

La representación simbólica de la muerte en Genshin Impact: una perspectiva optimista

Mariana Larosa (*)

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 177-181. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2023
Fecha de aceptación: noviembre 2025
Versión final: julio 2026

Resumen: Este proyecto analiza la representación de la muerte en el videojuego chino “Genshin Impact”. Se estudiará el diseño visual y la iconografía de dos personajes: Qiqi (una niña no-viva) y Hu Tao (directora de una funeraria), así como la región geográfica de Enkanomya (una suerte de inframundo). El marco teórico del estudio se basa en la semiología de Barthes y su “Retórica de la Imagen”, que distingue entre mensajes lingüísticos e icónicos. Se analizará el uso de ambos tipos de mensajes en el juego para representar la muerte. Además, se emplea la teoría de la psicología del color para examinar la elección cromática a la hora de crear una narrativa optimista, humorística y colorida en torno a la muerte.

Palabras clave: Diseño visual - Muerte - Optimismo - Representación simbólica - Videojuegos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 181]

Desarrollo

“Genshin Impact” es un videojuego de rol de acción gratuito lanzado en septiembre de 2020 por la compañía china HoYoverse. El juego se desarrolla en un mundo abierto llamado Teyvat, donde los jugadores pueden explorar distintas regiones, interactuar con diversos personajes y luchar contra enemigos. Este videojuego se ha vuelto masivo en todo el mundo, y destaca por estar disponible en diversas plataformas: dispositivos móviles, PC y consolas como PlayStation y Nintendo Switch. Según Udonis (2023) en este mundo digital habitan millones de personas, que le dedican al juego entre 1 y 10 horas por día.

La hipótesis del trabajo afirma que en Genshin Impact se representa a la muerte de una manera que reduce su

carga negativa, proponiendo una aproximación positiva al proceso de duelo. En efecto, se analizará la representación de la muerte dentro del videojuego, describiendo las características que la constituyen y contrastándola con representaciones estereotípicas. Para ello se llevará a cabo un extenso análisis enfocado sobre dos personajes y un área geográfica: Qiqi, una niña zombie; Hu Tao, la directora de la única funeraria de Teyvat; y el submundo de Enkanomya, una localización habitada principalmente por espectros.

La presente investigación se fundamenta en la teoría propuesta por Roland Barthes (1970) en su obra “Retórica de la Imagen”. El autor sostiene que toda imagen construida conlleva un propósito comunicativo

que puede analizarse en dos ejes principales: mensajes lingüísticos e icónicos. Por lingüístico se entiende todo anclaje, o referencia textual u oral, que remite a la palabra, como los guiones de un videojuego. Adicionalmente, Barthes establece una distinción entre dos tipos de mensajes icónicos: los denotativos y los connotativos. La denotación refiere a la significación explícita, mientras que la connotación sugiere y su interpretación depende del contexto cultural del receptor.

Basándonos en lo antedicho, en este trabajo se buscará desentrañar tanto el mensaje denotativo como el connotativo que se desprende del corpus de imágenes seleccionado, así como estudiar la elección cromática, en comparación con las representaciones clásicas y arquetípicas.

En este sentido, nuestro primer punto de anclaje para esta investigación es Qiqi, un personaje jugable que ha sido revivida como una zombie por los Adeptus, unos seres mágicos del videojuego. Este personaje se representa de forma optimista, cálida y simpática, en contraste a la típica representación de los zombies en otras producciones culturales.

Qiqi está inspirada en el arquetipo chino de los *jiangshi*. En Hong Kong Horror Cinema, Diffrient (2018) explica que un *jiangshi* es un ser híbrido que existe al límite entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. El *jiangshi*, típicamente, está ataviado con ropas de la era Qing, al igual que Qiqi. Durante la dinastía Qing, que abarcó desde 1644 hasta 1912 en China, se desarrolló una cultura de veneración y respeto por los antepasados. El nombre *jiangshi* proviene del carácter chino *jiang*, que significa duro o rígido, indicando su carácter paradójico como un cadáver animado, con el rigor mortis muy presente, lo que en algunos videojuegos o películas se manifiesta vía el simbolismo de los brazos extendidos y las articulaciones sumamente tiesas. Aquí encontramos el primer contraste con la personaje analizada: Qiqi ostenta una vitalidad de movimientos envidiable. Aludiendo al estereotipo del *jiangshi* y a la rigidez del cuerpo, Qiqi nos cuenta —como si de una broma se tratara— que realiza regularmente stretching para mantener su estado atlético y evitar que sus articulaciones se endurezcan.

En cuanto a su vestimenta, Qiqi luce impecable con un atuendo morado, color que en la cultura china está asociado con la sabiduría, la imaginación, la creatividad, el misterio y la magia (Ladner, 2022). Su sombrero y medias están decorados con talismanes fu u O-fuda, unos amuletos utilizados en las culturas china y japonesa para proteger a las personas y hogares de los espíritus malignos, evidenciando que alguien se preocupa por el bienestar de Qiqi. En el imaginario occidental, los zombies comparten varias similitudes con los *jiangshi*: son cadáveres reanimados, sin conciencia ni capacidad de pensar o comunicarse coherentemente. Se los representa como criaturas repulsivas, con su cuerpo en evidente estado de descomposición, a veces incluso con mutilaciones, de piel pálida y mirada ausente. Al igual que los *jiangshi*, son violentos, y suelen moverse de manera torpe y lenta. El cliché es que buscan humanos a los que asesinar para convertirlos en sus pares (Pérez Rufí & Pérez Rufí, 2018). Acá radica otra diferencia entre el arquetipo de

un muerto-vivo y Qiqi: aunque la narración nos cuenta que ella murió en una guerra desatada entre dioses, su cuerpo no presenta signos de violencia ni heridas. La única referencia a alguna laceración es muy sutil: dos pequeñas vendas que lleva sobre la rodilla y alrededor de su talón que bien podrían ser, simplemente, para cubrir unas pequeñas heridas que se hizo mientras jugaba en el bosque.

Además, los creadores del videojuego optaron por hacer de Qiqi una niña pequeña. A diferencia de otros personajes zombies que suelen aparecer en piezas de arte audiovisual, y que resultan aterradores, Qiqi es adorable incluso a pesar de su carácter de no-viva. Su caminar es gracioso y un poco torpe y sus diálogos son simples, dulces e inocentes.

Podemos observar que se utiliza el recurso narrativo de la redundancia para enfatizar las características de Qiqi, a través de la repetición constante de las cualidades que la definen. Así se establece un contraste entre la inocencia y pureza de la niña, y el estereotipo de un muerto-vivo que se asocia comúnmente con el terror y la maldad. Este recurso no solo se limita a resaltar la diferencia entre ambos conceptos, sino que también busca humanizar y mostrar una simpática imagen del personaje. De esta manera, el jugador puede sentir empatía por Qiqi, e interpretarla como un ser complejo y auténtico.

La narrativa que se ha construido alrededor de este personaje presenta una inversión de expectativas en relación a su figura de zombie, y su esperable rol de personaje violento o peligroso. Esto se logra mediante la utilización de significaciones explícitas, o denotativas, y también de significados subyacentes, o connotativos. En vez de ser un personaje monstruoso o amenazante, Qiqi es presentada como una joven curandera con habilidades útiles para la comunidad. Nuevamente, esto sugiere una subversión de estereotipos y una valoración positiva de la medicina natural y la capacidad de ayudar a los demás, en contraposición con la violencia y la agresión.

Para concluir, es importante destacar la relevancia de la elección de la paleta cromática del personaje. En lugar de ser representada con tonos oscuros y desaturados, comúnmente asociados con la muerte o los ritos funerarios, Qiqi está investida en una gama de colores que incluyen morados, lavandas, rosas y azules claros, en una composición armónica y efectivos para connotar sus características infantiles y su bondad. El uso del tono rosa en Qiqi refuerza su inocencia y dulzura. Este tono es típicamente utilizado en golosinas, resaltando aún más su carácter amigable e infantil. Además, el tono celeste se relaciona con la tranquilidad, la paz y un cielo claro y soleado, lo que es especialmente apropiado para el mundo de Teyvat (Adams, 2014).

Pasamos ahora a Hu Tao. En su diseño se pueden distinguir tres elementos que, según Gómez Martín (2015), referencian a la muerte: mariposas, flores y fantasmas. Justamente, sus poderes dentro del juego fueron bautizados: Mariposa excelsa, Pétalos sangrientos y Calma de los espíritus. Según Gómez Martín, las mariposas y las flores son asociadas con la muerte debido a su belleza efímera. En su libro *Iconografía de la muerte en el arte moderno occidental*, el autor afirma:

La flor está asociada desde la Antigüedad con el concepto de brevedad de la vida, pues su belleza es efímera, ya que desde que se corta su tallo parece en poco tiempo (...) A veces la flor se hace acompañar de insectos como moscas o libélulas, interpretadas como símbolos negativos (...) En otras ocasiones es una mariposa la que se posa sobre los pétalos. En este caso y atendiendo a las diferentes fases por las que este animal pasa a lo largo de su corta existencia, su presencia puede sugerir la idea de la salvación y resurrección por su poder de liberarse de la crisálida. No olvidemos que las mariposas son animales muy bellos pero de vida muy corta (2015, pp. 38-39).

En el diseño de Hu Tao, las flores están presentes en su vestimenta e incluso sus pupilas, que presentan una flor de cinco pétalos. Su galera está ornamentada con una rama de cerezo cuajada de flores, también de cinco pétalos. En el juego se nos explica que dicha rama fue cortada de un cerezo que ella misma plantó y luego embalsamó con aceites perfumados. Tampoco el número cinco resulta una elección casual, ya que en numerología y tarotismo, se lo asocia con la humanidad y con el cuerpo humano: la cabeza y las cuatro extremidades forman una estructura similar a una estrella o flor.

Ahora bien, ya que el arte de Genshin Impact está fuertemente inspirado en el lenguaje gráfico del animé, no podía faltar otra alusión numerológica especialmente importante en la cultura oriental. Las flores que Hu Tao lleva en las medias tienen cuatro pétalos y una cruz pometeada en el centro. En japonés, la palabra para el número cuatro es *shi*: la misma palabra que significa muerte. Esto propicia que exista una asociación cultural entre ambos términos, y da origen a una superstición acerca del número cuatro como desafortunado (hasta el punto de que existe un sinónimo para cuatro, *yon*). Sorprendentemente, lo mismo sucede en Chino, ya que el cuatro se pronuncia *sì*, que suena similar a la palabra muerte en mandarín (Díez, 2015).

Incluso, en algunos lugares de China o Japón, los edificios omiten el cuarto piso y las habitaciones número 4, especialmente en hospitales y edificios públicos. También es común que los regalos se presenten en conjuntos de tres en lugar de cuatro, para evitar cualquier asociación con la muerte. Este ejemplo ilustra cómo un elemento aparentemente insignificante, como flores en la vestimenta de un personaje, puede contener una carga simbólica y cultural muy significativa.

En contraste con Qiqi, la vestimenta de Hu Tao es principalmente oscura. Aunque en la cultura china se asocia tradicionalmente al blanco y no al negro con la muerte, el negro ha ganado popularidad en los últimos años debido a la influencia de la globalización. En palabras de Adams (2014), este color representa además de la muerte, el misterio, la tristeza y la noche. Sin embargo, la indumentaria de Hu Tao también cuenta con múltiples ribetes y moños de colores vibrantes que incluyen tonos dorados y rojizos.

En cuanto a las mariposas, en “Genshin Impact” cada personaje tiene asociada una constelación de fantasía, representada por seis estrellas. La constelación de Hu

Tao se llama *Papilio Charontis* (La mariposa de Caronte). En biología se conoce a este género de lepidópteros como Acherontia, en referencia a la mitología griega, en la que el río Aqueronte era uno de los ríos del inframundo que se cruzaba en barca y cuyo timonel era nada menos que Caronte (Martínez, 2017). Es importante destacar que, si Caronte era el barquero del Hades y el guía de las almas en el inframundo, en el videojuego se explica que Hu Tao es «La guía del más allá». Sin duda, entonces, Hu Tao es, para los creadores del juego el mismo Caronte.

Ahora bien, en diversas producciones gráficas, como en el arte de la película “El silencio de los inocentes”, se nos muestra una mariposa Acherontia como símbolo de la muerte. Sin embargo, las mariposas que acompañan a Hu Tao no se parecen realmente a las Acherontia, que llevan en su lomo una imagen similar a la de una calavera. Las *papilios* de Hu Tao, en cambio, son delicadas, vaporosas y de un vibrante naranja, color que en ninguna cultura se asocia con la muerte, sino que transmite alegría, vitalidad, optimismo y diversión. Según Adams el naranja tiene atributos positivos: calidez, energía y felicidad. Estas características también se le atribuyen a la propia Hu Tao, quien es descrita por la propia Qiqi como ruidosa, alegre e incluso canta rap y hace bromas pesadas. Por lo tanto, se crea un interesante sincretismo entre opuestos en el imaginario del videojuego: la muerte, lo ritual, y lo descontracturado, gracioso y divertido.

Finalmente, los fantasmas o espectros también forman parte de su arte promocional y de las habilidades de juego del personaje. En las artes audiovisuales, los espectros comparten algunas características comunes, como figuras translúcidas, de aspecto etéreo y ligero; que aparecen y desaparecen de forma impredecible y emiten sonidos tenebrosos. Sin embargo, los espectros que acompañan a Hu Tao son sonrientes y juguetones. La habilidad de combate más poderosa de Hu Tao consiste en invocar un fantasma en forma de gota que ella sujeta por la cola y hace girar para golpear a sus enemigos cercanos. Solo en ese momento, el rostro risueño del espectro cambia a otro impregnado de terror, y al soltarlo, éste se va desinflando como si de un globo se tratara, hasta desaparecer.

Por último analizaremos Enkanomya: una ciudad sumergida en el fondo del mar de Teyvat, que presenta un cierto grado de analogía con el Hades, el inframundo griego. En el centro de las ruinas se encuentra el Dainichi Mikoshi, un artefacto gigantesco que otorga al jugador el control del ciclo día-noche. En la religión shintoísta, Dainichi es un kami solar, y el mikoshi es un elemento de la práctica religiosa. Se trata de un palanquín ritual que se utiliza en las procesiones para transportar el objeto-símbolo de deidad, que puede ser una estatua, un amuleto o una reliquia (Falero, 2007). En Enkanomya, estos ciclos de luz y oscuridad se conocen como Noche Blanca y Noche Infinita. Al avanzar en la historia, se nos revela que, en el pasado, este dispositivo se conoció como Hyperion o Helios, el nombre del dios sol (Luchko, 2021). En Enkanomya, y a diferencia de representaciones occidentales que utilizan el color negro para denotar la oscuridad del infamundo, en “Genshin Impact” se opta por una paleta de colores azules brillantes y claros, que transmiten una sensación de calma y serenidad.

Estos colores están relacionados con el agua y el cielo, evocando una sensación de amplitud y libertad. En contraposición al color negro, que es considerado un tono sombrío y opresivo, y es utilizado en funerales en muchas culturas occidentales, los tonos azules utilizados en “Genshin Impact” transmiten una sensación de calidez y optimismo (Adams, 2014).

Los únicos habitantes con los que el jugador puede interactuar en este reino son las sombras de Tokoyo, antiguamente conocidas como *eidolon*. La palabra *eidolon* significa una imagen sin sustancia, un espectro o, en palabras de Germán Prósperi (2021): la imagen de un muerto. Esta referencia vincula nuevamente a Enkanomya con el inframundo.

En Genshin Impact, los gobernantes del reino de los no vivos reciben el nombre de faetones, otra clara referencia a la mitología griega y específicamente a Faetón, hijo de Apolo —divinidad solar— y Clímene. Cabe insistir en que, aun cuando Enkanomya se encuentra en el estado de Noche Infinita, la paleta de colores predominante no es el negro, sino el azul. Durante la noche, cuando Helios permanece dormido, las flores brillan como luciérnagas, velas encendidas iluminan el suelo y resplandecen las copas de los árboles y las masas de agua. Durante este ciclo también aparecen los espectros. Todo esto crea una atmósfera fascinante que invita al jugador a explorar y descubrir los secretos de un mundo mágico.

Otro contraste aparece con la representación de los espectros de Enkanomya, que son figuras amables y sociables, con las que se puede conversar. No recuerdan mucho de sus vidas y tratan de enmendar los errores que pudieron haber cometido. En cuanto a su diseño visual, estos espectros tienen formas vaporosas y flotantes, son andrógynos, uniformes y visten túnicas que se evaporan llegando a los pies. Si bien denotan una forma humana, no conservan ningún rasgo de su identidad física como cabello, rostro o vestimenta.

En su libro “Antropología de la imagen”, Belting (2012) expone que en la antigua cultura griega también encontramos esta disociación entre el alma del difunto y la imagen de su cuerpo. En el otro mundo la identidad física del fallecido se degrada hasta volverse una simple sombra. Nótese la equivalencia, incluso con el nombre elegido por los desarrolladores del juego para estos personajes: sombras de Tokoyo.

Los espectros de Enkanomya emiten una luz azul brillante, casi cian, que no asusta, sino que invita a acercarse e interactuar con ellos. Sus intenciones son buenas, y las manifiestan abiertamente: intentan recordar que les pasó antes de morir o qué fue de sus seres amados, por lo que el jugador empatiza con ellos e intenta ayudarlos. En conjunto, estas observaciones nos revelan un interesante sincretismo narrativo entre el sol, símbolo de la luz, y Hades, el país de los muertos, sugiriendo que la muerte puede ser amigable y luminosa. El aspecto humano y cálido de estos fantasmas es obvio.

En conclusión, en “Genshin Impact” se subvierten las representaciones simbólicas típicas en torno a la muerte y se crea un nuevo imaginario, mediante el despliegue de colores vivos, simpatía y buen humor. Al despojar al concepto de la muerte de su seriedad, sacralidad y tristeza, el juego presenta una perspectiva innovadora,

con connotaciones positivas. Esta iconografía amable y original contribuye a una visión más abierta y menos temerosa de la muerte, y demuestra la capacidad del arte y el diseño visual para reinterpretar y transformar los elementos más arraigados de la cultura y la percepción. En este sentido, “Genshin Impact” se destaca como un ejemplo de la riqueza y la vitalidad de la creación artística contemporánea.

En definitiva, puede considerarse que la desacralización y la disminución de la negatividad que rodea la muerte de nuestros seres queridos pueden tener un impacto positivo en la forma en que afrontamos el duelo, e incluso podrían llevar a un cambio de perspectiva sobre la muerte en su conjunto.

Referencias bibliográficas

- Adams, S. (2014). *Colorpedia. Diccionario del color para diseñadores*. Promopress.
- Barthes, R. (1970). *Retórica de la imagen*. Tiempo Contemporáneo
- Belting, H. (2012). *Antropología de la imagen*. Katz editores.
- Díez, P. (2015). *¿Por qué el cuatro es el número de la mala suerte en China?*. ABC Internacional. <https://www.abc.es/internacional/20150403/abci-china-cuatro-mala-suerte-201504011204.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- Diffrient, D. (2018). *Hong Kong Horror Cinema*. Edinburgh University Press.
- Falero, A. (2007). *Aproximación al shintoísmo*. Amarú.
- Farca, G. (2011). *Narratives in Video Games*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/309232813_Narratives_in_Video_Games
- Gómez Martín, D. (2015). *Iconografía de la muerte en el arte moderno occidental*. Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/1381>
- Hernández-Araico, S. (1987). *Mitos, simbolismo y estructura en Apolo y Clímene y el hijo del sol, Faetón*. Bulletin of Hispanic Studies.
- Welcome to Genshin Impact HoYoWiki! (2023). *HoYoWiki*. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/home>
- Ladner, M. (2022). *Significado del color morado en la cultura china*. Filosofía.co. <https://filosofia.co/definiciones/significado-del-color-morado-en-la-cultura-china/>
- Lester, P. (2013). *Syntactic Theory of Visual Communication*. Indiana University Press.
- Luchko, E. (2021). Representation of the ancient myth about Hype- rion in modern graphic literature. *Scientific Journal of Polonia University*, 44(1), 85-91.
- Martínez, C. (2017). *Una mariposa nocturna que ha inspirado a célebres artistas*. Museo Nacional de Ciencias Naturales (España) <https://www.mncn.csic.es/es/comunicacion/blog/una-mariposa-nocturna-que-ha-inspirado-celebres-artistas#:~:text=El%20g%C3%A9nero%20Acherontia%20debe%20su,los%20muertos%20en%20su%20barca>.
- Mitchell, W. (2009). *Teoría de la imagen*. Akal.
- Pastoriza, M. (2022). *¿Cuántos jugadores tiene Genshin Impact? Recuento total (agosto 2022)*. <https://www.dexerto.es/genshin-impact/cuantos-jugadores-tiene-genshin-impact-recuento-total-octubre-de-2021-1450416/>
- Pérez Ruff, J. y Pérez Ruff, M. I. (2018). Estereotipos del cine de zombis y televisión: The Walking Dead. *Razón y palabra*, 22 (103), 122-139.

- Pilipovic, S. (2023). *How many people play Genshin Impact? — 2023 statistics*. <https://levvvel.com/genshin-impact-statistics/>
- Prósperi, G. (2021). *Logos y Hades*. Anales del Seminario de Metafísica.
- Samuels, A. (2017). *Symbolism In Videogames: Finding The Balance Between Dark And Light*. The Ontological Geek. <http://ontologicalgeek.com/symbolism-in-videogames-finding-the-balance-between-dark-and-light/>
- Statista (2023). *Global Genshin Impact app downloads 2020-2022*. <https://www.statista.com/statistics/1251724/genshin-impact-number-of-downloads-worldwide/>
- TGG (2022). *What is the Average Player Age in Genshin Impact?* <https://theglobalgaming.com/gaming/genshin-impact-average-player-age>
- Thompson, D. (2012). *Designing serious video games for health behavior change: current status and future directions*. https://www.researchgate.net/publication/38066136_Journal_of_Diabetes_Science_and_Technology_and_the_Diabetes_Technology_Community
- Udonis (2023) *The Secret Behind Genshin Impact Advertising Strategy*. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/genshin-impact-advertising#:~:text=Genshin%20Impact%20Demographics&text=The%20gender%20distribution%20is%20quite,the%20average%20age%20is%2035>

Resumo: Este projeto analisa a representação da morte no videogame chinês “Genshin Impact”. Serão estudados o design visual e a iconografia de duas personagens: Qiqi (uma menina que não está viva) e Hu Tao (diretora de uma funerária), bem como a região geográfica de Enkanomya (uma espécie de submundo). O marco teórico do estudo baseia-se na semiologia de Barthes e em sua “Retórica da Imagem”, que distingue entre mensagens linguísticas e icônicas. Será analisado o uso de ambos os tipos de mensagens no jogo para representar a morte. Além disso, utiliza-se a teoria da psicologia da

cor para examinar a escolha cromática na criação de uma narrativa otimista, bem-humorada e colorida em torno da morte.

Palavras-chave: Design visual – Morte – Otimismo – Representação simbólica – Videogames.

Abstract: This project analyzes the representation of death in the Chinese video game “Genshin Impact.” It will examine the visual design and iconography of two characters: Qiqi (a non-living girl) and Hu Tao (the director of a funeral home), as well as the geographical region of Enkanomya (a sort of underworld). The theoretical framework of the study is based on Barthes’s semiology and his “Rhetoric of the Image,” which distinguishes between linguistic and iconic messages. The use of both types of messages in the game to represent death will be analyzed. In addition, color psychology theory is employed to examine the choice of colors in creating an optimistic, humorous, and colorful narrative surrounding death.

Keywords: Visual design - Death - Optimism - Symbolic representation - Video games.

(*) **Mariana Larosa** es una profesional en el campo del diseño, con una Licenciatura en Diseño de la Universidad de Palermo, y egresada de la Escuela de Arte Multimedial Da Vinci como Diseñadora Gráfica y Comunicadora Visual. Su experiencia en el diseño de billetes y monedas para el Banco Central de la República Argentina ha sido reconocida internacionalmente con varios premios. Su Proyecto de Graduación, titulado *Crear valores. Billetes de banco, del diseño a la producción industrial*, ha sido galardonado como el mejor trabajo del año 2022 por la Universidad de Palermo. Además, ha impartido conferencias en instituciones especializadas en numismática. Sus áreas de interés se centran en el diseño visual, la comunicación visual, las artes gráficas, el arte, los nuevos medios, las narrativas digitales y los videojuegos.