



**Universitat**  
de les Illes Balears

## **TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

# **EL TRANSMEDIA EN EL VIDEOJUEGO: LA SAGA *NIER* COMO CASO DE ESTUDIO**

**Aitor Fernández de Marticorena Gallego**

**Máster Universitario. Lengua y Literatura Modernas**

**(Especialidad/Itinerario: *Estudios literarios y culturales*)**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Año Académico 2020-21**

**El transmedia en el videojuego:  
la saga *NieR* como caso de estudio**

**Aitor Fernández de Marticorena Gallego**

**Trabajo de Fin de Máster**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Universidad de las Illes Balears**

**Año Académico 2020-21**

Palabras clave del trabajo:

Transmedia, NT (Narrativa Transmedia), expansión transmedia, Yoko Taro, *Yokoverso*, *NieR*, *NieR:Automata*.

*Tutora del Trabajo: Ana Patricia Trapero Llobera*

# Índice

<b>1. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Narrativas transmedia: origen, conceptos clave y máxi-     mos exponentes .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. El transmedia en los videojuegos.....</b>	<b>12</b>
<b>3. Metodología .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Caso de estudio: saga <i>NieR</i> .....</b>	<b>20</b>
<b>4.1. Yoko Taro y el <i>Yokoverso</i>: inicios y desarrollo .....</b>	<b>20</b>
<b>4.2. Mapa transmediático: <i>worldbuilding</i> y estrategias trans-     media .....</b>	<b>28</b>
<b>4.2.1. Interrelaciones transmedia de <i>NieR</i>.....</b>	<b>28</b>
<b>4.2.2. Interrelaciones transmedia de <i>NieR:Automata</i> .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.3. Interrelaciones entre <i>NieR</i> y <i>NieR:Automata</i>: paralelis-         mos y <i>crossovers</i> .....</b>	<b>47</b>
<b>4.3. Tras la máscara: Yoko Taro como estrategia de <i>bran-     ding</i>.....</b>	<b>51</b>
<b>4.4. Participación de una comunidad de nicho en alza.....</b>	<b>55</b>
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>20</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>61</b>
<b>Referencias bibliográficas y webgráficas .....</b>	<b>69</b>
<b>Bibliografía y ludografía.....</b>	<b>72</b>

## 1. Introducción

Las narrativas transmedia, historias creadas a través de la combinación de varias plataformas, son una de las estrategias actuales más interesantes para abordar una obra artística. Su versatilidad permite que cada medio haga lo que mejor sabe hacer y, de ese modo, se aprovechan todas las plataformas posibles.

Mi interés, no obstante, reside más allá del concepto de “narrativa transmedia”. En los videojuegos, el transmedia ha gozado de ciertas franquicias de éxito, tanto aquellas iniciadas en el medio lúdico (*Halo*, *Project Hack*, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy: Fabula Nova Crystallis...*) como, especialmente, las originadas en otro medio y ampliadas mediante videojuegos (*The Witcher*, *Lord of the Rings*, *Star Wars...*). Con todo, estas narrativas transmedia son sagas nacidas en grandes estudios y diseñadas como productos transmedia con gran presupuesto, razón por la cual plantean una cuestión interesante: ¿es posible desarrollar una narrativa transmedia iniciada en el seno de una compañía de videojuegos menor? Mi objetivo es estudiar aquellas obras con poco capital para comprobar si puede surgir un universo transmedia exitoso de un proyecto menor.

Para probar mi hipótesis, he escogido la obra del director japonés Yoko Taro, conocida por el *fandom* con el nombre de *Yokoverso*, cuya primera iteración (*Drakengard*, 2003) pertenece a una compañía menor (Cavia). A causa de su extensión, he limitado el trabajo a la saga *NieR*, que prácticamente conforma una narrativa transmedia por sí misma y sigue expandiéndose en la actualidad desde el año 2010. Son cuatro las razones que me han llevado a este universo en particular: la expansión de su narrativa en múltiples medios, la originalidad de estos medios, las constantes actualizaciones de la narrativa y la forma en que ha llegado al éxito gracias a la creatividad de su equipo directivo.

He realizado el análisis basándome en los conceptos postulados por tres autores: Long (2007), como pilar fundamental, y Klastrup y Tosca (2004), en menor medida. Estas últimas hablan del mundo transmedia como un espacio construido por tres elementos: el *mythos* (personajes e historia), el *topos* (contexto/diégesis) y el *ethos* (pautas morales del mundo). Aplicaré estos términos al análisis de las distintas obras de la saga *NieR*; sin embargo, mi metodología tendrá en cuenta la interrelación de las iteraciones de la saga en todos sus medios y, para ello, haré uso de las cuatro pautas establecidas por Long (2007) para comprobar la validez de una ampliación transmedia de cualquier narrativa: ¿es la extensión canónica y considerada oficial?, ¿mantiene el carácter del mundo y

respetar el tono original?, ¿responde alguna pregunta abierta por un texto previo? y ¿plantea alguna nueva pregunta respecto a su narrativa?

He estructurado el trabajo en tres secciones:

- 1) un marco teórico en que explico con detalle los distintos conceptos que acaecen al transmedia y son relevantes para mi estudio, incluyendo un pequeño repaso a las narrativas transmedia en los videojuegos.
- 2) una explicación en profundidad de la metodología que he seguido en el análisis.
- 3) un análisis de la obra de Yoko Taro desde el punto de vista de las narrativas transmedia. Esta sección presenta una estructura en cuatro partes: una explicación de la génesis y desarrollo de la narrativa transmedia, el estudio de las interrelaciones de las obras que conforman la saga *NieR* (centrándome primero en *NieR* [2010], después en la segunda entrega, *NieR:Automata* [2017], y finalmente en aquellos productos que afectan a ambas líneas argumentales y se acercan al *crossover*), las estrategias de *branding* empleadas por el director Yoko Taro con respecto a su propia apariencia, y un ligero apunte sobre los prosumidores (consumidores de la narrativa transmedia que crean proyectos propios ambientados o inspirados en ese mismo mundo).
- 4) las conclusiones que pueden extraerse del análisis y las posibilidades de expansión futura tanto del *Yokoverso* como de este mismo trabajo.

La complejidad del *Yokoverso* y, concretamente, de la saga *NieR*, no permiten hacer de este trabajo un análisis exhaustivo del argumento de las distintas obras y sus relaciones puramente narrativas. No obstante, los proyectos del director japonés se prestan a crear grandes conexiones argumentales. Por ello, indicaré únicamente las estrategias empleadas por el equipo directivo de la narrativa transmedia para expandir su historia, ofreciendo un resumen de los puntos argumentales clave para comprender las relaciones entre productos.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Narrativas transmedia: origen, conceptos clave y máximos exponentes

“El medio es el mensaje”. Así comenzaba *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), el libro de Marshall McLuhan que, en cierto modo, prediría la llegada de Internet y sentaría las bases de los estudios transmedia. Casi cuarenta años después, en 2003, el teórico Henry Jenkins afirmaría en su artículo “Transmedia Storytelling” que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Jenkins 2003, párr. 3 [traducción propia]).

Gracias a la intermediación de Jenkins, el término “transmedia”, introducido anteriormente con los estudios de “intertextualidad transmedia”<sup>1</sup> de Marsha Kinder (1991), comenzó a hacerse eco en el plano académico interdisciplinar hasta llegar a lo que hoy en día conocemos como la definición más extendida, aquella propuesta por Scolari (2013): un tipo de narrativa hilada a través de varios medios y plataformas, preferiblemente con la colaboración de prosumidores<sup>2</sup>. Las narrativas transmedia (de ahora en adelante, NT) son aquellas “donde todos los medios cuentan” (Scolari 2013); como bien sintetiza Boni (2017), en estos mundos transmedia “la suma de cada [elemento] jamás puede equivaler a su interrelación” (16), pues cada adición al mundo supone un microcosmos, “una pieza que contribuye a la constitución de una entidad superior” (18).

Décadas atrás, gran parte de las obras existían como narrativas independientes incluso habiendo una relación temática entre sí. Una marca cinematográfica podía dar lugar a adaptaciones jugables o literarias, pero su consumición no permitía crear un todo mayor que la suma de las partes: aunque había un nexo de marca, las creaciones que

---

<sup>1</sup> Este tipo de narrativa siempre se ha prestado a problemas terminológicos. Conceptos como *cross-media*, *transmedial worlds*, *transmedial interactions*, *multimodality* o *hybrid media*, entre otros, son todos de un modo u otro expresiones asociadas semánticamente al campo del transmedia. En este trabajo, me centraré en un universo transmedia particular y, por ello, muchos de estos términos se dejarán de lado en favor de una mayor profundidad en el análisis de la narrativa transmedia escogida. Para ampliar conocimientos respecto al transmedia, resulta interesante la lectura del libro *Productos transmediáticos e imaginario cultural (Arqueología transmedia)* (2017), de las editoras Patricia Traperó Llobera y María Isabel Escalas Ruiz, al igual que el libro *Transmedia Storytelling* (2007), de Geoffrey A. Long, y el vademécum del transmedia: *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* (2013), de Carlos Scolari.

<sup>2</sup> Término empleado para referirse a aquellos consumidores de productos que, de un modo u otro, participan también como creadores de esa misma narrativa. La combinación de “productor” y “consumidor” da lugar al nombre compuesto.

surgían de ella eran antes productos separados que extensiones de una narrativa. Si bien a finales del siglo XX ya comenzaba a haber mundos eminentemente transmedia como los archiconocidos *Star Wars* y *Star Trek*, la entrada del nuevo milenio supuso, entre muchos otros cambios, una expansión progresiva de las NT (Figura 1).

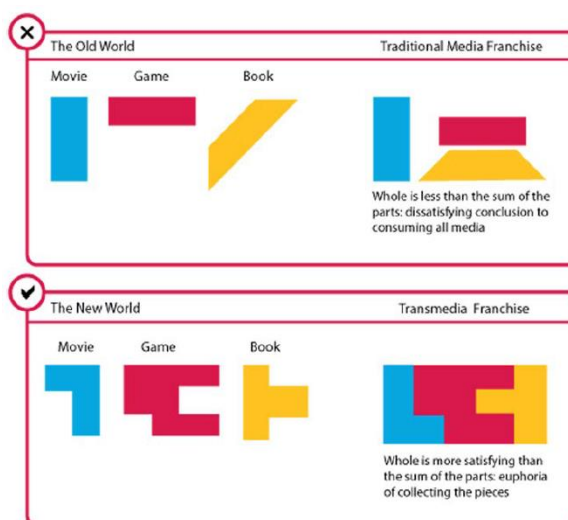


Figura 1. El Viejo Mundo y el Nuevo Mundo según Robert Pratten (2011)

No le falta razón a Long (2007) cuando afirma que las NT y la intertextualidad de Julia Kristeva (1967) guardan cierta relación de cercanía: para Kristeva, los textos no existen en un vacío, sino que forman una red interconectada de influencias y referencias. En las NT, “este concepto se explicita, complica y formaliza a través de todo un despliegue intermedial” (Long 2007, 10), ya que cada componente no solo incluye, sino que está formado por referencias continuas a la franquicia. El mundo transmedia es, pues, una combinación de todas estas referencias colocadas en el contexto de su diégesis. Sin embargo, y volviendo a Jenkins (2008 [2006], 101), “Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa”, de modo que un consumidor neófito puede disfrutar de la historia contada en un medio sin experimentar el resto de las obras de su universo.

En los estudios transmedia destacan dos teóricos que han señalado los principios fundamentales de las NT: el ya mencionado Henry Jenkins, y Jeff Gómez. El primero, en el post “The Revenge of the Origami Unicorn” (2009) de su blog *Confessions of an Aca-Fan*, configura este identikit en siete puntos:

1. La expansión de una narrativa en redes sociales (*spreadability*) y la apelación a una audiencia férrea que difunda la obra (*drillability*).

2. La necesidad de coherencia narrativa en un mundo transmedia (*continuity*), pero también la posibilidad de narrativas alejadas de la diégesis original siempre y cuando el carácter de sus personajes se mantenga en la nueva diégesis (*multiplicity*).
3. La inmersión en el mundo transmedia (*immersion*) y la posibilidad de extraer elementos del texto para llevarlos a nuestro mundo (*extractability*), como pueden ser las figuras de acción.
4. Evidentemente, la construcción de un mundo verosímil (*worldbuilding*).
5. La serialidad prestada de los folletines del siglo XIX para crear mundos en constante expansión a través de los medios.
6. La polifonía de perspectivas y voces narrativas en distintos medios (*subjectivity*).
7. La participación de los consumidores (*performance*).

Jeff Gómez, más reciente, identifica como puntos clave de cualquier NT (Dena 2007): la monopolización del contenido por uno o pocos creadores para gestionar correctamente la cohesión de todas las obras, la previsión inicial de un mundo transmedia, la distribución del contenido en un mínimo de tres medios, el aprovechamiento de cada medio y su no-reutilización en otros medios, la cohesión del mundo narrativo y la evasión de incoherencias, los esfuerzos de todo el equipo por mantener esa unicidad y la participación de los usuarios en la narrativa.

Como puede verse, Jenkins y Gómez comparten varios puntos, siendo la necesidad de cohesión narrativa en el mundo transmedia y la importancia de los prosumidores sus mayores correlatos. Previa a estos dos autores, la investigadora Brenda Laurel (2000) ya defendería el primero de los dos elementos, la necesidad de un “pensamiento transmedia” en una era que definió como “post-convergencia”. Respecto al segundo punto común, expertas en videojuegos como Klastrop y Tosca (2004) afirman que tanto la audiencia como los creadores deben compartir una misma visión de la *worldness*, la diégesis que compone el universo transmedia.

Estas investigadoras ponen su atención no tanto en el identikit de las NT como en los componentes cuya comprensión permite incorporar el mundo transmedia en una narrativa. Distinguen tres elementos prestados de la tradición clásica: el *mythos*, el *topos* y el *ethos*. Mientras que el primero se refiere a la historia y personajes que componen el



mundo, el *topos* se centra en su contexto, esto es, la diégesis. El *ethos* es, por su parte, la ética externa e interna y pautas de comportamiento que rigen este espacio.

Indudablemente, el mundo suele ser la base de las NT más extendidas. Jenkins, en su ampliación del artículo de 2003 conocida como *Convergence Culture* (2006, 116), señala que “el *storytelling* se ha convertido en el arte de construir mundos (*world building*). [...] El mundo es mayor que la película, incluso mayor que la franquicia”. Lo mismo afirma Long (2007, 48): “muchas NT no son la historia de un personaje, sino de un mundo”. Gracias también a la labor de los prosumidores, el universo transmedia tiene la posibilidad de expandirse en todas direcciones (Figura 2). Si franquicias como *Star Wars* tienen tal profusión de productos transmediáticos no es únicamente por la dedicación de su *fandom*, sino también porque su universo permite numerosas ampliaciones gracias a sus pistas de migración y, especialmente, la capacidad negativa que permea a toda la obra.

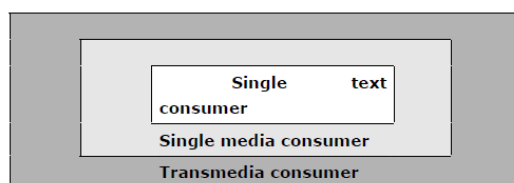


Figura 2. Estructura de consumidores según el tipo de narrativa (Scolari 2009)

Dentro de las NT, es común emplear estrategias como las mentadas para despertar el interés del público. Las pistas de migración son, en palabras de Long (2007, 59), “una señal hacia otro medio, la forma en que el autor marca varios caminos narrativos y el usuario los localiza a través de patrones de activación”; son, como dice su nombre, pistas sobre eventos narrativos situados en el mismo mundo pero transmitidos a través de otro medio. La capacidad negativa, por su parte, toma prestado su nombre de una carta redactada por el famoso poeta John Keats en 1817 para referirse al “arte de construir vacíos estratégicos en una narrativa para provocar una maravillosa sensación de ‘incertidumbre, Misterio o duda’ en la audiencia” (Long 2007, 53). Ese placer que siente el espectador al buscar activamente la respuesta a la capacidad narrativa de una obra provoca también una mayor comprensión del universo transmedia y, en definitiva, una notable dedicación a la NT específica. Long (2007, 67) explica este hecho de manera especialmente efectiva, siguiendo la idea de la Pistola de Chéjov y los códigos hermenéuticos de Roland Barthes:

en el transmedia, la clave es dejar un número de códigos hermenéuticos sin resolver para funcionar como *potenciales* pistas de migración, confiando en la capacidad de la audiencia para rellenar los huecos de la capacidad negativa hasta que una extensión actualice una o más pistas de migración. En una historia transmedia, la pistola puede dispararse no en el tercer acto de la película, sino en el primero del cómic.

Jenkins (en Scolari 2013, punto 1.1., párr. final) es claro en este respecto: “el transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información”. El equipo creativo del universo transmedia tan solo impulsa al público a consumir otros medios para comprender la totalidad de su narrativa. Generalmente, para emplear las estrategias ya mentadas, la NT y sus extensiones (Figura 3) deben estar pensadas desde el inicio. Sin embargo, existen ejemplos tan interesantes como el de *The Matrix* (1999), que nació como producto único y es ahora uno de los universos transmedia más estudiados. Long (2007, 20) señala dos términos para este propósito: “hard” (“duro”), para referirse a NT diseñadas como tales desde el inicio (la saga *Empire* de Orson Scott Card o la serie de videojuegos *Final Fantasy XIII*), y “soft” (“blando”), para aquellas que crearon una NT a través de ampliaciones tras el éxito de una entrega única (las ampliaciones del videojuego *Final Fantasy VII*, por ejemplo). En una epifanía léxica, Long encuentra también una forma de referirse a NT pensadas después del éxito de una primera entrega: “chewy” (“chiclosa”). *The Matrix* encajaría en esta categoría.

Tipos de expansiones transmediáticas		
Scolari, Bertetti y Freeman (2014)	<b>Expansión narrativa (narrative expansion):</b> el mismo medio del mundo ficcional se incorporan nuevos personajes y/o eventos (ya sea cine, televisión, libros, discos, revistas o Internet, en el que habrá que especificar en qué plataforma se presenta).	<b>Expansión mediática (media expansion):</b> la historia se expande de un medio a otro (ej. cine, televisión, cómics, libros, etc.) o de una plataforma (blogs, foros, webs, wikis, redes sociales, etc.) a otra distinta de la original y donde se pondrá de relieve el canon y las acciones producidas por el fandom (por ejemplo, el cómic de <i>The Walking Dead</i> que se expande a la serie de televisión o al videojuego).
D. Fernando Montoya, M. Vázquez Arias y H. Salinas Arboleda (2013)	<b>Eje diegético (intertextualidad horizontal):</b> en él se ubican los productos que se construyen dentro del sistema y tienen incidencia directa en la narrativa, es decir, afectan a la diégesis. En este se sitúa la obra seminal, es decir, la que da origen a la narración. Se pueden incluir, también “obras núcleo” que aglutinen una gran cantidad de referencias que expandan narrativamente el universo.	<b>Eje paratextual (intertextualidad vertical):</b> en él se incluyen los productos que hablan de las obras pertenecientes a la narrativa transmedia y, por tanto, el sistema completo se alimenta y enriquece. Formarían parte los ID’s de marca, tráileres, noticias, blogs y demás productos realizados por la franquicia o las prácticas llevadas a cabo por los fans pero que no expanden el universo.

Figura 3. Tipos de expansiones transmediáticas (Escalas Ruiz 2017, 6)

En el proceso de creación de un producto transmediático, ni las estrategias de ampliación ni las estructuras pensadas *a priori* funcionarán si el público no es capaz de seguir la narrativa. Por ello, para mantener la cohesión de la NT, el equipo creativo debe ser

capaz de diseñar un mapa donde se inserten aquellas creaciones consideradas canónicas. Es bastante conocido el caso de *Star Wars*, que fue configurando un vasto universo transmedia desde principios de los ochenta (el Universo Expandido ahora conocido como *Legends*) hasta que la compra de la marca en 2012 por parte de la multinacional Disney provocó un cambio en el canon. En la actualidad, tan solo se consideran canónicas las obras seleccionadas por la compañía, abandonando gran parte de los proyectos del Universo Expandido. No es de extrañar que, ante situaciones como esta, muchos fans hayan desarrollado el término *head canon*: el canon que cada uno crea individualmente sobre una NT<sup>3</sup>.

Así, para detectar la validez de una extensión como transmediática, Long (2007, 92) propone confirmar cuatro preguntas: ¿es la extensión canónica, considerada oficial?, ¿mantiene el carácter del mundo, respetando el tono original?, ¿responde alguna pregunta previamente abierta por un texto anterior? y ¿crea alguna nueva pregunta? Esta fórmula para el éxito de una extensión puede aplicarse a cualquier NT.

El transmedia posee actualmente el potencial de configurar narrativas ampliadas a lo largo de años y una multitud de medios gracias a las distintas estrategias de *marketing* del producto. Las NT son capaces de fabricar vastos mundos en constante expansión, superando los límites de las narrativas únicas y valiéndose de los recursos que cada medio puede ofrecer para contar una historia de la mejor manera posible (Figura 4).

---

<sup>3</sup> A la pregunta de ¿quién disparó primero? en el enfrentamiento de Han Solo y Greedo en *Star Wars* (1977), Lucas y Disney responderán que fue Greedo. Muchos fans, manteniéndose fieles al estreno original de la película, señalarán que Han Solo siempre fue el primero.

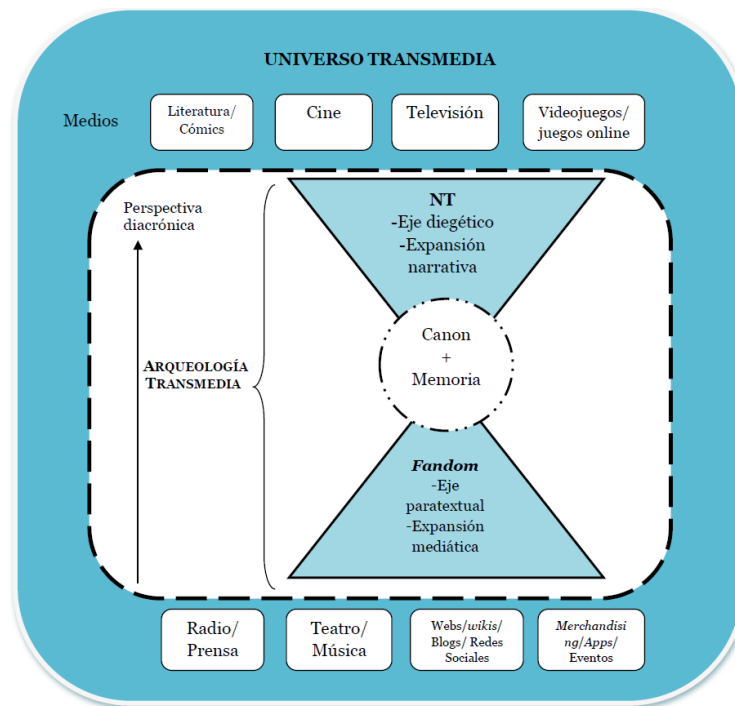


Figura 4. Arqueología transmedia y posibilidades de expansión (Escalas Ruiz 2017, 32)

## 2.2. El transmedia en los videojuegos

Antes de trazar una línea transmediática en el videojuego, es necesario saber qué es un videojuego; si bien parece fácilmente definible, puede prestarse a numerosos equívocos conceptuales. Ante obras lúdicas como *Minecraft* (2011) o *The Last of Us* (2013), su validez como videojuegos parece clara. Es posible que el primero apunte hacia una experiencia puramente lúdica y de narrativa emergente (que emerge de las acciones del jugador), y que el segundo mezcle elementos jugables con recursos prestados del cine a través de una narrativa embebida (imbuida en el videojuego con textos y cinemáticas predefinidas), pero no puede negarse que ambos entrarían en la categoría de “videojuegos”. Sin embargo, ¿hasta qué punto se pueden considerar como tales novelas visuales del tipo de *Fate/stay night* (Type-Moon, 2004), *Steins;Gate* (Nitroplus y 5pb., 2009) o *Katana Shōjo* (Four Leaf Studios, 2012)? En las tres obras existen rutas posibles que dependen de las decisiones del jugador y pueden llevar a varios finales. La trilogía *Karano Shōjo* (2008-2020), por ejemplo, exige al jugador una implicación mayor: no solo debe decidir entre varios textos de diálogo, sino que también debe escoger a qué lugares desea ir dentro de un mapa para activar los distintos eventos posibles e interactuar con el

escenario en busca de pruebas, como si de una aventura gráfica se tratara. Y, si *Kara no Shōjo* amplía las posibilidades lúdicas, *Saya no Uta* (2009) las reduce a apenas dos decisiones en toda su duración que tan solo cambian el final posible.

El investigador Víctor Navarro Remesal, en su libro *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (2016), establece diez puntos que definen al videojuego (36):

- Son juegos de cualquier tipo.
- Están re-mediados por una plataforma electrónica capaz de crear, gestionar y representar un espacio virtual y que añade automatización y complejidad.
- Tienen ficción, suceden en un espacio ficcional con componentes que presentan algún tipo de conflicto artificial.
- Existen en un contexto delimitado en el mundo real, con límites espaciales y temporales.
- Son impredecibles, improductivos y sin obligación.
- Son jugados por un jugador con una actitud lusoria y con un vínculo con el estado de la partida.
- Están basados en reglas, y estas reglas crean un reto que demanda esfuerzo del jugador.
- Presentan varios estados valorizados posibles, y entre ellos estados deseados.
- Otorgan agencia al jugador mediante mecánicas.
- Forman un supra-sistema complejo donde el sistema videolúdico, el contexto, la plataforma y el jugador interactúan para crear un continuo de experiencia.

Esta definición, como bien apunta el propio Navarro (2016, 37), no puede ser jamás definitiva porque los videojuegos se encuentran en constante expansión y ruptura de la tradición. Siguiendo con el ejemplo anterior, las novelas visuales no siempre presentan estados valorizados posibles y restan bastante agencia al jugador con sus mecánicas, pero se valen de un cierto componente jugable que las posibilita como videojuegos. Por todo esto, en el trabajo presente trataré únicamente con videojuegos que encajan en la

definición de Navarro. Al igual que este investigador, no la consideraré como definitiva, pero sí una escala válida para categorizar la gran mayoría de productos videolúdicos.

El transmedia en los videojuegos tiene una historia realmente interesante en los dos frentes: aquellas NT iniciadas en otro medio y expandidas a través de los videojuegos, y las que parten de un videojuego hacia otros medios.

El primer caso es, quizá, el más extendido. Sea por adaptaciones lúdicas de una obra previa (*Agatha Christie: The ABC Murders* [2016]) o por ampliaciones de una narrativa concreta, el mundo del videojuego se encuentra repleto de estas obras no originadas en dicho medio. Entre los mayores exponentes de estas ampliaciones transmedia se encontrarían la serie de videojuegos de *The Witcher* (2007-2015), *Lord of the Rings* y el siempre expansivo *Star Wars*, entre otros.

*The Witcher* nace como secuela de los libros escritos por Andrzej Sapkowski de la *Saga de Geralt de Rivia* (1992-2013), la obra seminal que iniciaría la NT, y se expande a lo largo de tres entregas y varias expansiones jugables. Su NT sigue vigente en la actualidad, pues en 2019 se estrenó la primera temporada de la serie de televisión homónima como adaptación, extensión y reorganización de la obra original.

Por su parte, la saga de fantasía *Lord of the Rings* cuenta con un universo transmedia amplio compuesto por libros (obra seminal escrita por J. R. R. Tolkien), cómics, películas tanto de imagen real como de animación, adaptaciones, *merchandising* y, para el interés particular de este trabajo, videojuegos. Muchos de ellos han nacido como adaptaciones de la obra original o la versión cinematográfica de la trilogía, pero recientemente se ha publicado una serie de videojuegos que expanden la NT: la serie *Middle-earth* y sus dos entregas hasta el momento, *Shadow of Mordor* (2014) y *Shadow of War* (2017), además de versiones para teléfonos móviles y expansiones jugables.

El caso de *Star Wars* es, fiel a la presencia de la marca, amplio y difícilmente abarcable en esta breve mención. Entre las expansiones jugables más reconocidas de la obra creada por George Lucas se encuentran: la saga *Knights of the Old Republic* (2003-), que continúa hoy en día con el canon obsoleto *Legends*, la abandonada serie *The Force Unleashed* (2008-2010), la famosa *Battlefront* (2004-) y, más recientemente, *Jedi: Fallen Order* (2019).

Si bien existen otros interesantes casos de expansiones transmedia en los videojuegos, como *The Wolf Among Us* (2013-2014) en relación con la serie de cómics creados por Bill Willingham *Fables* (2002-2015), el interés de este trabajo radica en aquellas NT iniciadas en el medio jugable. Una de las más extendidas es la franquicia *Halo* (2001-), que cuenta con veinte años de historia dividida entre videojuegos, libros, cómics, películas, miniseries y un anime, entre otros. También cuenta con un gran mercado de *merchandising* y varias fan-series de renombre como *Red vs. Blue* (2003-). Junto a *Halo*, uno de los primeros proyectos transmedia en videojuegos con éxito remarcable fue la serie japonesa *.hack*, iniciada en 2002 y dividida en dos generaciones: *Project Hack* y *.hack Conglomerate*, ambas con múltiples videojuegos, animes, novelas y mangas (Figuras 5 y 6).



Figuras 5 y 6. Obras recogidas en el proyecto *.hack* (Serna Rodrigo 2016, 23-24)

Dentro de los mayores representantes de las NT iniciadas en videojuegos se encuentra la saga *Final Fantasy*, en especial su séptima entrega y la *Compilation of Final Fantasy VII* (juegos en plataformas distintas, novelas, películas, anime y un proyecto *re-make* aún en progreso), además de la NT *Fabula Nova Crystallis* (Figura 7), compuesta por varios juegos (*XIII*, *Type-0*, *XIII-2*, *Lightning Returns*, *Agito/Awakening* y *XV*), mangas, animes, películas y novelas, la mayoría provenientes de la última entrega publicada hasta la fecha, *Final Fantasy XV*, que expande su narrativa a través de una película, un anime, una novela que adapta el DLC (DownLoadable Content) descartado. Si bien el contenido es extenso y variado, esta NT particular fue recibida con bastantes críticas por no cumplir con los estándares del transmedia<sup>4</sup>.



Figura 7. Proyecto *Final Fantasy: Fabula Nova Crystallis*

Existen otros proyectos ciertamente menores, pero también destacables. *Max Payne 3* (2012), por ejemplo, se publicó junto con un cómic recordatorio de las entregas previas. *Portal 2: Rat Lab* (2011) emplea también la novela gráfica para contar una historia, esta vez expandida: los eventos entre el final de los videojuegos *Portal* (2007) y *Portal 2* (2011). En la misma línea pero más recientemente y en la escena independiente, *Little Nightmares* (2017-) ha usado una técnica similar para expandir su narrativa, publicando un cómic hoy en día discontinuado con tan solo 2 volúmenes y celebrando la

<sup>4</sup> Por ejemplo, el videojuego *Final Fantasy XV* incluye una sección que, sin haber visto previamente la película *Kingsglaive*, cuesta comprender a pesar de su importancia argumental. En cierto modo, hace que la experiencia jugable no se sienta completa, traicionando el ya mentado principio de Jenkins que dicta “Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa” (2008 [2006], 101).



llegada del segundo título con una colección de seis cómics interactivos para Android e iOS. También caben destacar movimientos transmediáticos como las novelas y libros de arte con información extra de la saga *Mass Effect* (2007-) o la creación de una cuenta de Twitter (@ActualDukeNukem, Figura 8) del protagonista de la serie *Duke Nukem* (1991-2011), también expandida a través de cómics.



Figura 8. Cuenta de Twitter de Duke Nukem (descontinuada en 2013)

El videojuego es un medio que, poco a poco, se está convirtiendo en la cuna de muchas NT. Como demuestran los proyectos *Fabula Nova Crystallis* o *Halo*, el transmedia es la forma narrativa empleada por muchos creadores para expandir su narrativa más allá del videojuego. Entre estos se encuentra un caso muy particular que, en parte por su extravagancia y en parte por su origen humilde, apenas ha recibido atención en el estudio del transmedia lúdico. Me refiero, concretamente, al *Yokoverso*, una de las NT más expandidas de los últimos años a pesar de su modesto éxito, obra del misterioso Yoko Taro y foco de este trabajo.

### 3. Metodología

Como puede observarse por la sección anterior, el transmedia goza de cierto renombre en los videojuegos. En una época de auge para el medio, no son pocas las NT que han recibido una expansión lúdica. Sin embargo, existe un caso particular de narrativas transmedia ciertamente olvidado: aquellas que encuentran su obra seminal en el videojuego, sin planes iniciales de futuro, y se expanden a través de otros medios tan solo después del

éxito de este primer producto, lo que Long (2007, 20) acuñaba con el término “chewy”, al que me he referido anteriormente.

Actualmente, es común encontrarse empresas dedicadas a un proyecto transmedia concreto desde su preproducción. Estas NT “hard”, en términos de Long, resultan prolíficas y especialmente beneficiosas a largo plazo; anunciar en un gran evento como pueda ser el E3 (Electronic Entertainment Expo), la Gamescom o el Tokyo Game Show un videojuego acompañado de productos pertenecientes a otros medios puede servir para llamar la atención del público. Es común, de hecho, presentar un videojuego a través de cinemáticas fuera del producto final que o bien expanden su *ethos* (los tráilers de *Overwatch* [2016] constituyen un ejemplo claro) o bien perfilan su *topos* (los tráilers de presentación de personajes en *Super Smash Bros. Ultimate* [2018], aún en constante actualización).

Por ello, en el mundo de los videojuegos, crear una NT tras la publicación de la obra seminal tiende a resultar contraproducente. Las empresas se arriesgan a pérdidas financieras, especialmente si son independientes y quedan, por tanto, lejos de las riquezas de las Compañías Triple A. Proyectos como el ya mentado paso de *Little Nightmares* (2017-) a una NT demuestran las consecuencias de una compañía *indie* apostando por el estilo “chewy”, donde tanto la serie de cómics como una supuesta serie de televisión futura se vieron canceladas por el estudio.

Ante un panorama transmedia poco esperanzador para compañías de videojuegos menores, sorprende encontrarse con casos exitosos. Mi hipótesis es clara: a pesar de todos los inconvenientes señalados, creo posible una NT iniciada en el seno de una compañía lúdica menor y expandida a través de múltiples medios. Con el objetivo de probar esta hipótesis, analizaré una NT desarrollada a lo largo de dieciocho años que, además, nació como un proyecto lúdico único sin planes de futuro: el *Yokoverso*, nombre establecido por el *fandom* para referirse a las obras escritas, dirigidas o creadas por el autor japonés Yoko Taro. Su presencia es tal que existen libros como *Yokoverse: a Comprehensive Codex*, donde el usuario Thomas Barillot ha compilado toda la información conocida al respecto de esta NT, incluyendo fantraducciones de relatos y entrevistas (Figura 9).

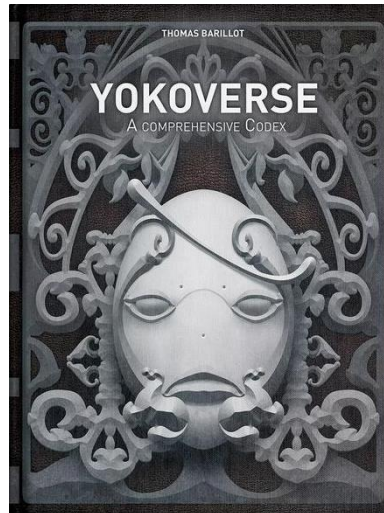


Figura 9. Fanlibro *Yokoverse: A Comprehensive Codex*

Mi elección de esta NT particular por encima de otras responde a varios motivos más allá de cumplir con los requisitos preestablecidos del trabajo. En primer lugar, se trata de un proyecto transmedia con múltiples capas de profundidad, pues cuenta con numerosas expansiones en medios muy diversos. En segundo lugar, relacionado con este punto y honrando esa excentricidad que el propio Yoko Taro muestra en público, los medios escogidos por el autor resultan especialmente novedosos: no son tan solo novelas o cómics, sino también conciertos con una narrativa insertada, obras de teatro, expansiones en otros videojuegos, recitales en CDs e incluso manuales impresos. La variedad no resulta un impedimento para la creatividad de la NT; antes la refuerza, ya que, en tercer lugar, el *Yokoverse* lleva en constante expansión desde 2003 y no ha dejado todavía de ofrecer nuevas iteraciones. Por último, en cuarto lugar, pasando a un ámbito extratextual, la génesis y desarrollo del *Yokoverse* comporta una narrativa en sí misma que demuestra cómo puede surgir un producto consistente ante los obstáculos de la industria gracias, en cierto modo, a la excentricidad de su autor.

Para el análisis del *Yokoverse* (Figura 10), he escogido las dos entregas de la saga *NieR* y todas sus expansiones. Esto se debe, por una parte, a la extensión permitida de este trabajo, y por la otra, a la forma en que *NieR* supone una NT en sí misma. Si bien los juegos *Drakengard* (2003) y *Drakengard 3* (2013) pertenecen indudablemente al *Yokoverse*<sup>5</sup>, se encuentran desconectados de *NieR* (2010) y *NieR:Automata* (2017) con la

---

<sup>5</sup> La segunda entrega de *Drakengard*, titulada *Drakengard 2* (2005), no se considera canon dentro del *Yokoverse* por varias razones: su cambio total de estética por petición de la distribuidora Square Enix (apelando a un público *mainstream*), su ideología contraria a los temas usuales de Yoko Taro y, por encima de todo, el hecho de que este autor apenas participara en el proyecto. Tras problemas varios con Square Enix

excepción de algunas referencias concretas y el punto de partida de la saga, que se cimienta sobre el final de *Drakengard*. Por este motivo, no descartaré por completo las entregas de *Drakengard*, pero solo aparecerán en el texto de manera circunstancial.



Figura 10. Obras núcleo del *Yokoverso* (orden de publicación)

El análisis pondrá especial atención en las interrelaciones de las distintas obras de la saga *NieR*, señalando las formas en que se identifican los puntos clave del universo transmedia para Klastrup y Tosca (2004), los distintos juegos con la capacidad negativa y las pistas de migración, y las respuestas que cada producto ofrece a las preguntas de Long (2007) sobre la validez de las extensiones transmedia.

#### 4. Caso de estudio: saga *NieR*

##### 4.1. Yoko Taro y el *Yokoverso*: inicios y desarrollo

Antes de comenzar con el análisis del *Yokoverso* y, más concretamente, *NieR* como NT, la obra de Yoko Taro requiere de una introducción previa. La génesis de los distintos proyectos, el desarrollo de la NT y su autor son piezas clave para la comprensión total de mi caso de estudio, pues vienen rodeadas de un halo de extrañeza y confusión que puede resultar desconcertante en un primer acercamiento.

Yoko Taro es, ante todo, un autor misterioso. Desde la publicación de *NieR* en 2010, todas sus apariciones públicas presentan una particularidad: llevar siempre la

---

y el director Akira Yasui, Yoko Taro tan solo intervendría como editor de vídeo en la fase final de la producción de *Drakengard 2*. La relación entre ambos directores se agrió hasta el punto de que el segundo la tildó de “amor-odio”, y una de las armas del juego (la Kingsblood) inmortaliza este hecho en su historia (Turcev 2020, 41), cuya lectura recomiendo por su introspección y valor metatextual. Respecto a *Drakengard 2*, para adelantar el valor del *fandom* de Yoko Taro, cabe señalar que el cambio de director provocó el descontento de numerosos fans del primer juego, un error que Takamasa Shiba, productor del videojuego, comentaría en retrospectiva antes del estreno de la tercera entrega, esta vez de nuevo con Yoko Taro (Yoon 2013).

misma ropa, incluyendo entre las prendas una máscara que jamás se ha quitado y que, en cierto modo, encaja con el estilo extraño de sus obras<sup>6</sup> (Figura 11). En torno a esta forma de ser subversiva, contraria a la vestimenta usual del empresario japonés, oscila también su estilo creativo, que Yoko Taro ha definido con la expresión “escritura a la inversa”: antes de pensar en el argumento, piensa en aquello que podría generar una emoción concreta en el espectador. A partir de ahí, sigue un proceso inverso cuyo final es siempre la obra en su conjunto. (Taro 2015) Este estilo de escritura puede resultar caótico en un medio tan cooperativo como el videojuego, y por ello no es el único encargado de crear sus historias: las guionistas Natori Sawako y Kikuchi Hana son siempre las responsables de rellenar los huecos de su narrativa, y la escritora Jun Eishima (Emi Nagashima) escribe gran parte de las novelizaciones y relatos de la NT. Cumpliendo con el identikit de Jeff Gómez (en Dena 2007) sobre este tipo de narrativas, el contenido se ve monopolizado por Yoko Taro y sus guionistas, logrando así la coherencia de su *mythos*, su *topos* y su *ethos*.



Figura 11. Yoko Taro y su vestimenta usual en la conferencia de Square Enix en el E3 2015

Yoko Taro destaca también por mezclar siempre en sus apariciones públicas temas serios como puede ser el estado de la industria del videojuego con salidas de humor inesperadas, algo que ayuda a crear su presencia como un autor fuera de lo común. En una entrevista de 2014, el director cuenta una anécdota que definiría esta personalidad: presenciar la muerte accidental de un amigo que, aunque trágica, poseía cierta comicidad, pues el miembro del difunto estaba erecto tras la caída y nadie pudo evitar reír ante la situación (en ライター：マフィア梶田 2014). Esta historia, *a priori* intrascendente para este trabajo, puede ser clave para comprender la forma en que el autor se enfrenta a

---

<sup>6</sup> Trataré la presencia de Yoko Taro como estrategia de *branding* en el punto 4.3.

sus temas. El *Yokoverso* es una NT grave, casi siempre dramática y protagonizada por personajes marginados o aplastados por el sistema imperante, pero siempre hay elementos cómicos que, en ocasiones, bordean la comedia negra.

Esta mezcla fue lo que provocó el (muy) relativo éxito de *NieR* tras su publicación el 22 (Asia) y 23 (resto del mundo) de abril de 2010. Ya *Drakengard* había prefigurado muchos aspectos que el autor desarrollaría con el paso de los años, como puede ser la narrativa, el discurso sobre la violencia o su voluntad subversiva. *NieR* es la encarnación de todo esto. Se presenta como un JRPG<sup>7</sup> al uso, en que un joven huérfano sale de su villa para explorar un mundo de ambientación medieval donde conocerá a un grupo de personajes que lo ayudarán a salvar a su hermana<sup>8</sup> enferma de la Black Scrawl. Para ello, deberán enfrentarse a hordas de Shades, los enemigos principales del juego, y acabar con el Shadowlord, el antagonista de la historia. A pesar de todo esto, poco tarda *NieR* en romper por completo las presunciones del género. Sus personajes, al contrario que muchos JRPGs, sufren su paso por la vida marginados siempre de la sociedad; la *party* está compuesta de personajes con una salud mental deteriorada por circunstancias previas o padecen algún cambio a peor en el transcurso del juego. La historia, que inicialmente parece repetir esa lucha del bien contra el mal, termina criticando a los personajes y, por extensión, al jugador, por continuar en su lucha contra seres que tan solo desean la misma paz. Yoko Taro, como autor preocupado por la violencia en los videojuegos desde *Drakengard*, cuestiona directamente las bases del RPG desde un sistema moral.

---

<sup>7</sup> Acrónimo de Japanese Role-Playing Game. El RPG es un género en que, las más de las veces, el jugador o jugadora puede controlar a un personaje o varios dentro de un grupo (lo que recibe el nombre de “party”) en algún mundo fantástico. El género se popularizó en Japón, dando lugar a la rama JRPG, que tiende a mostrar grandes épicas en que algún héroe de la luz debe derrotar a un mal acechante para devolver o proteger la paz en el mundo. Para ello, le acompañará todo un séquito de personajes de atributos concretos (paladín, mago, guerrera, arquera... todos fieles a su origen en los juegos de rol de mesa) con los que tramará amistad, de igual modo que se crearán distintas relaciones entre los compañeros. El RPG suele basarse especialmente en diálogos, tener un sistema de combate por turnos y seguir una línea de progreso concreta: combate-progresión-historia. A través de la exploración y el combate, el jugador puede obtener nuevo equipamiento o habilidades que permitan vencer a los rivales más poderosos, y derrotarlos hará continuar la historia principal, repitiendo el ciclo. Si bien hay numerosos subgéneros, la fórmula no ha cambiado en gran parte de los RPGs actuales.

<sup>8</sup> *NieR* tiene dos versiones (Figura 12): *RepliCant*, la original japonesa, y *Gestalt*, la que llegó a occidente. La distribuidora exigió a Cavia cambiar el diseño del personaje principal, pasando así de un joven con rasgos afeminados a un hombre adulto musculoso para encajar con la estética occidental. Sin duda, es un tema para debate que podría dar pie a una investigación de la masculinidad hegemónica desde el punto de vista sociocultural. En este trabajo, me limitaré a considerar primero la obra original y después a la versión *Gestalt*, pues ambas son canónicas y establecen un *continuum* transmedia muy interesante. Este último aspecto se tratará en el punto 4.2.



Figura 12. Versiones de *NieR* con sus nombres originales en Japón

Más interesante si cabe resulta el giro de guion de *NieR*, que conecta directamente con el Final E de *Drakengard*. Entre las particularidades de la obra de Yoko Taro, el sistema de rutas es, quizá, una de las más interesantes: todos sus juegos presentan varios finales a los que se llegan mediante distintas rutas. En *NieR*, cuya historia se divide en dos actos, la Ruta A es la primera partida del jugador; la Ruta B, por su parte, repite el segundo acto con nuevas cinemáticas y puntos de vista que reescriben los temas de la obra; las Rutas C y D tan solo cambian el desenlace. En el punto 4.2. ampliaré las conexiones argumentales entre obras y la aplicación de sistemas de rutas a otros medios fuera del videojuego.

Al igual que sucedió con *Drakengard*, *NieR* no triunfó. Podría decirse que fue una mejora con respecto al primer juego del director, pero el propio Yoko Taro afirma en una entrevista que “we weren’t really in the red, but it wasn’t exactly a success either” (en Khan 2019). Con el cierre de Cavia y su absorción en 2010 por AQ Interactive, sus miembros quedaron en la estacada, pero pronto lograron unirse a compañías de renombre como From Software, Namco, Level-5 Comcept (antes Comcept Inc.), Tango Gameworks o, más importante para este trabajo, Access Games, cuna de autores igualmente subversivos para con el medio como Hidetaka “SWERY” Suehiro. Yoko Taro terminó en esta última, llegando a un acuerdo con Square Enix para crear *Drakengard 3*, cuyo éxito fue moderado.

Durante los años posteriores a la publicación de *NieR*, el director se enfrascaría junto con los actores de doblaje del juego y su siempre fiel escritora Jun Eishima en un proyecto transmedia. Mientras Ricardo Sánchez dibujaba los tres capítulos del cómic de *NieR* (de canon dudoso) para promocionar la obra en Occidente, Yoko Taro y su equipo

trabajaron en *Grimoire NieR*, un libro de datos sobre el videojuego original que ampliaba su historia con numerosos relatos precuela, intercuela y secuela, siendo quizá el más interesante un final descartado de *NieR* por cuestiones de presupuesto, el equivalente al Final E. Su publicación el 28 de mayo de 2010 indica que videojuego y libro de datos debieron trabajarse en conjunto.

El 27 de abril de 2011, disuelto ya el estudio Cavia, se publicó la siguiente iteración en la NT: *NieR Replicant Drama CD<sup>9</sup>: The Lost Words and the Red Sky*. Este drama CD ampliaría la historia original en múltiples direcciones, presentando varias historias precuela, intercuelas, dos secuelas y un segundo CD mayormente compuesto por una historia continua en un universo alternativo. Al más puro estilo Yoko Taro, este universo presenta a sus personajes como colegas de un instituto normal sin perder el toque bizarro del juego original, haciendo que los directores del instituto sean, canónicamente, grimorios parlantes.

De forma anecdótica pero muy interesante, hubo una nueva expansión menor de la NT en *Lord of Vermilion III*, un juego de cartas con personajes de varias franquicias. En dos de ellas se explicaría el futuro de dos personajes cuyo destino quedaba incierto en el juego base.

Entre la producción de *Drakengard 3* y la llegada de *NieR:Automata*, el director trabajaría en múltiples proyectos simultáneamente, siendo el más destacable de todos el conocido como “YoRHa”. Nacida como colaboración entre el estudio de producción musical MONACA (fundado por Keiichi Okabe, compositor de la saga *NieR*) y la compañía DearStage, encargada de la producción, publicación y planificación de obras generalmente centradas en *idols*<sup>10</sup>, YoRHa se convirtió en una obra de teatro cuya primera

---

<sup>9</sup> Los CD drama o drama CD son colecciones de archivos de audio que, como indica su nombre, se presentan en uno o más CDs, y contienen historias o conversaciones dramatizadas por actores de doblaje. Suelen estar basados en series existentes, de manera que tiende a contratarse a los mismos *seiyū* (actores de doblaje japoneses) de estos animes para recitar los diálogos. Si bien con animes es algo común, en videojuegos resulta algo más atípico.

<sup>10</sup> Veo necesario remarcar que el término *idol* es estrictamente oriental. En Japón, Corea y China, entre otros países, existe una vertiente del entretenimiento popular centrada en el culto al cantante, que puede participar en un grupo de música pop. En Japón, estos cantantes suelen ser jóvenes, muchas veces de género femenino (en Corea, por ejemplo, destacan los masculinos), y son entrenados para múltiples tareas: cantar, bailar, tocar instrumentos musicales, participar en doblajes e incluso servir de modelos. Son considerados ejemplos a seguir en la sociedad, de ahí que sus apariciones deban ser tan ubicuas como positivas. Aunque la definición no se aleje demasiado de los cantantes pop occidentales, la influencia de las *idols* en Japón es un fenómeno de masas que apenas puede compararse. Es, además, un trabajo estresante que linda con la explotación laboral, el acoso sexual y el fanatismo. No es casualidad que una de las películas anime más



representación en directo tuvo lugar el 1 de octubre de 2014 (Alexiel 2021). Su historia narraba la Pearl Harbor Descent Mission, un asalto de las tropas autómatas YoRHa el 8 de diciembre del año 11941 a la Tierra con el objetivo de reducir las fuerzas enemigas (llamadas “máquinas”).

Tras el estreno de esta *YoRHa Ver. 1.0*, que duró cinco días, su éxito permitió una segunda versión entre el 23 y el 31 de mayo de 2015. En el usual estilo de Yoko Taro, esta obra funcionaría a modo de *remake* de la primera, apodándose adecuadamente *YoRHa Ver. 1.1*, y presentaría algunos cambios menores. Creo destacable la diferencia de unidades YoRHa desplegadas en las dos obras, siendo en la primera 16 y en la segunda 12, número oficial a partir de entonces. La publicación del *Single* con el tema principal de las obras el 31 de diciembre de 2015 añadió algunos datos respecto a los personajes en su libreto (*YoRHa: Normandy / Guadalcanal Booklet*).

Yoko Taro tenía frente a él una historia acorde a sus temas usuales que, además, podía unirse con el final de *NieR*, de modo que comenzó a trabajar en el siguiente proyecto: *NieR:Automata*, secuela remotamente directa del primer *NieR*. Entre los mayores misterios de la industria de los videojuegos se encuentra la razón por la que esta obra pudo ver la luz: varios miembros de PlatinumGames, uno de los estudios de desarrollo de videojuegos mejor valorados en materia de kinestética<sup>11</sup> y voluntad innovadora, anunció públicamente su pasión por la obra de Yoko Taro. A pesar de las múltiples críticas que recibió *NieR* respecto a su tosca jugabilidad, sus gráficos pasables y su repetitividad, en PlatinumGames había numerosos fans del apenas conocido director por su capacidad para subvertir el género y ofrecer experiencias originales (Taro 2017d), algo que los miembros del estudio apoyaban dentro de una industria generalmente conformista en la escena triple A.

La unión de la mente de Yoko Taro, la colaboración usual con MONACA (y, por tanto, Keiichi Okabe) y una jugabilidad a la altura de un ARPG [Action Role-Playing Game] llevó *NieR:Automata* al éxito más absoluto del director hasta la fecha. Para

---

conocidas, la *Perfect Blue* de Satoshi Kon, sea precisamente una crítica a la industria que ahonda en el perfil psicológico de una *idol* y su relación con un fan tóxico.

<sup>11</sup> Término nacido en la industria de los videojuegos. Es la manera en que un videojuego refleja las acciones del personaje con los *inputs* insertados por el jugador. Se relaciona estrechamente con el *game feel*, un concepto abstracto referido a la sensación que puede provocar la interacción con un videojuego, y oscila entre el placer, el dolor y la frustración. Un videojuego con una kinestética apropiada es capaz de transmitir un *game feel* específico al jugador.

muchos, esta fue la puerta de entrada al *Yokoverso*, una obra que resultaba ser la secuela de la obra de teatro original y narraba los últimos intentos de los YoRHa por destruir a las máquinas. Cabe destacar que su presentación también vino acompañada del usual estilo del director: aunque el primer tráiler se mostró en la Paris Games Week de 2015 (29 de octubre), tan solo mostraba su jugabilidad y ambientación. Fue el 16 de abril de 2016, antes del E3, cuando se publicó el tráiler cinemático, más centrado en la historia, y se enseñó un *gameplay* en directo; la particularidad de este hecho se encuentra en el lugar de estreno: en mitad del concierto del primer *NieR* (*Horobi no Shiro Saisei no Kuro: NieR Music Concert & Talk Live*, Square Enix 2016), con Yui Ishikawa, la *seiyū* de la protagonista de *NieR:Automata*, en escena y dramatizando el tráiler. También se tocaron durante el concierto varias piezas inéditas hasta el momento de *NieR:Automata* y, al final, se probó el *gameplay* frente a la audiencia con una consola real.

No cabe duda en que *NieR:Automata* debe su éxito a la potente campaña de *marketing* que se realizó antes de su lanzamiento, pues dentro de su material promocional se incluiría también el videoclip colaborativo con la banda musical amazarashi *Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life*, publicado el 5 de febrero de 2017, y su libro de ilustraciones el 22 del mismo mes (*Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life Picture Book*). Dos libros más de ilustraciones serían esenciales para la configuración de la NT: *NieR:Automata Strategy Guide* (1 de enero de 2017), con entrevistas, cronogramas y varios relatos precuela (“Small Flowers”, “A Much Too Silent Sea” y “Memory Thorn”), y *NieR:Automata World Guide*, publicado el mismo día que el videojuego, aportando mapas, arte conceptual, biografías de personaje y, más notablemente, dos relatos precuela (“Memory Cage”, como secuela de “Memory Thorn”, y “Orbital Bunker Observation Diary”).

*NieR:Automata* llegó a todas las tiendas de videojuegos con varias ediciones, entre ellas la *Black Box*. Esta añadiría un libro de ilustraciones con datos y una historia de *NieR Replicant Recollection* (“Boy’s Chapter”) que ampliaría el trasfondo del protagonista del primer *NieR*. Gracias al éxito de la NT con esta nueva entrega, a partir del primer semestre de 2017, la saga *NieR*, especialmente *NieR:Automata*, recibiría constantes ampliaciones en distintos formatos: el concierto *NieR Music Concert - "The Memory of Puppets"*, estrenado en varios días entre abril y agosto con recitales distintos (Anexo 1); las entrevistas con los creadores para resolver preguntas relacionadas con la obra en la *Famitsu Weekly NieR:Automata Special Feature* (3 de agosto de 2017); la novelización del videojuego *NieR:Automata: Long Story Short* (5 de agosto de 2017); la expansión narrativa precuela

*Memory of Dolls* en el videojuego *SINoALICE* (31 de agosto de 2017-27 de septiembre de 2017), y la antología de relatos *NieR:Automata: Short Story Long*, varios de ellos de los libros de ilustraciones previamente señalados y uno como novelización de la obra de teatro original (“YoRHa Ver.1.05”).

A partir de 2018, la NT se expandió en varias direcciones ya no solo partiendo de la obra núcleo, sino directamente del producto seminal y múltiples medios. Las obras teatrales recibieron una versión mejorada y musical de la original (*YoRHa Ver.1.2 Musical*, representada entre el 9 y el 13 de febrero de 2018), dos versiones ampliadas (*YoRHa Ver.1.3a* en julio de 2019 y *YoRHa Ver.1.3a<sup>a</sup>* en marzo de 2020), una adaptación manga (*NieR Automata: YoRHa Pearl Harbor Descent Mission Record*, a partir del 31 de diciembre de 2020) todavía en publicación, la obra de teatro *YoRHa Boys Ver.1.0* (representada entre el 31 de enero-4 de febrero de 2018) como historia posterior a la obra teatral original pero anterior al videojuego, su correspondiente novelización bajo el título *NieR:Automata - YoRHa Boys* (27 de julio de 2018) y una versión alternativa con reparto femenino (*YoRHa Girls Ver.1.1a*, 3-6 de diciembre de 2020).

Los conciertos continuaron añadiendo recitales que ampliarían la historia de la saga *NieR: NieR:Orchestra Concert 12018* (27 de febrero de 2019), que explora los paralelismos entre varios personajes de ambas líneas argumentales, *NieR:Theatrical Orchestra re:12018* (24 de enero de 2020) y *NieR:Theatrical Orchestra 12020* (29 de marzo de 2020), también con nueva información sobre ambas líneas argumentales.

Dos eventos marcarían el triunfo absoluto de la NT: la ampliación *YoRHa - Dark Apocalypse* en el famoso videojuego en línea *Final Fantasy XIV* con cinco parches distintos (Anexo 1) y el reestreno mejorado del primer *NieR*, esta vez bajo el excéntrico nombre de *NieR Replicant ver.1.22474487139...*<sup>12</sup> y con un nuevo final, el Final E. Como material promocional de este juego y ante el éxito de la colaboración anterior con *NieR:Automata*, *SINoALICE* acogió también al primer *NieR* con la *NieR RepliCant Collaboration: “Dream Under Missing Pages”* (6-21 de agosto de 2020).

---

<sup>12</sup> Estos números *a priori* arbitrarios son en realidad la raíz cuadrada de 1,5, indicando desde el título que este juego no es ni un *remake* ni una reimaginación del original, sino una versión mejorada a medio camino entre ambos tipos.

Ante este panorama, y sin contar siquiera la saga *Drakengard* y sus distintas ampliaciones, resulta sencillo afirmar la rotundidad de la saga *NieR* como NT. Expandido a través de múltiples medios, muchos de ellos poco comunes, el universo transmedia de la saga creada por Yoko Taro ha logrado configurar un mapa de redes interconectadas verdaderamente intrincado. Prueba de ello es el Anexo 3, donde he elaborado este mismo mapa tomando en consideración todo lo expuesto en esta sección. A continuación, me adentraré más profundamente en la NT que constituye la saga *NieR* dentro del *Yokoverso* con tal de aclarar las conexiones entre obras.

## **4.2. Mapa transmediático: *worldbuilding* y estrategias transmedia**

### **4.2.1. Interrelaciones transmedia de *NieR***

Como he comentado con anterioridad, la NT del *Yokoverso* es, a diferencia de muchas otras, una historia verdaderamente extraña en su confección. No es “hard” porque no hay indicaciones de que Yoko Taro pretendiera continuarla tras la publicación de *Drakengard*; no es “chewy” porque la primera entrega, *Drakengard*, fue un fracaso financiero. Empleando la clasificación de Long (2007), “soft” sería la categoría más probable. Tras las moderadas ventas del primer *NieR*, Yoko Taro desarrolló su NT con ampliaciones en otros medios, y el éxito de *NieR:Automata* disparó la creación de una NT sólida que le haría recibir el nombre de *Yokoverso* por la comunidad. Sin embargo, la publicación simultánea del videojuego *NieR*, el cómic de Ricardo Sánchez y el libro *Grimoire NieR* indican que los planes de NT ya estaban en marcha antes de su lanzamiento. Esta confusión clasificatoria nace, una vez más, de la forma en que Yoko Taro encara su historia: no tanto una NT en proceso como una narrativa expandida únicamente si el presupuesto y los contratos lo permiten.

Así pues, se plantea una pregunta evidente: ¿cómo pudo triunfar el *Yokoverso* si su director, en contra de cualquier guía sobre NTs, fabrica su historia de manera *a priori* improvisada? El propio director muestra un cierto desinterés por la creación del transmedia, siendo paradójicamente padre de una de las NT más ricas del siglo XXI. Es aquí donde entran dos conceptos fundamentales del transmedia: la capacidad negativa y las pistas de migración.

El primero de estos términos definidos con anterioridad resulta fácilmente observable: de base, el Final E de *Drakengard* expone un gran misterio para la audiencia. Este

inicia la destrucción de nuestro planeta Tierra en 2003 con la llegada de tres seres de una dimensión alternativa (donde se desarrolla la mayor parte de la historia de *Drakengard*) al centro de Tokyo: la Aberración, el protagonista Caim y su dragona. La primera es derrotada por los últimos dos, y estos son abatidos por dos cazas japoneses. Este final, que se graba en la memoria antes por lo mecánico (un juego de ritmos radicalmente opuesto al estilo ARPG del resto de la experiencia) que por la confusa narrativa, despierta una duda: ¿de qué manera evolucionaría nuestro mundo en la ucronía creada por *Drakengard*? Se potencia la capacidad negativa de la historia, originalmente sin planes transmedia, y los jugadores deben esperar hasta *NieR* para ver respondidas, también veladamente, estas preguntas.

A primera vista, *NieR* no parece una secuela de *Drakengard*. Su mundo medieval, sus personajes más bien tradicionales y la existencia de magia (el grimorio parlante que acompaña al protagonista en la aventura) indican una historia de fantasía alejada tanto de la dimensión de *Drakengard* como de nuestro mundo. Hacia el final del juego, sin embargo, se produce un giro de guion que cambia todas estas presunciones: los humanos de *NieR* son, en realidad, réplicas de los seres humanos en la Tokyo de *Drakengard*, y el protagonista es la réplica del Shadowlord, antagonista principal del juego. Para el jugador o jugadora, esto implica una ampliación de una narrativa que parecía contenida en sí misma. Así, el equipo directivo de la NT se permite jugar en *NieR* con las expectativas de los consumidores, pues el *topos* de *NieR* no parece coincidir con el de *Drakengard* hasta el giro de guion. También la Ruta B se encarga de destruir estas expectativas, ya que *NieR* parece seguir inicialmente unas reglas distintas a *Drakengard*, donde la violencia es castigada, y es la Ruta B de *NieR* aquella en la que el jugador es sorprendido por la vuelta al *ethos* de *Drakengard*: los horrores de la violencia, esta vez con la idea crítica de que “para ejercerla, tan solo debes creer tener la razón”.

Reforzando la capacidad negativa en busca de explicaciones para este cambio total de la historia, *NieR* hace referencia en documentos esparcidos por el mapa lúdico explorable a eventos sucedidos entre el Final E de *Drakengard* (12 de junio de 2003), el prólogo de *NieR* (2049/2053<sup>13</sup>) y el inicio del propio juego (3361/3465). Se ofrecen varias pistas

---

<sup>13</sup> Esta discrepancia se debe, una vez más, a las dos versiones del juego. Tomaremos 2053 como el año más adecuado por pertenecer a la versión original (*RepliCant*). Sin embargo, el propio Yoko Taro ha afirmado la canonicidad de ambas versiones por la estructura cíclica y repetible del proceso de “gestaltificación” en distintos receptáculos Replicant (Taro 2010).

de migración que apuntan hacia los distintos proyectos en curso del director: *Grimoire NieR* y el *NieR Replicant Drama CD*.

El primero ofrece una línea de tiempo y algunos documentos (“Investigation Report” es el más destacable de ellos) que permiten rehacer toda la historia previa: al ser abatida la Aberración, puebla el ambiente de un tipo de sal cargada con partículas mágicas (llamadas *maso*) que, al entrar en contacto con un humano, puede convertirlo en estatua de sal de inspiración bíblica o en un monstruo conocido como Legion. Este proceso se conoce como White Chlorination Syndrome (WCS), una enfermedad cuyo peligro para la supervivencia de la humanidad provoca la creación del Project Gestalt y, así, el auténtico inicio de *NieR*. El proyecto consiste en separar el alma del cuerpo del humano, creando dos seres: los Replicant<sup>14</sup>, cuerpos sin alma creados con datos genéticos humanos, y los Gestalt, manifestaciones físicas del alma. Gracias a este proceso, permitido gracias a un hombre capaz de mantener su cordura en el proceso de separación (el Gestalt Original, más adelante Shadowlord), los humanos seguirían sobreviviendo en un estado de pseudoexistencia mientras los científicos tratan de erradicar el WCS; una vez lograda la extinción del virus, se emplearía el poder combinado de dos grimorios (*Grimoire Weiss* y *Grimoire Noir*) para deshacer el proceso de separación de alma y cuerpo. De ese modo, la humanidad no se extinguiría.

Gran parte de estos puntos argumentales no tienen cabida en el videojuego de *NieR*, sino que llevan al consumidor al libro de datos *Grimoire NieR* con el objetivo de saciar su capacidad negativa. Prácticamente todo el final del Acto II de *NieR* contiene pistas de migración hacia otros medios, siendo el segundo de ellos *NieR Replicant Drama CD*. Su primer disco amplía la historia entre *Drakengard* y el prólogo de *NieR*: la pista 01 cuenta la historia paralela al Final E del primer juego, mostrando la población en pánico en Tokyo por la llegada de la Aberración; la pista 03 se centra en los conflictos entre la Organización Hamelin<sup>15</sup> y los Legions con la aparición de un monstruo mayor; la pista 05 muestra un gabinete político que discute el futuro de la humanidad, y las pistas 07-18 crean toda una narrativa extensa que cuenta el encuentro entre las versiones originales de los personajes principales de *NieR*. Esta última historia, más amplia, muestra además el

---

<sup>14</sup> Una clara referencia a los Replicantes de la película *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott.

<sup>15</sup> Sus miembros, inyectados con el componente ficticio Luciferase, presentan mayor resistencia ante el WCS y, por ello, son capaces de enfrentarse a los Legions sin sufrir los daños usuales del virus.

origen humano de Tyrann, ser que poseería a Kainé Replicant, y la corrupción del ejército, poniendo al consumidor en el centro de un relato que explica numerosos elementos esenciales del videojuego. Huelga decir que ninguno de ellos es estrictamente esencial para comprender el impacto emocional del Acto II de *NieR*, manteniendo las reglas de la autonomía del producto transmediático.

Únicamente con estas historias, el consumidor transmedia puede descubrir una parte desconocida de la NT original, saciando su capacidad negativa. Sin embargo, dentro del funcionamiento del transmedia, como señala Long (2007), es necesario resolver cuatro cuestiones: ser oficial, mantener el carácter del mundo, responder preguntas previamente abiertas por un texto anterior y crear nuevas preguntas. El drama CD cumple las tres primeras desde su base y, una vez reunidas todas las pistas, cumple también la cuarta, permitiendo posibles historias futuras que desarrollen a los humanos originales de las réplicas de *NieR* y planteando nuevas preguntas sobre el estado de algunos personajes (Emil, por ejemplo, es un humano que puede petrificar con la mirada).

Además de las historias señaladas, el drama CD incluye en su primer disco varios informes de situación antes y después del prólogo de *NieR* (pistas 02, 04, 06 y 19). El segundo disco, por su parte, establece un punto esencial de la trama ya anunciado en los informes: el Nier<sup>16</sup> original (conocido como Nier Gestalt) presta su cuerpo a la ciencia por coacción con el objetivo de reencontrarse con su hermana mil años después, cuando el Project Gestalt haya terminado. En lugar de tratarlo como un punto narrativo más, la pista 01 introduce al consumidor en mitad del relato, saciando de nuevo su capacidad negativa con respecto al críptico prólogo del juego, en que controla al Nier Gestalt sin saberlo hasta el giro de guion ya mencionado.

Entre las pistas restantes se encuentran dos más esenciales: la 02, que cuenta el futuro de un personaje, Kainé, tras el Final D, y la 03, que hace lo propio con Emil y establece el puente de conexión entre *NieR* y *NieR:Automata*, pues el antes humano y ahora ser mágico se enfrenta a los aliens que llevarían el planeta a la destrucción antes del inicio de *NieR:Automata*.

Las pistas restantes, de la 04 a la 13, suponen una nueva entrada en la NT, ya que en vez de ampliar la historia ya conocida, presenta un universo alternativo muy a la

---

<sup>16</sup> El protagonista de *NieR* no tiene nombre; el jugador o jugadora se lo pone antes de comenzar la partida. Sin embargo, se le conoce en el *fandom* con el nombre de “Nier”.

japonesa: todo el reparto de *NieR* se encuentra en un instituto. Curiosamente, esta historia se considera canónica por parte de Yoko Taro, pero supone antes un juego con el medio que una auténtica expansión de la NT. En cierto modo, respeta el tono original, pero únicamente se centra en su estilo cómico sin tener en cuenta la gravedad de las situaciones de *NieR*; tampoco responde ni crea preguntas al respecto. Su interés radica únicamente en lo extradiegético, incluyendo comentarios metanarrativos sobre el desarrollo del juego. Por ello, es posible ver la convivencia de los dos Nier (Father y Brother, según el *fandom*) en las versiones *Gestalt* y *RepliCant*, y el propio Emil indica jocosamente al final de la pista 13 que “Maybe if we had a budget... No, it’s nothing. This is the last.”. No solo parece referirse al drama CD; también es un metacomentario sobre la propia obra de Yoko Taro, que da constantemente por finalizada la NT hasta que reciba nueva financiación<sup>17</sup>.

Sin embargo, se nota que el proyecto transmedia nace de su pasión por las historias. Prueba de ello es *Grimoire NieR*, cuya creación he observado previamente paralela al desarrollo del juego. En este libro, además de la línea de tiempo ya aludida y una entrevista al equipo directivo dirigida a resolver preguntas, se incluye lo que supone, probablemente, la adición más importante a *NieR*: diez relatos cortos que amplían la historia en varias direcciones.

Como se indica en el Anexo 3, cada uno de estos relatos se centra en uno o varios personajes y amplía sus historias<sup>18</sup>. Entre las precuelas se encuentran “The Stone Flower”, que resuelve la razón del estado ocular de Emil; “And Then There Was None”, centrada en el origen del grimorio parlante Weiss, antes humano; “The Red and the Black”, que narra las penurias de Nier por ayudar a su hermana; “A Little Princess”, con el encuentro que marcaría la relación de Fyra y el príncipe de la ciudad de Façade en el Acto II de *NieR*; “Witches’ Sabbath”, centrado en los problemas de Kainé por ser aceptada por su pueblo y gente del exterior, y “The Magic Mountain”, la historia de los hermanos Jakob y Gideon posterior a la partida de su madre e inmediatamente anterior al encuentro con

---

<sup>17</sup> En una entrevista reciente de Álvaro Alonso en HobbyConsolas (2021), se le preguntó a Yoko Taro si le gustaría seguir trabajando en nuevas entregas o preferiría hacer algo completamente nuevo, y este, entre otros comentarios impagables del director, respondió que hará “lo que sea si me pagas por ello”.

<sup>18</sup> También hacen referencia en su mayoría a cuentos clásicos, algo que el propio juego satiriza con personajes como Wendy, Hook (ambos de *Peter Pan*), Hansel, Gretel, etcétera, para reforzar esa subversión del cuento de hadas. Es un tema recurrente en la obra de Yoko Taro, pues en el videojuego *SINoALICE* incluiría a numerosos personajes de los cuentos de los Hermanos Grimm (también como personajes mencionados en la narrativa) con trasfondos verdaderamente turbios.



la *party* principal de *NieR*. Además de saciar la capacidad negativa de los consumidores y ser oficiales, también respetan el tono original del juego expandiendo en ocasiones sus temas (la moralidad del Project Gestalt, la intersexualidad de Kainé, el estado mental crítico de los hermanos y la entrega absoluta de Nier por su hermana, llegando a prostituirse<sup>19</sup>) y abren nuevas preguntas que el drama CD se encargaría de responder respecto al pasado de Emil.

Además de precuelas, *Grimoire NieR* incluye varios relatos intercuela y secuela. “The Narrow Gate” y “The Little Mermaid” suceden ambos durante el Acto II y cuentan historias nuevas que amplían información sobre los personajes (la forma de vida de Emil y Kainé fuera de la ciudad de Nier en el primero) o expanden sus temas principales (la humanidad de las Shades en el segundo). Por su parte, “Around the World in 80 Days” sirve a modo de secuela para el personaje de Emil, y conecta el Final B de *NieR* (donde se dirige al desierto únicamente armado con su cabeza rodante) con la pista CD2-03 del drama CD (donde se enfrenta a los aliens en el desierto, esta vez armado y con múltiples clones).

De todos los relatos, quizá el más interesante sea “The Lost World”, cuya presencia como relato palidece ante su valor como guion descartado. Cuenta el equivalente al Final E del juego base, donde los supervivientes del Final D se reencuentran con Nier en un espacio liminal. Recientemente, la publicación de *NieR Replicant ver.1.22474487139...* (2021) (Figura 13) como versión mejorada del primer *NieR* ha permitido que los jugadores puedan experimentar definitivamente este final descartado con todos los elementos lúdicos perdidos en el proceso textual. Gracias a la inyección de presupuesto lograda con el éxito de *NieR:Automata*, Yoko Taro ha creado un final que adapta el relato “The Lost World” al medio jugable al tiempo que conecta todas las obras del *Yokoverso*, desde los *Drakengard* hasta *NieR:Automata*. Si la capacidad negativa es “una señal hacia otro medio, la forma en que el autor marca varios caminos narrativos y el

---

<sup>19</sup> Cabe aquí mencionar la historia “Boy’s Chapter”, presente en la *NieR Replicant Recollection* que se encuentra en la edición especial *Black Box* de *NieR:Automata*. Este relato es, en cierto modo, una refundición de “The Red and the Black”. Como apunte curioso, ante el tema de la prostitución infantil, la distribuidora Square Enix obligó a Yoko Taro a cambiar la historia. Él, sin embargo, empleó una vez más estrategias particulares, censurando con tachones las partes más controvertidas del relato y, así, despertando la curiosidad de los consumidores. Quizá de forma accidental, Yoko Taro insertó una vez más una pista de migración hacia *Grimoire NieR*, animando a los consumidores a leer la historia sin censura en el libro original. Como movimiento de *marketing*, el 9 de julio de 2021 saldrá a la venta de nuevo *Grimoire NieR* con una edición revisada y ampliada que podría aportar nuevos datos a la NT.

usuario los localiza a través de patrones de activación” (Long 2007, 59), el Final E de la nueva versión de *NieR* supone uno de los mayores representantes de este término, llevando con pistas de migración a todos los jugadores hacia *Drakengard*, *Drakengard 3*, *NieR:Automata* y todas sus expansiones para comprender las referencias y tratar de juntar las piezas del críptico rompecabezas.



Figura 13. Portada de *NieR Replicant ver.1.22474487139...* con Brother Nier

Esta unión entre lo viejo y lo nuevo resulta, sin duda, un movimiento verdaderamente interesante que tan solo podría funcionar en el videojuego. Ante un universo transmedia como el *Yokoverso*, Yoko Taro y su equipo directivo respetan una de las máximas esenciales del transmedia: cada medio debe hacer lo que mejor sabe hacer (Jeff Gómez, en Dena 2007).

Dos expansiones más marcan el final de *NieR* como narrativa contenida en sí misma. Una, mencionada en numerosas ocasiones como “de canon dudoso”, es el cómic *NIE R*, de Ricardo Sánchez. Si bien es oficial en tanto que publicado por la distribuidora del juego, Square Enix, y disponible para descargar en las tiendas digitales de Xbox 360 y PS3, su canonicidad es fácilmente puesta en tela de juicio: ni Yoko Taro ni nadie del equipo directivo ha hecho jamás alusión a su existencia, el cómic tiene en cuenta únicamente la versión *Gestalt* del juego y, ante todo, presenta numerosas incoherencias de *worldbuilding*, un elemento a evitar en cualquier NT. Respecto a esto último, la historia se sitúa en pleno Acto I (antes del encuentro de Emil) y muestra al reparto protagonista (en este punto, Nier, Weiss y Kainé) contando cuentos para paliar con el aburrimiento de la búsqueda de una Shade. Aunque la primera historia sea una leyenda urbana con cierta relación con el Project Gestalt (Issue 1), la segunda muestra a Shades mejoradas del Acto

II (Issue 2) y la tercera termina en un enfrentamiento contra un monstruo más bien lovecraftiano que no encajaría en el mundo presentado por *NieR* (Issue 3).

De este modo, dentro de la clasificación de Long (2007), el cómic *NIE R* no sería canónico, no respetaría el tono original del juego (siendo más bien una americanización del mismo, Figura 14) ni respondería ninguna pregunta; tan solo podría considerarse que respeta a sus personajes y abre nuevas preguntas respecto sus destinos tras el *cliffhanger* del tercer cómic, pero queda claro que el final sería inconsecuente para con los eventos futuros del Acto I, donde ningún elemento de la historia presentada por Sánchez afecta al juego. Como entrada del proyecto transmedia, podría considerarse un fracaso; sin embargo, es posible incluirlo en la NT como “de canon dudoso” porque presenta un escenario verosímil en el transcurso del juego, si bien choca frontalmente con su *mythos* y su *topos*.



Figura 14. Portada del cómic a la americana de Ricardo Sánchez (Issue 1)

La última ampliación de *NieR* antes de *NieR:Automata* (como se explicará en el punto 4.2.3) tendría lugar en un medio inesperado: el juego de cartas *Lord of Vermilion*, concretamente su tercera expansión (*Lord of Vermilion III Ver.3.1*). En las cartas de Kainé y Emil se cuentan sus historias más allá del final de la obra seminal, situándose la primera en el Final E descartado (año 3473) y la segunda un siglo después de la pista CD2-02 del drama CD, especificando que, para el año 5112, Emil lograría crear un total de 85,943,258 copias de sí mismo.

Tras el lanzamiento de *NieR:Automata*, la NT recibiría un éxito inesperado que permitió varias expansiones, especialmente en los conciertos que trataré en el punto 4.2.3. Además de musical, hubo una ampliación jugable en *SINoALICE*, videojuego de rol para móviles. En la *NieR RepliCant Collaboration: "Dreams Under Missing Pages"*, se narra lo que parece ser un sueño de Emil tras el final de *NieR*, mientras aún perduran sus recuerdos. La fecha en que sucede no está clara, pero no cabe duda de que podría encajar en la NT sin problemas, ya sea por las preguntas que abre o alguna que resuelve (el estado mental de Emil en sus siglos de vida).

A pesar de las más bien mediocres ventas de *NieR*, sorprende ver esta interrelación entre los distintos componentes de la NT. La complejidad de su historia, la unión de referencias a otras obras de distintos medios y la voluntad subversiva del director hacen de su análisis una tarea ardua que, no obstante, permite crear un mapa transmedia profundo donde cada historia, sea esta un videojuego, un relato, una línea de tiempo o una carta jugable. Todos los componentes cumplen con una función esencial del transmedia: ser coherentes con su *worldbuilding* inicial. Por ello, no solo son en su mayor parte extensiones canónicas, que responden y abren nuevas preguntas, sino que también respetan el tono original, el *mythos*, el *topos* y el *ethos*, ya sea por ampliar las historias de sus personajes en los relatos y pistas de audio, su diégesis en el drama CD o sus temas éticos en algunos relatos, como "The Little Mermaid" respecto a la humanidad de las Shades y las pistas 07-18 del CD1 en la crítica a la violencia.

#### **4.2.2. Interrelaciones transmedia en *NieR:Automata***

El origen de *NieR:Automata* y su relación con el primer *NieR* es, como ya se ha dicho, oscuro. El proyecto teatral "YoRHa", tan alejado del medio lúdico, sitúa su historia en el año 11941, dejando por tanto más de 8000 años de historia vacíos. En cierto modo, la NT aprovecharía este hecho para crear una capacidad negativa en el consumidor, ofreciendo pistas de migración a algunas obras situadas en este lapso. La estrategia, como con *NieR*, consistiría en publicar un libro de datos con una línea de tiempo, *NieR:Automata Strategy Guide*, para explicar los sucesos que conectan una y otra tramas. Los relatos cortos también abundarían y se harían accesibles al público con la antología *NieR:Automata: Short Story Long*, siendo varios de ellos previos a la historia del videojuego. Tan solo uno, "The Fire of Prometheus", contaría una historia situada en los años 5000.

Este relato serviría, al igual que Emil en el drama CD de *NieR*, como puente de conexión entre líneas argumentales. Su protagonista es Beepy, un jefe final de *NieR*, y la historia narra sus andanzas tras su derrota en dicho juego. Ya en este relato comienzan a mostrarse las consecuencias de su desenlace; como es usual en las obras de Yoko Taro, el proyecto sale mal. Cuando Nier termina asesinando al Gestalt Original, provoca la extinción de la humanidad en los siguientes mil años, pues la extracción de partículas *maso* del cuerpo del Shadowlord para experimentar se vuelve imposible. Así, tan solo sobreviven los androides, que combaten incesantemente contra las poderosas máquinas desplegadas en la Tierra por alienígenas mientras creen que los humanos siguen vivos y refugiados en la luna. En “The Fire of Prometheus”, Beepy establece una conexión electrónica con otros robots con el objetivo de crear una mente colmena, cuya consciencia supera a sus mentes individuales. Juntos, como una sola entidad, se dirigen al espacio exterior mientras cantan jubilosos su existencia y la posibilidad de explorar otros mundos.

Con el conocimiento de este relato, el nuevo *topos* de *NieR:Automata* queda establecido: una guerra de desgaste entre *proxys* que sirven a la humanidad (androides y YoRHa, especializados en el combate) o a los alienígenas (máquinas) en una Tierra arruinada. Las obras de teatro *YoRHa* consisten en dos líneas argumentales: la de Pearl Harbor, que narra en todas sus versiones uno de los enfrentamientos de esta guerra, concretamente la Misión de Descenso a Pearl Harbor en la Decimocuarta Guerra contra las Máquinas, y la de Madagascar, centrada en un grupo experimental de modelos YoRHa masculinos. Al respecto de la primera, sin importar la versión, el final siempre resulta trágico: de todas las unidades YoRHa desplegadas en la misión tan solo sobrevive la soldado No. 2, que posteriormente recibiría el nombre de A2<sup>20</sup>. La segunda línea argumental se tratará más adelante.

Esta historia tan solo cambiaría en valores de producción y modificaciones menores de personajes con el transcurso de los *remakes*. El único cambio verdaderamente destacable para este trabajo se encuentra en la versión 1.3<sup>a</sup>, que cambiaría el reparto a uno masculino y recibiría un *remake* (*YoRHa Stage Play Ver. 1.3a<sup>a</sup>*) posterior. Además, estas versiones añadirían a su reparto a Accord, una especie de ser superior en el *Yokoverso*

---

<sup>20</sup> Los nombres de los YoRHa se basan en dos parámetros: número y cargo. El primero tiende a no cambiar con el transcurso de los modelos, puesto que su personalidad está preestablecida y solo acepta modificaciones ante respuestas violentas. El segundo es siempre referido al puesto de combate, cuya primera letra forma la segunda parte del nombre completo (A de Attacker, B de Battle, S de Scanner, O de Operator...). En los modelos antiguos, esto es, pre-*NieR:Automata*, el orden era inverso, siendo así no 2A, sino A2.

que aparece en prácticamente todas las obras como personaje de fondo, consciente de la existencia de las rutas y los universos alternativos. También existen dos adaptaciones, en que la historia pasa a otro medio: la novelización *YoRHa Ver.1.05* y el manga *NieR Automata: YoRHa Pearl Harbor Descent Mission Record*, todavía en publicación. Ambas reproducen fielmente la historia original sin añadir muchos cambios, siendo así expansiones discutibles para la NT. Ya Henry Jenkins y Jeff Gómez insistirían en la no-reutilización de contenido de un medio a otro, condenando por tanto muchas adaptaciones; sin embargo, estoy de acuerdo con Scolari (2013) cuando afirma que conviene evitar restricciones taxativas para las NT. Así pues, el mayor problema de estas dos adaptaciones es, quizá, su falta de añadido a la obra original. En el caso del manga, se puede hablar ligeramente de cambios de diseño; en el caso del relato, sin embargo, su aporte es mínimo.

Ante la ingente capacidad negativa de esta historia, Yoko Taro expandiría la NT con el videojuego *NieR:Automata*, no sin antes añadir nueva información en el libreto incluido en el *Single* de la obra teatral. Este, más bien anecdótico, ofrece ciertos datos sobre las unidades YoRHa eliminadas en el aterrizaje que da comienzo a la obra teatral. La NT de *NieR*, y por tanto del *Yokoverso*, demuestra responder acertadamente las preguntas de Long (2007) incluso en ampliaciones tan menores como un libreto: es canónico, sacia la curiosidad de algunos consumidores respecto a estos personajes y, ante todo, deja abierta la posibilidad de explorar con detalle sus trasfondos. La única respuesta al límite tiene que ver con el respeto al tono original, ya que su existencia como simples datos e imágenes sin canalizar en un medio artístico puede plantear problemas en la NT.

Este inconveniente se resuelve con una entrada algo más exitosa en la narrativa: el videoclip *Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life* como colaboración con la banda japonesa amazarashi y la publicación de un libro de cuentos ilustrado al respecto. Ya inmerso en el *topos* de la nueva línea argumental de la NT, el videoclip explora la psique de una de las máquinas trabajadoras de una fábrica. Adelantando los temas posthumanistas que trataría el videojuego, *Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life* muestra la conciencia sensible en desarrollo de las máquinas, pues este trabajador forma una relación afectuosa con muñecas. A lo largo del videoclip, se asocia este cariño a una emoción prohibida para las máquinas que recibe el código 1728 (Figura 15); una vez más, en el usual estilo creativo de Yoko Taro, este número tan insignificante a primera vista alimenta la capacidad negativa del consumidor, ya sabedor de los juegos con pistas de migración del director.

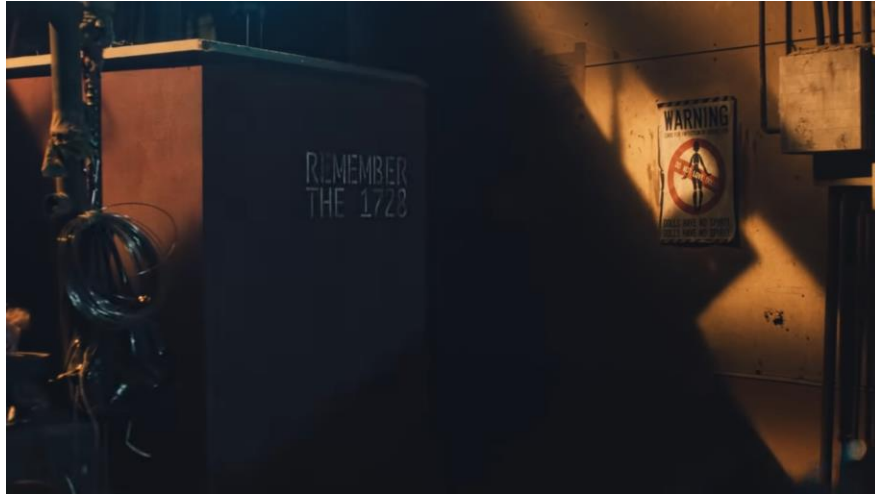


Figura 15. Una de las muchas pistas desperdigadas en el videoclip sobre el código 1728

Así, en el libro de cuentos ilustrado, se contaría muy someramente el origen del conflicto: una máquina de nombre Plato1728, al contemplar la destrucción de una muñeca con la que se había encariñado, aniquiló a todos sus compañeros en la zona. Esta vez, en lugar de relegar la información a un libro de datos, la NT se permite fluir entre medios, expandiendo la narrativa a un videoclip y a un cuento ilustrado que, además, se conectan entre sí. Huelga decir que ambas obras responden adecuadamente a las preguntas de Long (2007), planteando una historia que se ampliaría en el DLC de pago del videojuego. Así, música, literatura, arte pictórico y videojuego se combinan para ampliar una misma historia. El DLC sería, sin duda, la mayor ampliación narrativa, poniendo al jugador o jugadora al control del propio Plato1728 e insertando en su final el videoclip de amazarashi, llevando así a los consumidores a otro medio. Dentro de las estrategias de migración, esta resulta especialmente interesante. También se hace uso de un *product placement* velado en el DLC, apareciendo el logo de la banda musical en múltiples ocasiones: como una estructura más de la fábrica donde sucede toda la historia, como objeto en el inventario y como marca de final en el menú de selección de partida.

No es casual que la mayor extensión sucediera en el medio lúdico. Si bien las obras teatrales *YoRHa* fueron la obra seminal de la NT de esta segunda línea argumental, puede considerarse a *NieR:Automata* como obra núcleo, pues sería tanto la más accesible para el público como la más exitosa de las dos. Como se ha dicho en el punto 4.1, *NieR:Automata* sería una fuente inagotable de expansiones en todas direcciones, apuntando tanto a literatura como a música, otros videojuegos y libros de arte.

Este eclecticismo marca la importancia de la segunda entrega como núcleo compartido de la NT. Si ya con *NieR* la narrativa se ampliaría en medios poco comunes, este *NieR:Automata* aprovecharía la inyección de presupuesto de Square Enix para observar la NT desde un punto de vista a mayor escala. Algunas de ellas no resultarían tan exitosas: preguntas respondidas en una entrevista de la *Famitsu Weekly NieR Automata Special Feature*, apenas considerables como expansión de la NT, y la novelización *NieR:Automata: Long Story Short*, que destaca por aportar únicamente una adaptación del juego original a otro medio. Sin embargo, no resuelve ninguna pregunta previa y resume secciones de la experiencia lúdica en apenas párrafos, canonizando únicamente las misiones secundarias de la androide rebelde A2 en la villa de Pascal, un espacio de robots pacifistas con consciencia y libre albedrío.

Por tanto, según las pautas de Long (2007), este libro no cumpliría ni con la tercera ni con la cuarta cuestión: resolver y abrir nuevas preguntas con pistas de migración. *NieR:Automata: Long Story Short* no resulta problemática como ampliación por ser una adaptación (más adelante indicaré una verdaderamente expansiva); sus taras provienen de no aportar prácticamente ningún dato nuevo relevante a la NT. Tan solo los capítulos desde el punto de vista de Eve y A2 (al inicio) ofrecen una muy ligera profundización en sus personalidades. Además, ante algunas escenas previstas en la obra original para que el jugador o jugadora escoja una opción u otra, la novela plantea una única respuesta a todas ellas. De este modo, es posible mencionar como mayor aportación de novela la canonización de respuestas concretas que inicialmente se planteaban como libre elección del jugador o jugadora.

Más afortunada sería como ampliación la que comprende todo el sector recital. Dentro de las particularidades de esta NT, quizá una de las más sorprendentes sea los proyectos musicales: la banda sonora de ambos *NieR*, a cargo de MONACA y por tanto Keiichi Okabe, produjo tal éxito que se celebraron numerosos conciertos. En ellos aparece una de las ampliaciones esenciales del *Yokoverso* y, en concreto, la saga *NieR*: los recitales. Si bien todos los conciertos se realizan con el estilo típico de estos eventos, también se añaden entre algunas canciones lecturas dramatizadas por los *seiyū* japoneses del juego. Estas lecturas tienen como guion escenas que amplían la narrativa del *Yokoverso*.

El primero de los conciertos (*NieR Music Concert - "The Memory of Puppets"*) y único que veremos en este punto por ser el resto adecuados para el 4.2.3 resultaría el más provechoso: en cada una de sus siete representaciones en días y horarios distintos (ver



Anexo 1) se recitó un guion distinto que, en el *Blu-Ray*, aparecen como pistas de audio y/o vídeo. Como se observa en el Anexo 2, varios de estos recitales se sitúan entre finales de 11944 y principios de 11945, siendo así precuelas del juego y secuelas de la obra teatral. Además de canónicas, estas expansiones respetan el tono original (como ya he dicho, manteniendo incluso a los *seiyū*), responden bastantes cuestiones abiertas del juego y plantean nuevas posibilidades para obras futuras como los relatos de la antología *NieR:Automata: Short Story Long*. Uno de estos recitales, *Project YoRHa*, explora el origen de los modelos YoRHa (de ahí que sea el único situado antes del juego y la obra de teatro) y, al igual que historias como *A Repeating Prayer* o *Lies*<sup>21</sup>, profundizan en el *ethos* de la NT. El Eterno Retorno nietzscheano es, entre muchos otros, el tema principal de *NieR:Automata*, de modo que estas historias tratan los debates morales nacidos de la posibilidad de múltiples muertes por parte de los androides, un ciclo de violencia infinito y la psique de 2B ante sus repetidas ejecuciones de 9S, su compañero de trabajo.

Además de estos tres recitales, destaca *Beasts of Slaughter* como precuela y paracuela del juego, concretamente desde el punto de vista de A2 y restando así cierto valor a los capítulos de *NieR:Automata: Long Story Short* dedicados a su personaje. También *Precious Things* permite como intercuela obtener datos extra de 9S y su relación con 2B. Sin embargo, del concierto, veo necesario destacar por encima de estas expansiones el recital *Farewell*, pues sirve a modo de epílogo del juego tras el Final E<sup>22</sup> y lleva el sistema de finales y rutas alternativas del medio lúdico a otra plataforma. Existen, por tanto, dos versiones de *Farewell* que cambian su página final: una, considerada como el “Final Malo” en imitación a la jerga de videojuegos, se distribuyó al público en los guiones ofrecidos en el recinto del concierto; la otra, el “Final Bueno” o “Final Verdadero”, se representó en directo. La razón de esta curiosa diferencia se encuentra en el conocimiento de las

---

<sup>21</sup> Vuelve aquí el sistema de rutas de los videojuegos, llevado esta vez a otro medio. Existen dos versiones alternativas de *Lies*: la *2B* y la *Pascal*. No obstante, la única diferencia entre ambas es la despedida final del concierto, que da lugar a distintas conversaciones entre el reparto.

<sup>22</sup> Aunque *NieR:Automata* tiene 26 finales, tan solo 6 de ellos son esenciales para la historia; el resto son bromas que hacen malabares con la idea del jugador saltándose las normas del juego o experimentando con él. Los Finales A y B marcan el fin del primer acto de *NieR:Automata*, repitiendo la misma historia desde el punto de vista de 2B y 9S, respectivamente. Los Finales C y D, ya dentro de la ruta equivalente al segundo acto, concluirían la trama principales de formas alternativas. El Final E, demasiado profundo como para abordarlo por completo en este trabajo, supone un entramado metatextual que enfrenta a la masa de jugadores contra el equipo creador del juego con el objetivo de encontrar un final feliz para la historia. Este concluye con la posible restauración de los YoRHa principales (2B, 9S y A2) y, por tanto, la tan esperada reunión entre 2B y 9S, separados por la muerte definitiva de la primera al inicio del segundo acto. También debe tenerse en cuenta el Final Y, que es una versión alternativa de la historia de Emil y se desbloquea al obtener todas las armas del juego mejoradas al máximo nivel.

estrategias de los consumidores en Internet. A sabiendas de que el guion escrito se filtraría, Yoko Taro, en un astuto movimiento de *marketing*, decidió engañar al *fandom* con un guion falso. Este guion podría considerarse una pista de migración en sí misma hacia el concierto en directo o el Blu-Ray, demostrando la capacidad del director de traspasar cualquier barrera establecida por las NT a través de un conocimiento absoluto de los consumidores que postean frecuentemente en la red.

Como puede observarse, el *Yokoverso* escoge medios verdaderamente curiosos para expandir su universo. Sin embargo, existen otros más comunes; como ya se ha comentado previamente, la antología de relatos *NieR:Automata: Short Story Long* presenta numerosas historias de capital importancia para la NT. Más allá de “The Fire of Prometheus”, esta antología versa sobre todo en precuelas del juego: “Small Flowers”, que explora la relación de una máquina con una flor y por tanto expande *ethos* y *mythos* de la narrativa; “A Much Too Silent Sea”, que vuelve al tema del Eterno Retorno mezclado con las mentiras sobre la humanidad; “Orbital Bunker Observation Diary”, que muestra la presencia acechante de las Terminales, máquinas evolucionadas, en las bases orbitales de YoRHa, y el díptico “Memory Thorn”-“Memory Cage”. Estos dos últimos replican el estilo de rutas de los videojuegos del *Yokoverso*, planteando una misma historia en tiempos distintos con el objetivo de recalcar ese tema ubicuo del Eterno Retorno nietzscheano. Además de jugar con las expectativas del consumidor al repetir los primeros párrafos, manteniendo el tono usual de la NT, los relatos se permiten explorar la psique agrietada de 2B y, en menor medida, 9S. En ambos casos se muestra la corrupción que los llevaría al punto de ruptura en el videojuego.

Ninguna de estas historias plantea problemas para la NT: amplían en especial su *ethos* con los debates morales, pero también *el topos* (como la supuesta fábrica submarina de “A Much Too Silent Sea”) y cierta parte del *mythos* en el caso de “The Fire of Prometheus”. Presentan igualmente resultados positivos para las cuestiones de Long (2007). Tan solo uno de los relatos, que es además paracuela, plantea un ligero problema de canonización, pero este se resuelve fácilmente por la existencia de mundos alternativos en el *Yokoverso*. Hablo de “Recollections of Emil”, una suerte de secuela espiritual de “Around the World in 80 Days” que filtra el mundo y todos sus acontecimientos a través del personaje de Emil, único humano vivo –aun en un cuerpo mecánico– en *NieR:Automata*. Los dos primeros tercios del relato tan solo plantean los encuentros con el jugador

a lo largo del juego desde el punto de vista opuesto, además de adaptar la Side Quest<sup>23</sup> “Emil’s Memories” al medio literario. En el último tercio, el relato vira hacia la Side Quest “Emil’s Determination”, donde el jugador o jugadora puede escoger si acabar con la vida de Emil o permitir que termine su secuencia de autodestrucción. Esto último desbloquea el Final Y. El relato, ante la necesidad de escoger, canoniza este desenlace particular del personaje, en que se le permite a Emil lanzar un emotivo discurso final que conecta con el primer *NieR*.

Una vez expandida la NT a través de recitales y relatos, el éxito de *NieR:Automata* permitió que Yoko Taro creara una nueva línea argumental a modo de precuela del juego y secuela de la obra de teatro original: *YoRHa Boys Ver.1.0*. Asociado al último medio, esta historia contaría la expedición a Madagascar de un escuadrón de modelos YoRHa masculinos. Ante la proliferación de modelos femeninos para prácticamente todos los cargos, YoRHa propone experimentar con los masculinos para observar su valía en combate. A causa de su agresividad y falta de cooperación, el proyecto termina siendo cancelado, justificando por qué 9S tiene un modelo masculino (los Scanner son los más alejados del campo de batalla) y 2B su cargo: al ser Attacker, Gunner y Healer (de los que había uno de cada) combinable en un solo Battle, a partir de ahí cesaría la producción de los tres primeros en favor de hacer proliferar el nuevo modelo de combate.

Dos ampliaciones surgen de esta nueva línea argumental: la obra de teatro *YoRHa Girls Ver. 1.1a* y la novelización *NieR:Automata - YoRHa Boys*. De estas, la primera resulta la menos destacable, ya que tan solo se trata de una versión alternativa en Tokio y con reparto femenino de la obra, además de un diseño de vestuario más escolar. Si bien oficial por la existencia de universos alternativos, la trama de Madagascar ya era canónica con la historia original. Además, se da a entender que los YoRHa son masculinos de base, de modo que existe únicamente en un universo paralelo (33:20). Por ello, su final establece que el peligro con los modelos femeninos viene de su inteligencia superior, que las lleva a cuestionar órdenes, algo que contradice claramente el canon en caso de situarse en una época anterior o posterior que *YoRHa Boys Ver.1.0*. Tan solo destaca la forma en que

---

<sup>23</sup> En los RPGs, la Main Quest abarca la aventura principal y todo aquello que haga avanzar su historia. Las Side Quests, por su parte, son misiones opcionales que sirven para descansar de la aventura principal y pueden explorar nuevos temas y personajes, como es el caso de *NieR:Automata*.

se conecta con *NieR:Automata*, pues el grupo cae al final del segundo acto en los alrededores del Amusement Park, área explorable del videojuego.

La segunda ampliación, vistos los intentos previos de adaptación en “YoRHa Ver.1.05” y *NieR:Automata: Long Story Short*, podía haber resultado en un fracaso, pero la escritora Jun Eishima dedicó un libro completo del mismo tamaño que el último ejemplo para adaptar toda la obra de teatro. Esto provocó que, por lógica, hubiese un sinnúmero de escenas añadidas, puntos de vista (Nº 9, Nº 4 y Nº 3) e incluso dos capítulos extra centrados en el Comandante de la misión y la banda de androides de la Tierra, respectivamente.

Ya desde el inicio la obra se muestra como una ampliación de la trama de Madagascar, siendo su primer capítulo totalmente inédito y centrado en establecer relaciones de personaje antes de la misión. De igual modo, el Capítulo 2 expande la narrativa del pasado y ofrece mayor importancia a Nº 21 como Scanner. Hasta el cuarto capítulo no se seguiría, de manera lineal y sin demasiadas analepsis, la trama principal, ofreciendo la perspectiva de otro personaje (Phlox) y reorganizando algunas acciones. Incluso se inserta un Epílogo que amplía la obra de teatro mostrando el destino de personajes como Nº 9 y Nº 22, además de la conexión con *NieR:Automata* al fusionarse Nº 21 con la máquina gigante Blue Ridge II, uno de los jefes marinos del juego base.

De los dos capítulos especiales, el primero, titulado “Flashback”, amplía los pensamientos y sentimientos del Comandante en primera persona durante los eventos de la obra, pero también antes de ella; el segundo, “A Treasure Hunt in 194XX”, tan solo pone a los androides Lotus, Cactus y Phlox en una situación cotidiana para afianzar sus dinámicas. El título es, además, una muy probable referencia a la Side Quest de *NieR:Automata* “A Treasure Hunt at the Castle”.

Así, la novela que adapta la trama de Madagascar se convierte en una de las más interesantes adiciones a la NT, pues se toma muchas licencias sin cambiar un solo evento esencial de la obra de teatro. Además de ampliar una misma historia, su estilo literario permite introducirse en las mentes de sus personajes con mayor profundidad y tomarse su tiempo estableciendo sus relaciones en el pasado. Inesperadamente, esta expansión se adecúa a las pautas de Long (2007) incluso en la apertura de nuevas preguntas, ya que deja el destino de sus personajes algo incierto en su Epílogo. Un consumidor que haya entrado en la NT con esta novela encontrará en *NieR:Automata* la secuela del personaje

de N° 21 y descubrirá las reencarnaciones de N° 2 y N° 9 en distintas iteraciones de la narrativa.

Tras los conciertos, libros, relatos y obras de teatro, tan solo resta un medio de expansión: el propio videojuego. *NieR:Automata* resultó tan exitoso que, a fecha de Julio de 2021, existen dos expansiones en juegos distintos: *SINoALICE: NieR:Automata Collaboration: "Memory of Dolls"* (Figura 16) y *Final Fantasy XIV: YoRHa – Dark Apocalypse* (Figura 17).

*SINoALICE* es, en realidad, una de las primeras ampliaciones de la NT. Sin embargo, sus añadidos son menores: explora una simulación onírica de 2B contra Simone, jefa del área Amusement Park en el primer acto del juego. 36 horas después del enfrentamiento, 2B despierta de ese sueño en que persigue a Simone gracias a 9S. Al final, se da cuenta de que haber contemplado la motivación vital de Simone la ha cambiado en su interior, comenzando a preguntarse cuál es su propósito en este mundo. Como puede verse, esta en cierto modo confusa historia amplía el *ethos* de la NT y profundiza en la psique de 2B, opaca para el jugador o jugadora durante el primer acto del videojuego.

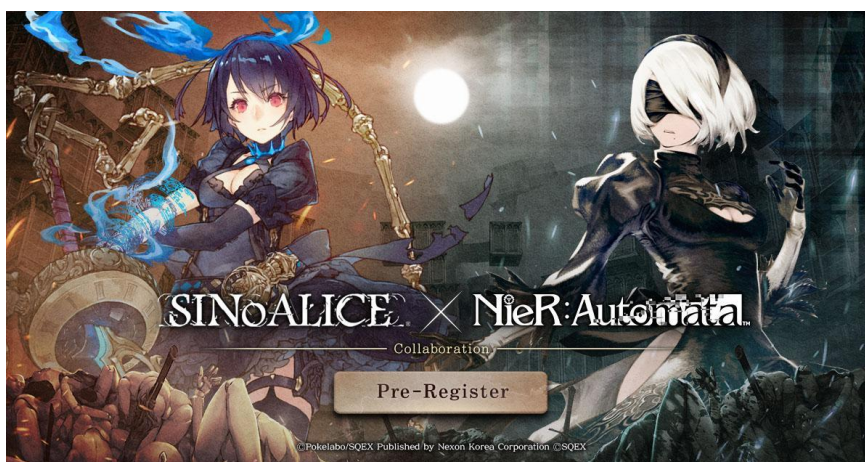


Figura 16. Imagen promocional de la colaboración entre *SINoALICE* y *NieR:Automata*

Igualmente confusa resulta la expansión del juego MMORPG<sup>24</sup> *Final Fantasy XIV*. En esta, situada en un mundo de fantasía aparentemente alejado de *NieR:Automata* (la región de Norvrandt), dos enanos de nombre Anogg y Konogg descubren junto al jugador un modelo YoRHa escondido bajo tierra: 2P. Esta los guía a una versión copiada

---

<sup>24</sup> Siglas de “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”. Es un género amplio que, generalmente, presenta a los jugadores distintas misiones (comúnmente llamadas “raids”) que deben superar en grupo. Tienden a una interfaz barroca por la cantidad de opciones lúdicas disponibles y sus combates requieren de la cooperación de todo el equipo.

de la fábrica en *NieR:Automata*, donde aparece un 9S que 2P lanza al vacío. Más tarde, cuando Norvrandt es atacada por androides de blanco, se descubre que 2P es una copia androide creada por las máquinas cuando 2B llega para salvar la ciudad. Ella, junto con un 9S reparado y la masa de jugadores en línea, visita una copia del Búnker y de la Torre del juego base, recreando las batallas finales del segundo acto de *NieR:Automata*. Allí se encuentran a las chicas de rojo, máquinas evolucionadas que se fusionan múltiples veces en formas que recuerdan a Zero, protagonista de *Drakengard 3*. Cuando el grupo destruye al enemigo, Anogg se sacrifica y tanto 2B como 9S se desvanecen, dejando atrás una grabación para el jugador: la brecha entre los dos mundos se ha cerrado y el grupo de 2P ha fallado en su cometido de destruir Norvrandt.

Como puede deducirse de este argumento, la historia resulta novedosa para la NT. Se respeta en cierto modo el tono original con el uso de banda sonora y la extrañeza de algunos puntos del guion, pero ninguna de las obras hasta el momento del *Yokoverso* habían planteado el viaje entre universos distintos. Esta apertura ofrece numerosas posibilidades que, por lo visto, es posible que jamás lleguen, manteniendo la NT en su propio universo. Podría decirse que, según Long (2007), no cuenta como auténtica expansión porque no responde ninguna pregunta previamente abierta; sin embargo, creo que aquellas que plantea son, indirectamente, posibles respuestas a estas preguntas. Dependiendo de la época en que aparecieran 2B y 9S en el mundo de Norvrandt, podría hablarse de una secuela o precuela de *NieR:Automata*. La existencia de 2P como réplica creada por máquinas levanta muchas preguntas, así que cuesta adscribir la historia a una fecha concreta de la línea de tiempo. Teniendo en cuenta que todos los proyectos coescritos o supervisados por Yoko Taro reciben el sello de “canon”, esta expansión jugable puede considerarse una ampliación de la NT por canonicidad, tono y planteamiento de preguntas.



Figura 17. Imagen promocional del evento *YoRHa: Dark Apocalypse* en *Final Fantasy XIV*

En esta sección se ha dado cuenta de todas las interrelaciones entre productos de *NieR:Automata*. A diferencia de *NieR*, el éxito de la NT que termina formando el conjunto del *Yokoverso* no parte de la obra seminal, sino de la obra núcleo. Gracias al triunfo del videojuego, cuya campaña de *marketing* previa pavimentó el camino para nuevos consumidores, Yoko Taro ha expandido en los últimos años su narrativa en todas direcciones, escogiendo medios poco usuales para no perder esa identidad extraña que atrae a su *fandom*. Además, de forma estratégica, las generosas ventas de *NieR:Automata* han provocado una revalorización tardía del primer *NieR*, cuya versión mejorada es posible que atraiga a nuevos consumidores hacia la saga *Drakengard* por la forma en que une las cuatro obras núcleo del *Yokoverso* en su final.

#### **4.2.3. Interrelaciones entre *NieR* y *NieR:Automata*: paralelismos y *crossovers***

En los dos puntos anteriores he dejado deliberadamente fuera del análisis dos obras: *NieR:Orchestra Concert 12018* (y su reestreno como *re:12018*) y *NieR:Theatrical Orchestra 12020*. La razón no se debe a que no las considere ampliaciones de la NT o a que no presenten nada reseñable en materia de narrativa; más bien al contrario. Ambos conciertos presentan una serie de escenas, retazos del *Yokoverso* y otros detalles que unen las dos obras núcleo de la saga *NieR* al tiempo que amplían sus respectivas narrativas.

A pesar de sus innegables puntos de conexión, tanto *NieR* como *NieR:Automata* podrían considerarse prácticamente NT separadas por la forma en que se amplían sus historias. Dentro de la obra de Yoko Taro, cada obra núcleo forma un vacío que se completa con expansiones; gran parte de la razón se debe a la distancia temporal en la diégesis de sendas obras. El *Yokoverso* no valora tanto esos 8000 años de diferencia como las narrativas específicas a los extremos de esta cifra. Por esta razón, los conciertos *12018* y *12020* suponen un paso adelante en la cohesión de la NT.

De los dos conciertos, el primero es quizá el más anecdótico. Sin embargo, ya en sus valores de producción se nota un intento por realzar la narrativa: en todo momento hay una pantalla en el escenario proyectando una historia textual realzada por la música (Figura 18). Esta experiencia es tan esencial para el correcto funcionamiento del concierto que, en el Blu-Ray, aparecen las propias letras en mitad de la imagen si esta no muestra

la pantalla del escenario. Así, se perfecciona la narrativa recital para expandir la historia de dos maneras: las usuales lecturas dramatizadas y la información dada en pantalla.

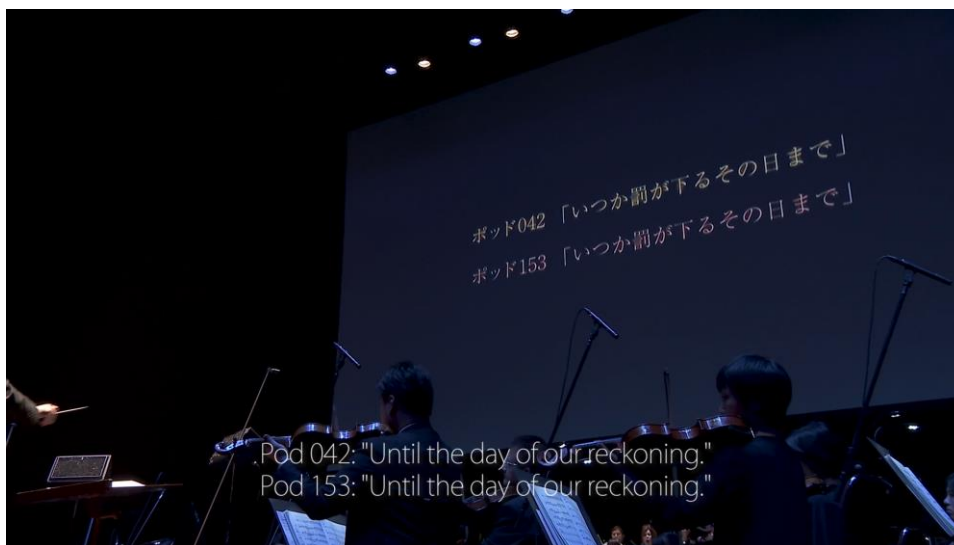


Figura 18. Texto narrativo en pantalla durante el concierto

Al inicio, *12018* parece dividir de nuevo las dos líneas argumentales, planteando un primer acto dedicado a Emil (*NieR*) y un segundo a 2B (*NieR:Automata*); no obstante, el tercer acto presenta a los dos personajes combinados en una narrativa que traspasa el espaciotiempo. Comenzando por la sección inicial, tanto el recital como las siluetas del reparto de *NieR* en pantalla plantean un mismo tema: la experiencia de Emil durante esos 8000 años que lo llevan hasta la segunda entrega e, inevitablemente, al deterioro de sus recuerdos. La propia Kainé, la persona más preciada para Emil junto con Nier, le insta a seguir viviendo con una sonrisa, tal y como Nier habría deseado (1:01:20). Esta historia permite perfilar a Emil y comprender mejor sus acciones en *NieR:Automata*, con sus recuerdos consumidos y el peso de una eternidad vacua.

El segundo acto, por su parte, añade información nueva a la NT: aparece en pantalla la canción de Simone desde su punto de vista, se ofrecen fechas y horas de eventos esenciales en *NieR:Automata* (1:51:00), se perfilan mejor a los Pods y su resistencia al Project YoRHa, y aparece 2B para reflexionar sobre algunas escenas del videojuego.

El “*crossover*”, y aquí las comillas son estrictamente necesarias, sucede en el tercer acto, donde Emil y 2B recitan una serie de frases que crean paralelismos entre ambos personajes (2:15:00). El principal resorte de esta sección es, precisamente, el Eterno Retorno nietzscheano, que sirve de pegamento entre Emil, una máquina con millones de copias y destinada a no morir jamás, y 2B, una androide de combate que repite



constantemente un mismo ciclo de ejecuciones de 9S. Ambos se conectan por la tragedia de una eternidad de cuyas acciones no pueden escapar, pero descubren también que esa repetición les ha permitido vivir experiencias impagables, sea la relación con Nier, Kainé y Weiss (en el caso de Emil) o la relación con 9S (en el caso de 2B). Así, el final del recital supone un canto de esperanza de ambos personajes, hablando en un espacio liminal donde ni el tiempo ni el espacio tienen cabida:

**Emil:** So I will rise to my feet.  
**2B:** I will take my sword in hand.  
**Emil:** We will fight...

**2B/Emil:** So that all may end, and begin again.

De este modo, *12018* supone el primer *crossover* de las dos obras núcleo de la NT. Sin embargo, la particular forma de plantear este cruce de personajes hace que el consumidor no tenga la sensación de haber visto tanto una historia con ambos tiempos como una unión temática extradiegética. Esto se resolvería en el concierto *12020*, donde la narrativa domina la obra.

Inicialmente cancelado por la pandemia COVID-19 y finalmente disponible en línea, *12020* divide su historia en tres actos, del mismo modo que sucedía con *12018*. Con todo, la historia en pantalla resulta mucho más provechosa: en el primer acto, 2B y 9S realizan una investigación en el Océano Pacífico y, una vez descubierta la verdad sobre el falso Council of Humanity y el Project YoRHa, 9S pierde la consciencia mientras que 2B es infectada por el virus lógico<sup>25</sup>. En un último sacrificio, 9S libra a 2B del virus con tal de sufrirlo únicamente él. El monólogo final establece claramente el tema del Eterno Retorno y la relación entre ambos personajes, replicando además la música y los mensajes de la comunidad de jugadores del Final E de *NieR:Automata*, esta vez solo con 9S y 2B (44:25, Figura 19).

---

<sup>25</sup> Este virus destruye la consciencia del androide, que se convierte en un robot violento adquiriendo un brillo rojo en sus pupilas. Dentro del *Yokoverso*, existen numerosas teorías que unen el virus lógico con los Red Eyes del drama CD de *NieR* y la Enfermedad de los Ojos Rojos de *Drakengard*.

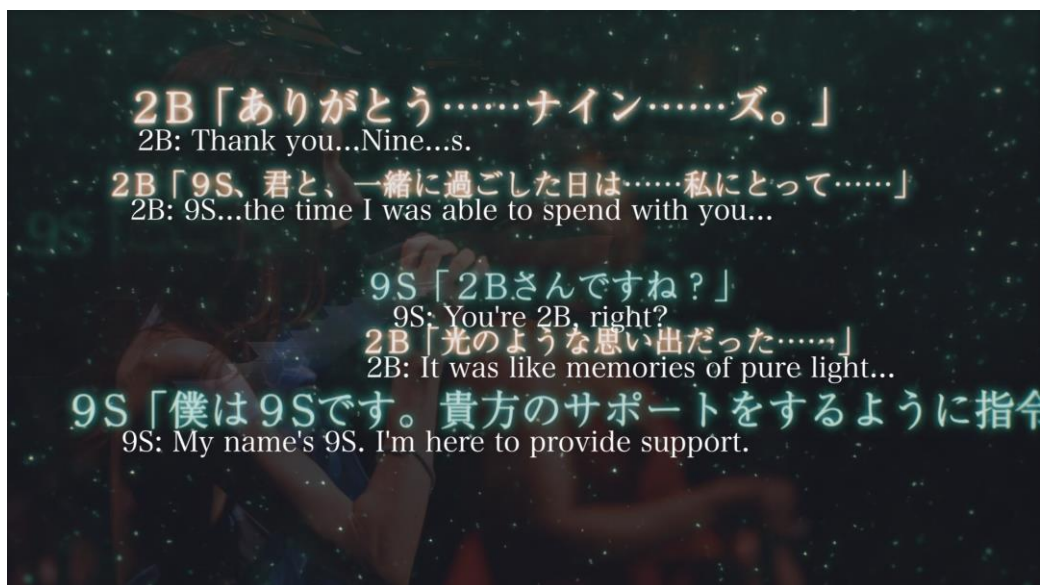


Figura 19. Réplica de los mensajes del Final E en el concierto 12020

El segundo acto cuenta la historia del Nier Gestalt, desde sus ruegos a dios por salvar a su hermana Yonah hasta su progresiva corrupción durante el milenio que lleva a la historia de *NieR*. Se aportan nuevos datos que conectan *Drakengard* con *NieR*, como el informe de la Organización Hamelin que aparece en pantalla o las fechas de la muerte del Shadowlord, el cese de producción de las androides Devola y Popola por traición al proyecto, la creación de un comité de restauración humana, la extinción de la humanidad, la batalla entre alienígenas y androides, y la creación de YoRHa. Tanto el primer como el segundo actos son expansiones del *ethos* de sus respectivas obras, sea por el Eterno Retorno de *NieR:Automata* como por el reconocimiento del Otro en *NieR* poniendo al consumidor en la piel del supuesto antagonista.

Al final, durante el tercer acto, sucede el esperado *crossover*. Sin duda, a causa de la lógica preestablecida del mundo, este cruce resulta imposible y probablemente extradiegético. Sin embargo, es una oportunidad para el consumidor de observar las reacciones de los personajes ante otras líneas argumentales (Figura 20). Fiel a la base del *crossover*, se pregunta “¿qué pasaría si estos personajes se conocieran?” y juega con las relaciones entre ellos con todos los *seiyū* en directo. Incluso Kainé, cuya disponibilidad de la actriz no permitió que se dejara ver en el concierto, aparece como voz sin cuerpo con tal de cerrar el evento. Sin embargo, tampoco aquí se consuma el *crossover*: los personajes se encuentran separados a ambos lados del escenario y no interactúan ente sí. Como si de un

portal entre tiempos se tratara, los grupos de *NieR* y *NieR:Automata* se ven a través de este sin poder relacionarse.

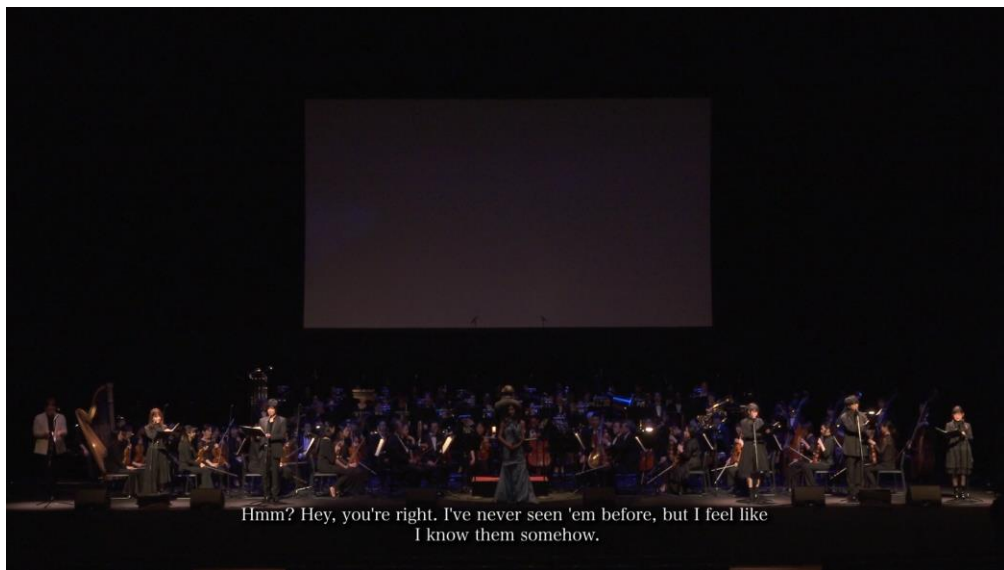


Figura 20. 9S reconociendo a los personajes de *NieR* al final del concierto *12020*

Esta falta de interacción puede verse como un intento desaprovechado de *crossover*. Al fin y al cabo, NT como la del *Yokoverso*, donde tantos personajes forman parte únicamente de sus respectivas líneas argumentales, se prestan al *crossover* como forma de complacer a los fans (*fanservice*). Diegéticamente, su cruce parece imposible, de modo que se pide la suspensión de la incredulidad del consumidor con el objetivo de disfrutar de las interacciones entre personajes. Esta estrategia quizá no añada información relevante para la NT, pero ofrece al consumidor frecuente de este universo un premio por su fidelidad. Es antes un agradecimiento a los fans que una expansión de la NT, y plantea la posibilidad de un universo alternativo donde todos los personajes de la saga coexistan en un espacio único.

#### **4.3. Tras la máscara: Yoko Taro como estrategia de *branding***

Los mundos transmedia, como indica el uso común del término “mundo”, tienden a ser reconocibles por unas características específicas de su espacio. La saga *Halo* es identificable por el diseño de sus personajes y, especialmente, su protagonista; *The Matrix* parte de una estética reminiscente de *Ghost in the Shell*; *Star Wars* mezcla la fantasía y la

ciencia ficción gracias al diseño de las naves y el vestuario... Todas estas NT tienen un elemento en común, si no contamos su indiscutible éxito: el *worldbuilding*.

El *Yokoverso* es una NT extraña no solo por los conceptos que trata, sino también porque cada línea argumental dentro del mundo transmedia vende una estética distinta. *Drakengard* y *Drakengard 3* poseen ciertas similitudes a pesar de lo oscuro del primero y el colorismo del segundo, pero ninguna de ellas coincide con la estética de *NieR:Automata*. De un modo todavía más evidente, si se compara este último con *NieR*, el título parece ser el único factor compartido. Las cuatro obras núcleo tienen *worldbuildings* particulares que no casan con el resto, y tan solo en momentos como el Final E de *NieR Replicant ver.1.22474487139...* pueden observarse todas de manera simultánea.

A pesar de todo, existe un punto de conexión entre *NieR* y *NieR:Automata*: Emil. Además de unir las dos narrativas gracias a historias como “The Space War” (drama CD2-03) y sus misiones secundarias en la segunda entrega, Emil es el único personaje cuya estética permite reconocer ambas iteraciones en la NT. Su cabeza, como se observa en las Figuras 21 y 22, encaja tanto en *NieR* como en *NieR:Automata*:



Figura 21. Emil transformado en el Acto II de *NieR* junto al resto de la *party*



Figura 22. Emil hablando con 2B y 9S en *NieR:Automata*

En el primer juego, la *party* de Nier está formada por personajes marginados de la sociedad. Indica, a mi juicio, muy adecuadamente Coats (2017) en su análisis de las identidades de género y la performatividad del cuerpo en *NieR* que todos los personajes tienen algún problema físico: el cuerpo poseído por una Shade de Kainé, el parche en el ojo de Nier Father en la versión *Gestalt*, la condición de grimorio del otrora humano Weiss... y también la forma que adquiere Emil en el Acto II del juego. Fusionado con su hermana Halua, Emil se presenta a partir de ese punto con un cuerpo esquelético y una cabeza muy alejada del cráneo humano. Dentro de la estética de la *party* de Nier, Emil destaca más por la expresión de su rostro que por el resto del cuerpo.

En el segundo juego, Emil aparece intermitentemente como vendedor de chips de ampliación para mejorar al jugador o jugadora. Su forma puede cambiar según las piezas que obtenga de máquinas, pero su cabeza siempre se mantiene como único resquicio de su antiguo yo. Esta, ya desde el primer *NieR*, tiene una estética mecánica, semejante a un robot. Por ello, el diseño combina con el resto del juego, que sitúa su historia en una guerra entre androides antropomórficos y máquinas de todo tipo.

Al ser Emil un diseño reconocible en ambos mundos (que, repito, son el mismo con ambientaciones muy distintas), resulta comprensible que Yoko Taro lo tomara como máscara. Desde la publicación de *NieR* en 2010, el director ha evitado mostrar en público su rostro, siempre envuelto en un *cosplay* de Emil que replica incluso su traje en el primer *NieR*. El propio Yoko Taro ha afirmado las razones de esta máscara: “some people might lose that kind of expectation or excitement toward a game if they find out who’s actually behind it. So I try to eliminate that disappointment factor as much as possible” (en Schreier 2018). En esta misma entrevista, brutalmente honesta, afirma que se considera a sí mismo poco agraciado, con poca autoestima, y que la máscara aporta una desolación para con el exterior que refleja su interior “podrido”. Mi objetivo no es contrariar estas palabras tan humanas de uno de los creadores más interesantes de la industria del videojuego; es explorar la forma en que, consciente o inconscientemente, la decisión de ocultar su apariencia ha provocado el amor de una comunidad hacia su obra por transmitir de base esa rareza tan particular.

La cabeza de Emil es, ante todo, la seña de identidad de la saga *NieR*. Se encuentra en los lomos de los libros de *NieR:Automata Long Story Short* y *Short Story Long*, en numerosas promociones de la NT, en memes de Internet y, especialmente, en su creador. De esa manera, cada vez que Yoko Taro aparece en público para anunciar algún evento

o entrevistarse con sus fans, lo primero que llama la atención es su máscara, que sirve en sí misma como una pista de migración hacia la NT al alimentar la capacidad negativa ya no de un consumidor, sino de cualquier usuario. Yoko Taro ha creado, probablemente de manera accidental, una estrategia de *branding* a través de su apariencia que, con los años, va ganando fuerza. Ya no es solo que sus apariciones sean más frecuentes tras el éxito de *NieR:Automata*; también ha creado toda una narrativa alrededor de su máscara.

En la Tokyo Game Show 2016 se presentó el *gameplay* de *NieR:Automata* en directo. El productor Yosuke Saito, el diseñador de PlatinumGames Takahisa Taura y los *seiyū* de 2B y 9S (Yui Ishikawa y Natsuki Hanae) jugaban y comentaban la partida. Yoko Taro no se encontraba físicamente presente en el evento, de modo que montaron un maniquí muy rústico que vistieron con la típica apariencia de Yoko Taro. Sin embargo, la estructura era inestable, sujeta al suelo únicamente con cinta americana, y ello provocó que cayera en mitad de la partida (スクウェア・エニックス 2016), rompiéndose la máscara en el proceso.

Más allá de la hilaridad de esta anécdota, el propio Yoko Taro pidió que no la arreglaran con la cinta americana ni encargó una nueva máscara hecha a medida. En su lugar, en la próxima aparición pública del director se mostró con la misma máscara arreglada con tuercas y parches de una estética puramente *NieR:Automata* (Figura 23). La serendipia y la creatividad del director, prácticamente los inestables motores de toda la NT, provocaron una vez más que se reforzara un factor clave de esta narrativa: el *branding*. Si bien no llegaría tan lejos como para afirmar que la máscara de Yoko Taro es una expansión del universo transmedia, sí la considero un puente de conexión extradiegético con la NT. A causa de este evento, muchos usuarios neófitos a la saga comenzaron a preguntarse las razones no solo de la máscara, sino también de los parches. Esta capacidad negativa se puede saciar de dos formas: la entrada a *NieR*, a causa del personaje de Emil, y a *NieR:Automata*, pues el vídeo del incidente que originó la nueva apariencia de la máscara presenta un *gameplay* del mismo. De forma completamente accidental, Yoko Taro ha creado una estrategia de *branding* basada en su propia persona que, al tiempo, se basa en un personaje del *Yokoverso*, sirviendo ambos como puente de conexión entre mundo real y juego o entre juegos de una misma saga.



Figura 23. La máscara rota de Yoko Taro

#### 4.4. Participación de una comunidad de nicho en alza

Como se ha dicho en el punto 2.1, la mayoría de los académicos del transmedia coinciden en un elemento esencial para crear una NT: los prosumidores y, especialmente, la canonicación de sus obras. Sin embargo, el *Yokoverso* no posee esta cualidad. De todo lo visto hasta el momento, este es el único punto problemático que puede descalificar al *Yokoverso* como NT. En este respecto, la respuesta es clara: no existe un grupo de prosumidores de la saga *NieR* cuyas obras resulten canónicas dentro de la narrativa. Con todo, sí hay un sector prosumidor del *fandom* de Yoko Taro.

En la actualidad del mundo digital, es común que surjan comunidades alrededor de narrativas de éxito. Es difícil afirmar las virtudes de *NieR* en este apartado, pero es indudable que despertó una comunidad de fans, un *fandom*, inicialmente de nicho. En España, por ejemplo, hubo todo un proyecto de fantraducción del primer *NieR*, que llegó únicamente en inglés al territorio. La comunidad de ElOtroLado.net tuvo un período activo notable tras el lanzamiento del juego hasta el punto de que su traducción sigue siendo la única disponible para el *NieR* de Xbox 360<sup>26</sup>.

En un panorama más internacional, surgió en 2013 una comunidad de Reddit dedicada a la obra de Yoko Taro bajo el nombre “r/nier”<sup>27</sup>. Inicialmente, como indica su

---

<sup>26</sup> Proyecto disponible en [https://www.elotrolado.net/wiki/Traducci%C3%B3n\\_NIER](https://www.elotrolado.net/wiki/Traducci%C3%B3n_NIER)

<sup>27</sup> Disponible en <https://www.reddit.com/r/nier/>

nombre, se centraba en el primer *NieR*, pero en la actualidad trata toda la obra transmedia del director, sin importar su plataforma jugable o medio artístico. Sus contribuciones son numerosas: desde recopilaciones para YouTube hasta animaciones propias, pasando por *covers* de los temas de la saga, una ingente cantidad de memes, escaneos del manga *NieR Automata: YoRHa Pearl Harbor Descent Mission Record* en japonés, dibujos originales, *cosplays*, vídeos de teorías y todo tipo de contenido propio. Uno de los documentos más importantes para la elaboración del presente trabajo proviene precisamente de esta comunidad: el ya mencionado fanlibro *Yokoverse: A Comprehensive Codex*, del usuario u/Dr\_Mint33, un proyecto sin ánimo de lucro que compila en detalle toda la información sobre el *Yokoverse* hasta aproximadamente verano de 2019 con una edición muy elaborada. Incluye, además, fantraducciones y análisis de secciones concretas de las obras por parte de otros usuarios. Entre ellas destaca el artículo fan “Further insight on *NieR Gestalt and NieR RepliCant*”, en que The Dark Id discute la importancia argumental y temática de los cambios occidentales para el primer *NieR*, explorando el *ethos* y *mythos* de ambas versiones.

Una de las usuarias más destacables del *subreddit* es Rekka Alexiel, periodista independiente y escritora que publica frecuentemente tanto en “r/nier” como en su blog Fire Sanctuary<sup>28</sup> (Figura 24) sobre la actualidad del *Yokoverse*. Además de traducir numerosos documentos sin los cuales este trabajo no podría haber entrado en tanto detalle, Alexiel ha publicado toda una serie de secciones dedicadas a la explicación de la NT, noticias en exclusiva de eventos del *Yokoverse* y posts detallados sobre las conexiones entre las distintas obras del director.



Figura 24. *Banner* del blog Fire Sanctuary, de Rekka Alexiel

Si bien “r/nier” es la principal comunidad de la obra de Yoko Taro, también destaca de manera más centrada en los videojuegos la página NexusMods, cuya comunidad

---

<sup>28</sup> Disponible en <https://firesanctuary.com/blog/>



ha elaborado numerosos mods que cambian apariencias, texturas y equipamiento tanto de *NieR:Automata* como de la versión mejorada del primer *NieR*.

Estas comunidades, inicialmente de nicho, son actualmente bastante más amplias. Por ejemplo, el *subreddit* “r/nier” sobrepasa los 100.000 usuarios, y los aportes de los prosumidores son diarios, siendo muchos de ellos de gran calidad. Prueba de ello es el vídeo “Steamed Hams but it’s edited in the style of Nier Automata” del usuario Seshoho-Cian, que en 2018 publicó una versión del famoso meme “Steamed Hams”, originado en la serie *The Simpsons* (1989-presente), editado como si se tratara de *NieR:Automata*. Este vídeo plantea la escena como una reflexión filosófica que tiene en cuenta el *ethos* del juego al tiempo que plantea distintas rutas, finales y experimentación narrativa, todo unido a los conceptos del Eterno Retorno nietzscheano y la culpa, temas centrales de *NieR:Automata*.

Respecto a este contenido, Yoko Taro ha verbalizado en muchas ocasiones el valor que confiere a sus fans, que considera una parte esencial de su obra: además de seguirlos por Twitter, ha llegado a actuar en contra de Square Enix para ayudar a sus fans. Por ejemplo, en febrero de este 2021, la distribuidora publicó un comunicado que prohibía a cualquier usuario utilizar la imagen de la franquicia para *fanworks*, fueran estos *fanarts*, *fanfics*, memes o contenido para adultos (Square Enix 2021). La respuesta de Yoko Taro, que ya en otras ocasiones había defendido el contenido creado por prosumidores (Taro 2018), fue afirmar que Square Enix no podía prohibir contenidos inmorales y fuera de los límites sociales aceptables porque, de base, *NieR* es una saga que atraviesa esa barrera constantemente (Taro 2021). Este hecho no resulta nuevo: antes del lanzamiento de *NieR:Automata*, un usuario modificó un juego previo en 3D con el objetivo de crear una versión erótica del personaje. El director, en lugar de condenar el uso ilícito de su obra, alentó a sus fans a no solo crear más contenido, sino también a compilarlo para que cualquiera pudiera acceder (Taro 2017a; 2017b).

Es cierto que el *fandom* de *NieR:Automata* sigue siendo bastante menor a otras narrativas más exitosas, pero no cabe duda en que se ha formado toda una comunidad alrededor del *Yokoverso* de fans dedicados a la obra del director japonés. Sus contribuciones a la NT, aunque no canónicas, son consideradas esenciales por parte de Yoko Taro para mantener el espíritu de la franquicia.

## 5. Conclusiones

El *Yokoverso*, y en especial la saga *NieR*, es una de las NT más interesantes del siglo XXI. Originada en los videojuegos, provocada por la unión entre casualidades y creatividad del equipo directivo, expandida a través de múltiples plataformas y presente en los medios narrativos (y no narrativos) más inusuales, la saga *NieR* ha logrado fabricar todo un universo reconocible que aun hoy sigue produciendo nuevas iteraciones.

En este trabajo, he investigado las interrelaciones entre las distintas obras de la saga *NieR* con el objetivo de validar mi hipótesis: la posibilidad de una NT iniciada en una compañía de videojuegos menor y expandida a través de múltiples plataformas. El análisis ha demostrado cómo el *Yokoverso* cumple en gran medida este objetivo.

En primer lugar, resulta indudable respecto a esta NT que, con tal de resultar más interesante y no perder la excentricidad de su historia y creador, presenta una originalidad superior a muchos universos transmedia actuales. Si bien no sigue ninguna biblia transmedia ni se guía por nada que no sea la creatividad espontánea, su equipo directivo ha logrado crear un mundo con múltiples capas de profundidad que se expande en todas direcciones. Además de novelas y videojuegos, la NT también recibe ampliaciones constantes mediante conciertos narrativos, obras de teatro, drama CDs, libros de arte, libretos de música e incluso entrevistas dedicadas a resolver cuestiones. Esta variedad ha permitido una expansión constante desde 2003, siendo 2010 y 2017 sus puntos de inflexión con el estreno de los dos *NieR*; si una plataforma no funcionaba, quizá otra pudiera encajar correctamente con la NT. Al abrirse a posibilidades como recitales u obras de teatro, el *Yokoverso* ha logrado encontrar una serie de medios verdaderamente interesantes para su ampliación.

En segundo lugar, los orígenes de la NT no han resultado un impedimento para su triunfo. Si bien no fue hasta 2017 que cobró auténtica fuerza, ya sus intentos de expansión con *NieR* marcaban un esfuerzo por hacer de la saga un universo de gran capacidad negativa. Esta NT demuestra que, en ocasiones, la creatividad en el mundo de los videojuegos puede llevar al éxito. Yoko Taro interesó a PlatinumGames por lo poco convencional de *NieR*, y ello provocó el desarrollo de *NieR:Automata*. A través de este juego y las inyecciones de presupuesto logradas con su triunfo, el equipo directivo pudo trabajar en expandir la NT hasta el punto en que nos encontramos ahora, con la versión mejorada de

*NieR* amasando un éxito considerable (Kiya 2021), un nuevo juego de la saga en camino (*NieR Re[in]Carnation*) y la posibilidad de nuevas ampliaciones en cualquier dirección.

En tercer lugar, el *Yokoverso* demuestra que las NT están a la orden del día y que, con un esfuerzo y dedicación continuos, es posible crear un universo transmedia surgido de una compañía humilde. Gran parte de este triunfo se debe, probablemente, al estilo particular del director, ya que ha hecho de su falta de medios su mejor baza y se ha labrado un *fandom* acérrimo únicamente con la experimentación artística y el *branding* que forma su propia apariencia.

A pesar de estos tres puntos, la NT de Yoko Taro presenta algunos problemas dentro de lo conocido académicamente por “NT”. Como historia expandida a través de múltiples medios, cumple con la definición postulada por autores como Jenkins o Gómez, al igual que respeta la autonomía de cada obra. Sin embargo, algunas de sus estrategias no son las recomendadas por los expertos del transmedia: la falta de una biblia transmedia, la experimentación espontánea y la no-canonización del material creado por los prosumidores hacen que la NT no siga los patrones establecidos. A mi juicio, todos estos problemas resultan superfluos porque la coherencia del conjunto suple los dos primeros, y el tercero podría dar problemas con la estética particular del director. Aun con esto último, Yoko Taro defiende a su *fandom* e insta, como todas sus obras, a la creatividad, sea esta un pasatiempo, una forma de mostrar al mundo el arte de cada uno o un arma de rebelión contra el sistema. En cualquiera de los casos, los prosumidores son considerados el alma de la obra y, como todas las NT, aquellos que verdaderamente juntan las piezas.

En palabras del director, “un bicho raro ha escrito un libro sobre juegos creados por otro lunático a los que juega gente de su misma condición” (Taro 2020), y es que cualquier fan de Yoko Taro sabe que sus juegos son tan raros como aquellos a los que les interesan (Taro 2015). Esa es la tesis del *Yokoverso*: que, al final, es en aquello que se sale de los márgenes establecidos por el sistema, sea este la industria de los videojuegos o cualquier otro medio, donde puede tener lugar la experimentación y, consecuentemente, las obras de interés. Fieles a nuestra hipótesis, Yoko Taro y su, en cierto modo, *party* de guionistas han creado una NT desde un estudio humilde que ha terminado obteniendo un éxito no necesariamente por su calidad, sino por aquellas palabras que, a mi juicio, tan bien definen la obra de este autor:

A aquellos que todavía no hayan jugado a *NieR (Automata)*, tan solo quiero que sepáis que *NieR* no es necesariamente el juego más perfecto; es un poco inusual, un poco raro.

Puede que no sea el más divertido, ni el más bonito en términos gráficos, ni el más interesante en ambientación, pero os pongo una analogía: estoy seguro de que, en vuestros días de instituto, o cuando erais jóvenes, había una chica o un chico que os gustaba. Esa persona quizá no era la más hermosa ni la más divertida; no sabíais muy bien por qué, pero os gustaba simplemente por cómo era. *NieR* es un juego un poco raro, pero igual que con aquel chico o chica que os gustaba tiempo atrás, espero que *NieR* sea ese juego que os marque tanto en vuestros recuerdos como en vuestro corazón. (Taro 2017c, traducción propia)

Por desgracia, este trabajo no ha podido explorar tan a fondo como merece la obra de Yoko Taro. Muchos elementos narrativos de interés, temas e incluso líneas argumentales del *Yokoverso* han tenido que quedarse fuera del análisis con el objetivo de enfocar la investigación hacia una hipótesis concreta. Si bien ha podido comprobarse y afirmarse, es inevitable observar la ausencia de la saga *Drakengard* (especialmente su primera y tercera entregas) y la posibilidad de que el futuro del *Yokoverso* deje todavía más incompleto este trabajo.

Ante una NT de esta magnitud y frecuencia expansiva, el paso de los años y la extensión permitida, puede que estas páginas queden incompletas, pero creo que es posible completarlas con varios estudios futuros: la saga *Drakengard* como NT y sus conexiones con la saga *NieR*, las próximas ampliaciones del *Yokoverso* como universo transmedia, el abordaje de los conceptos y recursos experimentales de sus distintas obras marcando los videojuegos como núcleo de investigación... La obra del director japonés es lo suficientemente amplia como para permitir numerosos trabajos que expandan conocimientos y complementen esta pequeña investigación sobre la NT que conforma el *Yokoverso* y, en concreto, la saga *NieR*.

El Final E de *NieR:Automata* nos ha enseñado que la unión hace la fuerza, que los videojuegos no son cosas absurdas y que la carga siempre es más llevadera cuando son varios los que soportan su peso. En el mejor espíritu yokotarista, insto a otros investigadores a trabajar en la obra del director y, así, trazar una ruta cuyo final sea siempre el E.

## **Anexo 1. Proyectos del Yokoverso con sus respectivas fechas de publicación**

**Drakengard (Final E)** - 11 de septiembre de 2003

**NieR Comic Books** - 24 de marzo de 2010

**NieR RepliCant** - 22 de abril de 2010 (Asia)

**NieR Gestalt** - 23 de abril de 2010 (Europa)

**GRIMOIRE NieR -Project Gestalt & Replicant System-** - 28 de mayo de 2010

**NieR Replicant Drama CD: The Lost Words and the Red Sky** - 27 de abril de 2011

**Lord of Vermilion III** - Verano de 2013

**YoRHa Ver.1.0** - 1-5 de octubre de 2014

**YoRHa Ver.1.1** - 23-31 de mayo de 2015

**YoRHa: Normandy / Guadalcanal Booklet** - 31 de diciembre de 2015

**Horobi no Shiro Saisei no Kuro: NieR Music Concert & Talk Live Blu-ray** - 16 de abril de 2016

**Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life** - 5 de febrero de 2017 (videoclip)

**Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life Picture Book** - 22 de febrero de 2017

**NieR:Automata** - 23 de febrero de 2017 (**Black Box Edition Artbook**)

**NieR:Automata World Guide** - 23 de febrero de 2017

**NieR:Automata Strategy Guide** - 1 de enero de 2017

**NieR Music Concert - "The Memory of Puppets"**

\_\_\_ 23 de abril de 2017 ("A Repeating Prayer")

\_\_\_ 4 de mayo de 2017 (día: "Project YoRHa"; noche: "Beasts of Slaughter")

\_\_\_ 5 de mayo de 2017 (día: "Precious Things"; noche: "Farewell")

\_\_\_ 28 de agosto de 2017 ("Lies (Pascal)")

\_\_\_ 29 de agosto de 2017 ("Lies (2B)")

**Famitsu Weekly NieR Automata Special Feature** - 3 de agosto de 2017

**NieR:Automata: Long Story Short** - 5 de agosto de 2017

**SINoALICE NieR Automata Collaboration: Memory of Dolls** - 31 de agosto de 2017-27 de septiembre de 2017

**NieR:Automata: Short Story Long** - 24 de octubre de 2017

**YoRHa Boys Ver.1.0** - 31 de enero-4 de febrero de 2018

**YoRHa Ver.1.2 Musical** - 9-13 de febrero de 2018

**NieR:Automata - YoRHa Boys** - 27 de julio de 2018

**NieR:Orchestra Concert 12018** - 27 de febrero de 2019

**NieR Replicant Recollection** - 28 de febrero de 2019

**YoRHa Ver.1.3a** - 4-7 de julio de 2019 (Tokyo) & 11-14 de julio de 2019 (Osaka)

**Final Fantasy XIV: YoRHa - Dark Apocalypse**

\_\_\_29 de octubre de 2019 (Parche 5.1)

\_\_\_18 de febrero de 2020 (Parche 5.2)

\_\_\_18 de agosto de 2020 (Parche 5.3)

\_\_\_8 de diciembre de 2020 (Parche 5.4)

\_\_\_13 de abril de 2021 (Parche 5.5)

**NieR:Theatrical Orchestra re:12018** - 24 de enero de 2020

**YoRHa Ver.1.3aa** - 12-15 de marzo de 2020 (cancelado por COVID-19), streaming en directo el 29 de marzo de 2020

**NieR:Theatrical Orchestra 12020** - 29 de marzo de 2020

**SINoALICE NieR RepliCant Collaboration: Dreams Under Missing Pages** - 6-21 de agosto de 2020

**YoRHa Girls Ver.1.1a** - 3-6 de diciembre de 2020

**NieR Automata: YoRHa Pearl Harbor Descent Mission Record** - 31 de diciembre de 2020

**NieR Replicant ver.1.22474487139...** - 23 de abril de 2021

## Anexo 2. Línea temporal diegética de la saga NieR

### LEYENDA

Colores	Obras
	Videojuegos (obras núcleo)
	Obras literarias
	Recitales
	Obras teatrales
	Cómics
	Cartas jugables
	Videoclips musicales
	Colaboraciones con juegos







NieR:Automata (10/3)

NieR:Automata: Long Story Short (novelización)

SINoALICE NieR Automata Collaboration: Memory of Dolls

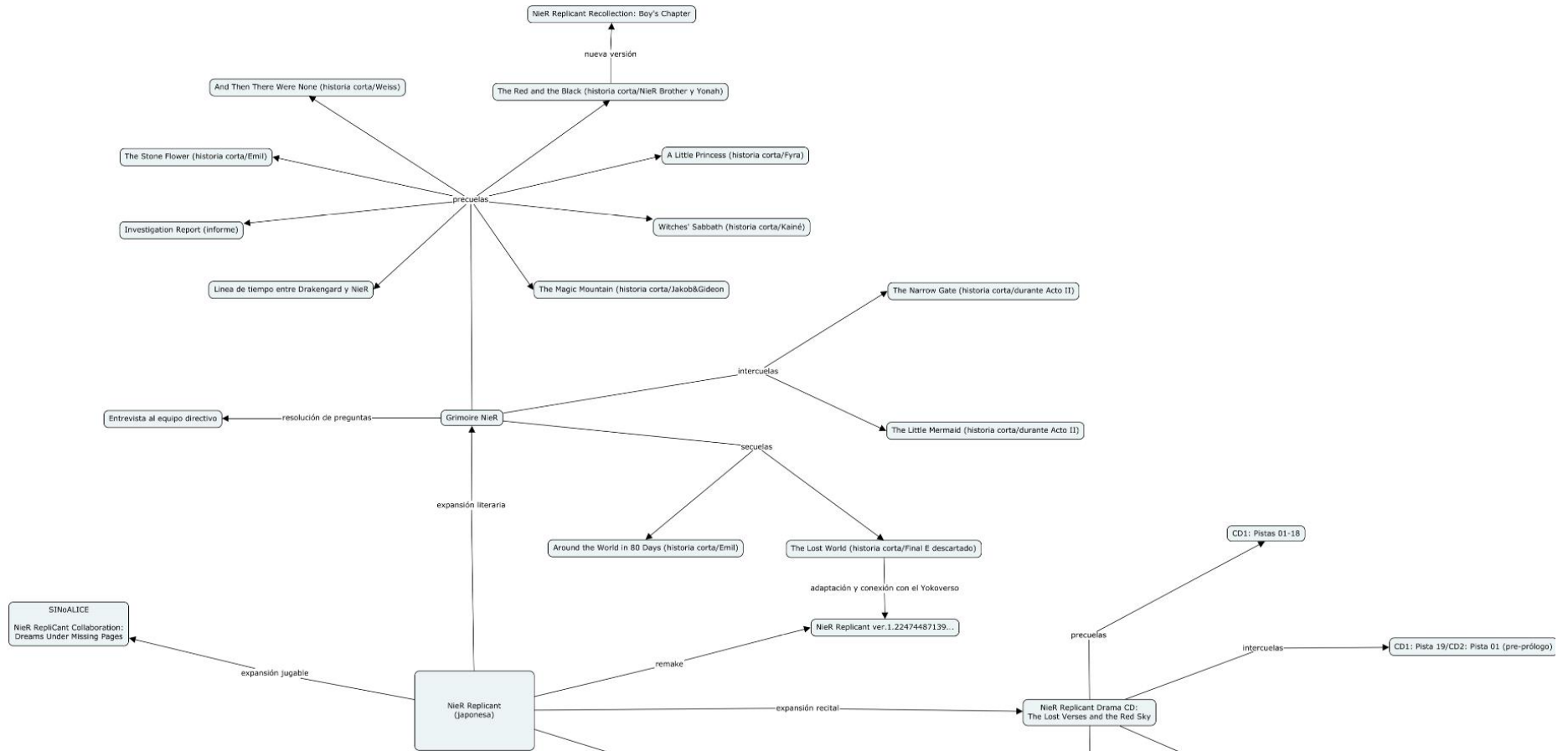
NieR Music Concert: Precious Things

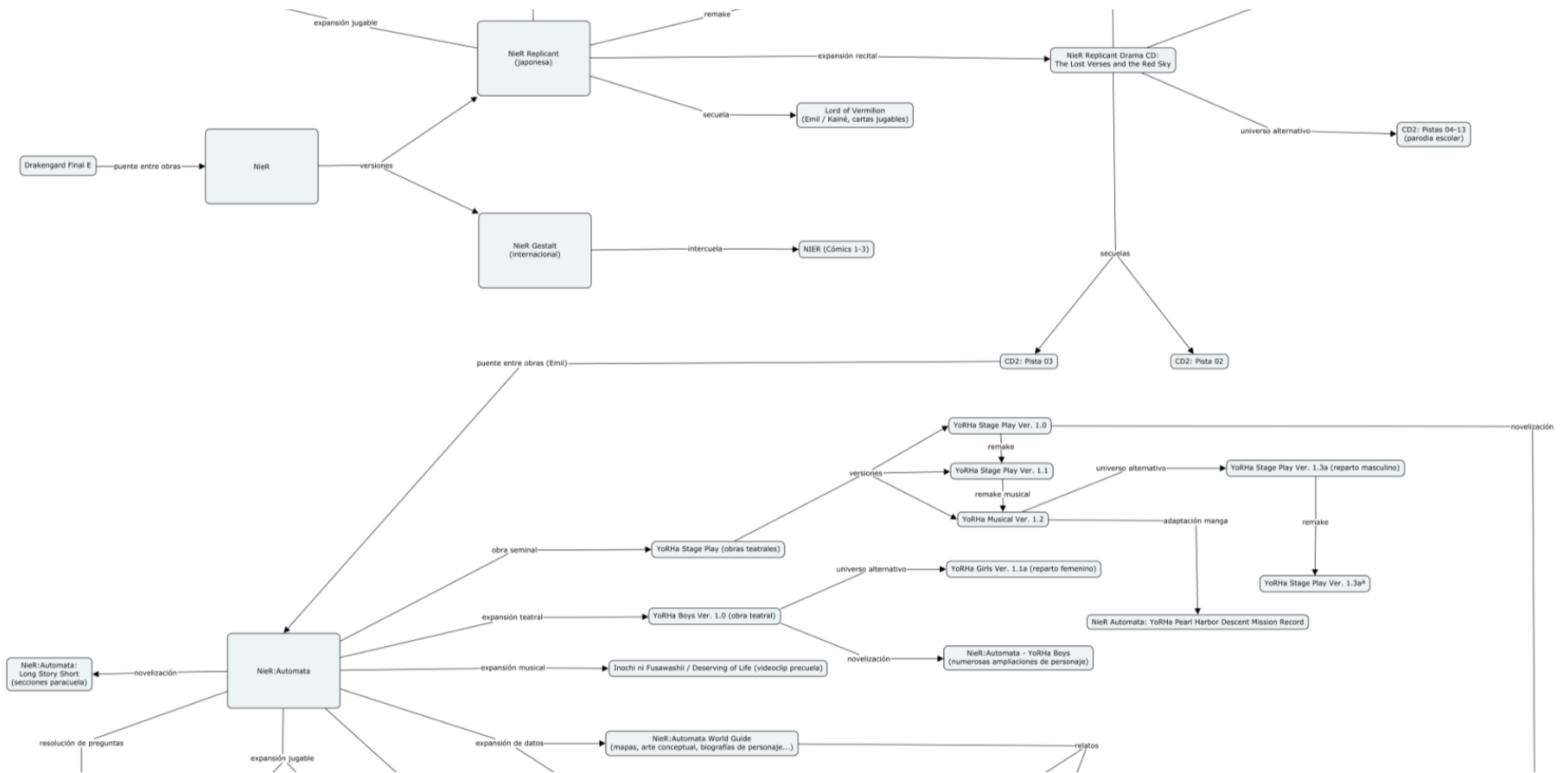
NieR:Automata Strategy Guide: CIPHERED STORY 2

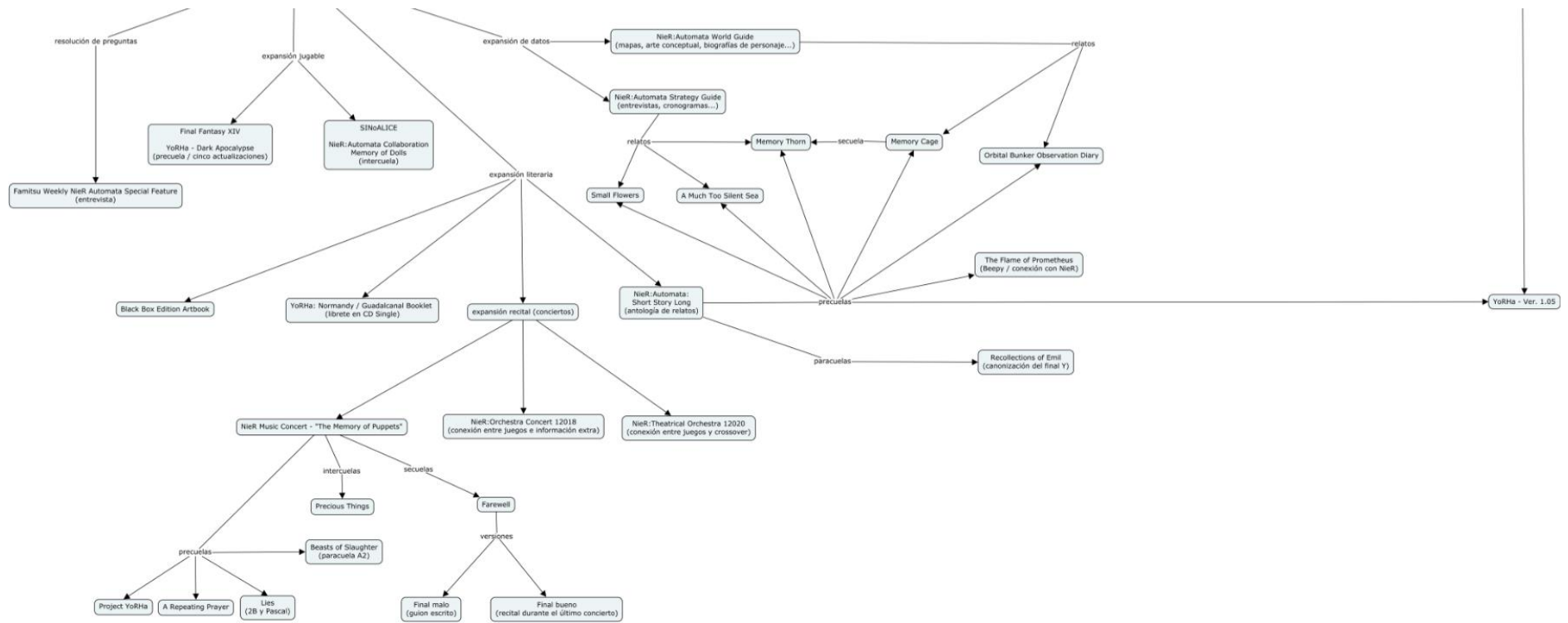
NieR Music Concert: Farewell (5/9)

NieR Music Concert: Farewell (cont.) (19/9)

### Anexo 3. Mapa de interrelaciones transmedia en la saga *NieR*







## Referencias bibliográficas y webgráficas

- スクウェア・エニックス. 2016. “『NieR:Automata』 TGS2016スペシャルステージ”. Vídeo de YouTube. 20 de septiembre de 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=-0LNRcqSKCQ&t=2646s>
- ライター：マフィア梶田. 2014. “「見えない壁」に取り囲まれたゲーム業界への想い。ヨコオタロウ氏が「ドラッグ オン ドラグーン3」やゲームの未来を語ったインタビューを掲載”. 4Gamer.net. 28 de febrero de 2014. <https://www.4gamer.net/games/207/G020792/20140221105/>
- Alexiel, Rekka. 2021. “YoRHa”. Fire Sanctuary. Última actualización: 3 de enero de 2021 a la 1:45 p.m. <http://firesanctuary.com/blog/yorha/>
- Alonso, Álvaro. 2021. “Entrevistamos a Yoko Taro con motivo del lanzamiento de NieR Replicant ver.1.22474487139...”. HobbyConsolas. 11 de abril de 2021. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/entrevistamos-yoko-taro-motivo-lanzamiento-nier-replicant-ver122474487139-845215>
- Boni, Marta. 2017. “Introduction”. In *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (ed. Marta Boni). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Coats, Cayla. 2017. "The Trouble With Bodies. A Trans Reading of NieR". First Person Scholar. Disponible en: <http://www.firstpersonscholar.com/the-trouble-with-bodies/>.
- Dena, Christy. 2007. “Jeff Gómez’s 8 Defining Characteristics of Transmedia Production”. In *Christy’s Corner of the Universe*. [www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-s-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/](http://www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-s-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/)
- Escalas Ruiz, María Isabel. 2017. “Una mirada hacia el pasado ficcional: construyendo el concepto de arqueología transmedia a través de la memoria, el canon y el fandom aplicado a Sherlock Holmes”. En *Productos transmediáticos e imaginario cultural (arqueología transmedia)*. Mallorca: Edicions UIB.
- Escalas Ruiz, María Isabel y Trapero Llobera, Ana Patricia. 2017. *Productos transmediáticos e imaginario cultural (arqueología transmedia)*. Mallorca: Edicions UIB.
- Jenkins, Henry. 2003. “Transmedia Storytelling. Moving Characters From Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling”. In *MIT*

- Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540-/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, Henry. 2008 [2006]. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, Henry. 2009. “The Revenge of the Origami Unicorn”. In *Confessions of an Aca-Fan*. [https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) y [https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)
- Khan, Imran. 2019. “Talking To Yoko Taro, PlatinumGames' Takahisa Taura, And Composer Keiichi Okabe About Life, Death, And Opportunity”. *Game Informer*. 1 de enero de 2019. <https://www.gameinformer.com/2019/01/01/talking-to-yoko-taro-platinumgames-takahisa-taura-and-composer-keiichi-okabe-about-life>
- Kiya, Andrew. 2021. “NieR Replicant Sales Reach 1 Million Units, Nier Automata Also Reaches 6 Million Units Sold”. *PlayStation LifeStyle*. 23 de junio de 2021. <https://www.playstationlifestyle.net/2021/06/23/nier-replicant-sales-reach-1-million-units/>
- Klastrup, Lisbeth and Tosca, Susan. 2004. “Transmedia World. Rethinking Cuberworld Design” In *CW '04 Proceedings of the 2004 International Conference of Cyberworlds*. Washington, DC.: IEEE Computer Society.
- Laurel, Brenda. 2000. “Creating Core Content in a Post-Convergence World”. In [http://www.tauzero.com/Brenda\\_Laurel/Recent\\_Talks/ContentPostConvergence.html](http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html)
- Long, Geoffrey A. 2007. *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts: Kenyon College.
- Marsha Kinder. 1991. *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extentions of Man*. New York: McGraw-Hill.

- Navarro Remesal, Víctor. 2016. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Cantabria: Asociación Shangrila Textos Aparte (Colección [en-cuadre]).
- Pratten, Robert. 2011. *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide For Beginners*. San Francisco: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Schreier, Jason. 2018. “Nier: Automata's Director: 'I Might Be Broken In Some Way'”. Kotaku. 28 de marzo de 2018. <https://kotaku.com/nier-automatas-director-i-might-be-broken-in-some-way-1824147208>
- Scolari, Carlos. 2009. *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, Carlos. 2013. *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Serna Rodrigo, Rocío. 2016. *Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas transmedia en las constelaciones literarias*. Trabajo fin de máster, Universidad de Alicante.
- SeshohoCian. 2018. “Steamed Hams but it’s edited in the style of Nier Automata”. Vídeo de YouTube. 12 de enero de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=L-XtMNYHsZc>
- Square Enix. 2021. “『NieR』 シリーズ二次創作ガイドライン”. 2 de febrero de 2021. [https://blog.jp.square-enix.com/nier/2021/02/02/nier\\_1.html](https://blog.jp.square-enix.com/nier/2021/02/02/nier_1.html)
- Taro, Yoko.
- \_\_\_ 2010. “どうしてこうなった!? ディレクター、横尾太郎氏が語る『NieR』の秘密”. Famitsu. 27 de mayo de 2010. [https://www.famitsu.com/game/news/1235-592\\_1124.html](https://www.famitsu.com/game/news/1235-592_1124.html)
- \_\_\_ 2015. “Nier’s Taro Yoko ‘Making Weird Games For Weird People’.” GDC. Vídeo de YouTube. 18 de diciembre de 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=OO\\_d3fwTNPo](https://www.youtube.com/watch?v=OO_d3fwTNPo)
- \_\_\_ 2017a. Post de Twitter. 8 de enero de 2017 a la 1:00 p.m. <https://twitter.com/yokotaro/status/818064875456843780>

- \_\_\_2017b. Post de Twitter. 8 de enero de 2017 a las 6:27 p.m. <https://twitter.com/yokotaro/status/818147107638943744>
- \_\_\_2017c. “PAX East 2017 Panel - NieR: Automata & FFXV: Episode Gladiolus”. SQEXPresents. Vídeo de YouTube. <https://youtu.be/56TkUkDEzKI?t=1197>
- \_\_\_2017d. “Yoko Taro, directing NieR: Automata”. Archipel. Vídeo de YouTube. 1 de abril de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=L3wScHE28K8>
- \_\_\_2018. Post de Twitter. 15 de mayo de 2018 a las 5:33 p.m. <https://twitter.com/yokotaro/status/996413164114722816>
- \_\_\_2020. “Prefacio”. En *La extraña obra de Taro Yoko. De Drakengard a NieR:Automata* (Nicolas Turcev). Sevilla: Héroes de Papel.
- \_\_\_2021. Post de Twitter. 2 de febrero de 2021 a las 3:11 p.m. <https://twitter.com/yokotaro/status/1356606139476058112>

Turcev, Nicolas. 2020. *La extraña obra de Taro Yoko. De Drakengard a NieR Automata*. Sevilla: Héroes de Papel.

Yoon, Andrew. 2013. “Drakengard 3 Trying to Avoid ‘Formulaic’ JRPG tropes with its dark setting”. *Shacknews*, 14 de octubre de 2013. <https://www.shacknews.com/article/81558/drakengard-3-trying-to-avoid-formulaic-jrpg-tropes-with-its>

### **Bibliografía y ludografía**

amazarashi. 2017. “amazarashi - “Deserving of Life” featuring NieR: Automata”. Square Enix. Vídeo de YouTube. 6 de febrero de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=aiNKk3fPed8>

Barillot, Thomas. 2019. *Yokoverse: A Comprehensive Codex*. <https://okuma.r-entries.com/read.html?title=yokoverse&volume=1&chapter=1&page=1>

Eishima, Jun.

\_\_\_2017a. *NieR:Automata: Long Story Short*. San Francisco: VIZ Media.

\_\_\_2017b. *NieR:Automata: Short Story Long*. San Francisco: VIZ Media.

\_\_\_2018. *NieR:Automata – YoRHa Boys*. USA: Square Enix Books.



- ILCA Inc. 2018. *舞台ヨルハ【音楽劇 ヨルハVer1.2/舞台 少年ヨルハVer1.0】通常盤* [Blu-ray]. Japón.
- Sánchez, Ricardo et al. 2010. *NIER*. Square Enix. [www.ricardo-Sánchez.com/portfolio/-nier/](http://www.ricardo-Sánchez.com/portfolio/-nier/)
- Square Enix.
- \_\_\_2010a. *GRIMOIRE NieR -Project Gestalt & Replicant System-*. Japón.
- \_\_\_2010b. *NieR Replicant Drama CD: The Lost Words and the Red Sky*. [CD] Japón.
- \_\_\_2015. *YoRHa: Normandy / Guadalcanal*. [CD] Japón.
- \_\_\_2017a. *NieR Music Concert & Talk Live Blu-ray*. [Blu-Ray]. Japón.
- \_\_\_2017b. *Inochi ni Fusawashii / Deserving of Life Picture Book*. [CD] Japón.
- \_\_\_2017c. *Blu ray NieR Music Concert [The memories of Puppets]* [Blu-Ray]. Japón.
- \_\_\_2019a. *NieR Orchestra Concert 12018*. [Blu-Ray]. Japón.
- \_\_\_2019b. *Nier: Automata World Guide Volume 1*. New York: Penguin USA.
- \_\_\_2020a. *NIER:THEATRICAL ORCHESTRA 12020*. [Blu-Ray]. Japón.
- \_\_\_2020b. *Nier: Automata World Guide Volume 2*. New York: Dark Horse Comics.
- Taro, Yoko & Megumu, Soramichi. 2021. *ヨルハ 真珠湾降下作戦記録(1)*. Japón.
- Taro, Yoko (director), Cavia. 2003. *Drakengard* [PlayStation 2]. Square Enix.
- Taro, Yoko (director), Cavia. 2010. *NieR* [PlayStation 3, Xbox 360]. Square Enix.
- Taro, Yoko (director), PlatinumGames. 2017a. *NieR:Automata* [PlayStation 4]. Square Enix.
- Taro, Yoko (director), Pokelabo. 2017b. *SINoALICE* [Android, iOS]. Square Enix.
- Taro, Yoko (director), Toylogic. 2021. *NieR Replicant ver.1.22474487139...* [PlayStation 4, Xbox One, PC]. Square Enix.
- Yoshida, Naoki (director), Square Enix. 2010. *Final Fantasy XIV* [PlayStation 3, PlayStation 4, PC]. Square Enix.