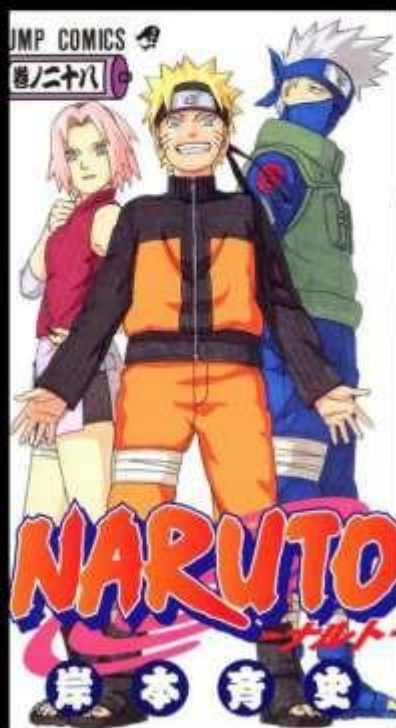
Ficha Técnica

- Autor: Daniel Esteban Rodríguez Castro
- Título del Fanzine: El viaje de un ninja entre plataformas – Naruto Transmedia, más allá del anime.
- País: Ecuador
- Año: 2025
- Número de páginas: 10
- Idioma: español
- Formato: digital (PDF)
- Tipo de publicación: Fanzine académico y creativo
- Dirigido a: estudiantes, fanáticos del anime, investigadores de productos transmedia, y público interesado en la comunicación y cultura pop.
- Contenido: Análisis textual y visual, evolución del personaje, cronología narrativa, ilustraciones comparativas y reflexiones.

Ilustración 1: páginas del fanzine



¿QUÉ ES UNA NARRATIVA TRANSMEDIA?



Portada del manga n.º 28
Naruto regresa a casa, la aventura comienza.

Una narrativa transmedia se considera una historia que se expande en múltiples plataformas, donde cada medio aporta una parte única de un universo narrativo. En lugar de repetirse, cada formato (anime, manga, películas, videojuegos) suma contenido y enriquece la experiencia del espectador.

En el caso de Naruto, su historia no solo vive en el manga o el anime: se extiende a películas, videojuegos, novelas y hasta productos creados por fans. Cada uno de estos medios complementa la trama, amplía los personajes y profundiza en los valores y símbolos que dan forma a este universo ninja.





Portada de la revista Shonen Jump.
Naruto protagoniza la edición en el auge del anime.

Anime y transmedia: una relación natural

Desde sus inicios, el anime ha sido una de las formas más eficaces de expansión transmedia. En obras como Naruto, esta relación se vuelve más evidente. El manga fue el punto de origen, pero su adaptación al anime permitió una conexión más emocional con los personajes, gracias al movimiento, la música y las voces.

A partir de ahí, el universo creció: películas como *Naruto The Last*, videojuegos como *Storm 4* y nuevos contenidos como *Boruto* abrieron otras líneas narrativas.

Del papel a la pantalla, y de ahí al mundo entero



Escena de la película *Naruto: ¡La gran excitación! Pánico animal en la Isla de la Luna* (2006).

Lo que comenzó con tinta y viñetas cruzó pantallas, idiomas y generaciones. Naruto dejó de ser solo un personaje para convertirse en una leyenda que vive en cada rincón del planeta. Cada soporte fue una nueva puerta para entrar al universo ninja, y cada fan, parte de su expansión global.



Portada del manga n.º 72.
Naruto alcanza su sueño; se convierte en Hokage.

Naruto: de ninja marginado a símbolo global

Naruto Uzumaki comienza su historia como un niño solitario, rechazado por su aldea y marcado por un destino que no eligió. Sin embargo, a lo largo de su viaje demuestra que el trabajo duro, la perseverancia y los lazos afectivos pueden transformar incluso al más marginado en un verdadero héroe.

En la actualidad, el personaje de Naruto es más que un personaje: es un símbolo cultural. Su historia de superación ha inspirado a millones en todo el mundo. Se ha convertido en ícono de camisetas, tatuajes, memes, y sobre todo, en un referente de cómo la narrativa puede cruzar fronteras y generaciones. El anime, por su naturaleza visual y secuencial, se convierte en un eje central que da paso a múltiples extensiones en el mundo de la ficción.



Naruto The Last: la madurez de un héroe

En esta película del 2014 vemos a un Naruto más introspectivo y maduro. La película transcurre en un tiempo de paz, pero aborda conflictos emocionales más profundos: el amor hacia Hinata, el recuerdo de sus padres, y su comprensión del verdadero significado de proteger a los que ama.

Esta historia marca un punto de inflexión en su desarrollo personal. Ya no es solo un guerrero impulsivo, sino alguien que reflexiona, que siente y que elige con conciencia. La película cumple una función clave dentro de la narrativa transmedia: cerrar el ciclo de un Naruto joven y abrir la puerta al adulto y futuro líder de su aldea.



Ilustración, Naruto: dos versiones, un mismo espíritu.
El camino de un héroe.



Portada de la película *Naruto The Last* (2014)
Naruto lleva la bufanda roja de Hinata como
símbolo de amor y fortaleza.

Símbolos, emociones y transición narrativa

Los elementos visuales y emocionales en *The Last* juegan un rol esencial en el traspaso hacia una nueva etapa narrativa. La bufanda roja tejida por Hinata, por ejemplo, simboliza el amor, la memoria y el cuidado. Los flashbacks refuerzan vínculos pasados y dan profundidad al presente de los personajes.

El tono melancólico, la música y el uso de los silencios acompañan una transición emocional que prepara al espectador para lo que viene. Es una historia que deja de gritar para empezar a hablar en silencio, es un momento donde nuestro protagonista ya no solo corre detrás de sus sueños, sino que empieza a caminar hacia su destino.



Naruto junto a Kurama
El zorro de nueve colas que antes era símbolo de caos
ahora es parte del equilibrio emocional de Naruto.



Este cambio no es solo físico ni externo, es una transformación profunda que rompe con la idea de que el éxito se mide solo en logros visibles. Ahora Naruto sabe que la verdadera fuerza reside en aceptar las derrotas, en aprender de ellas, y en entender que el camino es tan valioso como el futuro mismo.



Ilustración de Naruto y sus expresiones en el manga



Naruto del 2007 junto a su versión joven del 2002.

Naruto se convierte en un símbolo de resiliencia, un recordatorio de que las historias más poderosas no se cuentan con gritos ni explosiones, sino con la profundidad y determinación que solo el tiempo y la experiencia pueden otorgar.

En esta etapa, la narrativa deja de ser una carrera frenética y se transforma en una caminata consciente donde cada paso es un acto de coraje.



Escena de Naruto en modo sabio contra Pain (Naruto Shippuden) El alumno se convierte en maestro.

Naruto Storm 4: el videojuego como extensión narrativa



Portada del videojuego *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* (2017). Un cierre visual al anime de *Naruto*.

El videojuego *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* no solo recrea batallas. También permite revivir momentos cruciales de la historia con una interacción única: el jugador puede tomar decisiones, explorar escenarios alternos y sumergirse en combates narrativos que conectan con el clímax de la serie.

El videojuego y su extensión narrativa



Trailer del videojuego *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* (2017).

Aquí, el fan deja de ser solo espectador para convertirse en el protagonista. La jugabilidad, combinada con escenas cinemáticas, permite que la historia se experimente de manera inmersiva. Este tipo de plataformas son fundamentales en la narrativa transmedia: no solo expanden el universo, lo vuelven vivencial que para muchos, sirvió como un "gran final" interactivo antes de que el anime lo terminara por completo.



Portada del Volumen 1 del manga Boruto: Naruto Next Generations (2017), el inicio de la nueva era ninja.

Boruto: el legado del ninja continua

La historia no termina con Naruto. En Boruto, el universo se renueva y se resignifica. Naruto ya no es el joven rebelde, sino el Hokage: una figura de autoridad, padre de familia y símbolo de la nueva era. El foco ahora está en su hijo, en las nuevas generaciones y en los retos del presente.


Sin embargo, Boruto no solo continúa la trama: también plantea una reflexión sobre el legado, los errores del pasado y la necesidad de romper ciertos ciclos.

Cuando el público también crea una historia

El universo de Naruto no solo trasciende a sus creadores; el fandom lo ha enriquecido activamente con fanarts, fanfics, teorías y contenido colaborativo demuestran que cada interacción del público es una forma de continuar la historia. Naruto es un ejemplo poderoso de cómo la narrativa transmedia convierte a los fans en cocreadores, inspirando creatividad, comunidad y una memoria compartida.



Portada del Fanfic: Naruto Ninja Oscuro, publicado en Wattpad por la autora María Elena Arias.



**Una historia no termina...
cuando vive en cada fan**



**Creado con pasión por le
universo de Naruto.**

¿Tienes preguntas, ideas o curiosidad?

Contáctame en: danielrodriguezcastro1050@gmail.com



Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de este estudio sugieren que la serie *Naruto* construye una narrativa transmedia coherente que es capaz de conectar diferentes plataformas sin perder continuidad. La película *Naruto: The Last* (2014) muestra un cambio significativo en su protagonista, retratando visual y emocionalmente su transición a la adultez. Este desarrollo se aplica al videojuego *Naruto Storm 4* (2016), donde los personajes ganan nuevas dimensiones a través de la interacción con el jugador, fortaleciendo la conexión con la audiencia a través de otra experiencia narrativa.

Mientras que, la historia de *Boruto Next Generations* (2017) da paso a una nueva generación que conserva los elementos esenciales de la continuidad del universo original. *Naruto*, ahora líder de su aldea, representa la culminación de un viaje que sus seguidores han acompañado en diferentes etapas. La participación de los fans también es clave para esta expansión, mostrando cómo el público actual puede participar activamente en la creación y el desarrollo de la historia. De esta forma, *Naruto* se convierte en un ejemplo de cómo una historia puede adaptarse a los cambios culturales y tecnológicos sin perder su carácter.

La investigación presenta un aporte creativo y sólido al campo de la comunicación, especialmente al estudiar la narrativa transmedia desde un caso en específico y popular como lo es el anime de *Naruto*. El enfoque teórico permite una comprensión profunda tanto del objeto de estudio como de las herramientas utilizadas. La comparación entre los distintos formatos mencionados, (película, videojuego, serie y anime) permite visibilizar como una narrativa se adapta a distintos medios sin perder su esencia.

Para fortalecer el impacto de la investigación se recomienda explorar más los productos oficiales y contenidos generados por fans ya que el vínculo refleja como las audiencias actuales no solo consumen un producto, sino que también lo transforman, animo a quienes trabajen temas similares a integrar herramientas creativas como fanzines, podcast o productos digitales Interactivos, pues permiten presentar el conocimiento de manera más accesible y cercana a futuras audiencias.

Referencias

- Eco, U. (1979). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Fast, K., & Örnebring, H. (2015). Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present). *International Journal of Cultural Studies*, 20(6), 636–652. <https://doi.org/10.1177/1367877915605887>
- Festival de Cannes. (2024, mayo 25). *Festival de Cannes*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www-festival--cannes-.com.translate.goog/en/? x tr sl=en& x tr tl=es& x tr hl=es& x tr pto=sge>
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa* (1.a ed., Vol. 1). https://www.google.com.ec/books/edition/Manga_anime_y_videojuegos/I21bDgAAQBAJ
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Routledge.
- Hills, M. (2012). Torchwood’s trans-transmedia: Media tie-ins and brand “fanagement.” *Participations*.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (1.a ed., Vol. 1). https://www.google.com.ec/books/edition/Convergence_culture/tKa GTyIzkC
- Ramos, J. (2022). *Narrativas transmedia y storytelling* (1.a ed., Vol. 1). https://www.google.com.ec/books/edition/Narrativas_Transmedia_y_Storytelling/1q1-EAAAQBAJ
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality*. The Johns Hopkins University Press.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (Ed.). (2019). *Narrativas transmediales: Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (1.a ed., Vol. 1). https://www.google.com.ec/books/edition/Narrativas_transmediales/8TmLDwAAQBAJ
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Simons, N. (2014). *Audience reception of cross- and transmedia TV drama in the age of convergence* (1.a ed., Vol. 1). University of Antwerp.

- Straumann, B. (2015). Adaptation – Remediation – Transmediality. En B. Heller (Ed.), *Plotting the shadows: Intermediality and narrative strategies* (pp. 249–267). De Gruyter.
<https://doi.org/10.1515/9783110311075-015>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola* (1.^a ed., p. 282). Plaza & Janés Editores.
- Tung, V. W. S., Lee, S., & Hudson, S. (2017). The potential of anime for destination marketing: Fantasies, otaku, and the kidult segment. *Current Issues in Tourism*, 22(12), 1423–1436.
<https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1368462>
- Vassallo de Lopes, M. I. (2012). *A case study on transmedia reception: Fandom on Facebook and social issues in the Brazilian telenovela Passione* (1.a ed., Vol. 1).