



IMAGINARIOS DEL PAISAJE EN GENSHIN IMPACT

Universidad de Chile /FAU
Escuela de Pregrado
Arquitectura Seminario de Licenciatura
Santiago de Chile, noviembre 2022

Sección Paisaje
Autor: Corina de la Parra
Profesor Guía: Diego Vallejos

AGRADECIMIENTOS

A todos los docentes que me dieron la confianza para explorar temas de interés personal para mí desde una mirada arquitectónica, especialmente al profesor Diego Vallejos que me guió y aconsejó durante todo el proceso.

A Ignacia Gómez por compartir conmigo su seminario, permitiendo tomar inspiración de él, además de haberme aconsejado durante las primeras etapas del desarrollo de este documento.

A mi familia por apoyarme incondicionalmente, no solo dentro del ámbito universitario, pues ha sido el pilar fundamental de mi vida, ayudándome a levantar cada vez que cometí algún error o sentí flaquear mis convicciones y confianza en mí misma. Especialmente a mi mamá y a mis dos primas Cecilia y Lorena que me ayudaron directamente con sus opiniones y consejos con respecto al tema tratado en este documento

Al grupo de seminario que con sus presentaciones y avances en sus propios temas permitieron nutrir y mejorar el presente escrito, además de permitir que el proceso fuera algo realmente disfrutable.

A todos aquellos que amablemente cedieron su tiempo para participar de las encuestas, dando sus opiniones y compartiendo sus experiencias.

Finalmente, pero no menos importante, a todas aquellas personas con las que he interactuado a lo largo de mi vida y que me han permitido ser la persona que soy y llegar donde estoy ahora.

Figura 1. Uno de los finales de Recuerdos Noelle acto II



INDICE

1.- RESUMEN.....	7
2.- INTRODUCCIÓN.....	7
3.- MOTIVACIONES.....	8-12
3.1.- MOTIVACIONES PERSONALES.....	8-10
3.1.1.- INTERÉS EN ÁMBITOS TEÓRICOS DE LA CARRERA.....	8
3.1.2.- INTERÉS POR LOS VIDEOJUEGOS.....	9-10
3.1.2.1.- INTERACCIÓN CON EL ESPACIO.....	9
3.1.2.2.- REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS VARIADOS.....	10
3.2.- MOTIVACIONES ACADEMICAS.....	11-12
3.2.1.- EXPERIENCIA EN EL PROCESO DE DISEÑO.....	11
3.2.2.- IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN INVESTIGACIONES ACADÉMICAS.....	12
3.2.3.- AUGE DE VIDEOJUEGOS TRAS LA PANDEMIA.....	12
4.- ELECCIÓN DE CASO DE ESTUDIO.....	13
5.- PREGUNTA.....	14
6.- OBJETIVOS.....	14
6.1.- OBJETIVO PRINCIPAL.....	14
6.2.- OBJETIVOS SECUNDARIOS.....	14
7.- FICHA GENSHIN IMPACT.....	15-17
7.1.- AMBIENTACIÓN.....	15
7.2.- JUGABILIDAD	15-17
7.2.1.- MUNDO ABIERTO.....	15
7.2.2.- CIUDADES	16
7.2.3.- NIVEL DE MUNDO.....	16
7.2.4.- SISTEMA DE ELEMENTOS.....	16
7.2.5.- HORARIO INTERNO.....	17
7.3.- ESTRUCTURA DE JUEGO.....	17
8.- MARCO CONCEPTUAL.....	18-25
8.1.- IMAGINARIO DEL PAISAJE.....	19-20
8.1.1.- CASO DE ESTUDIO.....	20
8.2.- LA EXPERIENCIA LÚDICA DEL ESPACIO Y LA NARRATIVA.....	21
8.2.1.- CASO DE ESTUDIO.....	21
8.3.- REPRESENTACIÓN Y PERCEPCIÓN.....	22-23
8.3.1.- CASO DE ESTUDIO.....	23
8.3.2.- LIMITACIONES	23
8.4.- LA EXPERIENCIA DEL CUERPO AUSENTE Y ESTADO DE FLUJO.....	24-25
8.4.1.- CASO DE ESTUDIO.....	25

9.- METODOLOGÍA.....	26-67
9.1.- ETAPA PREVIA.....	27-39
9.1.1.- DESCRIPCIÓN GENERAL.....	27-34
9.1.1.1.- REGIÓN DE MONDSTADT.....	29-30
9.1.1.1.1.- MISIÓN DE ARCONTE.....	30
9.1.1.2.- REGIÓN DE LIYUE.....	31-32
9.1.1.2.1.- MISIÓN DE ARCONTE.....	31-32
9.1.1.3.- REGIÓN DE INAZUMA.....	33-34
9.1.1.3.1.- MISIÓN DE ARCONTE.....	33-34
9.1.2.- PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN.....	35
9.1.2.1.- ANÁLISIS DE INTERACCIÓN CON UN NUEVO ESPACIO.....	35
9.1.2.2.- DIBUJOS IMAGINARIO DEL PAISAJE.....	35
9.1.3.- SELECCIÓN DE IMÁGENES.....	36-39
9.1.3.1.- HOMOGENEIZACIÓN DE LA PALETA DE COLORES.....	36-37
9.1.3.2.- CANTIDAD DE IMÁGENES.....	38
9.1.3.3.- REPRESENTATIVIDAD DE IMÁGENES.....	38
9.1.3.4.- EXCLUSIÓN DE LAS CINEMÁTICAS.....	38
9.1.3.5.- HERRAMIENTA FOTO.....	39
9.2.- ENCUESTA	40-67
9.2.1.- PREGUNTAS DE CARACTERIZACIÓN.....	40-41
9.2.1.1.- FACTORES QUE AFECTAN LA PERCEPCIÓN.....	40
9.2.1.2.- LA EXPERIENCIA LÚDICA Y LA PERCEPCIÓN.....	41
9.2.2.- CARACTERIZACIÓN DE REGIONES.....	42-54
9.2.2.1.- PAISAJES DE MONDSTADT.....	43-46
9.2.2.1.1.- ZONA URBANA.....	43
9.2.2.1.2.- ZONA RURAL.....	44
9.2.2.1.3.- ESPACIOS SILVESTRES	44
9.2.2.1.4.- RUINAS.....	45
9.2.2.2.- PAISAJES DE LIYUE.....	47-50
9.2.2.2.1.- ZONA URBANA.....	47
9.2.2.2.2.- ZONA RURAL.....	48
9.2.2.2.3.- ESPACIOS SILVESTRES.....	48
9.2.2.2.4.- RUINAS.....	49
9.2.2.3.- PAISAJES DE INAZUMA.....	51-54
9.2.2.3.1.- ZONA URBANA.....	51
9.2.2.3.2.- ZONA RURAL.....	52
9.2.2.3.3.- ESPACIOS SILVESTRES.....	52
9.2.2.3.4.- RUINAS.....	53

9.2.3.- DESCRIPCIÓN.....	55-57
9.2.3.1.- MONDSTADT.....	55
9.2.3.2.- LIYUE	56
9.2.3.2.- INAZUMA.....	56
9.2.4.- ESPACIOS DE RELEVANCIA PERSONAL.....	58-66
9.2.4.1.- MONDSTADT.....	59-61
9.2.4.1.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE.....	59
9.2.4.1.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD.....	60
9.2.4.1.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS.....	60
9.2.4.2.- LIYUE.....	62-64
9.2.4.2.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE.....	62
9.2.4.2.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD.....	63
9.2.4.2.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS.....	63
9.2.4.3.- INAZUMA.....	65-67
9.2.4.3.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE.....	65
9.2.4.3.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD.....	66
9.2.4.3.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS.....	66
10.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.....	68-96
10.1.- PRIMERA SECCIÓN.....	68-70
10.1.1.- DATOS DE CARACTERIZACIÓN.....	68
10.1.2.- DATOS NO CRUZABLES.....	69
10.1.3.- GRÁFICOS.....	70
10.2.- SEGUNDA SECCIÓN	71-74
10.2.1.- HIPÓTESIS INICIAL.....	71
10.2.2.- LA CIUDAD COMO UN TODO.....	71
10.2.3.- RELEVANCIA DE PAISAJES SILVESTRES.....	72
10.2.4.- POCA REPRESENTATIVIDAD DE LAS RUINAS.....	73
10.2.5.- ZONAS RURALES.....	73
10.2.5.- GRÁFICOS.....	74
10.3.- TERCERA SECCIÓN.....	75-85
10.3.1.- PROCESO DE ANÁLISIS DE DATOS.....	75
10.3.2.- CATEGORIZACIÓN.....	76-79
10.3.2.1.- RESPUESTAS MONDSTADT.....	77
10.3.2.2.- RESPUESTAS LIYUE.....	78
10.3.2.3.- RESPUESTAS INAZUMA.....	79
10.3.3.- GRÁFICOS.....	80-81

10.3.4.- PRINCIPALES CONCEPTOS.....	82
10.3.5.- EL ESPACIO VIRTUAL Y LA REALIDAD.....	83
10.3.6.- VEGETACIÓN	84
10.3.7.- OTROS ELEMENTOS.....	85
10.4.- CUARTA SECCIÓN.....	86-96
10.4.1.- PROCESO DE ANÁLISIS DE DATOS.....	86
10.4.2.- PREGUNTAS DE SELECCIÓN ÚNICA.....	86-91
10.4.2.1.- RESPUESTAS VARIADAS.....	86
10.4.2.2.- RESPUESTAS NEUTRAS.....	87
10.4.2.3.- LUGARES RELEVANTES.....	88
10.4.2.4.- GRÁFICOS.....	89-91
10.4.3.- RESPUESTAS ABIERTAS.....	92-96
10.4.3.1.- CATEGORIZACIÓN.....	92
10.4.3.2.- RESPUESTAS ANALIZADAS.....	93
10.4.3.3.- GRÁFICO.....	94
10.4.3.4.- IMPORTANCIA DE LA NARRATIVA.....	95
10.4.3.5.- PERCEPCIÓN DE LA BELLEZA.....	95
10.4.3.6.- DESAFIOS Y EL ESTADO DE FLUJO.....	96
11.- CONCLUSIONES.....	97-98
11.1.- PLANTEAMIENTO DE PREGUNTAS.....	98
12.- GLOSARIO.....	99
13.- BIBLIOGRAFÍA.....	100-102
14.- ANEXO.....	102

1.- RESUMEN

Los espacios virtuales forman parte de nuestras experiencias, en el caso de los videojuegos, estos representan distintos tipos de paisajes, generando en los jugadores Imaginarios del paisaje, punto central de esta investigación. En este documento se explora por medio de una investigación no muestral, los elementos que componen los Imaginarios del Paisaje, en el caso de estudio Genshin Impact, por medio del uso de conceptos relativos a la creación e interacción con estos mundos virtuales, como lo serían, la definición de distintos tipos de paisaje, la experiencia lúdica del espacio y la narrativa, representación, percepción y el estado de flujo. Finalmente, tras analizar los resultados de la encuesta aplicada a diversos jugadores se identifican elementos comunes y singulares dentro de la formulación de los Imaginarios de paisaje en los jugadores.

Palabras clave: Imaginarios del paisaje, Espacios virtuales, Representación y percepción

2.- INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge de la mezcla de intereses académicos relacionados a la arquitectura, disciplina dedicada al diseño de espacios y un gusto personal por los videojuegos, surgiendo así interrogantes con respecto a los espacios virtuales, su importancia para la arquitectura y la forma en la que afecta la manera de percibir los espacios por parte de los jugadores.

Asimismo, se entiende que el diseño de videojuegos toma referencias del mundo real, adaptándolas a sus propósitos, representando estos elementos de diferentes maneras. Por parte del jugador estos espacios serán interpretados por medio de diversos factores relacionados a las experiencias, tanto en su interacción con el espacio como sus experiencias y conocimiento previo.

La relevancia de este tema radica en la cada vez mayor influencia que tienen los videojuegos en nuestra sociedad y en las nuevas generaciones, llegando incluso a ser materia de análisis de varias disciplinas académicas, y siendo este tipo de juegos, un tipo de multimedia que representa espacios con los que se puede interactuar, puede vincularse al estudio de la arquitectura. En esta investigación se exploran los elementos conceptuales que forman parte de los imaginarios del paisaje, asociados al caso de estudio Genshin Impact.

3.- MOTIVACIONES

Mi interés por investigar la espacialidad y paisajes de videojuegos de mundo abierto se basa principalmente en dos puntos. En primer lugar, mis motivaciones personales relacionadas a la búsqueda de vincular el estudio académico de la arquitectura con un área que fuera realmente de mi interés personal y el gusto por los videojuegos de aventura, que ha perdurado desde el primer encuentro con un ejemplar de este género durante mi infancia, hasta la actualidad, por su capacidad de permitir la libre exploración e interacción con diversos paisajes sin correr riesgos. En segundo lugar, las motivaciones académicas, ligadas a la importancia que diversos escritores han dado a los videojuegos como campo de estudio y la relación entre arquitectura y videojuegos, dando paso al objetivo de ampliar este campo de investigación en la Universidad de Chile.

3.1.- MOTIVACIONES PERSONALES

3.1.1.- INTERÉS EN AMBITOS TEÓRICOS DE LA CARRERA

En primer lugar, mi ingreso a la carrera de arquitectura no fue por un interés particular en la disciplina, más bien, fue impulsado por la exigencia por parte de mi familia a continuar una carrera universitaria, y la proposición de esta disciplina en específico, dicho esto, durante la carrera he tenido la oportunidad de tomar ramos electivos que me han permitido vincular mis gustos personales con el ámbito académico de la carrera, como lo son el estudio de culturas antiguas, y distintas formas de representación.

El planteamiento de una investigación disciplinar de arquitectura, permite una amplia gama de temas que proponen nuevo conocimiento en variadas áreas, pero acotando las posibilidades a las áreas anteriormente mencionadas, surge la posibilidad de vincular medios de representación audiovisual, con el ámbito académico, idea que surgió gracias a haber tomado el ramo "Transversal FAU: Laboratorio de investigación sobre la experiencia espacial en los multimedia", en donde tuve la oportunidad de poner en palabras mi comprensión y percepción sobre los conceptos de arquitectura aprendidos a lo largo de la carrera, los cuales, por experiencia personal, he aplicado a videojuegos, películas y series animadas, antes de aplicarlos al mundo real. Conceptos que en un principio parecían abstractos cobraron sentido al vincularlos a los espacios virtuales conocidos, permitiendo suplir la falta de conocimiento sobre el entorno real, al ser yo una persona que pocas veces en su vida ha salido de la ciudad de Santiago.

3.1.2.- INTERÉS POR LOS VIDEOJUEGOS

En segundo lugar, mi interés por los videojuegos, que comenzó al jugar el título *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, en un principio no me llamó la atención y solo lo jugué por curiosidad, el desinterés rápidamente fue reemplazado por la fascinación, fue el juego con la gráfica más realista que había jugado hasta el momento, pero lo que más me llamó la atención era la interacción con el entorno, que aumentaba cada vez que se obtenía una nueva herramienta. Gracias a este título me interesé más por los videojuegos.

3.1.2.1.- INTERACCION CON EL ESPACIO

A diferencia de otros medios audiovisuales en donde se es únicamente un espectador, los videojuegos permiten la interacción del jugador con lo que se representa en la pantalla, siendo esta interacción diferente dependiendo del género del videojuego, es decir, en ocasiones se interactúa a nivel narrativo y en otras incluso a nivel espacial, si bien la historia tiene gran importancia para mí, y sin duda las historias de los juegos han influenciado mis valores morales, es la interacción con el espacio lo que llama principalmente mi atención, pues los videojuegos presentan espacios virtuales con una gran variedad de paisajes, culturas y formas de vida, son una representación de espacios que pueden ser; espacios conocidos, espacios reales pero inaccesibles para el jugador, ya sea por diferencias temporales, como podrían ser juegos ambientados en la “época dorada” de ciudades de las que solo quedan ruinas en el mundo real, o por dificultades de traslado, como podrían ser juegos ambientados en un país distinto al del jugador, al que este no pueda viajar por diferentes motivos, o espacios irreales basados en la fantasía. La representación de estos espacios también varía dependiendo del tipo de videojuego, pudiendo ser imágenes estáticas, espacios representados en distintas perspectivas, o espacios 3D.

De entre la gran variedad de videojuegos mi interés personal, se centró en los del género de aventura, que tienen como una de sus características la exploración y resolución de puzles para avanzar en la historia, motivando al jugador a interactuar y modificar el espacio virtual, interacción que personalmente se da de forma mucho más libre que en el mundo real, pues se puede correr riesgos en el mundo del juego sin que pueda llegar a causar consecuencias en el cuerpo real del jugador, generando una experiencia de exploración mucho más desinhibida. Esta experiencia es mucho más libre en los videojuegos de mundo abierto, pues permiten al jugador recorrer el mundo virtual casi sin limitaciones y una comprensión del espacio más simple, ya que generalmente son representados en 3D, además de permitir en muchas ocasiones observar el espacio desde perspectivas distintas a las del habitante del mundo real en su diario vivir.

3.1.2.2.- REPRESENTACION DE PAISAJES VARIADOS

Con el paso de los años he adquirido varios juegos del género de aventuras, disfrutando las historias de los protagonistas que recorren el mundo en busca de un objetivo y hacen amistades a lo largo del camino, pero siempre lo que más me maravilló eran los espacios representados, ruinas que contaban una historia pasada del juego, que no siempre se develaba por completo, el nivel de detalle de los distintos sonidos respecto a la materialidad del piso en donde se desplaza el protagonista, y las diferencias entre distintas zonas, que, en contraste con el mundo real, en donde muchas de las grandes ciudades han perdido sus características propias por la globalización, en los juegos de la saga Zelda, Xenoblade, o juegos como Genshin Impact e incluso Minecraft había una distinción entre las distintas ciudades, pueblos, aldeas, y esta era evidente, desde la ropa, de los habitantes, las construcciones, el color de la tierra, la geografía, la flora y fauna e incluso en algunos casos los monstruos y enemigos a enfrentar variaban de un lugar a otro, adoraba la diversidad expresada de esa forma y con el tiempo, buscando información de los personajes que más me gustaban o datos interesantes sobre alguna raza o cultura en específico fui dándome cuenta de que gran parte de lo representado estaba basado en el mundo real. Así en base al interés que despertaba en mí los videojuegos aprendía más sobre el mundo real, y el comprender las interacciones dentro del mundo virtual me permitió entender el entorno físico, un ejemplo de esto es la interacción con razas de características inhumanas en los videojuegos, poder respirar bajo el agua y soportar grandes temperaturas, permite a ciertas razas en los videojuegos habitar lugares inaccesibles para el jugador, esto creó en mí, inconscientemente y sin poder explicarlo en ese entonces, el concepto de que un espacio construido, no tiene por qué ser habitable para todas las especies.

Figura 2. Distintas representaciones de paisajes en Genshin Impact



3.2.- MOTIVACIONES ACADÉMICAS

3.2.1.- EXPERIENCIA EN EL PROCESO DE DISEÑO

En cuanto a las motivaciones ligadas al por qué sería relevante una investigación sobre la espacialidad en los videojuegos y los paisajes representados en estos, se puede hablar de la importancia que tiene en el proceso de diseño la experiencia adquirida, tanto de habilidades referentes a la disciplina como conocimiento adquirido en otras áreas de la vida que somos capaces de adaptar y aplicar a nuestros diseños arquitectónicos, *"La acción tiene una cualidad emergente que resulta de la retroalimentación continua desde los acontecimientos externos hacia las representaciones internas, y viceversa"* (Keller, Keller, 143 pp), esto considerando la cualidad del proceso de diseño como algo en constante cambio, que se nutre de nuevas ideas provenientes de situaciones variadas. Por supuesto hay que tener en consideración que la experiencia adquirida por cada persona incluso ante la misma situación será diferentes dependiendo de la atención que se ponga en un ámbito en particular, esto se relaciona también con los intereses de la persona, *"Los procesos de atención dan forma a la experiencia de una persona."* (Csikszentmihalyi y Nakamura, 2014, 4 pp).

La experiencia puede ganarse en distintos tipos de situaciones, y no están intrínsecamente ligadas al mundo físico o real, además que lo que percibimos de este es una interpretación personal de la información que nos transmiten nuestros sentidos. Aun así, la influencia de las interpretaciones que tenemos con respecto a las diferentes situaciones a las que nos enfrentamos, ya sean del mundo real o de un espacio virtual, nos conforman como personas, *"Podrán decirme "¿Estás seguro de que es la verdadera historia?" ¿Qué importa lo que pueda ser la realidad fuera de mí, si me ha ayudado a vivir y a sentir qué soy y cómo soy?"* (Baudelaire, 1869).

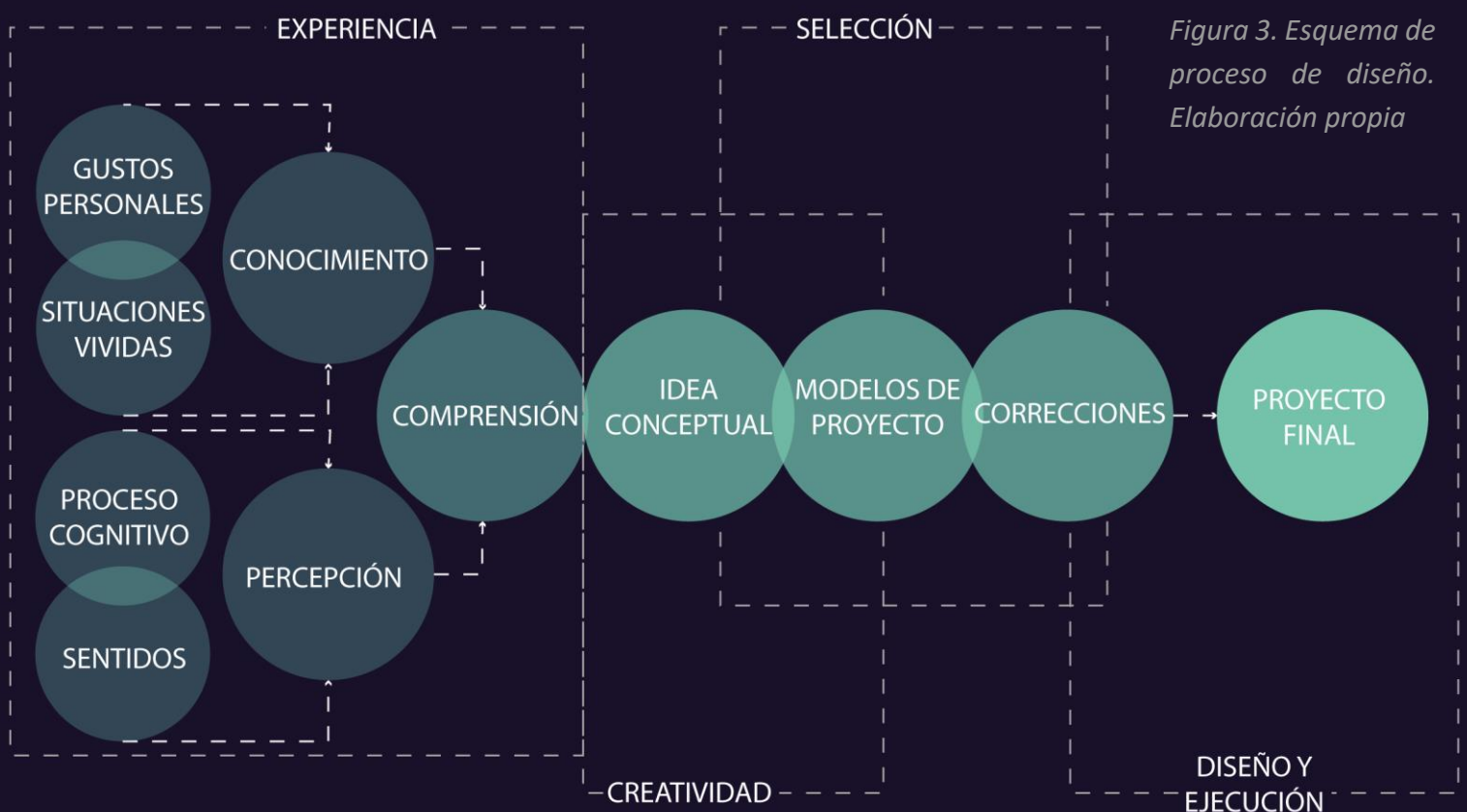


Figura 3. Esquema de proceso de diseño. Elaboración propia

3.2.2.- IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN INVESTIGACIONES ACADÉMICAS

Existen por un lado investigaciones relacionadas a los videojuegos que les asignan un valor en cuanto a su capacidad de generar imaginarios etnográficos e interpretaciones del mundo (Briceño, Mendoza, Quintero, Malagón, Fonseca. 2017). Incluso existen investigaciones que indagan directamente la relación entre arquitectura y los videojuegos, llegando a plantear que estos últimos han influenciado a la arquitectura en sí misma, *“...ha sido la arquitectura que se ha valido de los videojuegos, empleando sus herramientas y dejándose afectar por ellos, modificando sus usos y su propia organización espacial.”* (Navarro,2020, 5 pp), por lo que una investigación sobre los elementos que constituyen los paisajes dentro del videojuego y como estos se relacionan con la experiencia espacial del jugador, siendo interpretados por este podría ser de interés para la disciplina, especialmente considerando que en Chile este campo ha sido explorado en limitadas ocasiones, *“tomar los videojuegos como tema implica entender las dificultades de hacerlo cuando la realidad chilena difiere mucho de otros países, pues su desarrollo es limitado y la importancia que se ve en ellos no escapa más allá de considerarlos un entretenimiento asociado a niños y adolescentes.”* (Gómez, 2021, 9 pp).

3.2.3.- AUGE DE VIDEOJUEGOS TRAS LA PANDEMIA

Además de esto y considerando el contexto actual, es necesario destacar el auge que se vio en el consumo de videojuegos, el cual se disparó durante la pandemia de COVID 19, *“...un crecimiento de 62% en el consumo de videojuegos a nivel global entre enero y marzo del 2020”* (Agenda País, 2021). Esta influencia de los videojuegos también se ve reflejada en los estudiantes de arquitectura de la universidad de Chile, entre los cuales hay una gran cantidad de jugadores de Genshin Impact, lo que da el primer acercamiento al caso de estudio.

4.- ELECCION CASO DE ESTUDIO

El tema escogido para analizar en este seminario fue los imaginarios de paisaje en videojuegos de mundo abierto. Existía una amplia gama de formas para abordar este tema, una de las cuales era comparar las diferencias de representación de distintos paisajes en varios juegos de mundo abierto, algunos ejemplos de estos fueron mencionados en los puntos anteriores, pero la representación de mundos virtuales varía en gran medida de un videojuego a otro, y analizar dichas referencias llevaría un tiempo mayor del que se dispone para realizar este análisis.

Por esta razón se optó por seleccionar un caso de estudio en específico y analizar los paisajes representados dentro del mismo. Entre las características que debía cumplir para ser seleccionado estaban; En primer lugar, la característica de ser un mundo abierto, que permita una amplia gama de interacciones con el espacio. En segundo lugar, la representación de variados paisajes dentro del mismo. En tercer lugar, debía ser un juego que conociera personalmente, para analizarlo con mayor facilidad y desde una perspectiva con el mayor conocimiento posible. En cuarto lugar, el juego escogido debía ser de fácil acceso y popular, para facilitar la obtención de datos.

Finalmente, el videojuego elegido para analizar fue Genshin Impact, un juego de mundo abierto, gratuito, que presenta regiones con diversos paisajes y cuenta con un gran número de jugadores, entre los cuales se encuentran varios alumnos de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, lo que facilitaría la obtención de datos.

Figura 4. Distintas representaciones de espacios urbanos en Genshin Impact



5.- PREGUNTA

¿Cuáles son los elementos que construyen el imaginario de los paisajes de Genshin Impact?

6.- OBJETIVOS:

6.1.- OBJETIVO PRINCIPAL

Comprender y compartir los espacios virtuales de videojuegos para contribuir al estudio de investigación del espacio y el paisaje en los multimedia.

6.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir los elementos que componen los paisajes del juego
- Analizar cómo estos elementos afectan la experiencia espacial.
- Sintetizar los elementos clave del juego que construyen los imaginarios

7.- FICHA: GENSHIN IMPACT

Genshin Impact es un juego lanzado en 2020, desarrollado por MiHoYo

Género: ARPG, Gacha

Modo de juego: Un jugador, Multijugador

Plataforma: Android, iOS, Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5

Formato: descarga digital.

PGI: 12

7.1.- AMBIENTACIÓN:

El juego se desarrolla en el mundo de Teyvat, el cual está dividido en siete naciones, cada una asociada a un elemento y Arconte (dios), además de presentar características inspiradas en lugares o culturas del mundo real. A la fecha solo es posible recorrer cuatro regiones, Mondstadt, Liyue, Inazuma y Sumeru.

La historia principal comienza con dos mellizos que viajan entre diferentes mundos, al llegar a Teyvat se encuentran con un mundo en guerra, pero al intentar escapar se enfrentan a una diosa de origen desconocido que los separa. El jugador tiene la opción de escoger a uno de los mellizos, cuya misión será recorrer el mundo de Teyvat para reencontrarse con su hermano/a.

7.2.- JUGABILIDAD

7.2.1.- MUNDO ABIERTO

La jugabilidad consiste en la exploración del mundo de Teyvat, a partir de diversas misiones. Este mundo se desarrolla en base al concepto de mundo abierto, es decir, no existen pantallas de carga al moverse de un lugar a otro en el mundo virtual, exceptuando ciertos recintos, como dominios (lugares en donde el jugador puede desafiar ciertos enemigos para obtener recompensas), espacios interiores, subterráneos y cuando se utilizan los puntos de teletransporte.

7.2.2.- CIUDADES

En este mundo las ciudades se presentan inicialmente como puntos de conflicto que a medida que el jugador interactúa con ellas, resolviendo distintas misiones se transforman en las zonas más seguras del juego. En estos lugares se encuentra el gremio de aventureros que permite entre otras cosas reclamar recompensas por cumplir las Misiones de Encargo, que se le dan diariamente al jugador, así como recompensas por subir el Rango de Aventura (AR), que corresponde al avance total del jugador en su cuenta, dicho de otra forma, se relaciona a la cantidad de misiones cumplidas, territorio explorado, cofres abiertos, etc. Actualmente el AR máximo alcanzable es 60.

7.2.3.- NIVEL DE MUNDO

Por otro lado, el exterior de las ciudades presenta distintos tipos de monstruos, que se vuelven más fuertes a medida que se avanza en la historia, o cuando se sube el nivel de mundo, para lo que es necesario subir el AR, al subir el nivel de mundo aumenta la dificultad de los enemigos, así como las recompensas obtenidas al derrotarlos, el combate contra los enemigos se da por medio de un sistema de armas y elementos, asociados a personajes que el jugador puede utilizar. Cada personaje cuenta con un tipo de arma, que puede ser arco, espada, mandoble, lanza o catalizador, esto permite al jugador generar distintos equipos y formas de interacción. Los personajes pueden ser obtenidos de forma gratuita al avanzar en la historia, o por medio del Gatcha, que forma parte del sistema de pago del juego.

7.2.4.- SISTEMA DE ELEMENTOS

Dentro del juego existen siete elementos que generan distintas reacciones al interactuar entre sí, Anemo (viento), Geo (tierra/roca), Electro (Electricidad), Dendro (madera/vegetación), Hydro (agua), Pyro (Fuego) y Cryo (hielo). Los personajes a disposición del jugador pueden utilizarlos por medio de “visiones”, unos objetos que otorgan poder elemental a su portador. El sistema de elementos, además de formar parte de las mecánicas de combate, también es utilizado a la hora de resolver puzzles, siendo algunas de estas interacciones capaces de cambiar las condiciones climáticas de una zona particular.

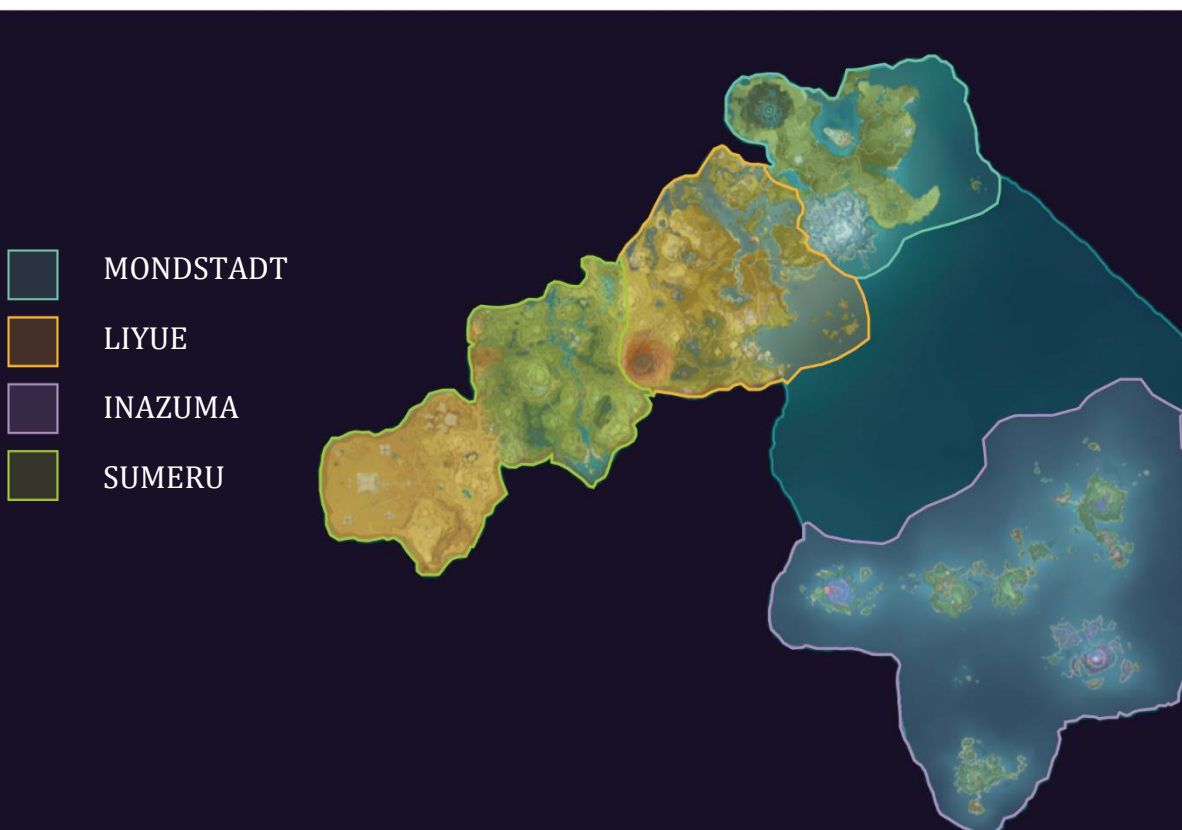
7.2.5.- HORARIO INTERNO

Otro punto para destacar es el sistema horario del mundo virtual, un día dentro del juego transcurre mucho más rápido que en el mundo real, además de que el horario puede ser modificado manualmente con la función “Hora”, esto permite diferentes interacciones, pues hay misiones cuyos requisitos solo pueden ser cumplidos a cierta hora del día o con un determinado clima que puede variar dependiendo del día.

7.3.- ESTRUCTURA DEL JUEGO:

El videojuego se desarrolla a partir de una historia principal, que se va actualizando con el paso del tiempo, llamadas “Misiones de Arconte”, que como su nombre indica están directamente relacionadas con los Arcontes de cada región y presentan las nuevas zonas explorables, así como los conflictos que el viajero deberá resolver para continuar con su búsqueda. Estas misiones también presentan el contexto cultural e ideológico de cada región. Existen además varios tipos de misiones secundarias, relacionadas en su mayoría a resolver problemas de distintos personajes pero que dan mayor contexto al funcionamiento de cada región.

Figura 5. Mapa con las cuatro primeras regiones de Teyvat, Genshin Impact



8.- MARCO CONCEPTUAL

Al ser el objetivo principal de esta investigación comprender y compartir los espacios virtuales de videojuegos para contribuir al estudio de investigación del espacio y el paisaje en los multimedia, es necesario exponer y explicar ciertos conceptos relacionados a los espacios virtuales y la relación que tenemos con los mismos.

En primer lugar, es necesario **comprender** qué elementos componen el espacio virtual, para esto y siendo esta una investigación del área de paisaje, se debe comprender el **imaginario del paisaje**, es decir, que paisajes están siendo representados en el caso de estudio y cuáles son los elementos que los conforman, estando estos ligados a la interpretación del observador. **La experiencia lúdica del espacio y la narrativa** complementa este concepto de paisaje con el carácter lúdico de los juegos y la libertad de acción de los jugadores, es decir, uno de los componentes más importantes de los paisajes en espacios virtuales es el jugador y su interacción con el videojuego.

En segundo lugar, se debe **analizar** estos elementos y cómo afectan la experiencia espacial del jugador, para esto es necesario comprender la relación de **representación y percepción**, que se podría resumir en la intención original que querían expresar los desarrolladores y cómo esta idea llega a los jugadores y es interpretada por estos. Estas interpretaciones pueden variar dependiendo no solo del contexto previo del jugador, sino también por **la experiencia del cuerpo ausente y el estado de flujo**, que podría definirse por el grado de interés y abstracción de la realidad que logra el jugador, lo que podría afectar con respecto a que detalles y elementos llaman su atención.

Son estos elementos, en conjunto con un estudio sobre la percepción de los jugadores con respecto al espacio, lo que permitirá **sintetizar** los elementos principales que constituyen los imaginarios del caso de estudio.

8.1.- IMAGINARIO DEL PAISAJE

Para comenzar es necesario comprender el paisaje desde diferentes facetas, pues no hay una definición absoluta que refleje la totalidad de lo que este representa, y cada persona genera su propia visión del paisaje dependiendo de su propia experiencia e intereses, en función de la percepción. Es así como incluso es posible definir el paisaje desde el punto de vista de diferentes disciplinas, y cada una de estas definiciones aludirá a un tipo de paisaje distinto. Dentro del libro Paisaje e historia se definen siete tipos de paisaje:

- El de los geógrafos físicos: Combinación de elementos fisicoquímicos, biológicos y antrópicos
- El de los historiadores del mundo rural: tradición materialista y a veces política, el paisaje es el campo, lo rural
- El paisaje de los historiadores del arte formalista
- El paisaje monumental de los arqueólogos, arqueología, estudio de villas e historia
- El paisaje de los jardineros de la escuela de Versalles, entre lo botánico y la pintura
- El paisaje poético de los historiadores de la literatura
- El paisaje de la geografía humana, antropología y filosofía

(Maderuelo, 2009, 9-10 pp)

Figura 6. Representación de distintos tipos de paisajes (Geografía humana, Geografía física, Rural). Genshin Impact.



8.1.1.- CASO DE ESTUDIO

Se puede decir que, en los juegos, dependiendo de las temáticas que trate, y como se representen, pueden aludir a cada uno de estos paisajes, el caso de estudio no es la excepción. Genshin Impact, al ser un juego de mundo abierto, centrado en la exploración, presenta a simple vista cinco tipos de paisaje que podrían asociarse a los anteriormente mencionados; En primer lugar, el paisaje de la **geografía humana, antropología y filosofía**, podría asociarse a las principales ciudades dentro del juego, con sus respectivas cultura, arquitectura y forma de enfrentarse a los terrenos en los que se emplazan. En segundo lugar, el paisaje de los **geógrafos físicos**, se expresa en la geografía que varía de una región a otra, junto con la flora y fauna características de cada locación, que si bien, puede funcionar de forma distinta a la que conocemos en el mundo real, por ejemplo formaciones geológicas resultado de antiguas batallas entre dioses, enfrentamientos que dentro del universo del juego son hechos históricos y no mitos como lo serían en la vida real, siguen siendo representaciones de geografía y biodiversidad. En tercer lugar, la concepción del paisaje como **lo rural**, se ve representado en las pequeñas aldeas y zonas de cultivo, esparcidos por el territorio a recorrer, así como en diferentes construcciones que no son parte de las principales ciudades, pero guardan relación con el habitar humano. En cuarto lugar, Genshin Impact presenta una amplia gama de ruinas pertenecientes tanto a civilizaciones antiguas, como a ciudades y poblados, de las civilizaciones con las que el jugador puede interactuar que fueron abandonados a causa de guerras o catástrofes, las que se pueden asociar al paisaje **monumental de los arqueólogos**.

Finalmente, y como característica de un juego de rol, la literatura e historia que se cuenta a lo largo del juego tiene gran valor y relevancia, pues vincula lo presentado visualmente con una narrativa esto se ve más claramente en los puzles con acertijos escritos esparcidos a lo largo del juego, lo que podría vincularse con el **paisaje poético**.

Figura 7. Representación de distintos tipos de paisajes (Poético y Monumental). Genshin Impact



8.2.- LA EXPERIENCIA LÚDICA DEL ESPACIO Y LA NARRATIVA

La experiencia lúdica de los videojuegos consiste en una mezcla entre el espacio diseñado por los creadores, con sus intenciones y formas de guiar al jugador a través de la visión plasmada en lo representado, la narrativa propuesta y las decisiones tomadas por el jugador (Gómez, 2021). En los videojuegos, el espacio y todo lo representado, buscan guiar al individuo a recorrer y experimentar de una manera prediseñada, pero el que el jugador recorra o no los espacios de la manera preestablecida depende de sus decisiones, *"el espacio plantea una línea narrativa predeterminada que el usuario debería seguir, sin embargo, depende del jugador aceptar o no ese guion. El jugador, entonces, tiene la posibilidad de crear un guion propio con base en su experiencia y sus deseos."* (Briceño, Mendoza, Quintero, Malagón, Fonseca. 2017. 88 pp).

8.2.1.- CASO DE ESTUDIO

En el caso de estudio, la narrativa se presenta en casi todos los elementos del juego, existe un narrativa principal, la historia contada en las "Misiones de Arconte", en las que se presentan las nuevas zonas y principales ciudades, junto con el conjunto de personajes relevantes que permitirán que la historia se desarrolle, una narrativa secundaria relacionada a los personajes jugables y los NPCs, estas misiones permiten principalmente conocer la historia de personajes secundarios, o profundizar en ellas, aunque también presentan datos del funcionamiento o historia del mundo representado y finalmente algo similar al subtexto, descripciones de objetos obtenibles que implícitamente cuentan la historia de personajes, sucesos que acontecieron en el pasado del mundo de Teyvat, e incluso leyendas. Estos elementos se ven reflejados en el paisaje, la geografía y distribución de elementos dentro del juego, pero el darles valor narrativo a estos elementos dependerá de las decisiones del jugador.

Genshin Impact busca que el jugador genere su propia historia recorriendo el mundo y enfrentando los desafíos de la forma que prefiera, siendo capaz de escoger entre el modo multijugador o un juego en solitario, pudiendo seguir los caminos preestablecidos o recorrer el propio, poner atención a las diferentes historias que presenta el juego o ignorarlas por completo, o al menos así se plantea en su página oficial, *"Surca el vasto cielo de este mundo, nada a través de lagos y mares, y escala montañas imponentes. Explora más allá de los caminos transitados y descubre los muchos secretos ocultos en este mundo lleno de maravillas."* (MiHoYo, 2020)

8.3.- REPRESENTACIÓN Y PERCEPCIÓN

Al momento de analizar los mundos y el paisaje de los videojuegos, la representación y la interpretación de lo representado cobra un papel importante, asimismo las características y contexto tanto de los creadores de un videojuego como de aquellos que lo juegan tendrán relevancia al momento de cómo el videojuego será recibido y cómo afectará la experiencia espacial.

La representación de espacios es un campo amplio utilizado en diferentes medios, entre los cuales también se encuentra la arquitectura, en donde el propósito de los bocetos, más allá de representar un edificio construido, busca incitar a la capacidad imaginativa del espectador y darle cualidades espaciales a un dibujo en dos dimensiones, *“The purpose of representation, thus, is not so much to use an artefact —say a building—to state a proposition, but rather to help to give it a perceptual structure that can sustain imaginative engagement”* (Bafna, 2008, 535 pp.). Lo mismo puede ser aplicado a los espacios en videojuegos, pues no buscan representar un espacio real, más bien conseguir que el jugador le de valor espacial, cultural y etnográfico a los entornos representados, en base a la información que se les otorga. Esto se puede resumir en lo que Bafna define como “la proeza de la representación”, es decir, no se representa lo que se ve, sino lo que se quiere expresar. (Bafna, 2008)

En arquitectura, la representación de bocetos arquitectónicos puede ser considerada el trabajo arquitectónico en sí mismo, esto considerando que los bocetos son un medio intermedio entre la idea y la construcción (Bafna, 2008), es decir, el rol del arquitecto no es construir edificios físicos, sino más bien diseñar espacios, *“Hence, also, the significance of drawings in architecture; they are the actual work, not just a representation of it.”* (Bafna, 2008, 554 pp.). En cuanto al diseño de espacios, hay algunos juegos que permiten este tipo de interacción, tanto de espacios interiores, como de espacios urbanos o incluso diseños de mundos, que permiten modificar la geografía y características del entorno, pero incluso juegos que no cuentan con este tipo de jugabilidad brindan al jugador la capacidad de recorrer espacios virtuales, y así incitan la interpretación imaginativa de los paisajes, *“Al referirnos a los fabricantes de videojuegos como generadores de espacio, la arquitectura del juego pasa a ser los lugares que permiten sobrellevar la acción, proporcionando un soporte para dar orden a lo que observa el individuo”.* (Gómez, 2021, 19 pp)

“These sketches, often scribbled on lightweight, transparent tracing paper, are usually made very fast and are so idiosyncratic that they are only comprehensible to their maker.” (Goldschmidt, 1991, 123 pp). Si bien en esta frase Goldschmidt hace referencia a los bocetos arquitectónicos y cómo estos pueden brindar más información a su creador que a cualquier otra persona que vea los bocetos, y no a la representación en videojuegos, declara un tema que aplica a todo tipo de representación, lo que el creador desea representar no es siempre lo mismo que será interpretado por el espectador, por lo mismo define una buena representación como aquella que considera en su creación tres aspectos; En primer lugar, el perceptor y sus características, en segundo lugar, el propósito de la representación y finalmente la realidad que se utilizó de referencia para la representación. (Goldchmidt, 1991).

Si aplicamos esto a la representación de videojuegos, la consideración con respecto al perceptor es principalmente el rango etario al que va dirigido, considerando que temas pueden o no ser representados dentro del juego, en ocasiones también toman en cuenta las opiniones directas de los jugadores. Con respecto al propósito, los juegos buscan captar la atención del jugador y entretenerlo, el tipo de entretención que el juego provea dependerá de su género y jugabilidad. En cuanto a la consideración del referente real, puede ser muy variable, en algunos juegos las referencias son claras, mientras que en otros son casi imperceptibles, pero aun así es posible encontrarlas, *"...los mundos fantásticos construidos por los creadores funcionan como alegorías de un imaginario, siendo posible rastrear aquellos elementos culturales que los diseñadores han tomado de la realidad con el objetivo de construir una simulación fantástica particular"* (Briceño, Mendoza, Quintero, Malagón, Fonseca. 2017. 85 pp.)

8.3.1.- CASO DE ESTUDIO

Los espacios representados en el caso de estudio son muy variados, teniendo espacios interiores (Sede de los caballeros de Favonius, Casa de té komore, etc) y exteriores, dentro de estos últimos también podemos ver representados paisajes urbanos (ciudades de Mondstadt, Liyue e Inazuma), rurales (Aldea Aguaclara, Aldea Chingtse, Aldea konda) y silvestres, considerando en estas la mayor cantidad de paisajes representados, en los cuales también se encuentran algunas ruinas, además de contar con la posibilidad de crear espacios según el gusto del jugador en la interfaz de la "Relajatetera". Con respecto a los paisajes representados, el jugador genera su propia interpretación, que será influenciada tanto por el contexto previo que lo rodea como individuo, así como también por la información entregada por el juego y que tanta atención o interés tenga por cada elemento con el que se encuentre.

8.3.2.- LIMITACIONES

Si bien en el punto anterior se estableció la importancia de la representación e interpretación al momento de analizar un juego, existe una limitación con respecto a la representación, o más bien, a la información con la que disponemos sobre las representaciones, si bien muchos juegos cuentan con libros de arte que exponen la perspectiva, intenciones y referencias utilizadas en el proceso de desarrollo del juego, en el caso de estudio, Genshin Impact, se cuenta con muy poca información oficial, siendo la mayor parte de la información disponible, interpretaciones de los mismos jugadores, *"...trae consigo características que apelan a una capa cultural la cual no es posible extraer, pues va de la mano de la visión de los propios creadores involucrados en su desarrollo; una visión del espacio y de la sensibilidad que da forma a la narrativa y al mundo del videojuego."* (Gómez, 2021, 33 pp.). Al igual que en la investigación de Ignacia Gómez, existe información de las intenciones y forma de percibir de los creadores a la que no se puede acceder, y por tanto esta investigación se centrará en lo que se ve representado y cómo es interpretado por el jugador.

8.4.- LA EXPERIENCIA DEL CUERPO AUSENTE Y ESTADO DE FLUJO

Existe una conexión generada entre el jugador y el juego que es mediada a través de la pantalla, la experiencia óptima de juego se logra a través de la proyección mental del ente en el juego, *“Esto resulta de la existencia del cuerpo como una unidad/dupla, conformada por la corporeidad y la mente, donde la experiencia cinética se reinterpreta como un movimiento y una acción a nivel sensorial que supe a la idea del desplazamiento.”* (Gómez, 2021, 26 pp). Esta inmersión o estado ideal de juego se relaciona con el concepto de flujo, un estado que se puede alcanzar tanto durante el juego como en espacios laborales al cumplir ciertas condiciones, por un lado, las capacidades y los retos tienen que equilibrarse por sobre el normal del individuo, por otro lado, la situación debe proveer al individuo de objetivos y retroalimentación inmediatos. Durante este estado la persona se concentra de forma intensa en el momento presente, experimenta el tiempo de forma distorsionada, además de ignorar la necesidad de comer, la fatiga y cualquier tipo de incomodidad, percibiendo la actividad como intrínsecamente gratificante, como un fin y no como un medio, *“Visto a través de la lente experiencial del flujo, una buena vida es aquella que se caracteriza por la absorción completa en lo que uno hace.”* (Nakamura y Csikszentmihalyi. 2014, 1 pp) Al ser una experiencia agradable, el estado de flujo lleva al individuo a repetir la actividad, fomentando el desarrollo de habilidades referentes a la misma.

Hay que tener en consideración que el estado de flujo no es algo que se produzca simplemente por jugar, el que se presente o no dependerá de los intereses del jugador, si el juego no llama su atención, si los desafíos que ofrece el juego son demasiado difíciles, o muy fáciles para el individuo no será capaz de entrar en este estado. Además de esto también dependerá de la disposición del jugador de comprometerse con la experiencia del juego.

Figura 8. Retos de combate. Enfrentamiento contra Andrius, Mondstadt. Genshin Impact



8.4.1.- CASO DE ESTUDIO

Los juegos tienden a incentivar el estado de flujo por medio de un sistema con dificultad ascendente, especialmente en juegos que implementan sistemas de combate, esto aplica para el caso de estudio, si bien es un mundo abierto, en donde uno puede encontrarse con enemigos de distinta dificultad al recorrerlo, también tiene la característica de ser actualizado constantemente, en estas actualizaciones se liberan nuevas zonas para recorrer, con nuevos enemigos que tienen una mayor dificultad al momento de enfrentarlos, pero además de la característica del sistema de combate, Genshin Impact consta con otra dificultad que requiere nuevas habilidades por parte del jugador. Como parte de la experiencia de exploración de las nuevas zonas, también se presentan nuevos puzzles y formas de interactuar con el espacio, que el jugador deberá descubrir y entender para conseguir recompensas, en este caso el estado de flujo dependerá de cómo se relacionan las habilidades del jugador con la dificultad de los nuevos desafíos.

Estas estrategias son las que el juego utiliza para cumplir con el propósito de inmersión, establecido en la página oficial del juego: *“Experimenta una aventura inmersiva para un jugador. Como viajero de otro mundo, comenzarás una travesía para reunirte con tu familiar perdido y encontrarte a ti mismo.”* (HoYoverse, 2020).

Figura 9. Retos de resolución de puzzles. Puzzle de antorchas, desierto de Sumeru. Genshin Impact



9.- METODOLOGÍA:

Dado que el tema de investigación de este escrito no busca comprobar una teoría preestablecida y además se centra en explorar un tema que no ha sido ampliamente abarcado en otras investigaciones, la metodología a utilizar corresponde a la de una investigación exploratoria, pues se tiene por objetivo comprender de mejor manera los espacios virtuales y los imaginarios del paisaje ligados a ellos, es decir, comprender un problema no definido, por lo que se propondrán una serie de etapas de retroalimentación que permitirán desarrollar una metodología acorde con el tema de investigación, para posteriormente generar una serie de resultados que puedan ser analizados.

Otro punto importante para tener en cuenta es la representatividad del instrumento utilizado para esta investigación, para lo cual es necesario saber la cantidad de jugadores de Genshin Impact, que es el caso de estudio. El juego cuenta con más de 50 millones de descargas en Google Play (*Google Play, 2022*), y con una cantidad de jugadores conectados al día que varía entre 3 y 9 millones (*Sigma, 2022*), por lo que obtener datos de una cantidad de jugadores suficientes para generar una muestra representativa de los jugadores totales sería muy difícil.

Para lograr una investigación muestral, considerando únicamente la mayor cantidad de jugadores activos por día, con un nivel de confianza de 95% y un margen de error inferior a 10, se requerirá una muestra de al menos 97 personas (*Questionpro, 2022*). Además de esto, la cantidad de datos obtenidos de tal cantidad de personas dificultaría el análisis dentro de los tiempos determinados para la entrega del presente documento. Por lo que el planteamiento de la metodología considera en todo momento un tipo de investigación no muestral.

9.1.- ETAPA PREVIA

9.1.1.- DESCRIPCIÓN GENERAL

Como se planteó anteriormente, antes de analizar los paisajes representados en el juego primero es necesario comprender como está compuesto el mundo virtual de Genshin Impact, en este caso se dará una descripción general por región, para posteriormente dar una descripción más detallada con respecto a los lugares que se analizaron más específicamente. Las zonas para analizar corresponden a las 3 primeras regiones presentadas en el juego, Mondstadt, Liyue e Inazuma. La última zona agregada al juego en la actualización del 28 de septiembre de 2022, Sumeru, no fue considerada en esta investigación debido al poco tiempo del que se disponía para explorarla en profundidad y porque al momento de realizar este documento no estaba completa, faltando secciones del mapa a los que no se podía acceder.

Para describir las distintas zonas es necesario tener en cuenta que la cultura de las mismas está relacionada en gran medida a la ciudad homónima de cada nación, por lo que se utilizarán las concepciones culturales de dichas ciudades para describirlas. Teniendo en cuenta que las descripciones de los espacios, si bien buscan ser lo más objetivas posibles, parten desde la base de formar parte de mi propia experiencia de juego, por lo que, en primer lugar se hará referencia al personaje principal como “el viajero” o “el protagonista”, ya que personalmente escogí al personaje masculino de entre los dos mellizos, en segundo lugar, las descripciones de cada zona se componen de dos partes; La primera relacionada a la cultura del lugar y el posicionamiento de los distintos espacios o paisajes en el territorio. La segunda, al proceso de interacción que se tiene con cada una de las regiones, para esta primera etapa de descripciones generales se relatan los acontecimientos de la historia principal o misiones de Arconte, pues son la forma de interacción más generalizada entre los jugadores.

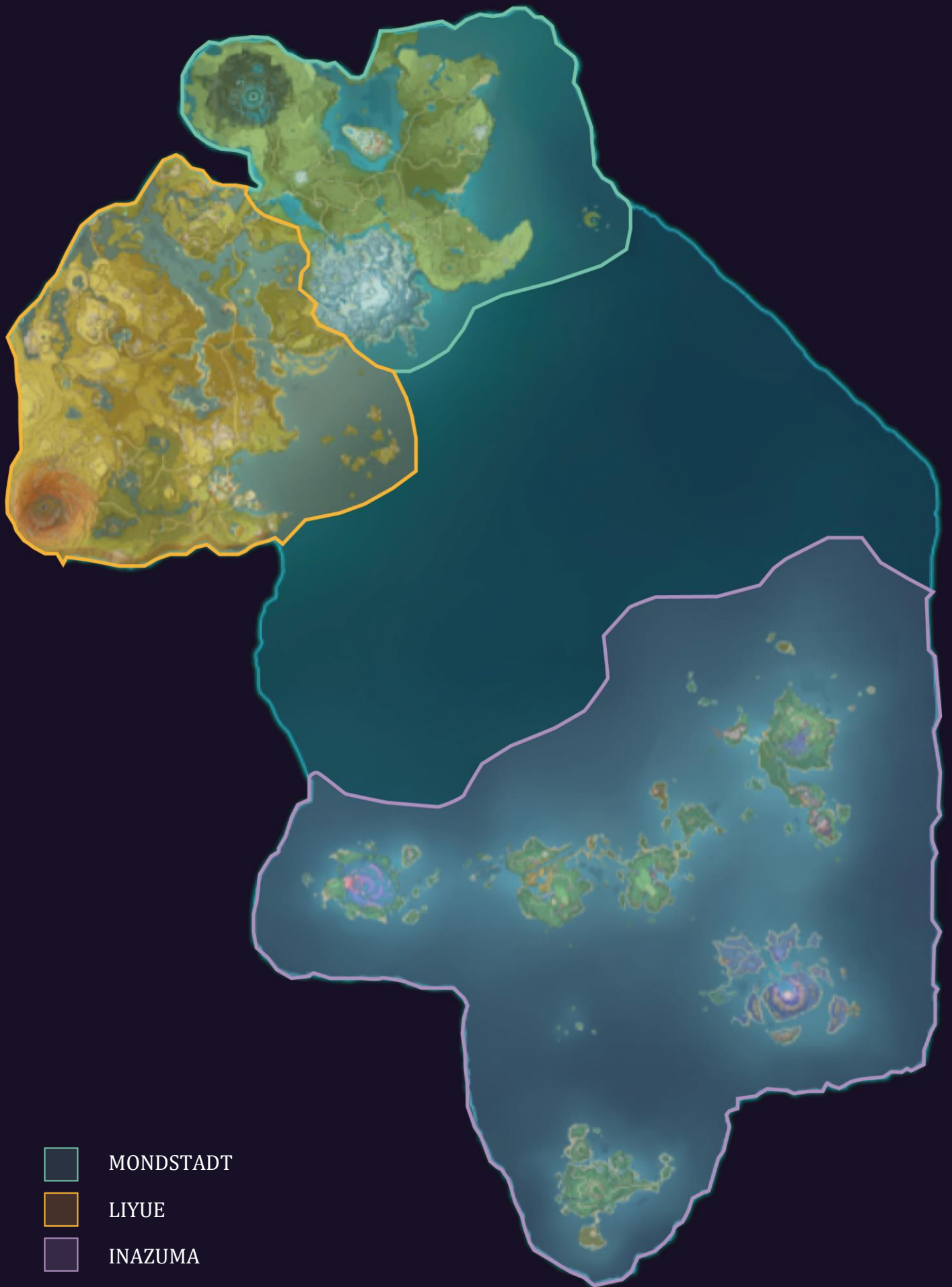


Figura 10. Mapa de las tres regiones a analizar. Genshin Impact

9.1.1.- REGIÓN DE MONDSTADT

La primera región que se presenta, cuyo nombre significa Ciudad de la Luna en alemán, contando con amplios valles y montañas que rodean un lago central en el que se encuentra la ciudad de Mondstadt, conocida como la Ciudad de la Libertad, la ciudad de los bardos, en donde se valora la poesía, la música y el vino. Algunos de los nombres de los lugares de la región son en base a bebidas, esto relacionado con la industria vinícola, muy importante para los habitantes de la zona, o nombres ligados al viento, elemento representativo de la cultura de la región, pues en esta se adora a Barbatos, el Arconte Anemo (Dios del Viento), también conocido como Dios de la Libertad.

Cuenta con una ciudad ubicada al centro de la región, la aldea Agua clara al sur, el Viñedo del Amanecer al suroeste, el reino de los lobos al noroeste de este último y distintas ruinas esparcidas en el territorio, siendo las más destacables el templo de los mil vientos al este, y la guarida de Stormterror al noroeste, el territorio también cuenta con diferentes enemigos, tanto en ruinas como en los espacios silvestres, incluso presentando sus propias construcciones, como en el caso del Valle Dadaupa. En el arrecife de Musk al sureste del territorio se encuentra el portal al abismo, lugar en donde los jugadores pueden combatir con diferentes monstruos para ganar recompensas. Dentro de esta región también se considera la montaña Espinadragón, montaña perpetuamente nevada.

Al ser la primera región la mayoría de los elementos de flora, fauna y enemigos se pueden encontrar las otras regiones, exceptuando ciertas flores recolectables como lo serían: Cecilias, Dientes de león, Ganchos de lobo, Valbayas, Hongos filameno, Margaritas Voladoras, Lucettas y Lirios Cala.

Figura 11. Mapa de la región de Mondstadt con las localizaciones consideradas para este estudio.



9.1.1.1.- MISIÓN DE ARCONTE

La aventura comienza en la región de Mondstadt en donde se le muestra al jugador que el personaje escogido es capaz de “sintonizar” con las estatuas de los siete, esparcidas por cada región y hechas con la apariencia del dios correspondiente. Al interactuar con ellas permiten desbloquear secciones del mapa y obtener el poder del elemento del dios de la nación, también se explica que esta es una habilidad única del viajero, pues los habitantes de este mundo necesitan de una “visión” para manejar algún elemento, lo que tampoco es muy común.

Al llegar a la ciudad, está siendo atacada por un dragón llamado Stormterror, el viajero lo enfrenta, ahuyentándolo, y se gana el respeto de los caballeros de Favonius, quienes nombran al viajero “caballero honorario de Favonius”, esta organización se encarga de la protección de la ciudad, permitiendo, bajo las ideologías del Arconte Anemo, que la ciudad funcione sin ser gobernada por él. Se le informa al viajero que Stormterror es uno de los cuatro vientos protectores de Mondstadt llamado Dvalin, que fue corrompido tras una batalla hace mucho tiempo e influenciado por un mago del abismo que le hizo creer que la gente de Mondstadt lo había olvidado, por lo que el viajero junto a un grupo de personajes, entre los que se encontraba una importante integrante de los caballeros de Favonius y el mismo Arconte Barbatos se dirigen a la Guarida de Stormterror para enfrentarlo y salvarlo, devolviéndolo a su antiguo lugar como protector de Mondstadt.

Antes de continuar con su viaje Venti (La forma humana del Arconte Barbatos) es atacado por una mujer llamada Signora, integrante de los Fatui, organización de la nación del Arconte Cryo, que aún no es posible explorar, esta mujer le arrebató al Arconte su Gnosis, un objeto relacionado con su estatus de Dios, tras esto Venti recomienda al viajero continuar su viaje hacia la región de Liyue.

Figura 12. Combate contra el dragón Dvalin, Guarida de Stormterror. Genshin Impact



9.1.2.- REGIÓN DE LIYUE

La segunda región de Teyvat, cuyo nombre significa “Luna de jade o vidrio” en chino, se presenta con llanuras, pantanos y cordilleras, altas y empinadas, en ocasiones, en forma de pilares pétreos, dentro de esta región se considera la zona de las minas subterráneas de La Sima. La ciudad de Liyue, ubicada en las faldas de altas montañas, es conocida como el puerto comercial más grande de Teyvat, ocupando la zona portuaria gran parte de la superficie de la ciudad. Los nombres de las zonas y lugares están relacionados a las rocas o nubes, además de tener significados en chino. Es la nación de los contratos, en la que se adora al Arconte Geo (Dios del elemento roca), Morax, quien también creó el Mora, moneda del mundo de Teyvat.

Cuenta con una ciudad ubicada en el extremo sur de la región, rodeada por la Cordillera Tianheng, algunas aldeas y poblados esparcidos por la zona destacándose la Aldea Chingtsé al norte, al sur de esta se encuentra la posada Wangshu. La mayor parte del territorio se compone por ruinas las cuales han sido ocupadas por varias clases de monstruos, entre las que se encuentran, Sal Terrae al noreste, la Llanura Guilli cercana al centro del territorio, mientras que, el Valle Tianchu, las Ruinas de Dunyu y El estanque Chingxu se organizan en torno a La Sima, un conjunto de minas subterráneas. El desfiladero Juejun sirve de límite para el territorio sagrado de los Adeptus, compuesto por altas montañas entre las que se encuentran, la Montaña Aozang y el Bosque de Piedra Huaguang. Al sur de este se encuentra la Montaña Nantianmen y al sureste del territorio el bosque de piedra Guyun.

En esta región los minerales recolectables aumentan en cantidad y se presentan enemigos relacionados al elemento de la nación, Geo (roca), mientras que las flores recolectables únicamente presentes en la región serían: Chile de Jueyun, Lirio de Cristal, Flores de Seda, Chingxing y Violetas.

9.1.2.1.- MISIÓN DE ARCONTE

El viajero se dirige hacia el sur de la Nación de Liyue, llegando a la ciudad en la “Ceremonia de Descenso”, en donde el Arconte Geo se presenta ante su gente para bendecirlos con prosperidad, pero ante todo pronóstico lo que cae del cielo es el “cadáver” del Arconte. Al ser un forastero el protagonista es señalado como principal sospechoso, siendo perseguido por la Geoarmada, milicia protectora de la nación, durante la huida, el viajero es rescatado por Childe, otro integrante de los Fatui, que le recomienda buscar la ayuda de los Adeptus, para limpiar su nombre, estos son bestias iluminadas, que por medio de un contrato firmado con el Arconte tienen por deber proteger Liyue.

Tras lograr limpiar su nombre, el viajero ayuda con los preparativos para el Rito de Ascensión, homenaje para el dios muerto y recibe una invitación para entrar a la Cámara de Jade, una estructura flotante sobre la ciudad que se encarga del control económico de la ciudad. Aquí se le informa al viajero de que existe la posibilidad de que el Arconte no esté muerto y para comprobarlo debe dirigirse a la Casa Dorada donde se guardó el cuero del Dios, si este tiene la Gnosis, significa que realmente murió. Al llegar Childe revela que utilizó al viajero para conseguir la Gnosis, descubriendo también que el Arconte no estaba muerto pues esta no estaba en su “cadáver”.

El Fatui, al ver que su plan no funcionó, decide liberar a un Dios, sellado hace mucho tiempo por Morax, el Arconte, para forzarlo a salir y proteger su ciudad, pero el conflicto se resuelve gracias a que el viajero une fuerzas con los habitantes de la ciudad y los Adeptus, sellando nuevamente a este dios.

Posteriormente al enfrentamiento, el viajero se dirige a informarle a Zhongli, integrante de la funeraria a cargo del Rito de Ascensión, que el Arconte no está muerto, es entonces que se revela que este personaje es realmente, la apariencia humana del Arconte Geo, quien planeo todo en conjunto con La Signora, para comprobar si Liyue podía protegerse sin su ayuda, entregándole su gnosis voluntariamente a los Fatui.

Figura 13. Mapa de la región de Liyue con las localizaciones consideradas para este estudio.

- | | |
|----|---------------------------|
| 1 | ALDEA CHINGTSÉ |
| 2 | POSADA WANGSHU |
| 3 | LLANURA GUILI |
| 4 | CORDILLERA TIANHEN |
| 5 | CIUDAD DE LIYUE |
| 6 | CASA DORADA |
| 7 | MONTAÑA AOZANG |
| 8 | BOSQUE DE PIEDRA HUAGUANG |
| 9 | DEFILADERO JUEYUN |
| 10 | MONTAÑA NIENTIANMEN |
| 11 | VALLE TIANCHU |
| 12 | PENDIENTE TSUIJUE |
| 13 | RUINAS DE DUNYU |
| 14 | ESTANQUE CHINGXU |
| 15 | LA SIMA |
| 16 | BOSQUE DE PIEDRA GUYUN |
| 17 | SAL TERRAE |



9.1.3.- REGIÓN DE INAZUMA

La tercera región presentada y última a ser analizada en este documento, cuyo nombre significa “relámpago” en japonés, un archipiélago al oriente de Teyvat que en sus islas cuenta con playas montañosas y acantilados. En la primera isla a recorrer de esta zona se encuentra la ciudad de Inazuma, en donde reside la Deidad protectora de la ciudad quien valora la eternidad, estando también a cargo del Shogunato, entidad de gobierno de la nación. A pesar de esto la isla en el otro extremo de la región adora a un Dios distinto, el Dios Orobashi, generando tensión entre los seguidores de los distintos dioses. La mayoría de los nombres, tanto de las islas como de los lugares dentro de estas tienen nombres japoneses, con significados referentes a la electricidad o a las deidades.

Esta región se compone de seis islas, dos de las cuales, fueron anteriormente destruidas por deidades o desastres naturales quedando solamente ruinas, entre las cuales se encuentran, las islas Tsurumi y Seirai, ubicadas al sur de la región. La isla Narukami al este de la región es donde se ubica la ciudad principal, así como la montaña Yougou, en cuya cima se encuentra el Gran Santuario Narukami. Al extremo Oeste de la región se encuentra la Isla Watatsumi, en la que se encuentra el Santuario Sangonomiya en donde se Adora al Dios Orobashi, en esta isla también se encuentra el pueblo Bourou y la entrada a Encanomiya, zona de ruinas subterráneas. Las otras dos islas, al centro de la región forman parte de la zona de conflicto, casi totalmente deshabitadas, exceptuando por la presencia de los cuarteles de Watatsumi en la Isla Yashiori y del Shogunato en la isla Kannazuka, en esta última también se encuentran las ruinas de la antigua fragua usada por el Shogunato.

En esta región se encuentran nuevas especies, como zorros y un tipo de escarabajo, el cual se puede recolectar. Los enemigos presentes en las islas anteriores tienden a presentar más frecuentemente el elemento electro, símbolo de la región. En cuanto a las flores regionales, serían, Percibetormentas, Fruto Amakumo, Hongo fluorescente y Dendrobio. Agregándose además un nuevo tipo de mineral, la Médula cristalizada.

9.1.3.1.- MISION DE ARCONTE

Inazuma es una región de difícil acceso debido a un decreto de cierre de fronteras, vinculado a un decreto de captura de visiones, que consiste en la orden por parte de la gobernante de la ciudad de recolectar todas las visiones para incrustarlas en la estatua del Dios de los Mil Ojos, pues la Arconte de esta nación busca la eternidad y los poderes otorgados a los humanos podría provocar cambios, lo que iría en contra de esta ideología.

El viajero se opone a estos decretos enfrentándose a la gobernante y viéndose en la necesidad de solicitar el apoyo de la Resistencia, un grupo de ciudadanos que conscientes de que al perder la visión no solo se priva de poderes elementales, sino que, de anhelos y sueños, dañando gravemente la personalidad del portador, se oponen a los decretos.

Se desata un enfrentamiento entre los soldados que sirven a Shogun Raiden, la gobernante y marioneta del Arconte de la nación y los soldados de la resistencia. Algunos de los soldados de la resistencia comienzan a presentar síntomas de envejecimiento acelerado producto de que los Fatui les dieron visiones falsas, al investigar más un Fatui llamado Scaramuccia revela que también están detrás del decreto de captura de visiones.

El viajero se dirige al Tenshukaku para convencer a Shogun Raiden de abolir los decretos, pero se encuentra con Signora a quién enfrenta, siendo esta posteriormente eliminada por la gobernante, tras enfrentar a esta marioneta el viajero logra acceder al espacio interno de la misma, en donde la Arconte permanecía meditando aislada del mundo exterior, tras un combate que el viajero gana, logra convencerla de abolir los decretos.

Posteriormente se le informa al protagonista que, la sacerdotisa más importante de la región que resguardaba la Gnosis de la diosa, la entregó voluntariamente a los Fatui para salvar al viajero de Scaramuccia.

Figura 14. Mapa de la Región de Inazuma con las islas que componen el archipiélago.



9.1.2.- PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN

9.1.2.1.- ANÁLISIS DE INTERACCIÓN CON UN NUEVO ESPACIO

Una de las primeras ideas que surgieron al plantear el análisis de los paisajes de Genshin Impact se desarrolló en conjunto con la actualización correspondiente a Sumeru, la investigación consistiría en obtener grabaciones de distintas personas recorriendo por primera vez esta zona, analizando posteriormente dichas grabaciones, con respecto a que elementos guían el recorrido de los jugadores, esto estaría acompañado por preguntas con respecto a si el jugador se encontraba en estado de flujo, si su interés por cierto elemento dentro del juego se asocia a una experiencia previa, analizando a la vez la importancia que tiene para cada jugador la narrativa, o los distintos elementos del paisaje.

Esta metodología fue descartada por varios puntos, en primer lugar, la región de Sumeru era más extensa que las anteriores, así como la Misión de Arconte de esta, dado el escaso tiempo para desarrollar la investigación, sería difícil generar un conocimiento claro del funcionamiento de la región y su historia para analizar correctamente la relevancia de la narrativa con respecto a los espacios representados. En segundo lugar, la actualización del juego se llevó a cabo antes de que la entrevista estuviese diseñada, por lo que obtener la información de los jugadores al recorrer por primera vez este espacio virtual ya no sería posible en la mayoría de los casos, pues la exploración de cada zona, generalmente, se lleva a cabo en los primeros días de cada actualización.

9.1.2.2.- DIBUJOS IMAGINARIO DEL PAISAJE

Una segunda propuesta consistió en una entrevista, en la que se solicitaría a los encuestados hacer un dibujo de cada una de las zonas disponibles en el juego, en conjunto con una descripción del dibujo, para posteriormente analizar los elementos que conforman la imagen mental que cada jugador tiene de cada región del juego, ver qué elementos se repiten, como son descritos dichos elementos, si se describen como elementos propios del juego o se asocian al mundo real.

Esta propuesta, se puso a prueba con tres jugadores de entre 20-30 años, de los cuales solo uno estaba dispuesto a realizar los dibujos, las negativas correspondían a un rechazo hacia dibujar por preferencias personales y por otro lado una afirmación de que “no sabría que dibujar”, considerando esto y la muy posiblemente generalizada falta de interés o motivación de los entrevistados con un rango etario similar, por expresarse abiertamente a través de dibujos y la cantidad de tiempo que este proceso tomaría este método fue descartado.

9.1.3.- SELECCIÓN DE IMÁGENES

A partir de la última propuesta descartada se plantea generar una encuesta que permitiera obtener descripciones e impresiones con respecto a imágenes de distintos lugares y paisajes representados en el juego.

Previo a la redacción final de las preguntas para la encuesta se realizó un proceso de selección de imágenes. Para esta etapa se tomaron imágenes de distintos lugares del juego, que se le presentaron a 3 jugadores con la intención de recibir sus opiniones y comentarios. Cabe destacar que al ser Genshin Impact un juego en donde se puede recorrer la mayor parte del espacio diseñado, siendo el mundo virtual del juego bastante extenso, las imágenes seleccionadas, las perspectivas y el encuadre tienen un sesgo personal, por lo que se usaron ciertos lineamientos para seleccionar las imágenes utilizadas en la encuesta, los cuales surgieron gracias a esta etapa inicial.

9.1.3.1.- HOMOGENEIZACIÓN DE LA PALETA DE COLORES

En primer lugar, las fotos que se utilizaron para esta primera etapa tenían una amplia gama de colores, que generaban distintas sensaciones, debido a que se obtuvieron durante diferentes momentos del día dentro del juego, por esta razón y con el fin de homogeneizar las reacciones frente a las imágenes, disminuyendo las variables que pudiesen afectar a la percepción de los encuestados, las imágenes que se utilizaron para la encuesta fueron tomadas a la misma hora dentro del juego, esto fue posible gracias a que el juego cuenta con una función que permite manipular el horario. La hora definida para las imágenes fue a las 12:00, es decir al medio día dentro del horario del juego.

Esta decisión para homogeneizar la paleta de colores de las imágenes tuvo algunas excepciones, por ejemplo el árbol Fríoeterno de Espinadragón, que si bien varía dependiendo del día o la noche, conserva una paleta de colores fríos, dado que se encuentra en una montaña caracterizada por tener nieve que nunca se derrite, otro ejemplo de esto es la aldea Koseki, que se encuentra en una zona caracterizada por tener una tormenta perpetua, por lo que ni siquiera se nota la diferencia entre el día y la noche, algo similar ocurre con la imagen correspondiente a La Sima, pues es una zona subterránea. A pesar de esto se incluyeron imágenes de estos lugares en la encuesta debido a que los elementos climáticos y ambientales de estas zonas son muy característicos de las mismas al no ser modificables.



Figura 15. Comparación paleta de colores Bosque de Piedra Huaguang 12:00 y 06:00



Figura 16. Comparación paleta de colores Bosque de Piedra Huaguang 18:00 y 00:00



Figura 17: Comparación paleta de colores Árbol Fríoeterno 00:00 Y 12:00



Figura 18: Comparación paleta de colores Aldea Koseki 00:00 y 12:00

9.1.3.2.- CANTIDAD DE IMÁGENES

En segundo lugar, las primeras imágenes mostradas presentaron una cantidad desigual dependiendo de la zona, esto debido a la diferencia en la proporción de tamaño de las distintas naciones, y la mayor cantidad de paisajes presentados en Inazuma y Liyue con respecto a Mondstadt. En base a esto se decidió utilizar la misma cantidad de imágenes por zona, en el caso de los tipos de paisaje representados se escogerían dos lugares característicos por tipo de paisaje.

9.1.3.3.- REPRESENTATIVIDAD DE IMÁGENES

En tercer lugar, durante la presentación de imágenes, se cuestionó a los participantes de esta etapa con respecto a qué imagen era más representativa de cada ciudad, presentándoles diferentes perspectivas del mismo lugar, ante esto surgió una nueva interrogante si esa “representatividad” era desde un punto de vista personal o si la pregunta se refería a qué imagen consideraban más representativa del lugar. Ante esto se tomaron varias decisiones para el desarrollo de la encuesta.

Por un lado, se planteó definir qué tipo de paisaje representaba mejor a cada una de las zonas, para evitar la confusión anterior, acompañando a la pregunta se adjuntó un mapa de la zona analizada. Por otro lado, para evaluar qué tan significativos son los paisajes para el encuestado, se escogieron varias imágenes, relacionadas tanto a mecánicas de juego, desafíos y lugares ligados a eventos de la historia del juego. Al igual que con las imágenes representativas se escogieron la misma cantidad de imágenes correspondientes a cada región.

9.1.3.4.- EXCLUSIÓN DE CINEMÁTICAS

En cuarto lugar, la selección de imágenes se tomó en cuenta la característica del juego de ser actualizado constantemente y que no todos los jugadores llevan el mismo avance en la historia, por lo que se consideró utilizar imágenes solo de paisaje, sin incluir cinemáticas correspondientes a la historia, para que, en caso de que uno de los encuestados fuera nuevo en el juego o tuviese un avance mucho menor en la historia, no arruinar su experiencia de juego. Esto también ayuda a discernir la importancia que tiene el paisaje en la experiencia de juego, al no estar ninguna de las imágenes vinculada directamente a la narrativa.

9.1.3.5.- HERRAMIENTA FOTO

En último lugar se definió la manera de obtener las fotografías utilizando la herramienta foto, esto debido a que hay dos mecánicas dentro del juego que permiten obtener imágenes, una, es la que se usara en esta investigación, está disponible para cualquier jugador desde el inicio del juego, dicha función permite entre otras cosas, ocultar al personaje que se esté utilizando en el momento, e impedir que salgan los datos de la cuenta en la imagen, al desactivar esta información manualmente. La otra forma de obtener imágenes es por medio de dos objetos obtenibles dentro del juego, Daguerrotipo y Daguerrotipo especial, objetos que al equiparlos permiten obtener imágenes durante el juego, lo que permite, a diferencia del método anterior, capturar las habilidades elementales de los personajes en la imagen, estos objetos son obtenibles por medio de misiones o al comerciar con ciertos NPCs. Pero como la intención de las imágenes era capturar los paisajes y no a los personajes, esta función no era apropiada.

Figura 19. Menú y configuración de la herramienta cámara. Genshin Impact



9.2.- ENCUESTA

La encuesta se desarrolló en cuatro secciones que abarcan distintos temas referentes al marco teórico presentado al inicio del presente escrito.

9.2.1.- PREGUNTAS DE CARACTERIZACIÓN

La primera sección consistía en una serie de preguntas dirigidas a generar datos demográficos de los participantes de la encuesta, así como definir algunos ámbitos que pudiesen afectar en la percepción personal de aquellos jugadores que participaran de la encuesta.

9.2.1.1.- FACTORES QUE AFECTAN LA PERCEPCIÓN

Algunos de los ámbitos generales que se consideraron para esta caracterización teniendo en cuenta que pudiesen alterar la percepción de las personas de un paisaje en específico, o elementos que llamen su atención de diferentes maneras, fueron **el género**, considerando dentro de este ámbito el género masculino, femenino y una opción que englobara los géneros no binarios, dando también la posibilidad de no contestar, en caso de que no se sintieran cómodos con este tema. Y **el rango etario**, considerando intervalos de 7 años, partiendo desde los 18 años, ya que la encuesta fue planteada para ser respondida por adultos.

Otro punto que se consideró fue la **cantidad de tiempo que lleva jugando al juego**, dada la posibilidad de que una gran cantidad de tiempo con la que se ha interactuado con distintos espacios pudiese generar un sentimiento de cercanía o apego, que un jugador que ha jugado menor cantidad de tiempo podría no llegar a desarrollar, para esto se consideraron intervalos de tiempo desde la salida del juego hace dos años hasta unas pocas semanas de juego. Como complemento a esta pregunta también se consideró evaluar **hace cuanto fue la última vez que el encuestado jugó a Genshin Impact**, pues si bien antes se mencionó la gran cantidad de descargas que ha tenido el juego, no todas ellas corresponden a jugadores activos, lo que también podría afectar la percepción de los espacios en base a imágenes por los recuerdos que se tiene de estos, los intervalos de tiempo que se consideraron fueron de más de un año sin jugar hasta el mismo día de haber respondido la encuesta.

9.2.1.2.- LA EXPERIENCIA LÚDICA Y LA PERCEPCIÓN

También se planteó una pregunta que enlaza tanto la percepción del espacio como la experiencia lúdica del espacio y la narrativa, esto en base a una serie de opciones relacionadas al **estilo de juego**, es decir si el jugador se centra más en cumplir misiones relacionadas a la historia, misiones diarias, recolectar materiales o recorrer y observar el paisaje.

Las dos últimas preguntas de esta sección fueron dirigidas a establecer la cantidad de exploración del mundo virtual por parte del encuestado, la primera pregunta dirigida a especificar las zonas recorridas, considerando en esto las áreas a las que corresponden las imágenes de la encuesta. La segunda pregunta se relacionó al Rango de Aventura, ya que este indica en general el avance e interacción del jugador con el mundo virtual considerando rangos de 10 niveles, desde el 1 hasta el 60 que corresponde al máximo.

Figura 20. Gremio de aventureros, menú para cobrar recompensas por Rango de aventura. Genshin Impact.



9.2.2.- CARACTERIZACIÓN DE REGIONES

Uno de los puntos que se buscaba evaluar en la encuesta eran los tipos de paisaje y la influencia que tenían en el imaginario global con respecto a cada una de las regiones del juego. Para esto y en base a la categorización antes mencionada de los paisajes presentes en el juego, en la segunda sección de la encuesta, se escogieron dos imágenes que representaran cada tipo de paisaje por cada zona:

- **Urbano:** Dentro del juego cada nación tiene una ciudad principal que lleva el nombre de la región en la cual se encuentran los puntos de interacción del jugador, así como una cultura y arquitectura característica. Para la selección de imágenes se consideraron dos perspectivas de la ciudad, una vista general en la que se apreciara de forma externa la ciudad como un todo y una interna, que correspondería a algún lugar de la ciudad relacionado con la deidad de la nación, esta última desde una perspectiva que denote la escala humana.
- **Rural:** Se consideraron dentro de esta categoría lugares con elementos antrópicos y una población inferior a la existente en las ciudades principales, es decir, lugares “habitados” por NPCs, pero con un nivel de desarrollo urbano inferior a las ciudades. La selección de imágenes en este caso consideraría dos tipos de espacios rurales, por un lado, una aldea o pueblo, definida de esa forma por su nombre en el mapa y por otro lado alguna construcción relacionada a algún uso más allá de la vivienda, es decir, alguna actividad relacionada al comercio, milicia o actividades productivas.
- **Espacios silvestres:** Dentro de los espacios silvestres se consideraron los espacios y paisajes con un mínimo de elementos antrópicos o libres completamente de estos. Se consideraron dos tipos de imágenes, una en donde se mostrará un general de la geografía de la región, o al menos alguna de las tipologías geográficas presentes en la misma y otra en donde se mostrará alguno de los árboles importantes de la región, o en su defecto geografía relacionada al mismo.
- **Ruinas:** Para este tipo de paisaje se consideraron lugares con construcciones en ruinas y deshabitadas, ya fuesen pertenecientes a la cultura presente en la región o a alguna civilización anterior, que se pudiesen encontrar en el mundo abierto, es decir, no se consideraron aquellas ruinas pertenecientes a dominios o lugares interiores.

9.2.2.1.- PAISAJES DE MONDSTADT















9.2.2.1.1.- ZONA URBANA

La ciudad de Mondstadt, es conocida como la Ciudad de la Libertad, cuenta con una muralla perimetral y con grandes molinos de viento, se encuentra en una isla en medio del Lago de Sidra, conectada con el resto de la región por un puente de piedra, los edificios en su interior podrían asociarse a arquitectura europea, más específicamente a casas del casco histórico de ciudades alemanas, por supuesto contando con la representación y libertades artísticas del juego. El interior de la ciudad se encuentra dividido en dos partes, la zona residencial que se encuentra al nivel del puente de piedra, en donde se ubican los locales con los que el jugador puede interactuar y por otro lado en la parte superior se encuentra la Iglesia de Favonius, la sede de los caballeros de Favonius y la estatua de Barbatos, ocupando estas estructuras gran parte de la superficie total de la ciudad.

La primera imagen seleccionada fue la del **exterior de la ciudad**, desde el noreste de esta, procurando que se apreciara el puente de piedra, el muro perimetral, los molinos característicos de la ciudad, y elementos tanto de la zona residencial como de la parte superior de la ciudad, así como el posicionamiento de esta con respecto al contexto que la rodea.

La segunda imagen, correspondiente al **interior de la ciudad de Mondstadt**, se tomó desde la plaza a los pies de la estatua del Arconte Anemo, en esta se muestra, la estatua, la plaza que la rodea, en la que se aprecian algunos creyentes orando a la estatua, al fondo de la imagen aparece la Iglesia de Favonios, siendo todos estos elementos relacionados al Arconte de la Región.

Figura 21. Lugares de interacción y zonas que componen la ciudad de Mondstadt Genshin Impact.

-  CATEDRAL DE FAVONIUS
-  SEDE DE LOS CABALLEROS DE FAVONIUS
-  EL BUEN CAZADOR (RESTAURANTE)
-  EL OBSEQUIO DEL ANGEL (TABERNA)
-  ASOCIACIÓN DE PESCA
-  HERRERÍA
-  ALQUIMIA
-  RESPONSABLE DE LOGÍSTICA DE LOS CABALLEROS DE FAVONIUS (REPUTACIÓN)
-  VIENTO Y GLORIA (TIENDA)
-  GREMIO DE AVENTUREROS
-  PUNTO DE TELETRANSPORTE
-  PUNTO DE TOMA DE IMÁGEN
-  ZONA ALTA DE LA CIUDAD
-  ZONA COMERCIAL Y RESIDENCIAL



9.2.2.1.2.- ZONA RURAL

Dentro de esta categoría existen pocos lugares en Mondstadt siendo los únicos lugares habitados, además de la ciudad principal el Viñedo del Amanecer y la Aldea Aguaclara.

La **Aldea Aguaclara**, es un poblado que cuenta con una larga tradición de caza, un molino de viento y casas de un piso con techo a dos aguas de tejas azules, además de un manantial en el que se cree, habita un hada. En este lugar se celebró uno de los festivales de la región, siendo, este parte de uno de los eventos en los que el jugador podía participar en el presente año. La imagen se tomó buscando que se apreciara el molino y alguna de las construcciones cercanas.

El **Viñedo del Amanecer** es la finca de una de las familias más influyentes de Mondstadt, además de funcionar como principal bodega de vinos de la región, especializada en el vino de diente de león. Este lugar se ubica cercano al límite con la región de Liyue, cuenta con una Mansión central de dos pisos, hogar de Diluc, uno de los personajes que ayuda al viajero durante el enfrentamiento contra el dragón Dvalin, alrededor de esta estructura se organizan los viñedos y algunas construcciones de un piso. La imagen se tomó desde una colina cercana para que se apreciara la relación entre la finca y los cultivos.

9.2.2.1.3.- ESPACIOS SILVESTRES

La región cuenta con varios tipos de geografía, paisajes montañosos, valles, lagos, playas, entre otros. Pero en este caso se escogieron paisajes con cierta relación con la historia de la zona, además de representar dos tipos distintas de paisajes silvestres.

El primer paisaje escogido fue **Levantaviento**, una llanura que cuenta con un enorme roble como hito. Se cuenta que es el lugar en donde una Heroína del pasado ascendió convirtiéndose en el Halcón del Oeste, uno de los Cuatro Vientos Protectores de Mondstadt y que el roble de la zona creció, posterior a este suceso, junto al roble hay una de las estatuas de Los Siete. Se buscó en la imagen no solo captar el árbol como hito, sino que la llanura que lo rodea, de fondo, en la distancia también se puede observar algunas montañas de la región.

El segundo paisaje escogido fue el de las **Montañas Portatormentas**, buscando conseguir en la imagen captar el paisaje montañoso de la zona, con su correspondiente vegetación. Este conjunto de montañas se utilizaba para observar las tormentas que se avecinaban, con el tiempo perdieron esta función.

9.2.2.1.4.- RUINAS

Las ruinas en esta región se encuentran esparcidas, remanentes de muros, pilares, arcos de medio punto y otras estructuras se pueden divisar en casi cualquier lugar de la zona, a pesar de que la mayoría de estas no cuentan con un nombre, hay dos lugares que se diferencian, además de ser los mejor conservados.

El **Templo de los Mil Vientos** son las ruinas de un antiguo anfiteatro, cuya función inicial no está del todo clara. Actualmente es un lugar deshabitado, en el que se pueden encontrar algunos monstruos, los únicos personajes que se acercan a esta zona son aventureros e investigadores. La imagen escogida, se tomó desde una de las partes más altas del anfiteatro, en donde se pueden ver algunos exploradores y enemigos, además de la construcción en sí misma.

La **Guarida de Stormterror**, son las ruinas de la Antigua capital de Mondstadt, cuya extensión abarca gran cantidad del territorio de la región. Estas ruinas fueron habitadas durante el gobierno del Dios de las Tormentas Decarabian, mucho antes de que diera inicio el juego, cuando Barbatos, el Arconte Anemo tomo su lugar, la ciudad quedo abandonada. Posteriormente sería utilizada por el dragón Dvalin como guarida. La zona se compone por un terreno irregular rodeado de riscos, en su centro permanece una alta estructura con una cúpula, conectada con los riscos por largos puentes de piedra, alrededor de la construcción central hay remanentes de otras construcciones de menor escala, todas en un evidente estado de deterioro y siendo habitadas por varios tipos de monstruos. La imagen muestra la estructura central, remanentes de los puentes desde el terreno irregular de la parte inferior de la zona, con los riscos de fondo.

Figura 22. Puntos de toma de imágenes, región de Mondstadt.



URBANO



Figura 23. Exterior de Mondstadt



Figura 24x. Interior de Mondstadt

RURAL



Figura 25. Aldea Aguaclara



Figura 26. Viñedo del Amanecer

SILVESTRE



Figura 27. Levantaviento



Figura 28. Montañas Portatormentas

RUINAS



Figura 29. Templo de los Mil Vientos



Figura 30. Guarida de Stormterror

9.2.2.2.- PAISAJES DE LIYUE















9.2.2.2.1.- ZONA URBANA

La ciudad de Liyue, es conocida como el puerto más próspero de Teyvat, la ciudad de los contratos, en donde se le da gran importancia al comercio. Está ubicada en el extremo sur de la nación, en las faldas de altas montañas, junto al mar, cuenta con tres accesos a la ciudad por tierra, conformados por puentes de madera, dos al norte, conectados con la zona portuaria y con la parte más alta de la ciudad y el del sur con la zona comercial y habitacional. En la zona portuaria además de barcos y sus cargas, hay una gran cantidad de comerciantes con tiendas compuestas generalmente de estructuras de madera y tela. La zona residencial es en donde se encuentra el gremio de aventureros, restaurantes y construcciones conectadas por pasillos y escaleras. La tercera zona es la más elevada de la ciudad se relaciona a actividades administrativas y rituales. En general la arquitectura parece estar inspirada en la tradicional China.

La primera imagen seleccionada fue la del **exterior de la ciudad**, desde el noreste de esta, procurando que se apreciara el puerto, las distintas construcciones de la ciudad, así como el posicionamiento de esta con respecto al contexto que la rodea, como las montañas y el mar.

La segunda imagen, correspondiente al **interior de la ciudad de Liyue**, se tomó desde La parte alta de la ciudad, más específicamente la zona en la que se realizó la ceremonia de descenso, en la imagen se aprecia el sitio ritual, y algunas construcciones características, al fondo se aprecian las montañas que rodean la ciudad.

Figura 31. Lugares de interacción y zonas que componen la ciudad de Liyue Genshin Impact.

-  PUESTO DE JUGUETES
-  CÁMARA DE JADE
-  RESTAURANTE WANMIN
-  ASOCIACIÓN DE PESCA
-  HERRERIA
-  ALQUIMIA
-  SECRETARÍA DEL MINISTERIO DE ASUNTOS CIVILES DE LIYUE
-  JOYAS MINGXING (TIENDA)
-  GREMIO DE AVENTUREROS
-  PUNTO DE TELETRANSPORTE
-  PUNTO DE TOMA DE IMÁGEN
-  ZONA ALTA DE LA CIUDAD
-  ZONA COMERCIAL Y RESIDENCIAL
-  ZONA PORTUARIA



9.2.2.2.2.- ZONA RURAL

A diferencia del caso de Mondstadt, en esta región se encuentran varios lugares que entran en la categoría de zona rural, entre los que se encuentran varios pueblos, aldeas y posadas, por lo que las imágenes se escogieron considerando las zonas que por medio de misiones han permitido una mayor interacción por parte del jugador.

Aldea Chingtsé, una zona rodeada por montañas y cercana al límite con la región de Mondstadt, es un lugar habitado solo por niños y ancianos, pues el resto de población se ha ido a otros lugares en busca de trabajo. Cuenta con amplios campos de cultivo en forma de terrazas. En esta aldea hay un molino que funciona en base a una cascada que alimenta el río que pasa en medio de los campos de cultivo. La mayoría de las construcciones son de madera, con techos de tejas azules.

Para la imagen se optó por una perspectiva en donde se apreciarán algunas de las construcciones, el molino, la cascada y alguno de los habitantes de este lugar.

Para la segunda imagen se consideró la **Posada Wangshu**, construida sobre un enorme pilar de piedra, cuenta con una zona inferior dedicada a los comerciantes, unas escaleras y ascensor que la conectan con la estructura superior y un gran molino. En la imagen se buscó capturar estos elementos además del puente que sirve de entrada a este lugar. Hay varias misiones relacionadas a este lugar, generalmente relacionadas al Yaksha y personaje jugable Xiao.

9.2.2.2.3.- ESPACIOS SILVESTRES

La región cuenta con varios tipos de geografía, paisajes montañosos, pantanos, lagos, playas, entre otros. En esta ocasión se escogieron dos tipos distintos de montañas que son el paisaje más recurrente en la zona.

El primer paisaje escogido fue el **Bosque de Piedra Huanguang**, cuya traducción en chino es Magnífico Bosque de Luz, es parte del territorio de los Adeptus, conformado por un conjunto de montañas en forma de pilares pétreos, rodeados por montañas de mayor envergadura, la imagen fue tomada desde la zona media de la Cima Chingyun (montaña), y se representan los pilares pétreos, con los puentes de madera que los unen, además de Parte de la Montaña Aozang, con la base de las montañas difuminada por las nubes que denotan la altura del lugar.

El segundo paisaje escogido fue el de la **Montaña Nantianmen**, lugar caracterizado por el cañón formado en su base y la presencia del árbol Sometedragones, elemento vegetal utilizado para sellar al dragón Azhdaha. La imagen fue tomada desde la base de la montaña, mostrando los elementos ya mencionados, además del río y la vegetación relacionada a la zona.

9.2.2.1.4.- RUINAS

Las ruinas en esta región corresponden a remanentes de antiguas ciudades ocupadas por los ancestros de quienes habitan actualmente la ciudad de Liyue, siendo generalmente abandonadas durante los enfrentamientos de la Guerra de los Arcontes.

La **Llanura Guili**, también llamada Llanura de regreso y partida es la antigua ciudad en donde Morax y el dios del Polvo Guizhong, gobernaban sobre la gente de Liyue, tras la muerte de Guizhong, Morax traslada a su gente a las Cordilleras Tianheng fundando el Puerto de Liyue, recibiendo también a refugiados de otros lugares como Sal Terrae. La imagen presenta los pocos remanentes que quedan de la ciudad en la Llanura.

En distintos puntos de la región de Liyue se encuentran enormes estatuas de piedra asemejando a guerreros, uno de los lugares en donde se pueden encontrar es en las **Ruinas de Dunyu**, cuyo nombre en la versión China del juego significa Huyendo del Mausoleo de Jade, esto hace alusión a que en esta zona se llevó a cabo un enfrentamiento bélico, destruyendo la mayor parte de las construcciones, modificando la geografía de la zona y dejando remanentes que conforman las ruinas presentes en el juego.

Figura 32. Puntos de toma de imágenes, región de Liyue



URBANO



Figura 33. Exterior de Liyue



Figura 34. Interior de Liyue

RURAL



Figura 35. Aldea Chingtsé



Figura 36. Posada Wangshu

SILVESTRE



Figura 37. Montaña Nantianmen



Figura 38. Bosque de Piedra Huaguang

RUINAS



Figura 39. Ruinas de Donyu



Figura 40. Llanura Guili

9.2.2.3.- PAISAJES DE INAZUMA

9.2.2.3.1.- ZONA URBANA

La ciudad de Inazuma se encuentra ubicada en la isla Narukami, es conocida por su tranquilidad, y por una atmósfera tradicional. La ciudad cuenta con un eje central al que se conectan varias calles de menor relevancia, al igual que Liyue, la ciudad se divide en tres zonas; La primera zona, caracterizada por la presencia de cultivos y viviendas de un piso con tejas de color verde, la segunda zona que considera las tiendas y distintos locales con los que puede interactuar el jugador, en este caso estructuras de uno o dos pisos de tejas moradas, por último la tercera zona, más elevada de la ciudad, es conformada por el Tenshukaku, centro de poder de Inazuma desde el cual la Shogun vigila y controla la nación en busca de la eternidad, frente al puente de madera también se ubica la estatua del Dios de los Mil Ojos.

La **imagen del exterior de la ciudad** fue tomada desde las afueras del bosque Chinju, procurando que se apreciaran en la imagen los tres tipos de construcciones anteriormente mencionados, la presencia de árboles de cerezo y la variación de altura de cada una de las zonas respecto al terreno en el que se emplaza la ciudad.

La imagen correspondiente al **interior de la ciudad** fue tomada desde la entrada a Tenshukaku, mostrando la escalera de piedra y el portal que sirve de entrada, así como la estatua de la divinidad, en la imagen también se presentan varios guardias del Shogunato resguardando el lugar, así como estandartes de la nación y arboles de cerezo.

Figura 41. Lugares de interacción y zonas que componen la ciudad de Inazuma Genshin Impact



9.2.2.3.2.- ZONA RURAL

En el caso de la región de Inazuma las aldeas y poblados aun habitados son pocos, pues la mayoría se ubicaban en las zonas destruidas, por lo que se consideró dentro de la categoría rural, además de una aldea los fuertes.

Se escogió el **Pueblo Bourou** un área de la Isla Watatsumi, ubicada junto al Santuario Sangonomiya. Durante los eventos del juego este pueblo es uno de los lugares utilizados por la Resistencia. La imagen fue tomada desde el interior del pueblo, captando la apariencia de las viviendas, similares a las de la ciudad de Inazuma, pero con el color de las tejas más suave, asemejándose a la vegetación que rodea el lugar.

Como contraparte, la segunda imagen corresponde al **Cuartel Kujou**, presente en la Isla Kannazuka, y utilizado como campamento del ejército del Shogunato, las estructuras son de madera y no presentan tejas de color, pero mantienen características morfológicas respecto a las construcciones de la ciudad, presentando también los estandartes de la nación. La imagen presenta estos elementos desde un punto elevado junto al cuartel.

9.2.2.3.3.- ESPACIOS SILVESTRES

La región cuenta con varios tipos de geografía, paisajes montañosos, playas y acantilados entre otros. En este caso se escogieron las imágenes respecto a su importancia respecto a la historia y a la geografía general.

En primer lugar, se escogió la **Montaña Yougou** de la Isla Narukami, está estrechamente relacionada al Cerezo Sagrado, árbol que es remanente de la antigua Arconte Electro, razón por la cual en lo alto de la montaña se encuentra el principal santuario de la nación. La imagen se tomó desde un punto alejado de la base de la montaña, buscando resaltar su condición geográfica más que la relación con el templo.

El segundo paisaje corresponde a **Tatarasuna**, lugar conocido como la antigua forja del Shogunato ubicada en la Isla Kannazuka, la imagen se tomó desde un punto en el que no se apreciara la forja, sino que se mostraran las características geográficas de la zona, un terreno irregular, con playas y acantilados, que representan las cualidades de la nación como archipiélago.

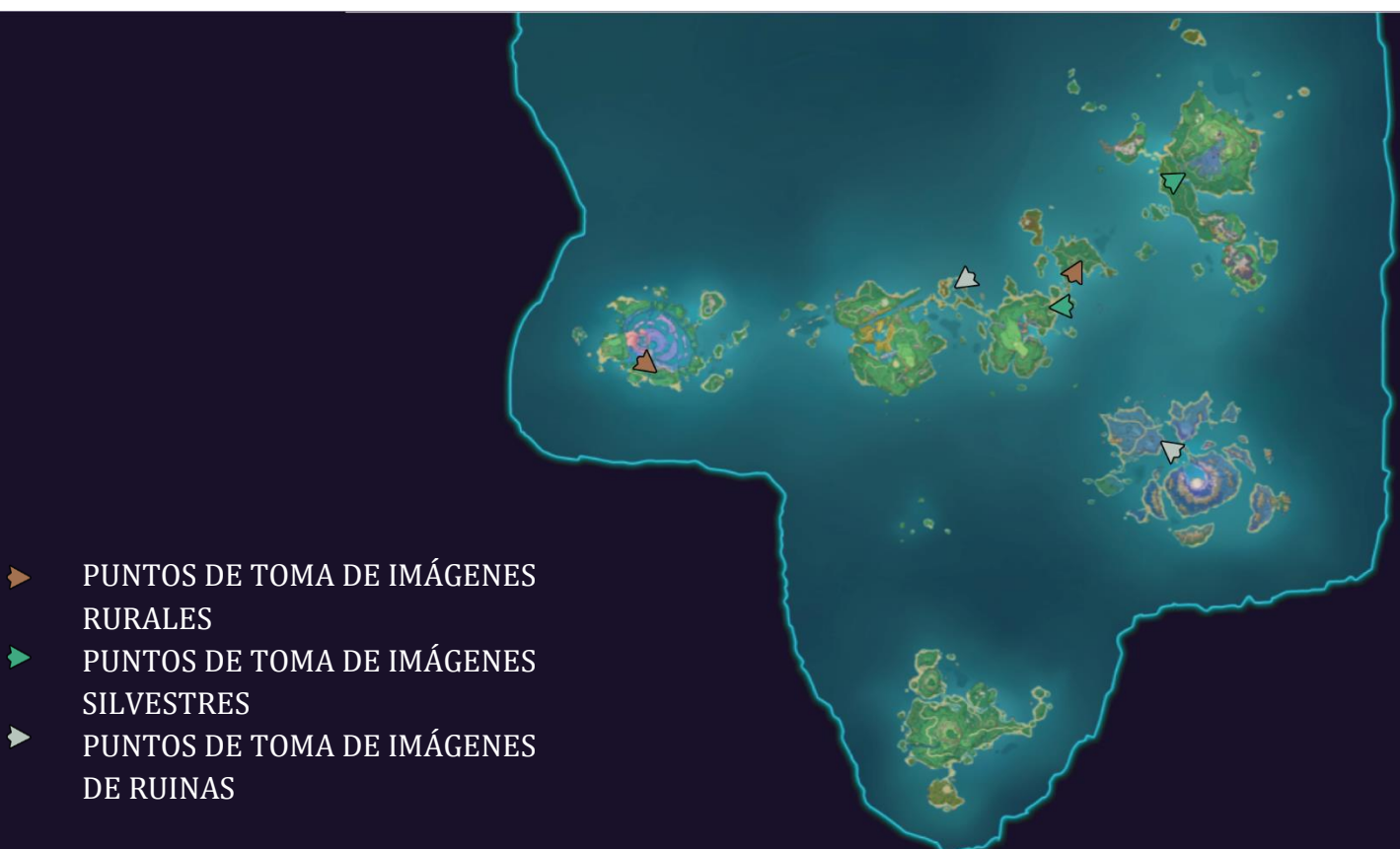
9.2.2.3.4.- RUINAS

Las ruinas en Inazuma se componen por los remanentes de poblados y otras estructuras destruidas durante los conflictos bélicos, o por catástrofes naturales, incluso contando con una zona subterránea, conformada por las construcciones de una civilización, que ya dejó de existir.

La primera imagen corresponde a la **Playa Nazuchi**, ubicada en la isla Yashiori lugar que por más de mil años ha sido un punto importante en los enfrentamientos terrestres y navales entre las tropas del shogunato y las de Watatsumi, razón por la cual en esta se encuentran deteriorados barcos encallados, estandartes y armas pertenecientes a ambos bandos. En la imagen se muestra una de estas embarcaciones, siendo parte del entorno por medio de la vegetación que ha comenzado a crecer en su estructura.

La segunda imagen corresponde al **Pueblo Koseki**, ubicado en la Isla Seirai, en algún momento se desató una tormenta en la isla lo suficientemente fuerte para deformar la geografía de esta, en el centro la tormenta permanece de forma perpetua, electrificando el agua de la zona, haciendo imposible para los humanos habitar el lugar, por lo que el pueblo quedó abandonado y con el paso del tiempo se deterioró hasta lo que se puede encontrar en el juego.

Figura 42. Puntos de toma de imágenes, región de Inazuma



URBANO



Figura 43. Exterior de Inazuma



Figura 44. Interior de Inazuma

RURAL



Figura 45. Pueblo Bourou



Figura 46. Cuartel Kujou

SILVESTRE



Figura 47. Montaña Yougou



Figura 48. Tatarasuna

RUINAS



Figura 49. Playa Nazuchi



Figura 50. Pueblo Koseki

9.2.3.- DESCRIPCIÓN

En la tercera sección se escogieron tres imágenes correspondientes al interior de las tres ciudades principales de las naciones analizadas, solicitando a los participantes que describieran dichas imágenes, pudiendo considerar dentro de esta descripción el paisaje general, elementos, sensaciones o aquello que llamase la atención. La finalidad de esto, además de poder distinguir los elementos que eran detectados por los jugadores, era por medio de un análisis posterior de la descripción, distinguir asociaciones de la experiencia personal, como por ejemplo el uso de elementos del mundo real para describir la imagen del juego. Los lineamientos que se utilizaron para elegir las imágenes fueron cuatro:

En primer lugar, la presencia de edificaciones con las características arquitectónicas correspondientes a la ciudad en específico.

En segundo lugar, la presencia de vegetación típica de la región.

En tercer lugar, la presencia de NPCs, en específico aquellos que llevaran ropas típicas de la región.

En cuarto lugar, se buscó que se viera en la imagen algún elemento geográfico.

9.2.3.1.- MONDSTADT

La imagen de Mondstadt se tomó desde un punto cercano a la entrada principal de la ciudad, en ella se aprecia el muro perimetral que delimita la ciudad, las construcciones correspondientes a viviendas y las tiendas de la zona comercial, así como el Gremio de Aventureros. Con respecto a la vegetación, están las trepadoras, presentes en las edificaciones, los árboles junto a la entrada y flores regionales que forman parte del puesto de flores de Flora. Para los NPCs se consideraron a los comerciantes y a un caballero de la orden de Favonius. Con respecto a los elementos geográficos, si bien el muro perimetral impide mostrar este tipo de elemento de forma natural, se consideró la escalera de piedra en la imagen, pues esta implica una adaptación de la ciudad a los desniveles del terreno en el que se emplazó. Como elementos extra de la imagen es necesario destacar que esta se tomó mientras el evento “Cantar de Copas” estaba activo en el juego, correspondiente a las celebraciones del Festival de la Vendimia en Mondstadt. Durante el evento la ciudad estaba adornada con globos rojos, los cuales aparecen en la imagen.

9.2.3.2.- LIYUE

La imagen de Liyue se tomó desde las escaleras que llevan a la parte alta de la ciudad, en la imagen se muestra esta zona, con edificaciones de carácter administrativo y ritual, además de presentarse flotando sobre la ciudad la Cámara de Jade. La vegetación es variada y se presenta en jardineras, árboles bonsái, bambús, árboles de hojas anaranjadas y arbustos de hojas rojas (flores de Seda), elemento recolectable, las jardineras también cuentan con abundante pasto. Con respecto a los NPCs se presentan algunos guardias de la Geoarmada. En cuanto a los elementos geográficos se aprecia detrás de las construcciones de la ciudad la Cordillera Tianheng.

9.2.3.2.- INAZUMA

La imagen de Inazuma se tomó desde una de las calles secundarias al eje principal de la ciudad. En la imagen se muestran en primer plano viviendas de dos pisos con tejas moradas y un puesto de comida ambulante, al fondo de la imagen se puede apreciar la estatua del Dios de los Mil Ojos y el Tenshukaku. Los elementos vegetales se componen por árboles de cerezo, esparcidos en distintos lugares de la imagen y un jardín con árboles bonsái, pequeños arbustos y pasto. Los NPCs presentes en la imagen corresponden a los clientes de la tienda de comida y algunos transeúntes. Al igual que en el caso de Mondstadt, la imagen cuenta con pocos elementos geográficos representados de forma natural, pero se consideraron las rocas y el estanque presentes en el pequeño jardín.



Figura 51. Interior ciudad de Mondstadt



Figura 52. Interior ciudad de Liyue



Figura 53. Interior ciudad de Inazuma

9.2.4.- ESPACIOS DE RELEVANCIA PERSONAL

La última sección fue planteada con el fin de distinguir qué lugares eran más significativos para los jugadores, pero considerando la extensión del mundo en el juego y la diversidad de experiencias que pudiesen existir para cada jugador, fue necesaria una selección de imágenes desde un punto de vista personal, buscando una comparativa entre mi propia percepción y la de los encuestados. Por lo que se utilizó la escala de Likert, con el 1 representando una imagen relevante, el 3 neutro y el 5 como una imagen relevante.

Las imágenes seleccionadas se escogieron en base a la relevancia que tenían con respecto a distintos elementos, cabe mencionar que algunas de las imágenes podrían ser consideradas dentro de más de una categoría, pero fueron escogidas en base a la razón por la que fueron relevantes personalmente.

Espacios relacionados a la muerte: Dentro de esta categoría se consideraron espacios relacionados a la muerte de algún personaje, considerando para esto personajes que aparecieron en la historia e interactuaron con el jugador, como aquellos que fueron mencionados. Por tanto, las imágenes escogidas en esta categoría pertenecen a lugares en donde se recuerda a los muertos, santuarios o remanentes de algún personaje.

Espacios relacionados a la jugabilidad: Esta categoría fue pensada en base al estado de flujo, que requiere un nivel de desafío superior al común para mantener un estado de concentración plena, por lo que dentro de esta categoría se consideraron espacios relacionados a algún desafío considerable, esto podía considerar puzzles, o zonas de enfrentamiento de un enemigo poderoso dentro del juego.

Árboles: Como ya se mencionó en una categorización anterior, el juego cuenta con árboles relevantes para cada región, por lo que se escogieron imágenes de estos, en donde se apreciara el árbol y el paisaje que lo rodea.

Espacios relacionados a misiones secundarias: Dentro de esta categoría se consideraron espacios que no tienen mayor relevancia dentro de la historia principal pero que dependiendo de los gustos y el apego de los jugadores con un personaje y su historia podrían ser relevantes.

También se consideró el análisis de espacios interiores, pero debido a un problema durante el desarrollo del formulario de la encuesta, estas imágenes no fueron analizadas.

Además de esto se dio la posibilidad de que los encuestados mencionaran algún lugar o espacio del juego que fuera relevante para ellos y el por qué.

9.2.4.1.- MONDSTADT

9.2.4.1.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE

En el caso de Mondstadt hay dos lugares relacionados a la muerte de gran importancia para la cultura y la historia de la región, estos espacios representan la muerte de manera muy diferente.

El primer paisaje escogido fue **Levantaviento**, un lugar caracterizado por el gran roble ante el cual algunos personajes del juego presentan sus respetos a la antigua heroína que al ascender se convirtió en una deidad protectora de la región, en este lugar la muerte se representa como algo positivo, no solo porque se asocia a una heroína, sino que el concepto pasa a ser de transformación más que del final de la vida. La imagen se tomó desde un lugar cercano al roble, mostrando la estatua de Los Siete y la presencia de vegetación, alrededor del lugar, como las Margaritas Voladoras.

La segunda imagen corresponde al núcleo presente en el **Valle Dragondurmiente**, en la montaña nevada Espinadragón. El valle completo esta conformado por los restos del esqueleto del dragón venenoso Durin, muerto tras su enfrentamiento contra el dragón Dvalin, el dragón venenoso fue un producto de la alquimia, por lo que tenía un núcleo como corazón, dicho núcleo aún permanece en Espinadragón contaminando sus alrededores. En este caso el lugar representa la muerte de una forma negativa, pues no es solo el resultado de un enfrentamiento fatal, sino las consecuencias que perduran aun después de la muerte. La imagen se tomó desde la entrada a la cueva en donde se encuentra el núcleo, el cual ilumina de rojo todo a su alrededor.

Figura 54. Puntos de toma de imágenes, región de Mondstadt



9.2.4.1.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD

Mondstadt al ser la primera región que se presenta, es también la región con los desafíos más simples, en cuanto al mundo abierto se refiere, por lo tanto, el valor de los lugares seleccionados respecto a la jugabilidad se les dio por la importancia que tuvieron durante las primeras interacciones.

Por un lado está el **Templo de Andrius** en el Reino de los Lobos, Andrius era un poderoso dios de Mondstadt que tras la guerra de los Arcontes dejó morir su cuerpo físico para convertirse en uno de los cuatro vientos protectores de Mondstadt, en el templo el jugador puede invocar su espíritu para enfrentarlo, personalmente al inicio del juego me tomó mucho tiempo desarrollar un equipo lo suficientemente poderoso para derrotarlo y si bien actualmente ya no es un desafío para mí el lugar representado en la imagen aún tiene gran relevancia.

La segunda imagen de esta categoría corresponde **al Abismo**, una zona que está relacionada a la historia principal y al paradero del gemelo perdido, pero, su mayor valor son los desafíos de combate con recompensas actualizadas cada cierto tiempo. La imagen muestra principalmente el portal mediante el cual se accede a la zona de desafíos.

9.2.4.1.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS

Uno de los árboles importantes para la región es el **árbol Fríoeterno**, presente en la montaña Espinadragón, durante la exploración de la montaña se pueden encontrar objetos llamados Ágatas Escarlatas, al ofrecerlas al árbol, esta irá aumentando de tamaño, al mismo tiempo el jugador obtiene diversas recompensas durante el proceso de crecimiento. La imagen muestra el árbol completamente desarrollado con el paisaje nevado de la montaña de fondo.

Con respecto a las imágenes relacionadas a misiones secundarias en este caso se consideró el techo de la **Sede de los Caballeros de Favonius**, lugar en donde uno de los personajes, guarda cartas y objetos importantes para él tras uno de los ladrillos de la estructura. La imagen se tomó desde el tejado, observando hacia la ubicación del compartimiento secreto.

RELACIONADO A LA MUERTE



Figura 55. Roble en Levantaviento

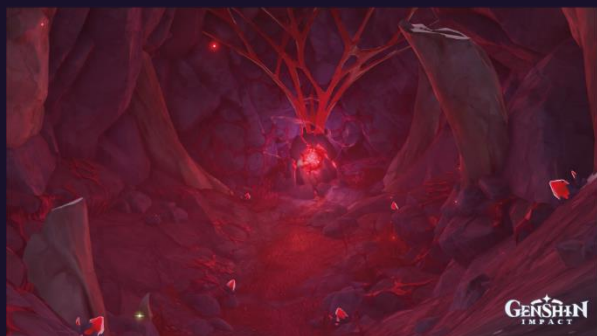


Figura 56. Núcleo, Valle Dragondurmiente, Espinadragón

ÁRBOL



Figura 59. Árbol Frioeterno, Espinadragón

JUGABILIDAD



Figura 57. Templo de Andrius, Reino de los Lobos



Figura 58. Abismo, Arrecife de Musk

MISIÓN SECUNDARIA



Figura 60. Techo de la Sede de los Caballeros de Favonius

9.2.4.2.- LIYUE

9.2.4.2.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE

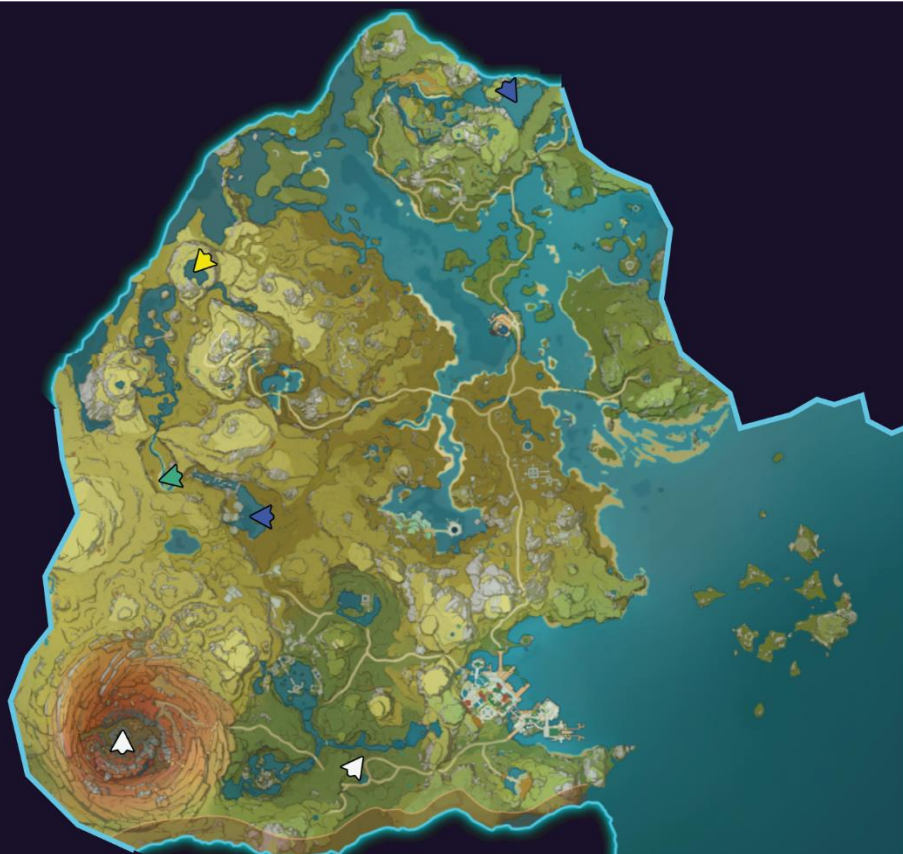
Los espacios relacionados a la muerte en la región de Liyue están ligados a eventos que se desarrollaron por medio de la intervención del jugador.

El primer lugar corresponde al **Templo de Pervases**, un Yaksha, que al igual que los Adeptus se encargaban de proteger Liyue. La primera vez que se presenta este lugar es un templo en ruinas, tras la interacción del viajero con un NPC, este último decide reparar el templo. La imagen muestra el templo reconstruido, siendo cuidado y limpiado constantemente por dicho NPC.

El segundo lugar escogido en esta categoría fue las **Ruinas Desconocidas de La Sima**. En este lugar se revela que varios de los monstruos que se pueden encontrar en el mundo abierto son realmente sobrevivientes de una nación que fue destruida por los Dioses en un contexto aún desconocido, aquellos que sobrevivieron fueron víctimas de una maldición que les otorga inmortalidad, pero los convierte en monstruos que pierden su raciocinio. Durante la misión relacionada al lugar en cuestión la Orden del Abismo intenta activar un artefacto que teóricamente convertiría nuevamente en humanos a los monstruos, pero por medio de un proceso muy doloroso, uno de los sobrevivientes se sacrifica para destruir el artefacto, impidiendo el sufrimiento de sus compañeros, este sacrificio le permitió finalmente liberarse de su inmortalidad y descansar en paz. La imagen muestra el artefacto sobre el cual falleció este personaje.

Figura 61. Puntos de toma de imágenes, región de Liyue

- ▶ PUNTOS DE TOMA DE IMÁGENES RELACIONADAS A LA MUERTE
- ▶ PUNTOS DE TOMA DE IMÁGENES RELACIONADAS A LA JUGABILIDAD
- ▶ PUNTO DE TOMA DE IMAGEN DE ÁRBOL
- ▶ PUNTO DE TOMA DE IMAGEN MISIÓN SECUNDARIA



9.2.4.2.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD

En este caso se escogieron lugares ligados a dos tipos de desafío, por un lado, una zona llena de puzles y por otro lado un poderoso enemigo a enfrentar.

El primer lugar se relaciona a la zona de desafíos en el **Valle Tianchiu**, tres torres que forman parte de las ruinas de Liyue contienen puzles y desafíos de distinto tipo, al activar estos desafíos la función de multijugador se desactiva, por lo que el jugador es forzado a resolverlos por su propia habilidad, ayudado únicamente por tutoriales y consejos de otras personas, lo que para alguien con pocas habilidades de combate contra reloj volvía esta zona un desafío considerable. La imagen muestra las tres torres, con las montañas de Liyue de fondo.

La segunda Imagen muestra el **territorio de la Oceánida**, Monstruo de elemento hydro al que uno puede desafiar para obtener recompensas, dado la compatibilidad de elementos, el derrotar a este enemigo representó uno de los mayores desafíos del juego, hasta la salida de la región de Sumeru. La imagen muestra desde lo alto de las montañas que rodean el lugar de combate, las plataformas de piedra en donde se puede desafiar al monstruo.

9.2.4.2.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS

El árbol escogido en esta ocasión es el **Sometedragones**, que se presenta en la Montaña Nantianmen, elemento vegetal que sirve de sello para el dragón Azhdaha, luego que este olvidara su juramento de proteger a la gente de Liyue. Bajo el árbol se encuentra un Dominio que permite al jugador combatir con este dragón. La imagen muestra la base y el tronco del árbol junto al cual se encuentra una lápida de piedra en la cual se puede leer un mensaje advirtiendo no molestar el descanso del dragón.

La segunda Imagen muestra la meza de Piedra en la **Montaña Aozang**, en el Territorio de los Adeptus, esta meza ubicada al centro de un lago, bajo la sombra de un árbol ha sido lugar de reuniones de personajes relacionados con los Adeptus, especialmente en eventos en donde participa la Preservadora de Nubes, Adeptus que habita en este lugar que se presenta en forma de una enorme Gruya de color blanco y azul.

RELACIONADO A LA MUERTE



Figura 62. Templo de Pervases, Estanque Chingxu

JUGABILIDAD



Figura 64. Torres de desafío, Valle Tianchiu



Figura 63. Ruinas Desconocidas, La Sima



Figura 65. Territorio de la Océánida, Norte de Liyue

ÁEBOL



Figura 66. Árbol Sometedragones,
Montaña Nantianmen

MISIÓN SECUNDARIA



Figura 67. Montaña Aozang

9.2.4.3.- INAZUMA

9.2.4.3.1.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA MUERTE

En el caso de Inazuma los espacios relacionados a la muerte corresponden a dos tipos distintos, uno se relaciona a un evento desarrollado por medio de la interacción del jugador y otro que está vinculado a eventos pasados.

El primero corresponde a la **casa de Teppei**, un personaje que acompaña al aventurero durante los enfrentamientos de la Resistencia y el Shogunato. Este es uno de los personajes que muere por los efectos de las Visiones Falsas. La imagen muestra el lugar en donde se mantiene la última conversación entre el protagonista y Teppei.

El segundo lugar corresponde al **Altar de Sacrificios de la Isla Tsurumi**, esta isla está cubierta de neblina y apariciones espectrales, hasta que se completan las misiones del lugar. En esta zona vivían personas que adoraban al Ave del Trueno, y en su honor realizaban sacrificios humanos, sin que fuera realmente el deseo de la divinidad, en un punto se sacrifica a un niño que era amigo del Ave y esta destruye la isla, condenando a los habitantes a repetir infinitamente el día del sacrificio. La imagen muestra el lugar donde se llevaban a cabo dichas ceremonias, la neblina no se aprecia, pues las misiones correspondientes ya habían sido completadas.

Figura 68. Puntos de toma de imágenes, región de Inazuma



9.2.4.3.2.- ESPACIOS RELACIONADOS A LA JUGABILIDAD

Al igual que en el caso de Liyue se escogió un lugar relacionado a puzzles y otro relacionado a desafío de combate.

La primera imagen corresponde a un **puzle de la Isla Watatsumi** que requiere de un acertijo escrito para resolverlo. La imagen muestra las nueve piedras que componen el puzle, así como a la izquierda el cuaderno con las instrucciones, para resolverlo. Una vez resuelto el puzle este desaparece, por lo que la imagen se obtuvo gracias a la ayuda de otro jugador que me permitió entrar a su mundo.

La segunda imagen corresponde al lugar de enfrentamiento del **Oni Espadachín**, uno de los enemigos presente en la Isla Yashiori. La imagen muestra el lugar de enfrentamiento desde un punto lejos del rango de detección del enemigo, mostrando la neblina característica del lugar y en primer plano una flor roja llamada Dendrobio, un material recolectable y regional, caracterizada por crecer en los lugares donde se ha derramado sangre.

9.2.4.3.3.- ÁRBOLES Y MISIONES SECUNDARIAS

Para el árbol de la región se escogió el **Cerezo Sagrado**, vinculado al anterior Arconte Electro y mensaje póstumo para su hermana quien la sucedería como Arconte. Este cerezo relacionado a la Montaña Yougou esparce sus raíces por toda la Isla Narukami. En la imagen se ve el templo construido en lo alto de la montaña Yougou, y al centro parte del tronco y la copa del Cerezo.

En relación con la misión secundaria se escogió una estatua de **Encanomiya**, zona subterránea de la Isla Watatsumi. La estatua corresponde a un lugar de intercambio de materiales durante el evento de presentación de esta zona. La imagen muestra la estatua con trepadoras y telas de araña a su alrededor, además de los muros trizados al fondo de la imagen que denotan su carácter de ruina.

RELACIONADO A LA MUERTE



Figura 69. Casa de Teppei, Watatsumi

JUGABILIDAD



Figura 71. Puzle, Isla Watatsumi



Figura 70. Altar de Sacrificios, Tsurumi



Figura 72. Oni Espadachín, Isla Yashiori

ÁRBOL



Figura 73. Cerezo sagrado, Isla Narukami

MISIÓN SECUNDARIA



Figura 74. Estatua, Encanomiya

10.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

La encuesta se realizó de manera virtual por medio de un formulario de Google, por lo que una parte de los datos será analizada en base a los gráficos generados automáticamente por la plataforma, mientras que los datos de las respuestas abiertas serán categorizados para su posterior análisis.

10.1.- PRIMERA SECCIÓN

10.1.1.- DATOS DE CARACTERIZACIÓN

La encuesta fue respondida por un total de 19 personas de las cuales 11 se identifican con el género masculino, también contando con respuestas femeninas y correspondientes a personas de géneros no binarios. El rango etario estaría entre los 18 y 35 años.

Con respecto a la cantidad de tiempo que llevan jugando la gran mayoría de los encuestados lleva jugando Genshin Impact desde una fecha cercana al lanzamiento del juego, mientras que el total de los encuestados llevan varios meses interactuando con el videojuego lo que denota un largo periodo de tiempo interactuando con el espacio virtual y por tanto un conocimiento más profundo de este con respecto a alguien que recién ha empezado a jugar.

En cuanto a la última vez que jugaron, 14 de los encuestados jugaron por última vez el mismo día en el que respondieron la encuesta, mientras que solo una persona llevaba más de 6 meses sin jugar, por lo que, si bien no es posible con estos datos saber, hace cuánto tiempo cumplió cada misión o hace cuánto tiempo interactuó con cada paisaje, si es posible decir que los encuestados tienen una interacción constante y reciente con el mundo virtual, lo que permite también un mejor reconocimiento de las imágenes presentadas.

En relación con el modo de juego, la mayoría se centra en la exploración, seguido de las misiones diarias y la historia principal del juego, mientras que la acción menos priorizada es la de observar el paisaje.

La totalidad de los encuestados afirma haber recorrido las tres naciones, en cambio al menos 3 personas no han recorrido las zonas de estas naciones agregadas en actualizaciones posteriores del juego, es decir, Espinadragón en Mondstadt, La Sima en Liyue y Encanomiya en Inazuma. Las imágenes pertenecientes a estos lugares utilizadas en las encuestas son escasas, por lo que no afectarían mayormente a los datos generales.

Por último, todos los encuestados tiene un Rango de Aventura alto, la mayoría entre 50 y 60, mientras que solo una persona declaró tener entre 40 y 50, Lo que indica una gran interacción con el mundo virtual y conocimiento de este.

10.1.2.- DATOS NO CRUZABLES

Si bien los datos obtenidos entregan información respecto a los encuestados, la poca variedad de datos de algunas preguntas, no permiten un análisis más profundo de los mismos ni el cruce de información respecto a otras preguntas.

Un ejemplo de esto es el rango etario, considerando que, la mayoría de encuestados pertenece al mismo rango. El mismo patrón se repite en la pregunta de la última vez que se jugó a Genshin Impact, pues solo tres personas llevaban un tiempo mayor a una semana desde la última vez que se jugó al videojuego. En el caso del rango de aventura, cerca de un 94% de las respuestas correspondía al mayor intervalo.

Otros datos que no se cruzarán son el tiempo que los encuestados llevan jugando y las prioridades en el estilo de juego, cada uno por una razón distinta.

El primero es debido a que, a pesar de que en esta pregunta la variedad de respuestas es más amplia, las respuestas de otras interrogantes indican que este dato no es muy relevante, pues personas que han jugado algunos meses han explorado e interactuado con el mundo virtual de una manera similar a aquellos que llevan jugando desde el lanzamiento del juego, esto muy posiblemente por el sistema de actualizaciones, pues entre cada actualización hay un periodo en el que se da tiempo para explorar la zona y realizar eventos, por lo que la mayor pérdida que tienen los nuevos jugadores es la interacción por medio de eventos temporales, lo que no afecta demasiado la interacción con el espacio virtual.

El segundo punto es debido a que a los participantes se les dio a escoger un máximo de 3 opciones, en las que mayoritariamente se escogieron las tres prioridades mencionadas anteriormente, resultados que sin necesidad de cruzarlos con las demás respuestas dan ciertos lineamientos, en primer lugar, los jugadores valoran primordialmente la exploración, la historia y la obtención de personajes, pues las recompensas de las misiones diarias son generalmente utilizadas con este fin. En segundo lugar, hubo la falta de priorización de la observación del paisaje o toma de fotografías, esto indica que las asociaciones y concepciones que se tienen con respecto al paisaje surgen de forma inconsciente, por medio de la interacción con el espacio virtual y su historia.

Mientras que en el caso de los datos de género no se contó con el tiempo suficiente para analizarlos en profundidad.

10.1.3.-GRÁFICOS

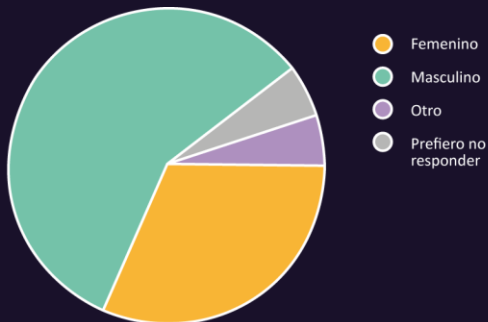


Figura 75. Género

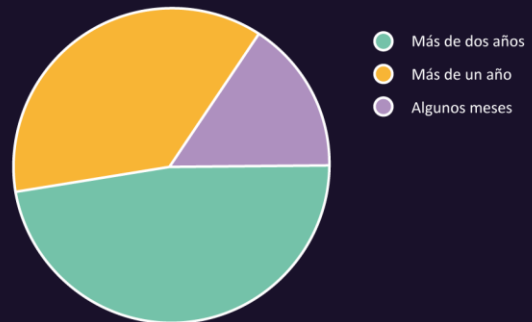


Figura 76. Desde cuando juegan Genshin Impact

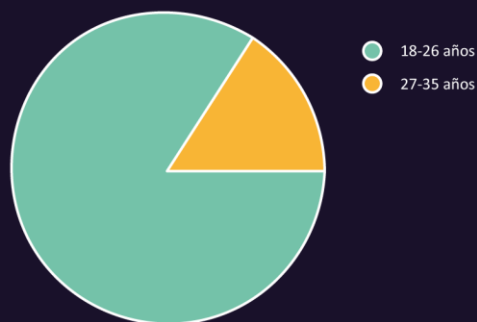


Figura 77. Rango etario

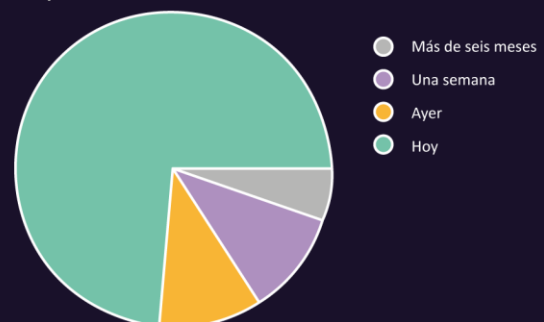


Figura 78. Ultima vez que jugaron

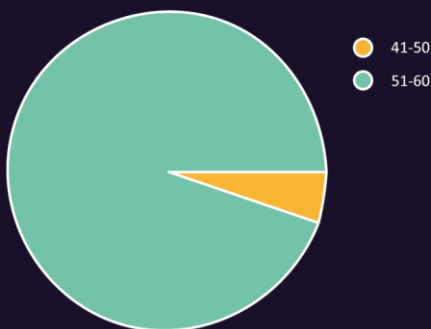


Figura 79. Rango de Aventura

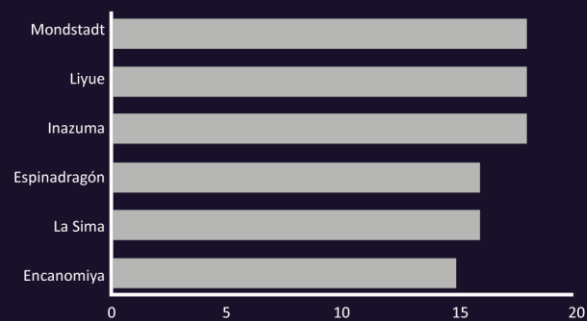


Figura 80. Zonas exploradas

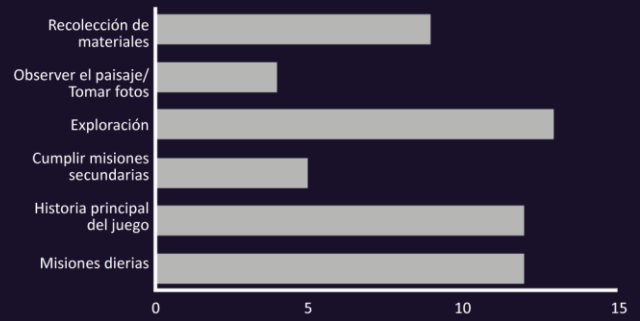


Figura 81. Interacciones en las que se centran al jugar.

10.2.- SEGUNDA SECCIÓN

10.2.1.- HIPOTESIS INICIAL

Antes de obtener los resultados de la encuesta se esperaba, en esta sección, que las respuestas sobre los paisajes más representativos estuviesen ligadas mayoritariamente a alguna de las dos imágenes correspondientes a las ciudades homónimas de cada región, debido a que como se explicó anteriormente, son las ciudades las que expresan más claramente la cultura y creencias de cada zona. Por esta misma razón en cada una de las preguntas se dio a escoger dos alternativas.

Esta hipótesis inicial se cumplió hasta cierto punto, ya que en las preguntas relacionadas a cada una de las regiones se escogió una imagen de la ciudad como ampliamente representativa. Pero también surgieron algunos datos inesperados.

10.2.2.- LA CIUDAD COMO UN TODO

Una de las cosas interesantes es que, si bien las imágenes del interior como del exterior de las zonas urbanas eran consideradas como paisajes representativos, las últimas se consideraron como más relevantes en todas las regiones.

Esto puede tener relación con lo que abarca la imagen, pues las fotografías del interior están asociadas a un punto específico de la ciudad, mientras que las del exterior engloban la ciudad como un todo, capturando elementos de cada una de las zonas que las componen, el territorio que las rodea y como estos elementos interactúan.

También con respecto a las zonas urbanas cabe destacar que en Mondstadt e Inazuma, las imágenes del interior tuvieron gran relevancia, a diferencia del caso de Liyue en donde la imagen interior no se consideró tan representativa. Esto podría estar relacionado a la presencia de las estatuas de divinidades, de la que Liyue carece, dichas estatuas no solo funcionan como un hito dentro del juego, tanto para los jugadores, como para los mismos personajes, sino que representan a la divinidad protectora de la región, lo que genera un vínculo entre la zona urbana y la nación completa, convirtiendo a la ciudad en un espacio y paisaje representativo. Por lo mismo la imagen interior de Liyue se asocia más bien a un lugar de culto dentro de la ciudad que a una imagen que represente a la región completa.

10.2.3.- RELEVANCIA DE PAISAJES SILVESTRES

Otros paisajes que, al menos un 30% de los encuetados consideraron relevantes fueron alguno de los paisajes silvestres, que corresponderían a Levantaviento en Mondstadt, Bosque de Piedra Huaguan en Liyue y Tatarasuna en Inazuma.

El roble en Levantaviento es un hito que representa a una de las deidades protectoras de la región, por lo que puede tener mayor relevancia con respecto a otras imágenes escogidas, pero la Guarida de Stormterror también está relacionada a estas divinidades, además de ser la antigua capital de Mondstadt, a pesar de esto casi no se consideró representativa, una razón de esto puede ser que las llanuras de Levantaviento son en general una zona libre de conflicto, en la zona del roble no se encuentran enemigos, por el contrario, la guarida del dragón es una zona de conflicto repleta de monstruos, además de ser una zona abandonada que ya no representa a la actual cultura de la región.

En el caso de Tatarasuna, al igual que en el caso anterior, es una mezcla de la representación geográfica de la región y la historia de la misma, pues es un lugar que anteriormente se utilizó de fragua para crear armamento militar y por otro lado representa el carácter fragmentado del territorio de la zona, otra imagen que también representaba estos dos elementos era la Montaña Yougou, el otro paisaje silvestre de Inazuma, el cual de hecho contó con solo dos respuestas menos a su favor, la razón de que se considerara a Tatarasuna como un paisaje más representativo es posiblemente la geografía general de la nación, es decir, un conjunto de islas, en la imagen se puede ver el terreno fragmentado en relación al mar, lo que no se puede apreciar en la imagen de la montaña.

En el caso del Bosque de Piedra Huaguang, se produjo algo inesperado, teniendo la misma cantidad de respuestas a favor que la zona urbana, aun a pesar de que no tiene mayor relevancia con respecto a la trama, pues si bien es descrito como parte del Territorio de los Adeptus, no se desarrollan acontecimientos importantes en el lugar, por lo que su relevancia está ligada a algún otro factor. Más adelante se explica este punto en profundidad, pero la nación de Liyue se asocia a la cultura asiática, más específicamente a la China y resulta ser que uno de los paisajes más representados y asociados a esta nación son montañas en forma de columnas pétreas, que se pierden entre la bruma y las nubes, descripción que calza con este bosque de piedra, siendo así, que este paisaje se considera representativo de la Región de Liyue no por el juego en sí mismo, sino por la preconcepción que se tiene por parte de los jugadores de los paisajes de China.

10.2.4.- POCA REPRESENTATIVIDAD DE LAS RUINAS

Las ruinas escogidas para este análisis tienen relación con la historia de Genshin Impact, algunas incluso siendo el lugar en donde se desarrollan importantes eventos de la trama principal del juego, aun así, en general fueron consideradas las imágenes menos representativas de las regiones y esto puede tener relación con el planteamiento de la pregunta, pues se pedía escoger las imágenes más representativas y no los lugares más importantes.

En el juego la historia se divide en dos partes, los acontecimientos que se desarrollaron antes del inicio del juego, que sentaron las bases del mundo con el que el jugador puede interactuar y la historia que se desarrolla en el juego gracias a la interacción del jugador con el mundo virtual, se puede decir que las ruinas forman parte de la historia pasada. Esto genera que por más importantes que fueran los acontecimientos desarrollados en estos lugares, no se consideren representativos de la nación actual, ya que son eventos con los que el jugador no está familiarizado y que tampoco se relaciona directamente con el funcionamiento actual de las naciones, pues ya no es posible interactuar con los habitantes de estos lugares y en ocasiones la cultura y funcionamiento de estos han sido olvidados por los mismos personajes de Teyvat.

10.2.5.- ZONAS RURALES

Las zonas rurales también presentaron una escasa representatividad, mínimamente mayor que las ruinas, lo que no llama demasiado la atención considerando la representatividad ya explicada de otros tipos de paisaje, exceptuando por el caso del Cuartel Kujou en Inazuma, que, igual que en el caso de algunas ruinas obtuvo 0 respuestas a favor de su representatividad, lo que contrasta con el desarrollo del arco argumental de esta nación basado en un conflicto armado, pero esto podría ser explicado si consideramos que durante el desarrollo de este conflicto, los jugadores son puestos del lado de la resistencia, es decir, los enemigos del Clan Kujou, lo que en este caso podría generar que los jugadores no lo sientan como un lugar representativo desde su propia experiencia.

Otra zona rural destacable fue la Posada Wangshu, en este caso por considerarse casi tan representativa como la imagen del interior de la ciudad de Liyue, esto podría estar relacionado a el vínculo de este lugar con un Yaksha, además de representar uno de los elementos culturales más importantes para la nación, el comercio, no solo por su carácter de posada, sino que está dedicada directamente a los comerciantes que viajan entre Liyue y Mondstadt.

10.2.6.-GRÁFICOS

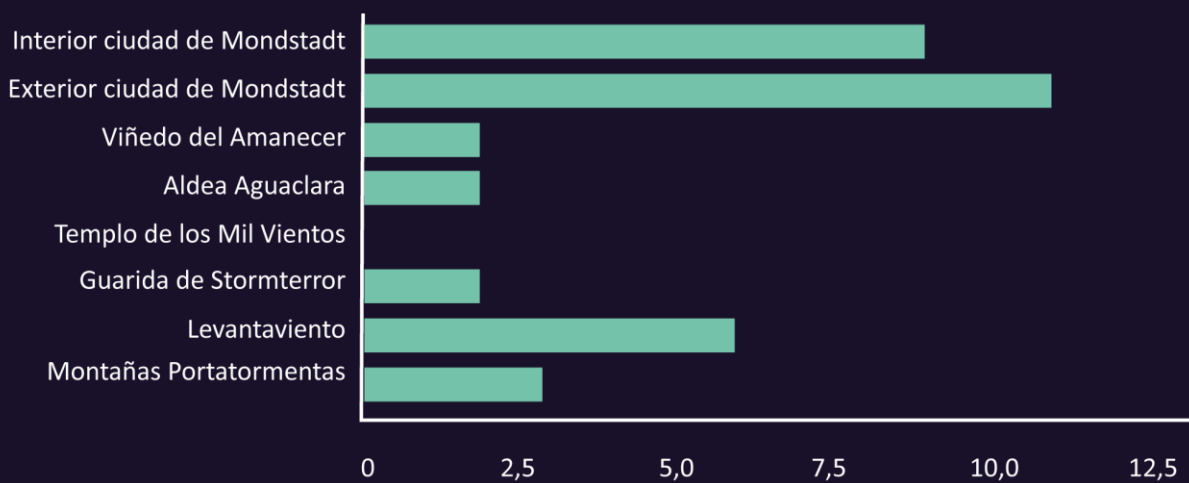


Figura 82. Paisajes representativos, región Mondstadt

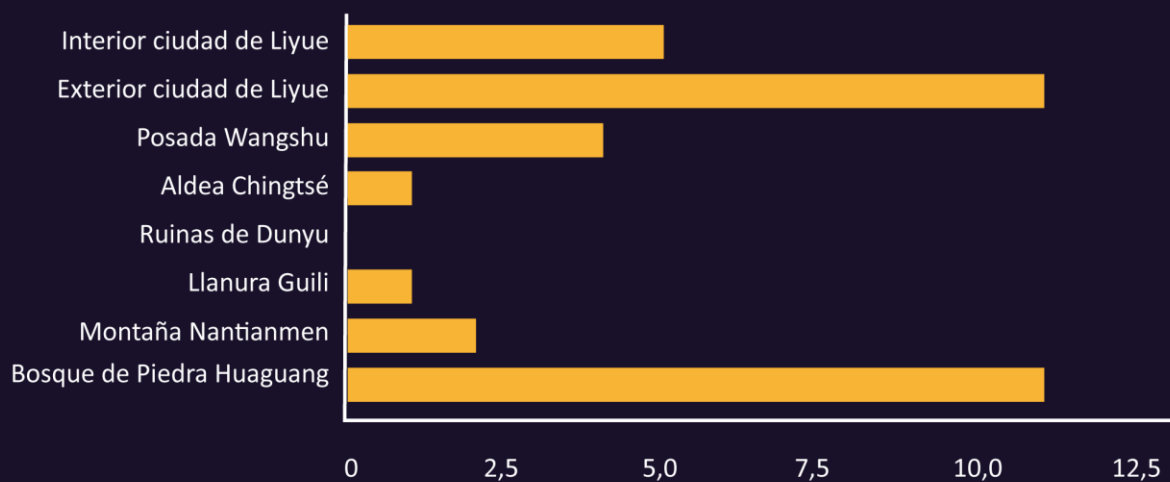


Figura 83. Paisajes representativos, región de Liyue

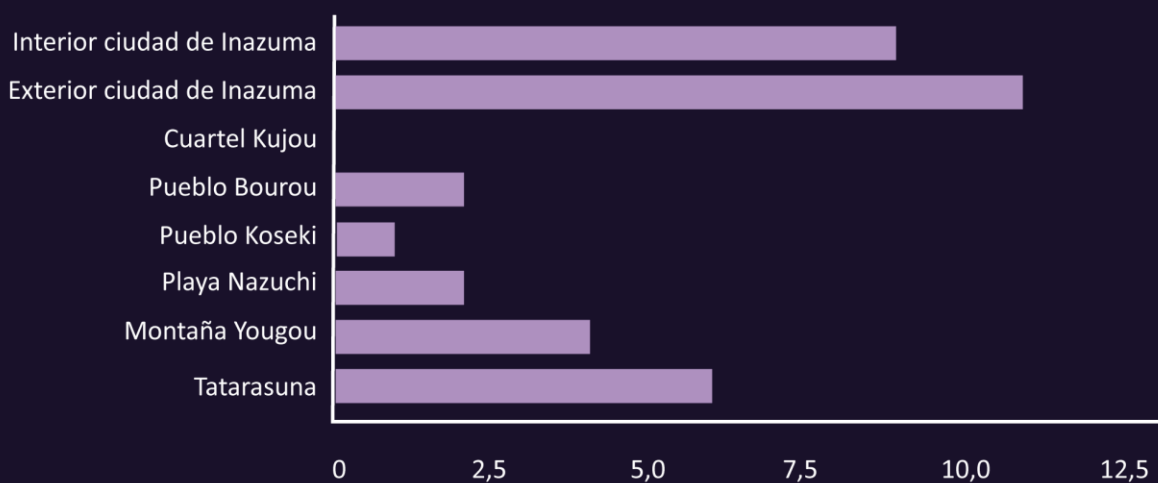


Figura 84. Paisajes representativos, región de Inazuma

10.3.- TERCERA SECCIÓN

10.3.1.- PROCESO DE ANÁLISIS DE DATOS

La tercera sección de la encuesta consistía en preguntas abiertas, por lo que era necesario un análisis manual de los textos redactados por los encuestados, para lo cual se utilizó una metodología con una serie de pasos.

En primer lugar, se generó una categorización de los conceptos presentes en las respuestas, posteriormente estos datos fueron ingresados a una planilla de Excel y se transformaron en gráficos por medio del Programa Tableau, para de, esta forma poder generar un análisis de forma más clara.

Figura 85. Cámara de Jade, ciudad de Liyue.



10.3.2.- CATEGORIZACIÓN

La categorización anteriormente mencionada se generó durante el proceso de lectura y de forma manual, por lo que está influenciada por concepciones personales, para esclarecer a que categoría pertenecen los conceptos analizados a continuación se especifican los lineamientos utilizados para la categorización:

Sensaciones: Se consideraron dentro de esta categoría sensaciones, aquellas frases o palabras referidas a lo que evoca emocionalmente las imágenes presentadas, como, por ejemplo, “cálido”, “hogareño”, “sensación de libertad”, etc. también se consideraron opiniones con respecto a la estética de las imágenes, “bonito”, “aburrido”, “hermoso”, entre otros.

Mundo real: Se consideraron menciones de ciudades, culturas o países del mundo real, ya fuera que se usaran para describir el paisaje general de la imagen o comparar una característica específica de la imagen con estos.

Conceptos arquitectónicos: Se consideraron palabras que engloban la imagen como un todo, como “ciudad” o “paisaje”, además de conceptos abstractos utilizados ampliamente dentro de la disciplina, como “morfología” y las variantes de “espacio” y sus caracterizaciones.

Vegetación: Se considera menciones de flores, árboles o vegetación en general.

Materialidades: Se consideran descripciones de los materiales de construcción, ya sea que pertenezcan a edificaciones o a trabajo de suelo.

Construcciones: Se considera toda mención a algún tipo de construcción, ya sea que se defina específicamente, es decir, “casa”, “torre”, o palabras más genéricas como “edificaciones”, “construcciones”.

Mención elementos característicos: En esta categoría se consideraron todos los nombres de ciudades o personajes del juego, así como instituciones propias del juego.

Personas: Se consideraron la mención de personas presentes en las imágenes, es decir, palabras como: “caballero”, “comerciante”, etc. además de esto, también se consideraron frases referidas a las personas en la imagen como “actividades diarias de los NPC”.

Colores: Se consideraron menciones de colores, asociaciones de colores por medio de un concepto, por ejemplo, “color cielo” y la definición de cosas como “coloridas”.

Geografía: Se consideraron características del terreno, es decir, “montañas”, “rocas”, entre otros.

Sociales: Se refiere a las menciones del funcionamiento económico, social y administrativo de las ciudades o naciones en la descripción de las imágenes.

10.3.2.1.- RESPUESTAS MONDSATADT

1. Ciudad con edificios y viviendas clásicas de Europa, se ve presente poca vegetación y una muralla perimetral, se utiliza mucho adoquín
2. El interior de la ciudad de Mondstadt, con edificaciones de estilo europeo con vegetación en sus paredes, un muro de piedra que rodea la ciudad, calles adoquinadas, un puesto de flores con especies típicas de la región, globos que son parte de las decoraciones de un festival y el gremio de aventureros. Hay un caballero de la orden de Favonius y comerciantes.
3. Ciudad alegre y cálida
4. Muestra la entrada de Mondstadt, el puesto de flora y también se observa el gremio de aventureros, es un ambiente festivo. El espacio se observa "cerrado" hay varias edificaciones que se encuentran juntas. Existen varios puestos de ventas, una amplia escalera. Las edificaciones tienen los colores blancos, rojizos y cafés (madera).
5. La escala del espacio da la sensación de ser un lugar donde las relaciones sociales fluyen con naturalidad, se siente reconfortante y lleno de festividad. Los pequeños comercios brindan un recorrido de feria en forma de anillo que da pie a los grandes espacios públicos de la ciudad.
6. Imagen de la ciudad, donde destacan las casas típicas del medieval europeo.
7. Una ciudad colorida, llena de vida, mercantes y viviendas tipo europeas, parece estar en un festival
8. Espacios contenidos entre estructuras, con una altura vertical más o menos regular, espacio público muy transitado, me da sensaciones de libertad y descubrimiento
9. Ciudad de Mondstat, ambiente festivo, estilo medieval, hogareño y familiar.
10. Paisajista medieval
11. Ciudad con claras influencias europeas en su arquitectura. Personalmente da cierto sentimiento de cotidianidad dentro de ella, al estar un tanto encapsulada en sí misma le otorga un valor de proximidad entre sus construcciones generando un ambiente cercano. El sonido de fondo me hace recordar los paseos en la feria
12. La ciudad de Mondstadt, unas casas y tiendas. Da una sensación de calidez y tranquilidad.
13. Estilo medieval, sensación de tranquilidad y diversión
14. Las casas toman una inspiración de la arquitectura tradicional alemana que también se puede ver en el sur de Chile, sin embargo existe una disonancia entre la morfología de las viviendas por sí solas, la muralla medieval y la estructura central de la ciudad de Mondstadt que no parece seguir la de una ciudad amurallada histórica.
15. Calma
16. Actividades diarias de los NPC
17. Su paisaje me causa una sensación tipo medieval.
18. La decoración del festival de la vendimia
19. Edificios europeos medievales, mercado, ciudad activa

10.3.2.2.- RESPUESTAS LIYUE

1. Arquitectura china, más vegetación que en la imagen anterior, se usan más los pasillos y balcones
2. La parte alta de la ciudad de Liyue, altas edificaciones de estilo chino, árboles bonsái, bambús, árboles naranjas, flores de seda. Se ve de fondo montañas y caminando hay un guardia de la geo armada.
3. Ciudad más sobria
4. Un pueblo que se sumerge en el entorno natural, existe amplitud, es abierto, las estructuras de estas zonas permiten visualizar el entorno natural que se sumerge entre rocas y vegetación. Por otra parte se visualiza una estructura que se encuentra flotando con coloración similar al cielo, haciendo que quede en segundo plano en comparación al resto de las edificaciones. Edificaciones coloridas, construcciones que utilizan madera.
5. Las proporciones del espacio demuestran que es un lugar de gobierno, se enfatiza en las grandes torres de arquitectura tradicional china y en sus jardines que delimitan el espacio. La cámara de jade como eje principal de la ciudad de liyue, nos demuestra la jerarquía social en la que se distribuye la nación y a la vez, el control que existe sobre la misma.
6. Edificaciones en altura y paisaje que deja libertad al cielo
7. Una ciudad de oriente, con mucha vegetación, y la casa de ninguang en el fondo, me encanta la amo.
8. Espacio amplio con un alto valor cultural, zona de contemplación y paz, me llama la atención la morfología de la zona
9. Ciudad de Liyue, arquitectura asiatica muy llamativa, disfrutable a la vista.
10. Viaje a la época de la gran China
11. Ciudad con atención al detalle de sus ornamentos arquitectónicos propios de la arquitectura China. Tiene una ambientación muy bonita llena de colores primarios que juegan con la naturaleza y se nota la prevalencia de colores cálidos. En la imagen se pueden ver distintos elementos coexistiendo entre sí
12. La ciudad de liyue y algunas de sus más importantes y majestuosas construcciones. Son el centro de las actividades económicas y administrativas de la ciudad.
13. Me llama la atención la plataforma en el cielo, hay riqueza ahí
14. Liyue se conforma totalmente en torno a la iconografía tradicional china. En la imagen me llama la atención la explanada de la plaza y la altura de los edificios, acompañado obviamente de la cámara de jade que por alguna razón flota.
15. La cámara de jade se ve GOD
16. Interior de liyue con vista a la camara de jade
17. la Cámara de Jade me llama mucha la atención.
18. El encuadre es maravilloso el contraste entre verde y naranja de los árboles es magnífico
19. Montañas, cielo azul, flora asiática, isla voladora

10.3.2.3.- RESPUESTAS INAZUMA

1. Arquitectura clásica japonesa con muchos árboles rosados, una característica notoria del espacio público japonés, hay presencia de agua y estanques
2. Hay edificaciones de estilo japonés, la estatua de Shogun Raiden, árboles de cerezo, un estanque con piedras y vegetación, además de un puesto de comida, con gente vestida con ropa tradicional de japon.
3. Ciudad tranquila
4. Edificaciones de color oscuro, numerosos árboles de hojas rosadas y árboles verdes más pequeños. Se observa una estatua, puestos de vendedores, y al fondo una edificación más alta que mantiene la gama de colores. Al igual que en las otras pareciera ser que también se utiliza madera en las construcción pero con fines menos estéticos o su uso es menos llamativo para mí en comparación con las otras dos fotografías.
5. Los recorridos decorados con árboles de sakura y la arquitectura japonesa demuestran estar en la presencia de espacios serenos donde las relaciones humanas no destacan por su multitud, sino por la simplicidad de las mismas al recorrer las calles y enfrentarse con los pequeños comercios que brindan una rica experiencia individual, así mismo, los cielos despejados denotan en su lejanía como hito el gran palacio de la poderosa narukami, gobernante y divinidad de la nación de inazuma, donde se le guarda respeto y se le ofrece la ciudad como un bello paisaje al cual darle orgullo de su desarrollo.
6. Me llama la atención los árboles morados y el tipo de arquitectura, me produce paz
7. Una ciudad colorida, llena de flores, con gente tranquila, hay buen clima
8. Espacio de tradición y de vida urbana activa, sentimiento de comunidad, espacio calmo muy estructurado y cuidado
9. Ciudad de Inazuma, ambiente elegante y de cierto modo familiar, muy agradable a la vista.
10. Paz, el encanto de los cerezos
11. Arquitectura japonesa con colores fríos. A pesar de tener una buena base arquitectónica esta ciudad e imagen no me causa una sensación de goce como las dos anteriores, incluso me aburre un poco
12. La ciudad de inazuma, donde se puede apreciar una tienda, la estatua de la deidad de inazuma y tenshukaku, la central del ejército de la ciudad. Algo que destacan mucho son los brillantes árboles de cerezo.
13. Parece a japon sensación de tranquilidad
14. Inazuma y sus ciudades incorporan de lleno la idea del elemento electro a toda su identidad. Hasta los árboles se ven marcados por la electricidad y la paleta de colores correspondiente. Aparecen algunos intentos de jardín japonés que creo que no logran explorarse demasiado bien.
15. Los sakuras son hermosos
16. Inazuma y su ambiente
17. Me gusta que por todo el mapa haya muchos árboles de cerezos.
18. Ya bonito inazuma y los cerezos
19. Templo japonés, árboles sakura, cielo azul

10.3.3.-GRÁFICOS

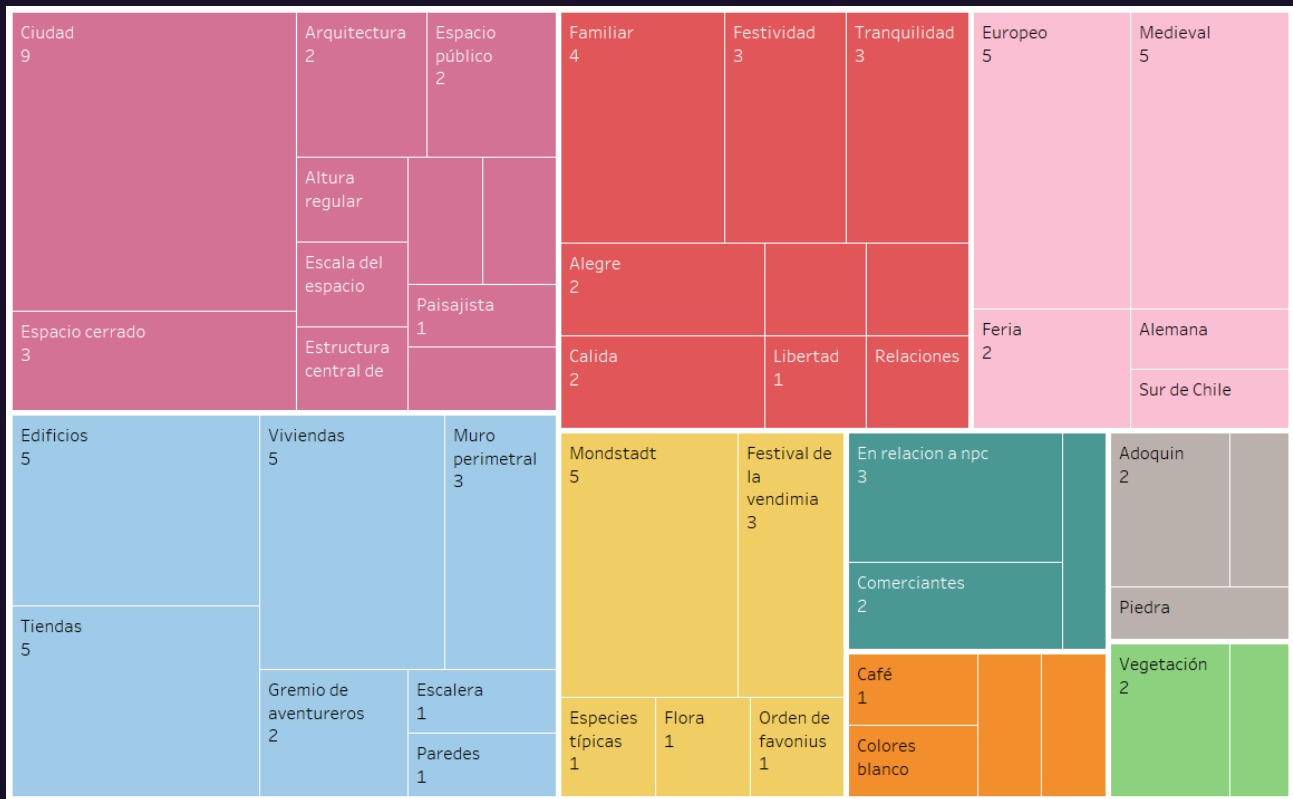


Figura 86. Conceptos de descripciones, ciudad de Mondstadt

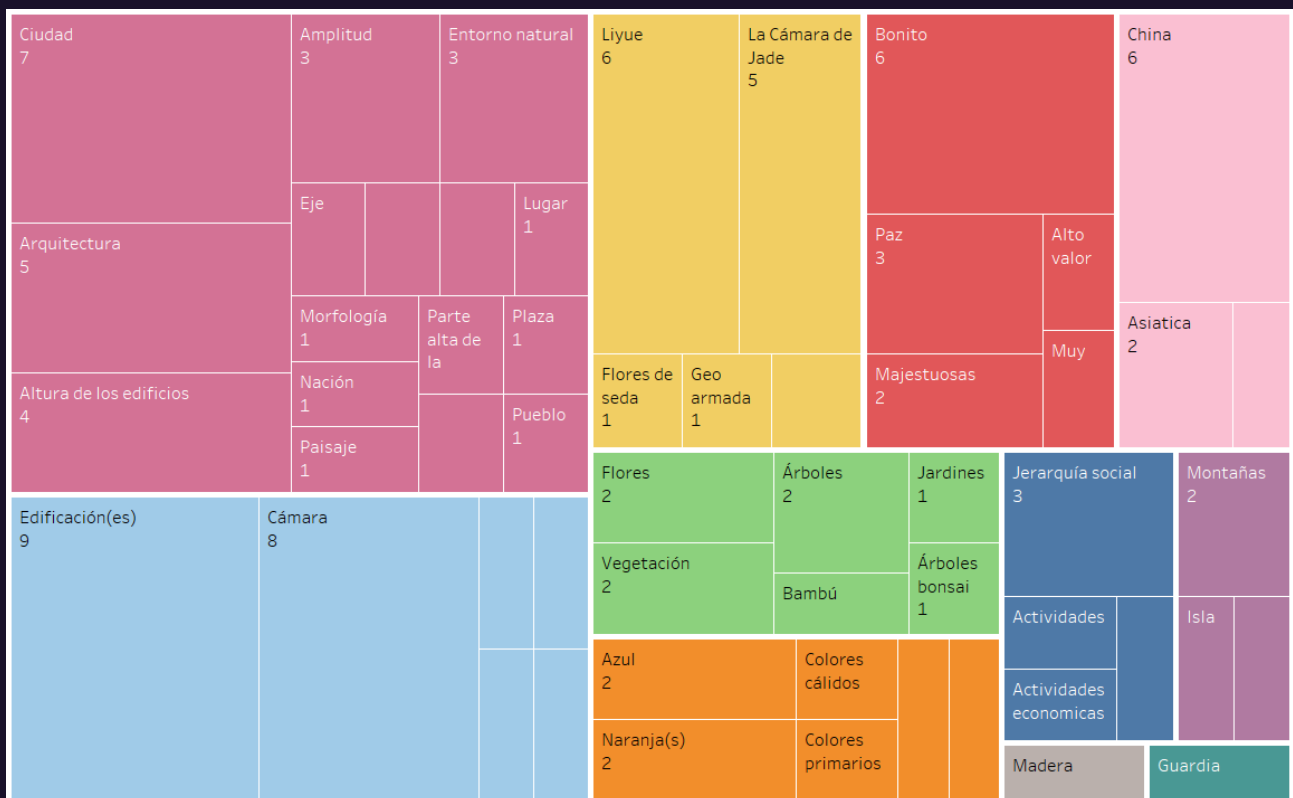


Figura 87. Conceptos de descripciones, ciudad de Liyue

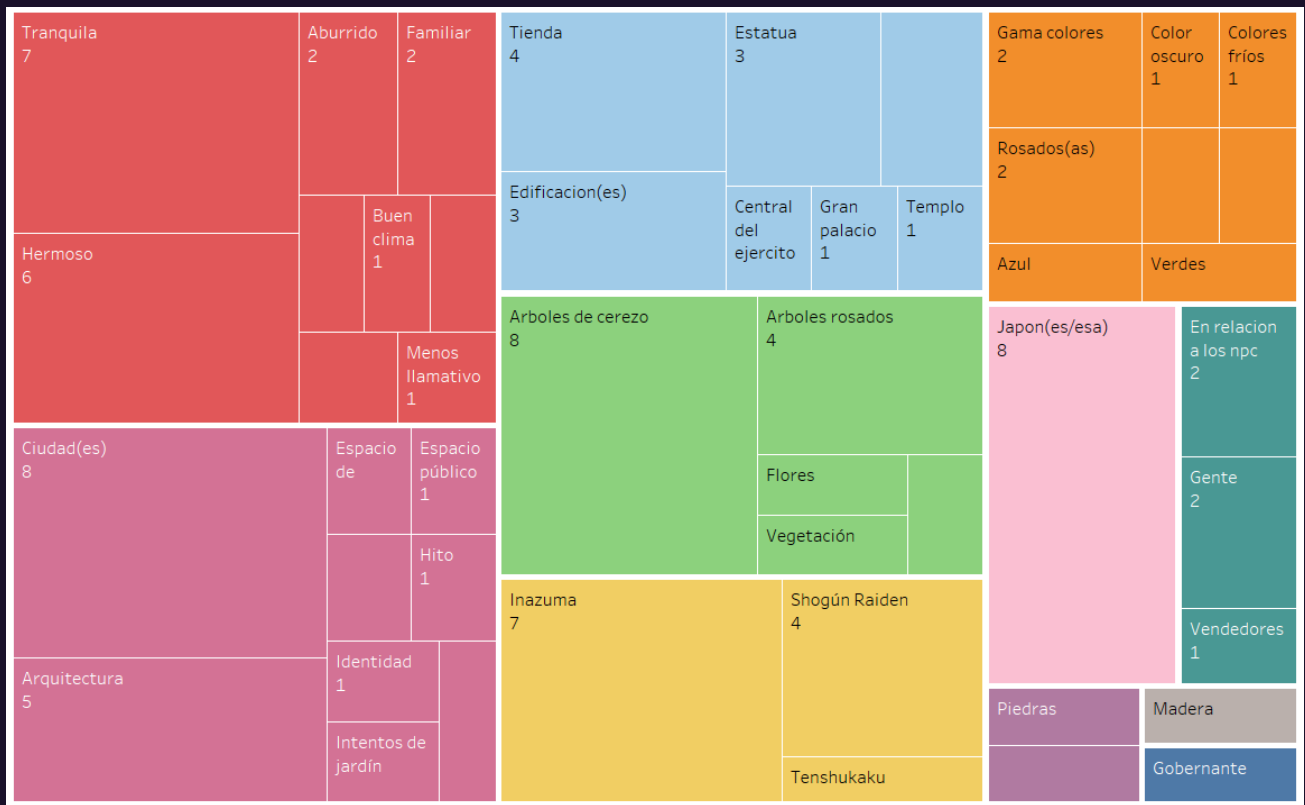


Figura 88. Conceptos de descripciones, ciudad de Inazuma

- MATERIALIDADES
- CONSTRUCCIONES
- SOCIALES
- GEOGRAFÍA
- CONCEPTOS ARQUITECTÓNICOS
- MUNDO REAL
- SENSACIONES
- COLORES
- ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL JUEGO
- VEGETACIÓN
- PERSONAS

10.3.4.- PRINCIPALES CONCEPTOS

Uno de los primeros puntos destacables fueron las tres categorías que más se repiten en las descripciones, que serían, sensaciones, conceptos arquitectónicos y edificaciones, en un orden de priorización distinto para cada ciudad.

En el caso de los conceptos arquitectónicos más utilizados, dan a entender que las imágenes de cada una de las ciudades son entendidas como tal, es decir, espacios urbanos con arquitectura que presenta elementos característicos y proporciones variadas que dan forma al espacio.

En el caso de las sensaciones comienza a presentarse una mayor variedad. Todas las imágenes fueron descritas como tranquilas o pacíficas, posiblemente relacionado a que efectivamente lo son, una vez resueltos los conflictos asociados a la nación, pero además de esto las ciudades son descritas con sensaciones relacionadas a la cultura misma de cada ciudad.

Mondtadt en cuya cultura se valora la libertad y las festividades, es descrita con sensaciones de libertad, festejo y alegría, esto puede estar relacionado con las decoraciones presentes en la imagen debido al Festival de la Vendimia. Liyue, ciudad caracterizada por la prosperidad de su comercio y economía, se asocia con lo majestuoso y de alto valor cultural. Inazuma es la ciudad que más se asocia con la tranquilidad y la belleza, lo que podría relacionarse con la situación de la ciudad posterior a que la tormenta perpetua de la nación se calmara, por otro lado, también es la única imagen que recibió adjetivos negativos, como poco llamativa y aburrida.

En cuanto a las edificaciones no tienen una descripción detallada, en las tres ciudades se describe lo construido como edificación o construcción, con algunas excepciones en donde se asocian a su uso, principalmente tiendas y viviendas, siendo las tiendas más fácilmente identificables porque presentan un estilo constructivo diferente al resto de la ciudad, pues generalmente se componen de una estructura de madera y tela, además del mobiliario y mercancía que las identifican como tal. La única imagen en donde no se describe este elemento es en la correspondiente a Liyue, pues en la imagen no aparece, siendo remplazado este elemento por la identificación de la Cámara de Jade.

10.3.5.- EL ESPACIO VIRTUAL Y LA REALIDAD

En las descripciones quedó claro que cada una de las ciudades se reconoce por medio de elementos relacionados al videojuego y elementos del mundo real. Reconociendo las imágenes por el nombre de las ciudades que representan y por culturas de naciones y otros elementos relacionados con experiencias y conocimientos previos al juego. También es importante resaltar que algunas ciudades son más fácilmente asociadas a una cultura en específico, que otras, teniendo en algunos casos referencias muy variadas al respecto.

La imagen de la ciudad de Mondstadt es la que más se asoció a elementos del mundo real, incluso más que los elementos del propio juego, pero también es la que presenta más variaciones, pues si bien en general, se asocia a ciudades europeas o ciudades medievales, también se mencionó el ambiente de feria e incluso el sur de Chile. Esto podría relacionarse a que la referencia utilizada para la región no fuera representada tan claramente en esta ciudad, por parte de los desarrolladores del juego o, que los encuestados no tenían un conocimiento previo de la fuente de inspiración para esta ciudad, por lo cual se termina asociando a conocimientos generales o a experiencias personales de lo conocido.

En el caso de Liyue, las referencias con respecto al juego fueron mucho mayores, incluso más que las sensaciones, destacándose el nombre de la ciudad y La Cámara de Jade, elemento muy importante para la nación, su cultura y la prosperidad que representa. Las menciones al mundo real si bien fueron menores a las de la ciudad anterior, estaban mucho más claras, asociaciones principalmente a China y en menor grado a conceptos más generales como Asia y la cultura oriental. Esta claridad al detectar las inspiraciones con respecto al mundo real pueden estar asociadas a dos elementos; en primer lugar, un conocimiento previo de los encuestados respecto a esta cultura, en segundo lugar, una representación más clara de los elementos que sirvieron de inspiración, esto podría relacionarse con que MiHoYo, es una empresa China, por lo que si su inspiración para esta ciudad, era su país de origen tendrían una mayor facilidad para representarlo, tanto culturalmente, como con elementos constructivos.

En último lugar la ciudad de Inazuma, al igual que el caso anterior presento una mayor cantidad de palabras asociadas al juego que al mundo real, destacándose, el nombre de la ciudad y las menciones a la gobernante de la nación, incluso si esta no aparece en la imagen, en cuanto a las menciones a elementos del mundo real, todos los que respondieron algo al respecto, coincidían en que la imagen representaba una ciudad japonesa. En este caso y considerando que en algunas ocasiones se describen árboles de sakura (nombre japonés de los árboles de cerezo), queda claro que al menos un grupo de los encuestados tenía un conocimiento previo e interés respecto a esta cultura, ya sea por experiencia directa o información obtenida de distintos medios audiovisuales.

10.3.6.- VEGETACIÓN

Si bien uno de los elementos que se buscó representar en las imágenes fue la vegetación, esta no fue uno de los elementos principales en las descripciones.

En el caso de Mondstadt, casi no se mencionó este elemento, aun a pesar de que en la imagen se representaban flores regionales, que al ser elementos con los que el jugador puede interactuar, se esperaba que fueran más fácilmente identificables. En el caso de Liyue se mencionaron más veces estos elementos, presentando en algunas ocasiones la especie específica.

A diferencia de las otras dos ciudades, en el caso de Inazuma si hubo una gran relevancia de la vegetación, casi al mismo nivel que las edificaciones, pero en este caso la mayor cantidad de menciones de este elemento correspondían a los árboles de cerezo, ya fueran reconocidos como tal o como arboles rosados o morados. Esto puede tener tres explicaciones, por un lado, estos árboles tienen relación con la deidad de la región, por lo que para el jugador puede asociarlos a esto y darles importancia como tal. Por otro lado, como ya se mencionó anteriormente Inazuma se asocia con Japón, país en que estos árboles forman parte muy importante de su cultura, por lo que, si los jugadores presentaban conocimiento previo respecto a esta cultura e interés por la misma, el interés por estos árboles sería algo esperable. Finalmente, esto puede estar asociado a la belleza, esta ciudad fue la más asociada con este término y si este tipo de árboles calzaban con la concepción estética de belleza de los encuestados, explicaría la importancia de estos.

Figura 89. Árbol de cerezo, entrada ciudad de Inazuma.



10.3.7.- OTROS ELEMENTOS

En las descripciones también se categorizaron elementos que no tuvieron mayor relevancia, ya fuera porque muy pocas personas los mencionaron, como en el caso de las materialidades y geografía o porque fueron relevantes para una imagen en específico, como las personas y elementos sociales.

En el caso de las personas en Mondstadt e Inazuma se mencionaron algunos vendedores y personas en general, describiendo la cantidad de estas, relaciones o movimiento, de manera muy general, en el caso de la imagen de Liyue se presentaba solo una guardia, que fue identificado, pero posiblemente la falta de más personajes en la imagen limitó las descripciones en este ámbito.

Con respecto a los elementos sociales, de hecho fue una categoría que se agregó al leer las respuestas de los encuestados con respecto a la imagen de Liyue, pues al igual que en el caso de las sensaciones, no son elementos tangibles o visibles claramente en la imagen, denotan un conocimiento previo del funcionamiento de las ciudades que se asocia a la imagen en cuestión, en el caso de Mondstad se caracterizan por la libertad por lo que, no tendría demasiado sentido intentar describir un sistema de gobierno, estatus social o actividades económicas, lo que si toma relevancia en Liyue, pues son elementos característicos, por otro lado en Inazuma solo se mencionó la presencia de un gobernante y por tanto un sistema de gobierno.

El elemento que más se destacó entre las categorizaciones menos repetidas fueron los colores, en ocasiones se asociaban a elementos específicos y en otras a paletas o gamas de colores que resultaban contradictorias de una descripción a otra con respecto a la misma imagen, lo que demuestra que si bien los colores forman parte de los elementos en los que el jugador pone su atención, la evaluación de estos con respecto, por ejemplo, a qué tipo de paleta de color corresponden, varía dependiendo de la percepción o conocimientos cromáticos del encuestado.

10.4.- CUARTA SECCIÓN

10.4.1.- PROCESO DE ANÁLISIS DE DATOS

La cuarta sección de la encuesta consistía en preguntas diseñadas respecto a la Escala de Likert, las que fueron automáticamente transformadas en gráficos por el sistema de formularios de Google, de estos primeros gráficos se obtuvo una categorización general en base a los resultados, los cuales fueron analizados al tomar en cuenta las respuestas de preguntas anteriores.

Para analizar las respuestas de preguntas abiertas se utilizó un sistema similar a la tercera sección, se generó una categorización, ingresando los datos clasificados a una plantilla de Excel, datos que posteriormente se transformarían en un gráfico por medio del programa Tableau.

10.4.2.- PREGUNTAS DE SELECCIÓN ÚNICA

10.4.2.1.- RESPUESTAS VARIADAS

Si bien en esta categoría se esperaban respuestas que variasen respecto a la percepción personal usada como punto de referencia, no se esperaba un rango tan amplio de respuestas, pues como se puede ver en los gráficos, hay lugares en donde la relevancia se organiza casi equitativamente por todo el rango de la escala, otras en donde el patrón no es muy claro, mientras que en algunos gráficos las respuestas se concentran hacia opiniones que marcan los lugares como muy relevantes. Un punto relevante para destacar es que, se presentaron imágenes que se consideraron por la gran mayoría relevantes, pero no se presentó el caso contrario, siendo esto una característica de la metodología utilizada, pues la escala de Likert tiende a presentar un mayor número de respuestas positivas que negativas. (*Questionpro, 2022*).

10.4.2.2.- RESPUESTAS NEUTRAS

Entre las imágenes evaluadas, algunas obtuvieron una mayor cantidad de opiniones neutras, en algunos casos acompañadas de otras respuestas, categorizando los lugares de irrelevantes y otros de relevantes.

Una de estas imágenes con una ligera inclinación a ser considerada poco relevante es la **casa de Teppei**, esto puede ser explicado de dos formas, la primera, que los jugadores no consideraran a dicho personaje y evento relevante, o que dicho evento no se asociara a la imagen presentada.

Otro caso, sería el de la **zona de sacrificios** en Inazuma, pero a diferencia de la anterior, a pesar de tener una mayoría de opiniones neutras, el resto de opiniones se concentran en los extremos, al igual que en la imagen anterior, esta fue considerada uno de los espacios relacionados a la muerte, pero en este caso, no forma parte de la trama principal, es decir, uno puede recorrer este lugar sin jugar la historia secundaria que da contexto a esta zona, lo que podría explicar las diferencias en las respuestas, entre aquellos que conocen la historia y los que no.

Otras imágenes con respuestas neutras pero acompañadas de respuestas positivas fueron las correspondientes al **árbol Frioeterno**, **árbol Sometedragones** y **Mesa de Piedra de los Adeptus**, las dos primeras relacionadas a árboles relevantes de cada zona y con mecánicas de jugabilidad, el árbol frío eterno como un lugar de intercambio de objetos y el árbol Sometedragones a una zona de combate, la tercera imagen, corresponde a un lugar en donde se llevan a cabo interacción con distintos personajes en misiones secundarias, además de ser un lugar relacionado a lo sagrado, por ser parte del territorio de los Adeptus.

10.4.2.3.- LUGARES RELEVANTES

Entre las imágenes analizadas algunas fueron consideradas por la gran mayoría como lugares relevantes dentro del juego. Dos relacionadas a la muerte, dos a la jugabilidad y una correspondiente a un árbol importante, esto al menos según la clasificación planteada anteriormente.

Los lugares relacionados a la muerte que fueron destacados tienen una característica en común, ninguno de los dos corresponde a espacio con mecánicas de jugabilidad que requieran una constante interacción con los mismos. En primer lugar, **Levantaviento**, un espacio que anteriormente ya se ha explorado su importancia cultural para la nación, además de contar con un punto de teletransporte, en este caso una Estatua de los Siete, no cuenta con mayores mecánicas de juego. En segundo lugar se encuentra el **Núcleo en espina Dragón**, relacionado al lugar en donde descansan los restos del dragón venenoso Durín, si bien la montaña en la que se encuentra esta zona ha sido el lugar donde muchos eventos se han desarrollado, el núcleo en sí mismo tiene como única mecánica fabricar materiales para un arma específica, por lo que su relevancia puede estar ligada a su importancia con respecto a la historia de Mondstadt o al impacto estético que tiene el lugar y a las sensaciones que este pueda provocar.

Los lugares ligados a mecánicas de juego corresponden a zonas de combate con las que se puede interactuar constantemente. En el caso del **Abismo**, si bien tiene relación con la trama principal y la búsqueda del gemelo perdido, está más asociado al combate constante, pues es una zona que cada cierto periodo de tiempo se actualiza y se puede volver a desafiar enemigos consiguiendo recompensas. En el caso del **Templo de Andrius**, tiene una relación más clara con la trama y la región en la que se ubica, pues Andrius es una de las deidades protectoras de la Región, además de ser un lugar relacionado a misiones que involucran personajes jugables.

El último paisaje que se consideró relevante y el único que no pertenece a la región de Mondstadt es el **Cerezo Sagrado** de Inazuma, en este caso es posible que las razones de considerarlo relevante variaran de persona a persona, pues es un espacio que podría entrar en todas las categorías utilizadas para la selección de imágenes. Es un árbol relacionado a la deidad y al principal templo de Inazuma, también cuenta con una mecánica de intercambio de objetos, que, si bien no convierten al lugar en sí mismo, en un desafío, el obtener los objetos sí, está relacionado a la muerte, pues en el templo de esta zona se realiza un ritual para enviar las almas de los espíritus, al descanso y por último también ha estado relacionado con misiones secundarias, por lo que podría ser el espacio más completo referente a la relevancia de las categorías que se utilizaron para el análisis, sin olvidar también que es un árbol de Cerezo, cuya importancia ya fue mencionada en la sección anterior.

10.4.2.4.- GRÁFICOS ESCALA DE LIKERT (1-5)

RELACIONADO A LA MUERTE

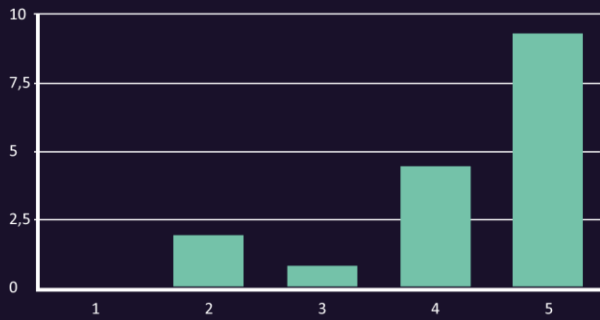


Figura 89. Roble en Levantaviento

JUGABILIDAD

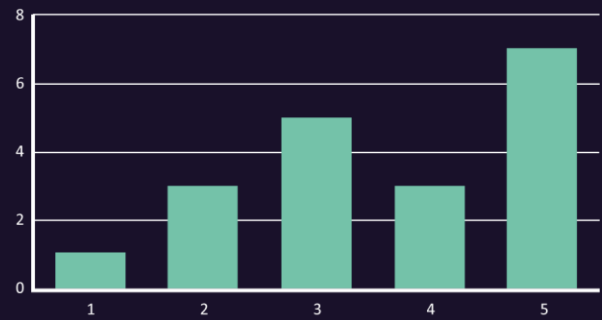


Figura 91. Templo de Andrius, Reino de los Lobos

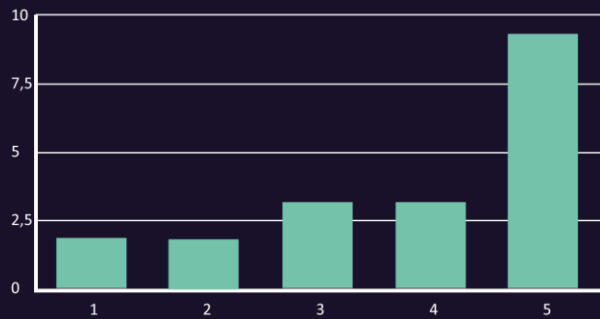


Figura 90. Núcleo, Valle Dragondurmiente, Espinadragón

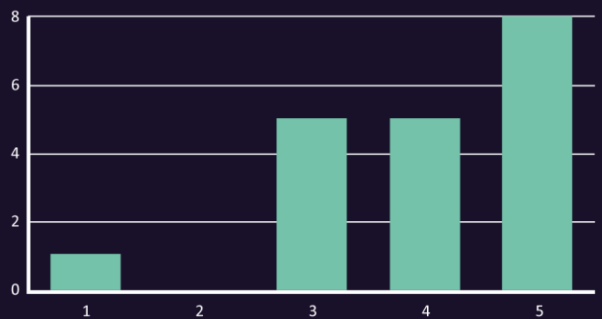


Figura 92. Abismo, Arrecife de Musk

ÁRBOL

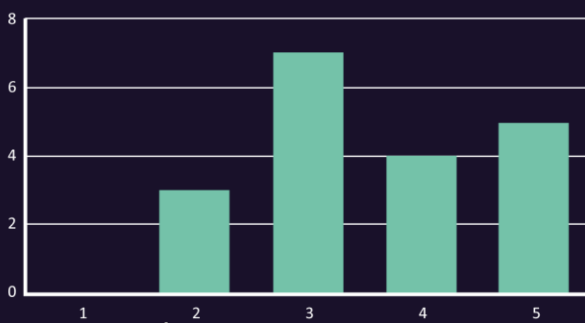


Figura 93. Árbol Frioeterno, Espinadragón

MISIÓN SECUNDARIA

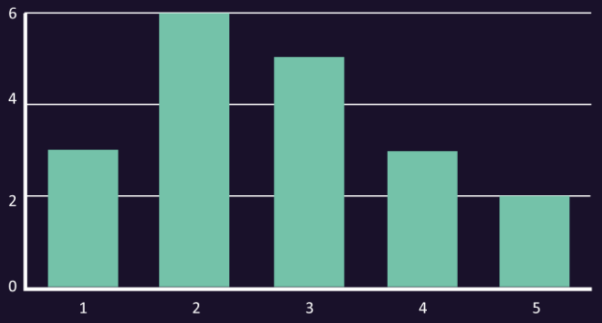


Figura 94. Techo de la Sede de los Caballeros de Favonius

RELACIONADO A LA MUERTE

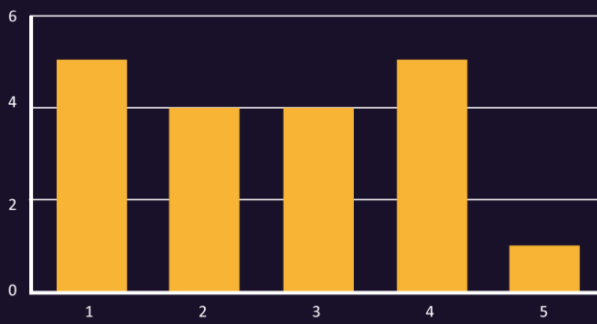


Figura 95. Templo de Pervases, Estanque Chingxu

JUGABILIDAD

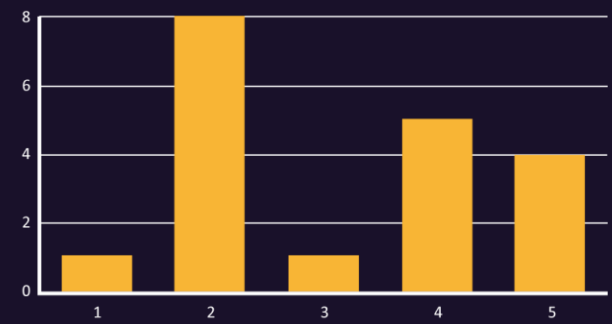


Figura 97. Torres de desafío, Valle Tianchiu

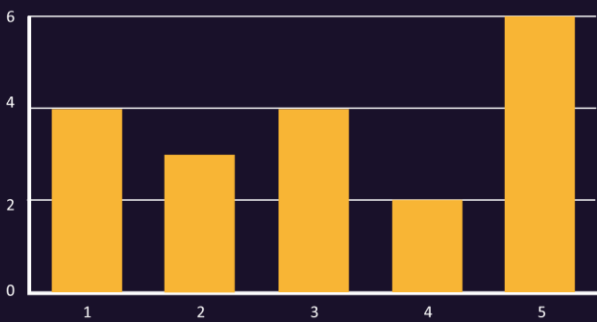


Figura 96. Ruinas Desconocidas, La Sima

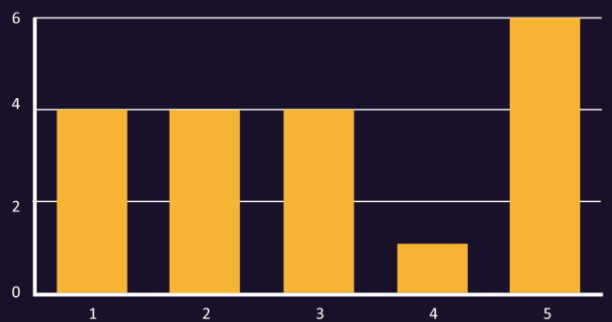


Figura 98. Territorio de la Océánida, Norte de Liyue

ÁRBOL

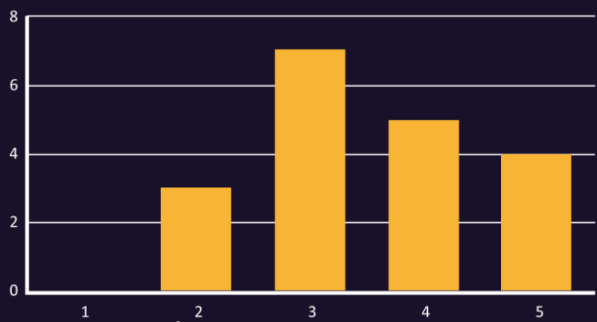


Figura 99. Árbol Sometedragones,

Montaña Nantianmen

MISIÓN SECUNDARIA

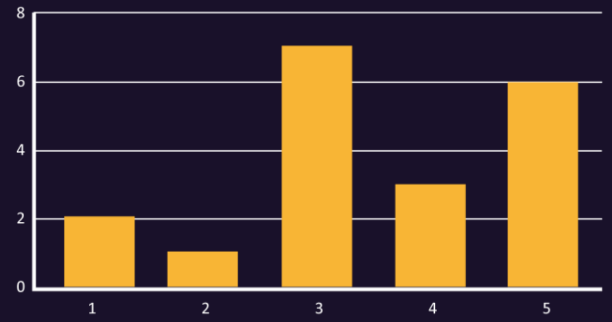


Figura 100. Mesa de Piedra Montaña

Aozang

RELACIONADO A LA MUERTE

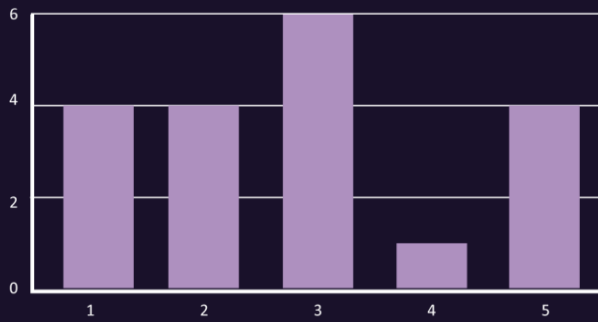


Figura 101. Casa de Teppei, Watatsumi

JUGABILIDAD

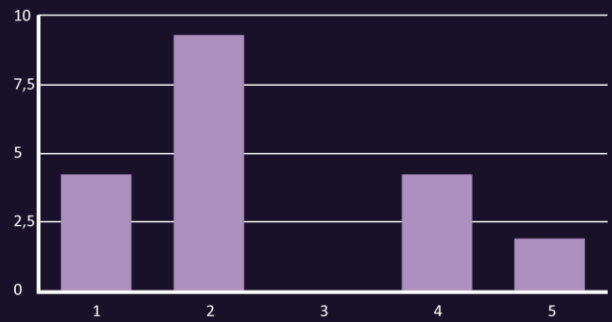


Figura 103. Puzle, Isla Watatsumi

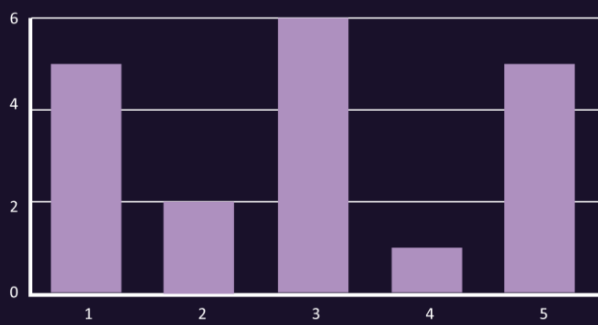


Figura 102. Altar de Sacrificios, Tsurumi

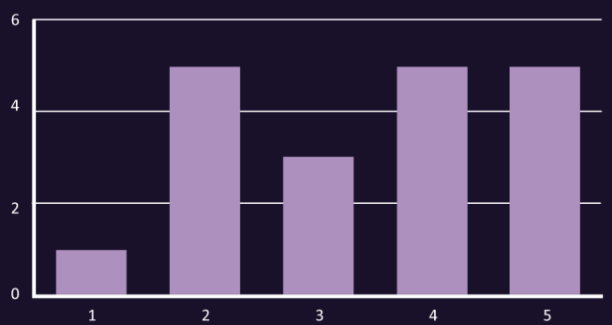


Figura 104. Oni Espadachín, Isla Yashiori

ÁRBOL

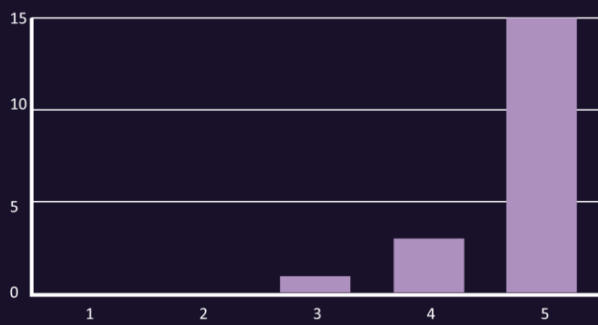


Figura 105. Cerezo sagrado, Isla Narukami

MISIÓN SECUNDARIA

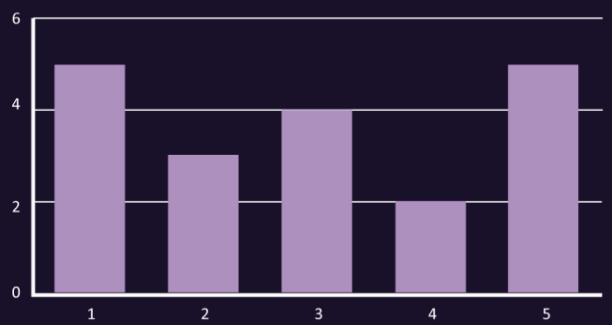


Figura 106. Estatua, Encanomiya

10.4.3.- RESPUESTAS ABIERTAS

La segunda parte de esta sección considera las respuestas de más de un 63% de los encuestados, que consideraron y describieron con brevedad algún lugar que consideraban relevante, para su experiencia personal que no se incluye en las imágenes analizadas. Esta categorización se generó durante el proceso de lectura y de forma manual, por lo que está influenciada concepciones personales, para esclarecer a que categoría pertenecen las descripciones analizadas a continuación se especifican los lineamientos utilizados para la misma.

10.4.3.1.- CATEGORIZACIÓN

Estética: En esta categoría se consideraron los lugares reconocidos por la estética, o que marcaron la percepción del encuestado por un impacto visual.

Historia de mundo: Los lugares que se han vuelto relevantes en base a la historia y acontecimientos relacionados a ellos.

Relacionado a experiencia de juego: Todo espacio mencionado o descrito en base a la jugabilidad o interacciones con el espacio.

Relacionado a un personaje: Lugares asociados a la historia de un personaje en específico, siendo relevantes principalmente por esta relación.

10.4.3.2.- RESPUESTAS ANALIZADAS

1. Los diferentes pozones en la aldea chingtse son un elemento que es tan hermoso, que fue el que me motivó a empezar a jugar genshin impact
2. Las formaciones rocosas del mar de nubes en Liyue, por la historia de que son las lanzas de Zhongli
3. Las raíces del cerezo en Inazuma por la historia secundaria que las abre
4. en liyue o cercano a esa zona habían unos pilares gigantes que uno le iba colocando unas pelotitas y se iban "transformando", me gustaba solamente por el espacio en el que se encontraban, era abierto y estos pilares se insertaban en el espacio como "sin explicación"
5. El palacio watatsumi debido a que tanto su estética como arquitectura es bella y le da carácter al espacio gracias a la atmósfera que genera
6. La casa de Jade, por que amo a ninguang, soy main ninguang y ver la historia de ninguang fue hermoso.
7. La torre central de Enkanomiya. Pues me encanta el desarrollo y la influencia cultural de enkanomiya, la historia resulta muy densa, pero los paisajes me resultan oníricos el símbolo de poder y fuerza que representa la capacidad de controlar lo que es el día y la noche.
8. La ciudad de Mondstat, es donde paso mucho más tiempo cuando necesito hacer cosas
9. La Cumbre Amakumo en la isla Seirai. Es un lugar impresionante, con mucha historia y un ambiente muy llamativo en cuanto a colores y diseño, con retos y mecánicas curiosas.
10. El Tenshukaku en Inazuma sirve como la primera gran estructura antagonista que nos encontramos. Pasa a ser tanto una manifestación de la cultura propia de inazuma y de las inspiraciones del mundo real que toma, como la imagen de la autoridad y poder del shogun sobre su región, esta vez directamente antagonizandonos
11. El interior de la montaña donde se encuentra el cerezo ya que ahí está kazari
12. de alguna manera la isla que está afuera de monstadt y las islas guyun significaron mucho para mí yo de ar 35

10.4.3.3.- GRÁFICO

AR 35 Isla, Mondstadt 1	Interacciones ciudad, Mondstadt 1	Mecánicas día y noche, Encanomiya 1	Cumbre Amakumo, Inazuma 1	Palacio	Kazari, Interior de la montaña, Inazuma 1	Ninguang, Camara de Jade, Liyue 1
AR 35, Islas Guyun, Liyue 1	Mecánicas Cumbre Amakumo, Inazuma 1	Nueve pilares de piedra, Liyue 1	Pendiente Cuijue, Liyue 1	Pozones Aldea	Shogun, Tenshukaku, Inazuma 1	Zhonghli, Bosque de piedra Guyun, Liyue 1
Cumbre Amakumo, Inazuma 1	Raíces del cerezo, Inazuma 1	Torre central, Encanomiya 1				
Mar de Nubes, Liyue 1	Tenshukaku, Inazuma 1					

Figura 107. Descripciones de espacios significativos para los jugadores

- ESTÉTICA
- EXPERIENCIA DE JUEGO
- PERSONAJES
- HISTORIA/NARRATIVA

10.4.3.4.- IMPORTANCIA DE LA NARRATIVA

Si bien la mayor cantidad de espacios se valoraban por la jugabilidad, la importancia de espacios por su relación con la historia del juego es la segunda categoría más mencionada en las descripciones, si sumamos a esto los espacios que fueron recordados por su relación con personajes, lo que también es parte de la narración del juego, se puede decir que la narrativa es el elemento que más valor da a los espacios.

A pesar de esto tanto los paisajes como los personajes mencionados, no tendían a repetirse, y si lo hacían estaban asociados a distintos conceptos, es decir el paisaje virtual que para una persona es importante por su jugabilidad, o retos, para otra persona tiene valor por la historia y los eventos. Esto se vincula a dos conceptos importantes planteados al inicio de este escrito, la experiencia lúdica del espacio y la narrativa y la percepción, estos dos conceptos se vinculan en la experiencia del jugador, pues este tiene la libertad de interactuar y recorrer el espacio virtual de la forma que prefiera, y en esa libertad, su atención se centrará en diversos elementos dependiendo de sus propias preferencias. Si bien de forma genérica podemos decir que la narrativa o la historia del juego es relevante, para la mayoría de los jugadores, la parte específica de esa narrativa que da valor a un paisaje varía de una persona a otra.

10.4.3.5.- PERCEPCIÓN DE LA BELLEZA

En relación al punto anterior, relacionado a la valoración de espacios dependiendo de la percepción, podemos encontrar otro punto que genera variaciones, que sería la estética, en este caso relacionada a la percepción de los encuestados con respecto a la belleza, este es un elemento muy subjetivo pero de gran relevancia, pues, siendo los videojuegos un medio audiovisual, la imagen que proporcionan de los espacios virtuales diseñados es parte de los elementos que ofrecen para atraer a los jugadores, lo que podemos comprobar que funciona, considerando algunas respuestas de la encuesta, *“Los diferentes pozones en la aldea chingtse son un elemento que es tan hermoso, que fue el que me motivó a empezar a jugar genshin impact” (Encuestado 1, 2022).*

10.4.3.6.- DESAFIOS Y EL ESTADO DE FLUJO

Por último, varias de las respuestas se relacionaron a sistemas de interacción con el mundo virtual, todas correspondiendo a distintos lugares de las tres regiones analizadas. Pero un punto que llama la atención es la relación que se hace a interacciones vinculadas al inicio del juego, es decir, las que mencionan un rango de aventurero 35 e interacciones en Mondstadt. La valoración de estos lugares tiene que ver con el estado de flujo, al comenzar el juego todo desafío es mayor, independiente de la habilidad del jugador, pues hay un proceso de aprendizaje con respecto a cómo se puede interactuar con el mundo virtual, lo que se presenta como un desafío en sí mismo. Esto se ve más claramente en las menciones al AR35, pues implica una cantidad de interacción con el juego reducida. Por otro lado la mención de interacciones en Mondstadt reflejan un punto que ya se vio en los gráficos de la escala de Likert, la valoración generalizada de los espacios y paisajes de la primera región, Mondstadt, esto debido a que es la zona en donde se aprende a interactuar con el espacio y con todos los elementos que lo componen, generando en los jugadores el estado de flujo, y los recuerdos asociados al mismo permanecen aún después de pasada la etapa de aprendizaje, dando valor a estos paisajes iniciales.

Figura 108. Tierras de cultivo, aldea Chingtsé



11.- CONCLUSIONES

Tras la descripción y análisis de diversos paisajes de Genshin Impact, con la ayuda de opiniones y percepciones de varios jugadores, falta la sintetización de los elementos clave que construyen los imaginarios de Genshin Impact, para responder finalmente la Pregunta que dio origen a esta investigación.

El imaginario del paisaje de los videojuegos está compuesto de varios elementos no tangibles, en primer lugar, está la **representación misma del espacio virtual**, que considera elementos específicos como podría ser elementos vegetales o construcciones, y elementos más bien conceptuales, relacionados a la cultura y formas de vida en distintos lugares, los cuales toman de referencia al mundo real, mas no buscan hacer una representación exacta, pues esta dependerá del público objetivo y la estética que busque transmitir.

En segundo lugar, está **la narrativa**, elemento que los diseñadores de un juego utilizan para dar valor a cada uno de los elementos diseñados, esta narrativa puede ser contada durante la experiencia de juego o enriquecer la historia del espacio virtual, generando un mundo que tiene su propia historia, más allá de la que depende, de la interacción del jugador.

En tercer lugar, está **el jugador, su experiencia** y como esta le da valor a diferentes elementos dentro del juego, por un lado está el **conocimiento previo e interés personal** respecto a aquello representado en el juego, en ocasiones esto aumentará el valor de un espacio en específico, que el jugador sienta, representa algo que ya era previamente de su interés, o por el contrario, molestia ante una representación inadecuada, en otras ocasiones el desconocimiento de lo representado puede llevar al jugador a asociar ese espacio, con algo totalmente diferente a la idea original de los desarrolladores y en otras ocasiones generar preconcepciones erróneas, asumiendo el espacio virtual como una representación fidedigna de la realidad.

Por otro lado, está la **interacción con el mundo virtual y su historia**, si bien se comprobó por medio de la encuesta que ambos elementos tienen importancia en la valoración de espacios por parte de los jugadores, este también es un elemento subjetivo, pues la parte de la narrativa y el desafío específico o experiencia lúdica que un jugador relacione a un espacio varía ampliamente de un jugador a otro.

Finalmente la variedad de paisajes, historias y culturas representadas en Genshin Impact, son valoradas de distinta forma por los jugadores, dependiendo de su conocimiento previo, experiencia de juego e interacción con el mundo virtual, generando distintos imaginarios para cada persona, que en ocasiones convergen en puntos en común, como es el caso de la concepción de los espacios urbanos como principal forma de representación cultural dentro del juego y algunos paisajes silvestres y elementos vegetales, cuyo valor está vinculado, a la relevancia del elemento en que se inspiró en el mundo real.

11.1.- Preguntas

A lo largo de esta investigación se plantearon algunos puntos a analizar que por diversos motivos no pudieron llevarse a cabo, por lo que se dejarán planteadas para ser exploradas en alguna otra investigación.

En primer lugar, el rango de las respuestas, como se planteó anteriormente no presentaba mucha variación respecto a las características de los encuestados, por lo que sería interesante explorar **¿Cómo la percepción de los jugadores, respecto a los distintos paisajes, varía dependiendo de su género, edad y conocimiento del juego?**

En segundo lugar, se mencionó en la investigación el conocimiento previo de los jugadores respecto a las culturas y paisajes que sirvieron de inspiración para lo representado en el juego, pero no se contaba con datos exactos respecto a este tema por lo que queda la interrogante **¿Qué tanto varían las descripciones de los espacios virtuales respecto a diferentes rangos de conocimiento respecto al mundo real?**, que sirve de base para el diseño del espacio virtual y por ende la percepción de estos.

En tercer lugar, **¿Qué tanto afectan las representaciones de culturas del mundo real en videojuegos a nuestra preconcepción y prejuicio respecto a culturas ajenas a los jugadores?**

En cuarto, los espacios representados en el caso de estudio se pueden asociar fácilmente a paisajes del mundo real, pero **¿Qué tanto cambia la percepción de los paisajes respecto a los juegos cuyas representaciones virtuales no son alusiones directas a culturas o arquitecturas existentes?**

En quinto lugar, como forma de ampliar el tema, se podría explorar la posibilidad de aplicar un **sistema similar de análisis con una mayor variedad de paisajes**, considerando que, por el tiempo de desarrollo de esta investigación, los paisajes seleccionados fueron mucho más acotados en cantidad que los representados en el juego.

En quinto y último lugar, los videojuegos presentan la capacidad de transformar conceptos en espacios, considerando que esto es una habilidad que se le exige a los arquitectos, podría analizarse **la representación de conceptos en espacios virtuales**, de forma que este conocimiento ayude a la enseñanza misma de la disciplina de la arquitectura.

12.- GLOSARIO:

ARPG: *“Los videojuegos de rol de acción o ARPG (del inglés action role-playing games) son un tipo de videojuegos del género RPG que se caracterizan por ofrecer combates en tiempo real.”(Wikipedia)*

Espacios virtuales: *“Un espacio virtual es un entorno interactivo adaptado para Internet, que representa escenarios reales o inventados que se han modelado utilizando tecnologías de realidad virtual.”(Regmuricia)*

Gacha: *“Un videojuego gacha es un videojuego que adapta y virtualiza la mecánica de la gacha (máquina expendedora de cápsulas y juguetes). En la monetización de los videojuegos es similar a la caja de botín, al inducir a los jugadores a gastar dinero.” (Wikipedia)*

Medios de representación audiovisual: *“Son aquellos mecanismos de comunicación masiva que transmiten sus mensajes a través de canales que involucran no sólo el sentido de la vista, como en los medios impresos tradicionales, sino también el de la audición.”(Étece, 2021)*

NPC: Non playable character, corresponden a personajes que son parte del programa del juego y no son controlados por el jugador. (wikipedia)

PGI: Pan European Game Information Considera la restricción de edades en base al contenido, no a la dificultad del juego. (PGI) .

RPG: Juego de rol,” es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo.”(Wikipedia)

AR: Rango de Aventura *“es el nivel de progresión de toda la cuenta que se eleva a través de la EXP de aventura.”*

Videojuegos de aventura: *“Género de videojuegos caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos.” (Wikipedia)*

Videojuegos de mundo abierto: *“Es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.” (Wikipedia)*

Subtexto: *“es el contenido de una obra que no se anuncia de manera expresa por los personajes (o por el autor), pero está "implícito" o se convierte en algo comprensible para el observador a través del desarrollo de la misma. El subtexto son los pensamientos y motivaciones de los personajes que sólo se muestran en parte.” (Wikipedia)*

13.- BIBLIOGRAFÍA

Agenda País. (2021). *El consumo de videojuegos aumentó en un 62% durante la cuarentena*. El mostrador. Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2021/01/21/consumo-de-videojuegos-aumento-en-un-62-durante-la-cuarentena/>

Bafna S. (2008). How architectural drawings work — and what that implies for the role of representation in architecture, *The Journal of Architecture*, 13:5, 535-564pp, DOI: 10.1080/13602360802453327

Baudelaire, Ch. (1869). Las ventanas. *El Spleen de París*.

Briceño W., Mendoza N., Quintero J., Malagón S. y Fonseca F. (2017). El videojuego como herramienta de representación. Un análisis espacial y cultural de World of Warcraft. *Life Play - Revista académica internacional sobre videojuegos*. 6, 82- 96 pp. ISSN 2340-5570.

COGNOSPHERE PTE.LTD. (20 de octubre de 2022). *Genshin Impact*. Google Play. Recuperado el 18 de noviembre de 2022 de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miHoYo.GenshinImpact&hl=es_CL&gl=US

Etecé. (2021, 5 de agosto). “medios audiovisuales”.Concepto de. Recuperado el 23 de noviembre de 2022 de: <https://concepto.de/medios-audiovisuales/#ixzz7lVeQL16p>

Figura 1-2; Figura 4; Figura 6-9; Figura 12; Figura 19-20; Figura 23-30; Figura 33-40; Figura43-50; Figura 51-53; Figura 55-60; Figura 62-67; Figura 69-74; Figura 85; Figura 89; Figura 108. [Fotografía] Imágenes Obtenidas de Genshin Impact.

Figura 3. [esquema]Esquema de proceso de diseño. Elaboración propia en base a Adobe Illustrator

Figura 5; Figura 10; Figura11; Figura 13; Figura 14; Figura 22; Figura 32; Figura 42; Figura 54; Figura 61;Figura 68. Imagen intervenida en base a: Mapgenie.io. (2022) Genshin Impact Interactive Map. [mapa]. Recuperado de: <https://mapgenie.io/genshin-impact/maps/teyvat>

Figura 15-18. [Fotografía] Genshin impct. Paletas de color de Adobe color. Recuperado de: <https://color.adobe.com/es/create/image>

Figura 21; Figura31; Figura 41. [Mapa] Imagen intervenida en base a Genshin Impact.

Figura 75-84; Figura 89-106. [Gráfico] Imagen intervenida en base a: Google docs(2022) Imaginarios del paisaje en Genshin Impact. Recuperado de: https://docs.google.com/forms/d/1v41JfPz3IZNk1faucGXs0CcivCXK3gQ_IUqifl690/edit#responses

Figura 86-88; Figura 107.[Gráfico] Elaboración propia en base a Tableau. (2022)

Goldschmidt G. (1991). The Dialectics of Sketching. *Creative Research Journal* 4 (2) 123 - 143.

Gómez I. (2021). *LA EXPERIENCIA DEL ESPACIO EN LOS VIDEOJUEGOS: El caso de NieR:Automata*. [Seminario]. Universidad de Chile.

HoYoverse (28 de septiembre de 2020) *Características. Genshin Impact*. <https://genshin.hoyoverse.com/es/game>

Keller, Ch. y Keller, J. D. (2001). "Pensar y actuar con hierro", en S. Chaiklin y J. Lave (comps.) *Estudiar las prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto*, Buenos Aires: Amorrortu.

Maderuelo J. (2009). Paisaje e Historia. Pensar el paisaje 04. Centro de arte y naturaleza

Nakamura, J., Csikszentmihalyi, M. (2014). The Concept of Flow. In: Flow and the Foundations of Positive Psychology. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_16 (Traducido)

Navarro A. (2020) *PLAYSPACE GAMESPACE ENTRE EL ESPACIO MATERIAL DE LA ARQUITECTURA Y EL ESPACIO VIRTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS*. [Tesis de doctorado] Universidad Politécnica de Madrid.

Personaje no jugador. (2022, 11 de noviembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 04:00, noviembre 25, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Personaje_no_jugador&oldid=147263543.

PGI. *PEGI helps parents to make informed decisions when buying video games*. PEGI Public Site. <https://pegi.info/>

Región de Murcia Digital. (2021). *Espacios virtuales*. El mostrador. Recuperado de https://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,373,m,2914&r=ReP-11585-DETALLE_REPORTAJESABUELO#:~:text=Un%20espacio%20virtual%20es%20un,estos%20espacios%20se%20denomina%20VRML.

Sigma. (1 de febrero de 2022). *¿Cuántos jugadores tiene Genshin Impact en 2022?*. Nomicom. Recuperado el 18 de noviembre de 2022 de <https://nomicom.net/genshin-impact/cuantos-jugadores-tiene-genshin-impact-en-2022/>

Subtexto. (2022, 30 de enero). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 03:56, julio 3, 2022 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Subtexto&oldid=141334339>

Videojuego de aventura. (2022, 8 de mayo). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 04:03, julio 3, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_aventura&oldid=143397513

Videojuego gacha. (2022, 29 de mayo). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 04:13, julio 3, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_gacha&oldid=143856766.

Videojuego de mundo abierto. (2022, 26 de abril). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 04:06, julio 3, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_mundo_abierto&oldid=143151781

Videojuego de rol. (2022, 12 de mayo). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 04:10, julio 3, 2022 desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego de rol&oldid=143497840](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_rol&oldid=143497840).

Videojuego de rol de acción. (2022, 9 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 04:12, julio 3, 2022 desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego de rol de acci%C3%B3n&oldid=142801910](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_rol_de_acci%C3%B3n&oldid=142801910).

Wiki Genshin Impact. (2022). *Rango de Aventura*. Fandom. Recuperado de: [https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Rango de Aventura](https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Rango_de_Aventura)

14.- ANEXO

Formato de encuesta:

