

# ANÁLISE DE FIGURINO *GENSHIN IMPACT*: REGIÃO DE INAZUMA

DE MELO, Rodrigo Azevedo<sup>1</sup>

FABRICIO, Ariela Porto<sup>2</sup>

SANTOS, Leidiane<sup>3</sup>

## RESUMO

Este estudo propõe uma análise dos figurinos presentes no jogo *Genshin Impact*, com foco especificamente na região de Inazuma. Diante da crescente importância da estética e da caracterização visual em jogos eletrônicos, surge a necessidade de compreender como os figurinos são desenvolvidos e sua relação com a narrativa e a identidade cultural das regiões retratadas. O objetivo geral é investigar os elementos estéticos, culturais e narrativos presentes nos figurinos de Inazuma, enquanto os objetivos específicos incluem identificar padrões estilísticos, analisar a representatividade cultural e explorar a influência dos figurinos na imersão dos jogadores. O método utilizado baseia-se na análise de discurso visual, fundamentada em critérios denotativos, que descrevem os figurinos, e conotativos, que interpretam seus significados e símbolos. A justificativa para esta pesquisa reside na relevância crescente dos jogos eletrônicos como meio de expressão cultural e na escassez de estudos acadêmicos focados na análise detalhada dos figurinos em *Genshin Impact*. A hipótese inicial é que os figurinos em Inazuma refletem aspectos culturais do Japão e contribuem significativamente para a construção do mundo ficcional do jogo.

## PALAVRAS-CHAVES

*Genshin Impact*. Figurinos. Inazuma. Análise de figurino.

## 1. INTRODUÇÃO

Na modernidade, os jogos eletrônicos transcendem sua função inicial de entretenimento, tornando-se poderosos meios de expressão artística e cultural, servindo de alicerce para uma nova geração compreender o passado e a importância da história para o presente. Com o surgimento de jogos no formato on-line na década de 1990, muitos títulos se destacam pela criação de mundos fantasiosos que exploram a imaginação, inspirando-se em culturas reais para tornar algo único, mas entendível para o público (Gonçalves, Azambuja, 2021). Essa prática permite que narrativas e estéticas de diferentes tradições sejam reinterpretadas, oferecendo aos jogadores uma experiência imersiva e rica em detalhes simbólicos.

Entre os jogos contemporâneos, *Genshin Impact* destaca-se como uma obra que celebra a diversidade cultural por meio de sua construção visual e narrativa. Ambientado no universo fictício de Teyvat, o jogo apresenta sete regiões distintas, cada uma inspirada em diferentes contextos históricos, estéticos e culturais do mundo real (Valeri, 2022). Esses territórios servem como plano de fundo para a história e integram elementos visuais marcantes em seus cenários, arquitetura e, especialmente, nos figurinos dos personagens, e, ao fazer o uso de diferentes culturas em cada região, unificam e diferenciam as temáticas fantásticas do jogo, transformando Teyvat em um

---

<sup>1</sup> Estudante de Design de Moda pelo Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). rodrigoazevedo.melo@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Design e Expressão Gráfica pela Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC. ariela.porto@ifsc.edu.br

<sup>3</sup> Designer de moda pelo Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). Pós graduanda em Moda, Arte e Cultura pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). leidianevaldrich@gmail.com

espaço de interpretação criativa e de diálogo com tradições reais.

Dentre as sete regiões, destaca-se a região de Inazuma, cujos conjuntos ilustrados revelam essa interconexão da estética e da cultura asiática para seus usuários. Conhecida também como a Terra da eternidade, sabe-se que Inazuma é um ambiente fortemente influenciada pelo país japonês do Período Edo<sup>4</sup>, marcada por uma atmosfera que combina serenidade e tensão, refletida nos trajes das figuras representantes dessa terra, construções e também na politicagem mais hostil e autoritária.

Os figurinos presentes em Inazuma são uma fusão habilmente executada de elementos tradicionais japoneses, como o traje tradicional quimono<sup>5</sup>, *yukata*<sup>6</sup> e acessórios japoneses – que serão explorados ao longo do artigo –, todos com um toque de fantasia e um design repaginado, para lembrar os jogadores que o universo é fantasioso e mágico. Essa abordagem estilística adiciona profundidade à ambientação do jogo e também enriquece a experiência dos jogadores ao explorar e interagir com o mundo virtual (Vaz, 2024).

O aumento do interesse pelo mundo virtual como forma de escapismo durante a pandemia (Maron, 2020) evidenciou a importância da estética e da caracterização visual no design de jogos. Apesar disso, análises de cunho acadêmico sobre os figurinos em jogos como *Genshin Impact* ainda são escassas, mesmo sendo essencial compreender o processo criativo, sua influência no engajamento e na percepção dos jogadores. Além de contribuir para a imersão, esses elementos visuais desempenham um papel relevante na construção narrativa e na identificação cultural dos personagens. Logo, torna-se fundamental investigar como esses figurinos são desenvolvidos, como impactam e dialogam com tendências globais de consumo cultural, promovendo novas perspectivas sobre o design e suas implicações socioculturais.

Assim, o objetivo deste trabalho é analisar três figurinos presentes na região de Inazuma em *Genshin Impact* para investigar sua construção com a narrativa, a estética e a identidade cultural do jogo, relacionando-a diretamente com o Japão. Para tanto, será necessário descrever os figurinos, examinar a relação simbólica e cultural dos figurinos com o arquétipo que o personagem se enquadra e interpretar as possíveis conotações ideológicas, psicológicas e narrativas presentes nos figurinos

A fim de atingir os objetivos de análise, a metodologia do presente trabalho foi feita a partir das análises de discurso visual e semiológica de matriz barthesiana para uma estrutura bem delimitada em duas partes maiores, onde a primeira aborda a descrição dos figurinos e seus acessórios e armas, e a segunda apresentar as interpretações simbólicas, ideológicas possíveis.

## 2. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento se constrói a partir de uma disposição teórica de contextualização de tópicos que percorrem e facilitam a construção da análise de figurinos no jogo de *Genshin Impact*, mais precisamente da região de Inazuma. Para possibilitar isso, será apresentada a seguir uma abordagem conceitual sobre jogos eletrônicos. A partir dessa fundamentação, o foco direciona-se para a temática do jogo *Genshin Impact*, explorando sua narrativa e concepções de Inazuma. Por fim, será fundamentado acerca dos figurinos e os arquétipos de personagens para sua construção

---

<sup>4</sup> O período Edo (1603–1868) foi uma era de estabilidade política e isolamento no que viria a ser o Japão, enquanto ainda era dividido em diversas terras que tinham seu próprio general. Ao mesmo tempo, também foi marcada pela urbanização da cidade de Edo e do florescimento cultural nas artes tradicionais nipônicas (Henshall, 2008).

<sup>5</sup> Quimono, cuja tradução do japonês é “coisa de vestir”, é tratada por estudiosos como a indumentária japonesa que remonta à antiguidade. Sendo um conjunto de peças complexas, varia muito sua montagem, conforme a hierarquia social, o sexo, a ocasião em que se é vestida, estação, estado civil. Por conta dessas variações, existe uma nomenclatura para cada tipo de quimono. No geral, sua principal peça é o *kosode*, uma peça de manga curta, o *obi*, faixa amarrada na cintura, o *obijime*, um cordão de seda que dá firmeza ao *obi* e a *tabi*, meia de algodão (Ribeiro; Santos, 2017).

<sup>6</sup> *Yukata* é um tipo de quimono usado por homens e mulheres, feito em algodão estampado, sem forro. Historicamente, ele é mais usado em festivais, onde as damas usam os com grandes estampas florais e *obi* largo, enquanto os homens usam os de pequenas estampas, com *obi* mais estreitos (Sato, s.d.).

visual deles.

## 2.1 Jogos digitais

Os jogos digitais tem se consolidado como uma das mais relevantes formas de entretenimento e expressão cultural no cenário contemporâneo, combinando elementos que geram o interesse da comunidade, como a arte, a tecnologia e suas inovações. Segundo Sollitto (2024), o mercado de jogos fatura mais que o cinema e ultrapassa a marca de 3,3 bilhões de jogadores, ou seja, quase metade da população mundial em algum momento já jogou algum jogo no digital.

Esse aumento se deve pela facilidade de acesso aos jogos digitais, onde Camargo (2023) corrobora com essa percepção ao falar: “Os smartphones trouxeram jogos mais acessíveis para um público mais amplo, incluindo pessoas que não eram fãs de jogos tradicionais, como em computador e videogames”. (CAMARGO, 2023).

De modo mais geral sobre o tema, Saldanha e Batista (2009) conceituam os jogos como atividades lúdicas mediadas por dispositivos diferentes, capazes de oferecer experiências imersivas variadas, onde regras precisam ser estabelecidas para que os jogadores desempenhem papéis, tomem decisões difíceis e criativas ao longo de toda a jornada.

Com um vasto leque de gêneros para os jogos, um dos grandes destaques é o *Role-Playing Game*<sup>7</sup> (RPG), caracterizado como um jogo de interpretação de personagens, onde cada escolha feita pelo jogador é capaz de encaminhar o personagem para uma progressão específica. Esse modelo criativo potencializa o comprometimento de estabelecer conexões entre as situações pensadas nos jogos e situações reais. Dessa forma, é possível obter o desenvolvimento da criatividade (Coelho, 2017).

Derivado dos jogos de mesa<sup>8</sup>, o RPG no formato digital evoluiu para abarcar mecânicas dinâmicas complexas, onde a produção de uma ficção é principalmente fundamentada em histórias imaginárias ou baseadas em acontecimentos históricos, em muitos casos, a mescla de uma realidade, ou várias, com a fantasia.

Melo (2012) entende que o formato desses jogos parte de uma grande dramatização da aventura, onde se vive por performances próximas às teatrais, através das quais os jogadores, ao incorporarem os personagens escolhidos da história, constroem uma sequência de aventuras, também conhecidas como campanhas.

Para tornar tanto essas campanhas, como os personagens mais atrativos, Credidio (2007) ressalta a crescente busca por designers de produtos para contribuir nas etapas de estudo de mercado e geração de ideias, conceituação, para então a concepção dos designs e suas estilizações, que devem ser capazes de materializar os interesses do público, sejam eles inspirados em campos como a arte visual, a literatura, a música e outras formas de linguagem que possam ser traduzidas em formas, cores e enredos, muito similar ao processo criativo de uma coleção de moda.

## 2.2 *Genshin Impact*: O Jogo

Combinando com cuidado todos os pilares de interesse de jogadores citados no tópico anterior, *Genshin Impact* é um jogo de interpretação de personagens (RPG) lançado no segundo semestre de 2020 pela empresa chinesa *miHoYo* e traz uma vasta compatibilidade de dispositivos, celulares, computador, videogames, para ser mais acessível (Gogoni, 2024). Unindo o apelo do mercado com a gama de aparelhos, o jogo se tornou extremamente popular, ganhando diversos prêmios importantes, como “Melhor jogo do ano para celulares” (2020) na *The Game Award*<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> Traduzido como jogo de interpretação de papéis ou também jogo de representação. O termo foi criado na década de 1970, com o surgimento do jogo de mesa *Dungeons and Dragons*/D&D (Gomes, 2022).

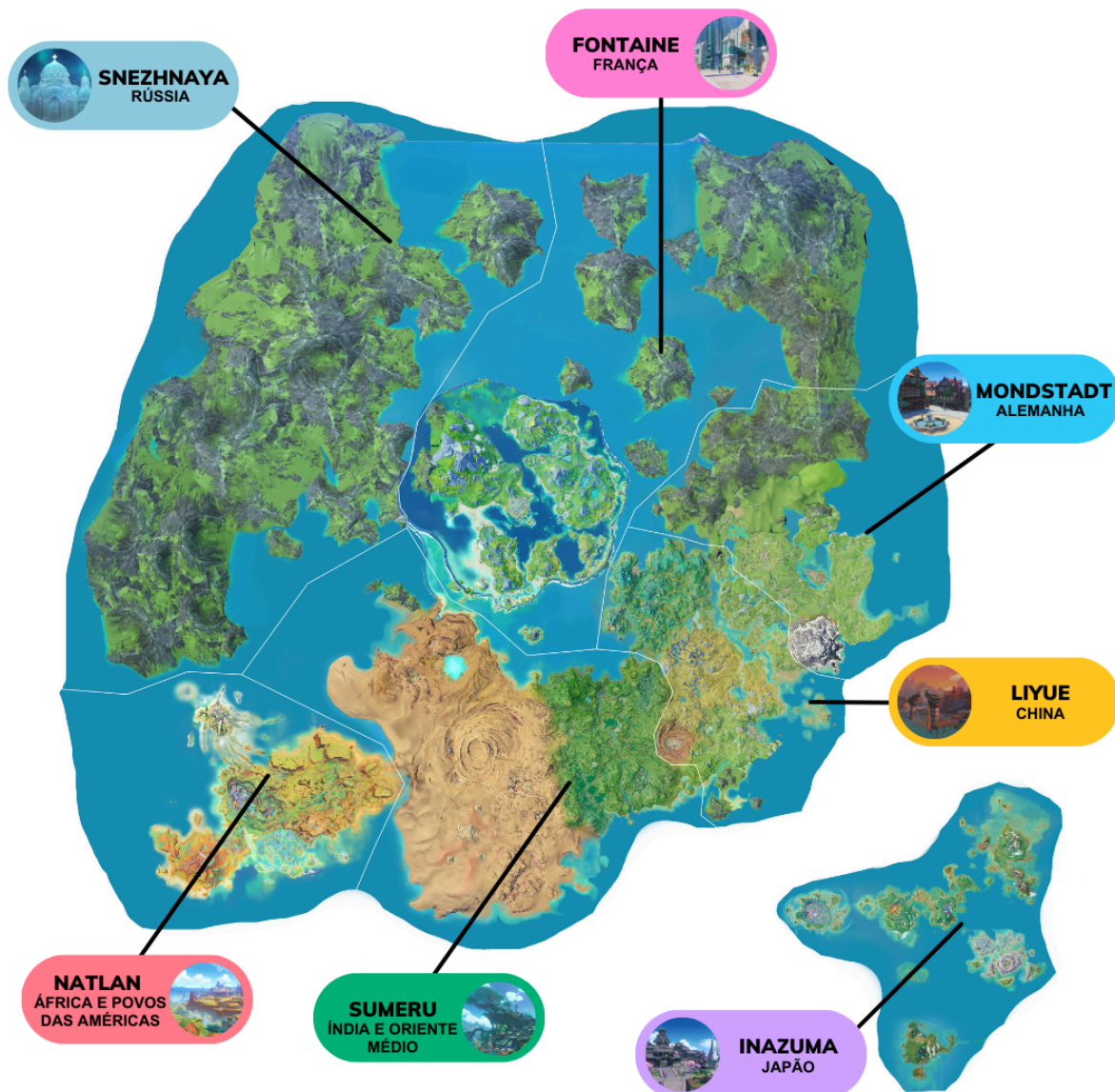
<sup>8</sup> Termo genérico para jogos realizados em uma superfície plana, sem limitações de espaço (Gomes, 2022).

<sup>9</sup> Premiação que celebra inovações no mercado dos jogos.

Ao apostar em um mapa aberto<sup>10</sup>, onde jogadores podem se mover livremente e possuem certa liberdade para escolher a rota dos objetivos que deseja trilhar, Genshin trabalha com uma ramificação de histórias marcantes que combinam a fantasia e uma variedade de culturas. Segundo Monteiro (2021), o mapa do jogo é tão extenso que é recomendado utilizar um mapa interativo, que apresenta pontos indicadores de baús, para descobrir mais sobre os recursos que se tem dentro do jogo e usufruir o máximo possível dos objetivos secundários, bem como as diversas recompensas disponíveis.

Essa vastidão de possibilidades se deve à construção do mundo em *Genshin Impact* e as escolhas criativas de seus desenvolvedores, onde o continente fictício de Teyvat se expande em sete principais regiões conforme figura 1, cada uma influenciada pela história, política, cultura, música, cores, biomas e alimentos de um local real (*Genshin Impact*, 2024).

**Figura 1:** Mapa com as principais regiões de Teyvat e suas respectivas inspirações, universo de *Genshin Impact*, atualização 5.2 de 2024.



Fonte: Adaptado de *Genshin Impact* (2024).

Acerca dessas regiões, compreende-se que elas são intrinsecamente ligadas aos ideais e elementos que as definem, sendo influenciadas por deuses, conhecidos como Arcontes. Cada

<sup>10</sup> Conceito de design em jogos eletrônicos onde o jogador pode se mover livremente e possui certa liberdade na escolha de como ou quando realizar missões/objetivos. Ou seja, o jogo não tem paredes para impedir as ações dos personagens (Nuckturp, s.d.).

Arconte representa um domínio sobre um elemento específico – como vento, fogo ou eletricidade – e um ideal filosófico – como justiça, sabedoria e liberdade – que guia a região, moldando sua cultura, política e modo de viver. Esses deuses exercem influência direta sobre seus territórios, sendo responsáveis por abençoar e conectar os habitantes à essência de seus elementos. Entretanto, a ordem que rege esses locais é marcada por uma tensão subjacente, fruto de um colapso, como narrado na introdução do próprio jogo: “Os Arcontes concederam aos mortais habilidades elementais [...] 500 anos atrás, houve um colapso de uma civilização antiga [...] Embora a calamidade que o mundo sofreu tenha cessado, a paz ainda não foi restaurada”. (*Genshin Impact*, 2020).

### 2.2.1 Região de Inazuma: influência histórica japonesa

Dentre as regiões abordadas no tópico anterior de Teyvat, a presente pesquisa foca em Inazuma, localizada no extremo oriente do mapa fictício, composta por um arquipélago isolado. A geografia de Inazuma traz claras inspirações no Japão, um país insular com características de isolamento semelhantes. No jogo, a região remete ao recorte histórico do Período Edo (1603–1868), uma fase japonesa marcada principalmente pelo isolamento nacional, centralização de poder e o florescimento cultural das artes tradicionais nipônicas (como a gravura *ukiyo-e*<sup>11</sup>, teatro, paisagismo e pinturas) em grandes cidades como Edo, atual Tóquio (Valeri, 2022; Camargo, 2012).

Assim como no Japão do Período Edo, Inazuma vivencia um isolamento imposto por seu líder, refletido no fechamento de suas fronteiras para o restante do mundo. A ambientação da região incorpora elementos culturais por meio da arquitetura e do paisagismo detalhado. Os vilarejos de Inazuma apresentam telhados curvos conforme figura 2, característicos da estética arquitetônica da era Edo (Sousa, s.d.), além de lanternas de papel, pontes de madeira e *torii*<sup>12</sup>, portais sagrados que conectam o espaço físico às tradições espirituais locais. Esses elementos reforçam a ideia de um ambiente profundamente ligado às crenças e à identidade cultural da região, tal como era observado nos vilarejos históricos japoneses (*Genshin Impact*, 2024).

**Figura 2:** Santuário Narukami (direita) e arco espiritual *torii* (esquerda) cercados de árvores sakuras.



Fonte: Adaptado de *Genshin Impact* (2024).

A relevância da espiritualidade é destacada na representação dos templos pelo mapa da região, como o Grande Santuário Narukami (Figura 2), presente no topo da montanha de Yougou. Ele simboliza um espaço de paz e reconexão para o povo de Inazuma. A inclusão das sakuras, árvores floridas que simbolizam a efemeridade da vida, enriquece ainda mais a ambientação e a

<sup>11</sup> *Ukiyo-e* traduzido “pintura do mundo flutuante”. Trata-se de um subgênero artístico, cuja técnica parte de um desenho ou pintura original em papel, posteriormente colocado sobre um bloco de madeira para realização da gravura. (Ramos, 2017).

<sup>12</sup> *Torii* é uma construção típica do xintoísmo, a religião nativa do país. O arco representa a entrada em terras sagradas. Quando feito de madeira, é pintado de vermelho – segundo a tradição, a cor tem poder de espantar doenças (Minatogawa, 2011).

comunicação pela metalinguagem. No jogo, essas árvores assumem um papel central da narrativa dialogando com a busca pela “eternidade” promovida pela deusa local Raiden Shogun ao iniciar o isolamento (*Genshin Impact*, 2024; Dr. Gamer, 2023).

Raiden *Shogun*, a arconte e governante de Inazuma, é uma figura importante para a construção de toda a história da região. Inspirada nos *shogun*<sup>13</sup> japoneses do Período Edo, ela lidera com uma postura autoritária, guiada por sua visão ideal de eternidade. Na procura por preservar a estabilidade e resistir às mudanças do mundo, Raiden impõe o Decreto de “Caça às Visões”, que confisca os poderes concedidos por outros deuses aos cidadãos. Essa decisão, enviesada pelo desejo de controle absoluto, desencadeia tensões diversas. A complexidade da *shogun* é aprofundada por sua história pessoal narrada na atualização 2.5, onde se descobre que a deusa é atormentada pela perda e tenta proteger seu povo do tempo à sua maneira (*Genshin Impact fandom*, s.d.).

Além da arquitetura e da deusa *shogun*, outro aspecto marcante de Inazuma é a representação dos personagens pertencentes às ilhas isoladas, como os samurais, que reforçam o vínculo com o Período Edo. No jogo, esses guerreiros são retratados como guardiões das tradições locais e da autoridade do xogunato<sup>14</sup>, ecoando o papel que desempenharam historicamente no Japão (*Genshin Impact*, 2024). A estética dos samurais, com suas armaduras estilizadas e as espadas japonesas katanas, trazem o ideal de disciplina e honra, além da importância dos figurinos e suas estilizações. Sendo o próximo tópico em evidência, entende-se que o figurino cumpre um papel importante para o jogo, onde existe uma releitura, mas sem perder a essência dos seus significados históricos.

### 2.3 Fundamento de figurino e arquétipos

Sendo aquilo que conecta o público com os personagens, o figurino enquanto elemento narrativo e visual, é uma das ferramentas mais importantes para a construção de identidade em produções artísticas, incluindo jogos eletrônicos. Para Betton (1987), ele é responsável por exaltar as características dos personagens em camadas superficiais – como a beleza – ou algo mais interno, como a personalidade e atmosfera que se deseja. Ele também pode definir o papel que o personagem pode vir a ter, como a construção de jornada do vilão, apenas pelas formas mais retas e pontiagudas, cores intensas e texturas mais nobres escolhidas no seu vestuário.

Para Schell (2010) a construção de um personagem nos jogos se dá no estudo da personalidade e como e com quem ele se relaciona, trazendo detalhes coerentes com o ambiente sintético que habita. Dessa perspectiva, Perry e DeMaria (2009) refletem que além de características únicas, atreladas à uma história e motivação, o local de origem do personagem deve ser bem construído, para tornar verossímil sua história, complementando o arquétipo<sup>15</sup> – padrão de identificação de um personagem – ou tropo<sup>16</sup> que o personagem se enquadra. Como estabelecido na Tabela 1:

---

<sup>13</sup> Título do governante militar do Japão durante o período feudal (Camargo, 2012).

<sup>14</sup> Modelo de governo militar baseado na autoridade do *shogun* (Cordaro, 1997). No jogo, todo o sistema e comissão de um *shogun* se assemelham à história japonesa, com líder de clã para segurança, economia e cultura da Comissão Yashiro.

<sup>15</sup> Papel/imagens atemporais e universais que podem ser reconhecidas por qualquer cultura. Para o psicanalista Jung (2011), o arquétipo vem do inconsciente de identificação executado pelos seres humanos, como a *femme fatale*, arquétipo sensual que usa da sua sensualidade para obter vantagens.

<sup>16</sup> Atalho narrativo, uma situação/ação que se repete como um padrão na figura de linguagem, ajudando a entender mais do que está sendo comunicado e o gênero que a história pertence. (Amarin; *et al.*, 2016).

**Tabela 1:** Principais arquétipos de personagens, com descrição de personalidade e características nos seus figurinos.

ARQUÉTIPO DE PERSONAGEM	DESCRIÇÃO DE PERSONALIDADE	CARACTERÍSTICAS NOS FIGURINOS	EXEMPLOS NOS JOGOS DIGITAIS
“Líder”	Confiante em sua capacidade de resolver situações. Pode ser autoritário e vaidoso se não ouvir o “sábio”.	Trajes ajustados, ombreiras aparentes, cinturas marcadas ou capas que reforçam a autoridade.	<i>Ciri (The Witcher 3: Wild Hunt, 2015)</i> , <i>Commander Shepard (Mass Effect Series, 2007-2017)</i> .
“Vilão redimido”	Antagonista que abandona suas ações malignas por influência de outros personagens ou por uma epifania pessoal.	Mescla de “eu” impotente (remanescentes de seu passado) com detalhes despojados que sugerem transformação.	<i>Vegeta (Franquia Dragon Ball 1986-2024)</i> .
“Princesa”	Nos contos de fadas clássicos ela necessita ser resgatada de um castelo. Mas foi repaginada para trazer bravura, inteligência e delicadeza. É um personagem querido e doce por todos.	Roupas delicadas, com renda, laços. As formas são volumosas, contendo mais de uma camada e as cores trazem feminilidade. Silhueta marcada e clássica. Acessórios no cabelo.	<i>Princesa Zelda (The Legend of Zelda, 1986)</i> , <i>Princesa Peach (Super Mario RPG, 1996)</i> .
“Sábio”	É a voz da sabedoria. Inteligente, pode ser poderoso e valente, mas não exibicionista.	Sua vestimenta é ampla e fluída, indicando liberdade nos movimentos. Silhueta mais reta, associado aos acadêmicos.	<i>Nahida (Genshin Impact, 2020-2024)</i> , <i>Rauru (The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, 2024)</i> .
“Teatral”	Exagerado, suas expressões e emoções são performáticas, criam drama para atrair atenção.	Dramático. Roupas com múltiplas camadas, texturas elegantes (cetim ou chiffon) e cores contrastantes.	<i>Gilderoy Lockhart (Harry Potter e a Câmara Secreta, 2003)</i> , <i>Sheogorath (The Elder Scrolls series, 1994-2019)</i> .
“Rebelde”	Desafia a autoridade ou as normas estabelecidas, frequentemente motivado por justiça e liberdade.	Peças desestruturadas, funcionais e práticas, indicando preocupação com mobilidade.	<i>Jin Sakai (Ghost of Tsushima, 2020)</i> .
“Misterioso”	Enigmático. Procura manter uma aura de mistério em si. Sua índole é questionada.	Linhas retas. Sofisticado. Na fantasia pode trazer elementos mágicos desconhecidos.	<i>The Merchant (Resident Evil 4, 2005)</i> , <i>Homem Elusivo (Mass Effect series, 2007-2017)</i> .

Fonte: Adaptado de Amorin, Gallo, Leão, Liao (2016) e Help RPG (2017).

Para além do cuidado na materialização de arquétipos, Hartas (2005) expõe que o figurino precisa cuidar para não interferir durante o jogo, pois o jogador pode ter sua atenção desviada com as cores do personagem se fundindo com as do ambiente. Dessa forma, a construção visual deve equilibrar identidade narrativa e funcionalidade, evitando excessos que prejudiquem a experiência de imersão. Figurinos bem desenvolvidos reforçam os traços dos arquétipos e se alinham às dinâmicas interativas, destacando-se no cenário, principalmente no gênero fantasia, onde a leitura rápida do personagem é essencial.

Em jogos como *Genshin Impact*, esse equilíbrio estético e de jogabilidade é bem trabalhado, e seus figurinos oferecem um exemplo rico de visuais e história, em arquétipos que podem convergir para criações memoráveis. O CEO e produtor da empresa de *Genshin Impact*, Cai Haoyu estabelece que os personagens são ponto-chave para a comercialização do jogo e pondera que cada um tem um ciclo criativo, que inicia em esboços e sua integração cultural-narrativa, passando por diferentes grupos de criação entre eles, designers conceituais, designers de figurino, animadores, 3D e desenvolvedores narrativos. Os figurinos também trazem detalhes dos elementos mágicos (como Anemo, Geo) para leitura rápida de sua habilidade

(Hashimoto, 2021), tudo devidamente apresentado na análise deste trabalho.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O ponto de partida para a pesquisa foi descrever três figurinos do jogo *Genshin Impact*, especificamente de personagens da região de Inazuma, abordando sua relação com a narrativa, a estética e a identidade cultural no jogo. Com esses objetivos em foco, a presente pesquisa se caracteriza como qualitativa e descritiva, onde busca compreender por meio de uma investigação do discurso visual a complexidade dos elementos presentes nos trajes dos figurinos selecionados, como suas subjetividades enquanto arquétipo.

Conforme exposto por Gil (2021), a pesquisa nesse formato qualitativo, visa estudar os fenômenos a partir de seus possíveis significados e contextos. Sobre a pesquisa descritiva, Gil (2002) expõe que o formato dela permite explorar, registrar e descrever o objeto de estudo com maior profundidade.

Para realizar a análise de figurino, foi utilizado como procedimento metodológico a análise de discurso visual, capaz de estabelecer a partir de uma descrição de figurino, uma ampliação da narrativa, atrelando eles as suas inspirações, ideologias em um discurso de significados de símbolos, previsto por Pietroforte (2007), Rose (2006) e na adaptação de Bezerra e Miranda (2014), que engloba o método de análise semiológica de matriz barthesiana, que define os critérios denotativo, descrição dos figurinos, e conotativo, apresentação de suas possíveis significações, para analisar.

Na análise de figurinos em jogos, os critérios denotativo e conotativo permanecem, mas é inserido dentro da etapa conotativa a atividade de identificação de arquétipo, onde se considera os padrões pré estabelecidos narrativos e visuais para compreender com mais facilidade o que o personagem comunica simbolicamente. O processo completo de análise pode ser melhor visualizado a seguir na tabela 2.

**Tabela 2:** Componentes de uma análise de discurso visual adaptado para jogos:

ETAPA	ATIVIDADE	EXEMPLOS	BASE TEÓRICA
Análise denotativa descritiva	Descrever os figurinos (acessórios, roupas, etc).	Formas, cores, volumes, silhuetas, estruturas, caimentos.	Bezerra e Miranda (2016), Pietroforte (2007).
Análise conotativa	Identificação do arquétipo. Interpretar seus símbolos, relacionando-os com inspirações, ideologias.	Psicologia das cores, significado para os acessórios.	Bezerra e Miranda (2016), Pietroforte (2007), Amorin <i>et al.</i> (2016).

Fonte: Tabela elaborada pelo autor, (2025)

Para interpretar todas as informações filtradas como relevantes e importantes na pesquisa, empregou-se também a análise de conteúdo, relacionados com os fundamentos teóricos de Bardin (2011), ferramenta que facilita a organização e interpretação das ideias apresentadas, sejam elas visuais ou textuais.

### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No presente trabalho, por meio dos figurinos dos personagens Kamisato Ayaka, Kamisato Ayato e Yae Miko da região de Inazuma do jogo *Genshin Impact*, surge a análise de discurso visual e semiológica de matriz barthesiana, a fim de compreender a relação dos trajes com a narrativa dos personagens e sua conexão de identidade cultural japonesa.

#### 4.1 Kamisato Ayaka: Controladora de gelo

A personagem Kamisato Ayaka representada na figura 3, é filha do nobre Clã Kamisato, localizado na região de Inazuma, narrado como um clã altamente qualificado em artes marciais. Ayaka é irmã mais nova de Kamisato Ayato e é vista como uma personagem educada, elegante, forte e o símbolo da perfeição dentro o povo de Teyvat. Suas habilidades envolvem o controle de gelo no elemento *Cryo* (gelo), esgrima e xadrez (*Genshin Impact*, 2021).

**Figura 3:** Kamisato Ayaka.



Fonte: *Genshin Impact* (2024).

Por possuir laços importantes para seu clã, Ayaka é membro da Comissão *Yashiro*, responsável por ouvir e atender as necessidades da população de Inazuma. A dedicação da personagem é tanta que durante o evento O Convite da Garça (atualização 2.0 de agosto de 2021) é explorado seu título honorário de *Shirasagi Himegimi* "Princesa Garça Branca" dado pelos vizinhos, que a nomeiam assim por conta da sua nobreza atenta ao povo e graciosidade na mesma medida. A personagem possui dois figurinos, mas a indumentária selecionada para análise é a *skin*<sup>17</sup> de *Flawless Radiance*, comumente conhecida como Flor glamorosa ou Brilho radiante.

#### 4.1.1 Análise denotativa descritiva: As camadas de Ayaka

O primeiro figurino representado na figura 4, selecionado para análise descritiva e denotativa é o *Flawless radiance* de Kamisato Ayaka, presente no jogo desde 2021. A personagem tem o seu cabelo com franja curta, azul claro, preso em um rabo de cavalo por um acessório preto com detalhes amarelos. As mechas de cabelo lateral são amarradas na altura da orelha, por cordões rosa no formato de trevo, muito similar a arte japonesa *mizuhiki*, um cordão trançado e tingido, utilizado em decoração e acessórios com significados profundos de felicidade, sorte e união.

Na parte superior de sua vestimenta, Ayaka tem um peitoral preto sem mangas com decote coração. Centralizado na frente desse peitoral, há um emblema dourado do clã Kamisato, que Ayaka pertence. O material do peitoral se expande para as laterais da saia da personagem, com cinco placas de armadura também em preto e detalhes em vermelho e dourado, novamente

<sup>17</sup> Pode ser entendido como "a pele" de um personagem em diferentes temáticas. Por exemplo: *Skin* especial em parceria com a Louis Vuitton no jogo *League of Legends*, onde os personagens do jogo obtiveram um figurino com a temática musical (Globo, 2019).

com o emblema de seu clã. Por baixo do peitoral há uma camiseta longa na cor branca e luvas pretas com estilingue nos dedos médios, cobrindo os dois polegares de cada mão. Ainda na parte superior, Ayaka possui por cima da manga branca uma estilização em azul de uma jaqueta *haori*<sup>18</sup> curta, com manga 3/4 solta e com recorte lateral, com detalhes em preto e dourado.

**Figura 4:** Figurino *Flawless radiance* de Kamisato Ayaka.



Fonte: *Genshin Impact* (2024).

Finalizando a descrição de seu figurino, Ayaka usa uma saia volumosa plissada no tom de azul *royal* na altura do joelho. A peça é bordada com uma variedade de padrões e apresenta diversos detalhes, além de uma estampa de flores brancas. Atrás da saia, é visto um laço com a sua Visão *cryo*, amarrados pelo cordão de trevo trançado na cor rosa. Nos pés, a princesa garça usa meias brancas, decoradas por nós de trevo rosa na parte de trás e sapatilhas tradicionais japonesas “*getas*” pretas, com detalhes em branco e laço rosa e violeta.

#### 4.1.2 Análise conotativa: a inteligente e delicada “princesa” do clã Kamisato

Baseado na história de Kamisato Ayaka contada no tópico 4.1 deste artigo, Kamisato Ayaka: Controladora de gelo, somado com todos os elementos visuais detalhados na análise denotativa, é possível concluir que a personagem se enquadra com o arquétipo “princesa”, com uma personalidade doce, correta e feminina. Descrito e analisado na Tabela 3:

**Tabela 3:** Comparação de arquétipo princesa com Kamisato Ayaka:

OBJETO DE ANÁLISE	PERSONALIDADE	NARRATIVA	CARACTERÍSTICAS DO FIGURINO
Arquétipo “Princesa”	Delicada, doce, boa índole.	Nos clássicos necessita ser resgatada de um castelo. Na contemporaneidade possui honra e um dever.	Roupas delicadas, com renda, laços. Silhueta marcada e restante volumoso.
Personagem Kamisato Ayaka	Convicta, justa, elegante e feminina.	Ajudar todos com inteligência. Amada pelo povo de Teyvat e habilidosa na batalha.	Saia plissada e volumosa. Tem laços, estampas florais e muitos acessórios femininos.

Fonte: Tabela elaborada pelo autor, (2025)

Como exposto nos fundamentos do figurino, o arquétipo “princesa” tem dois subperfis. O primeiro é o personagem clássico, que é a dama em perigo, presa no castelo à espera de um

<sup>18</sup> Nome dado a peça similar ao casaco no ocidente. Usado por cima das outras camadas do quimono (Lealand; Esa, 2022).

salvador. Essa descrição sofreu alterações conforme mudanças de visão da sociedade, onde surgiu o segundo subperfil, inspirado numa personagem com uma personalidade doce, mas com mais camadas narrativas e missões honrosas. Acredita-se que Ayaka incorpora o arquétipo “princesa”, distante da passividade do primeiro subperfil, pois suas qualidades são repaginadas com traços de bravura, inteligência e poder.

Com a ideia de que ela é uma personagem programada para ser justa, esperta e feminina, os significados simbólicos e ideológicos no figurino são facilmente identificados. A primeira e mais óbvia está na cartela de cores. Escolhido para compor o vestuário da personagem, o azul simboliza a clareza, a elegância e a conexão com seu poder de gelo *cryo*. Ele representa a confiança e segurança atribuídas ao cargo que Ayaka desempenha, inspirando o povo de Teyvat. Além disso, o azul *royal* está diretamente ligado à nobreza, classe que a personagem faz parte (Heller, 2012).

A delicadeza das rendas, a presença do rosa nos detalhes com peças volumosas e outros elementos como laços e flores, busca representar a feminilidade e uma identidade fortemente atrelada às tradições de uma princesa, mesmo com elementos modernos, que atrai uma perspectiva da mudança de seu arquétipo.

O visual de seu figurino também reflete a dualidade entre as expectativas sociais e a busca por autonomia. Como irmã do líder de um importante clã do jogo, Ayaka traz em suas camadas superiores, acessórios que indicam sua nobreza e o papel dela na família, sendo mais feminina. A escolha da saia plissada com um design moderno, sugere o outro lado, mais autônomo, onde temos a visão dos papéis sociais desempenhados dentro do jogo, em que ao invés dela ser defendida, é a quem assegura a segurança e justiça.

#### 4.2 Kamisato Ayato: Irmão e Chefe do clã

O irmão mais velho de Ayaka, Kamisato Ayato conforme figura 5, é o atual líder do Clã Kamisato e da Comissão *Yashiro*. No jogo, ele é apresentado como alguém engenhoso e astuto, possuindo um perfil mais discreto se comparado com sua irmã, concentrando-se nos assuntos governamentais, longe dos holofotes do povo de Inazuma.

Figura 5: Kamisato Ayato.



Fonte: *Genshin Impact* (2024).

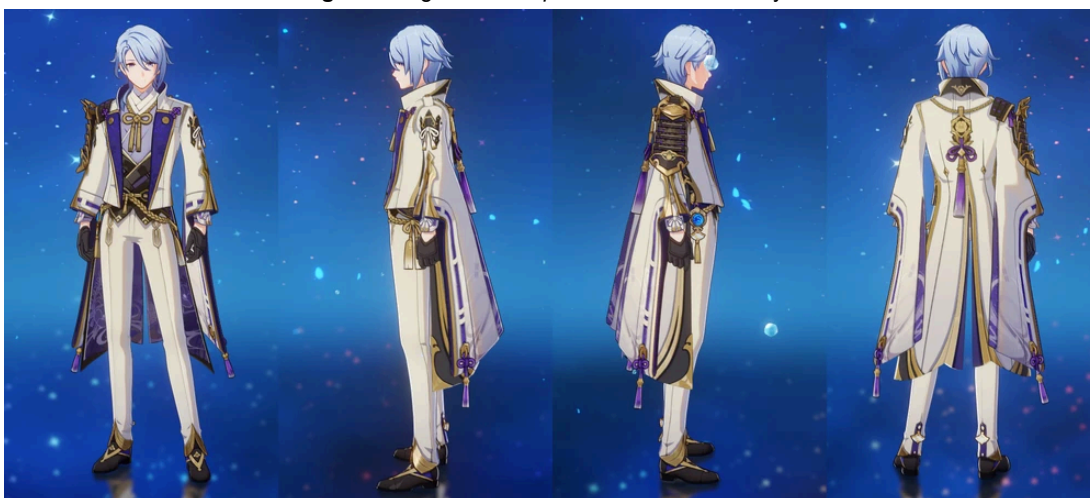
Seu poder vem do elemento *hydro*, associado à deusa da justiça *Focalors*, e a partir da

visão desembainha uma poderosa espada feita de água. Com uma personalidade mais calada, Ayato é visto como alguém de inteligência afiada, capaz de manter alianças delicadas enquanto aniquila as ameaças políticas. Cativante e com o gosto requintado em chás e na culinária tradicional, o líder do clã de Kamisato possui apenas uma *skin*, sendo intitulada *Silk splendor*, traduzida como Esplendor de seda.

#### 4.2.1 Análise denotativa descritiva: Os esplêndidos tecidos de *Silk splendor*

Sendo o segundo figurino analisado conforme a figura 6, *Silk splendor* é o único traje de Kamisato Ayato e está disponível desde 2022 no jogo. O personagem tem seu cabelo curto no mesmo tom de azul claro de sua irmã, suas mechas caem pela testa e escondem as orelhas. Ao contrário de Ayaka, não possui acessórios no cabelo e seu olhar gélido é o que mais chama a atenção.

Figura 6: Figurino *Silk splendor* de Kamisato Ayato.



Fonte: *Genshin Impact* (2024).

Sua vestimenta consiste em um casaco alongado branco com mangas compridas de anjo esvoaçantes com transpasses em roxo em sua cauda, colarinho branco com lapelas azuis escuras e diversos enfeites em dourados, como um cordão no formato de laço. No lado direito em que usa para desembainhar a espada, tem uma ombreira extravagante em preto e dourado. Outros elementos presentes no seu traje são as manoplas brancas e roxas em seus braços e luvas curtas pretas.

O casaco se sobrepõe a um quimono roxo remodelado e justo ao corpo, onde nas costas cai em dois recortes e o forro é estampado com desenhos de difícil identificação na cor lavanda. A calça é igualmente justa e na cor branca do casaco. Seu poder “Visão” que estimula o uso do elemento *hydro* está pendurado por uma corda grossa dourada em volta da sua cintura, por cima do quimono, e cai no quadril direito na cor azul. Pelo título em que é nomeado o figurino, o figurino de Ayato tem material nobre de seda.

#### 4.2.2 Análise conotativa e arquetípica: O “líder” sensato e adequado

A partir do cargo que desempenha dentro do jogo, de seu traje sofisticado e elegante, Ayato não poderia se enquadrar em outro arquetipo além do “líder”, criado para ser confiante, com uma grande capacidade de resolver situações caóticas e sensato, ouvindo os membros de confiança da sua comissão. Como na Tabela 4:

**Tabela 4:** Comparação de arquétipo líder com Kamisato Ayato:

OBJETO DE ANÁLISE	PERSONALIDADE	NARRATIVA	CARACTERÍSTICAS DO FIGURINO
Arquétipo “Líder”	Confiante, sereno, inteligente e bom ouvinte.	Aquele que nasceu para liderar, ouvir e comunicar por um bem maior.	Trajes ajustados, ombreiras, cinturas marcadas. Cores sóbrias. Capas.
Personagem Kamisato Ayato	Astuto, concentrado e bom comunicador.	Líder do clã, irmão de Ayaka. Resolve problemas políticos longe dos holofotes.	Tecido nobre, peças justas, cartela de cores sóbrias. Linhas retas.

Fonte: Tabela elaborada pelo autor, (2025)

Seguindo a psicologia das cores de Heller (2012), seu traje representa uma mescla de emoções e significações pelo cargo que desempenha. O branco, quase proeminente no vestuário, é o que mostra a ordem nas funções diplomáticas, enquanto o azul representa a sabedoria e serenidade, o roxo o lado mais quieto e misterioso, fora dos holofotes para resolver os assuntos governamentais, enquanto o preto e o dourado são sobre poder e luxo que tem no jogo.

Apresentado como um líder estrategista reservado, Ayato tem sua posição e qualidades ressoadas no seu figurino ajustado e elegante. A cauda de seu casaco alongado dá o porte e a autoridade que busca se ter em um influente chefe, enquanto brinca com a modernidade e a tradicionalidade do quimono, que mostra a dupla natureza de caminhar entre a politicagem e as habilidades em luta, ao deixar em evidência seu poder de Visão em *hydro* com sofisticação no quadril e de fácil acesso para batalhar.

#### 4.3. Yae Miko: A Sacerdotisa

Yae Miko representada na figura 7, a sacerdotisa chefe é a responsável por supervisionar o Grande Santuário *Narukami*, mencionado no tópico 2.2.1 Região de Inazuma deste artigo. Ela também é dona da Editora de livros *Yae*, um ponto de interesse para os moradores das ilhas isoladas de Teyvat. Sua descendência vem do Clã *kitsune*<sup>19</sup> Hakushin, conhecido por administrar os santuários locais de Inazuma. “*Miko*” tem origem na história japonesa, onde era o nome usado para falar das mensageiras dos Deuses, xamãs e donzelas dos santuários.

**Figura 7:** Yae Miko.



<sup>19</sup> É uma criatura sobrenatural/raposa encontrada em Inazuma. São astutas e inteligentes, com lendas que dificultam sua origem e a verdade por trás da aproximação com a humanidade (*Genshin Impact*, 2024).

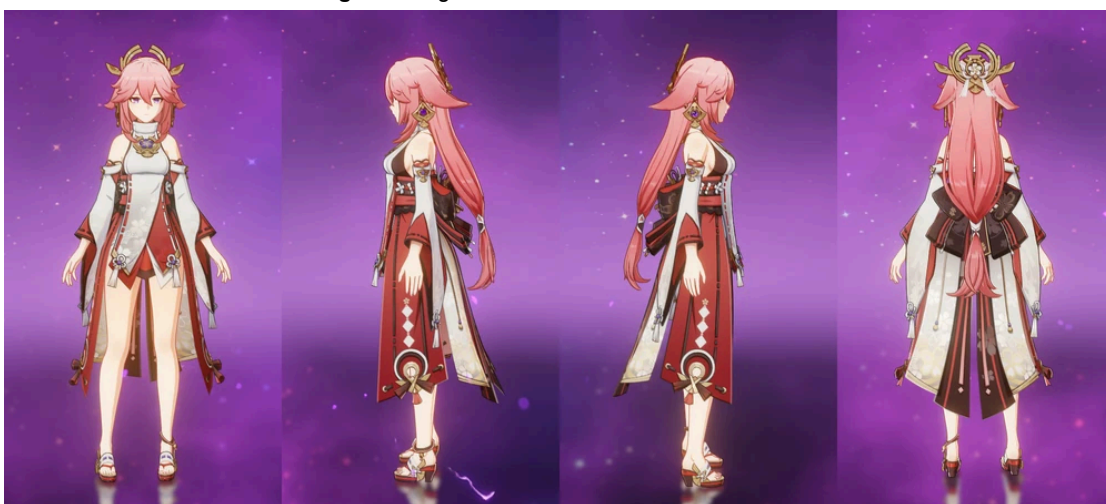
Fonte: *Genshin Impact* (2024).

Amiga e serva leal da Raiden Shogun, cujo ideal é a eternidade, Miko tem seu poder vindo do elemento *Electro* (eletricidade) e sua arma é um catalisador de cabo médio, arma usada para infligir golpes mágicos de pequena e média distância. Sua indumentária padrão no jogo é chamada de *Miko's Instruction*, traduzida como instrução da Miko.

#### 4.3.1 Análise denotativa descritiva: As faixas de uma *Guuji*

O último figurino analisado é o *Miko's Instruction* representada na figura 8, da *guuji*<sup>20</sup> Yae Miko. Por ter um papel importante no administrativo de santuário, a personagem traz em suas roupas uma variação estilizada da indumentária tradicional das sacerdotisas japonesas chamadas *mikos* conforme a figura 9, figuras históricas importantes no Japão.

Figura 8: Figurino *Miko's Instruction* de Yae Miko.



Fonte: *Genshin Impact* (2024).

A *skin* instrução da Miko consiste em um manto branco sem mangas com estampas florais e leques, inspirado no manto branco tradicional *hakui*, e faixas fluídas em vermelho e branco, com detalhes em marrom e dourado, que substituem a tradicional saia longa *hibakama* vermelha das *miko*. Nas costas, é possível observar um laço grande marrom e faixas menores dos mesmos tons do restante do figurino, além de sandálias com salto.

Figura 9: *Mikos* japonesas.

<sup>20</sup> Título japonês para a sacerdotisa chefe. Responsáveis por preservar os santuários e realizar rituais (Fijukake, 2023).



Fonte: Fujikake (2023).

Ao contrário das sacerdotisas japonesas, Yae Miko tem um cabelo chamativo rosa, cortado em camadas e um grande arco na cabeça, que combina com os brincos e outro acessório disposto no manto branco, confundível com um colar. Todos esses elementos são em dourado e apresentam pedras roxas, vindas do poder *Electro* da personagem.

#### 4.3.2 Análise conotativa e arquétipa: Uma “sábua” sacerdotisa

Yae Miko, enquanto chefe do Grande Santuário Narukami e descendente do clã Hakushin, representa perfeitamente o elo entre o divino e o humano. Sua personalidade combina inteligência, habilidade e confiabilidade, aspectos que se conectam ao arquétipo de “sábua”, conforme descrito na Tabela 5:

Tabela 5: Comparação de arquétipo sábua com Yae Miko:

OBJETO DE ANÁLISE	PERSONALIDADE	NARRATIVA	CARACTERÍSTICAS DO FIGURINO
Arquétipo “Sábua”	Calmo, poderoso, inteligente.	Amparo para os demais personagens. Aconselha, ensina e preserva pessoas/locais.	Vestimenta ampla e fluída, liberdade nos movimentos. Silhueta reta.
Personagem Yae Miko	Inteligente, confiável, forte e habilidosa.	Cuida do santuário, traz conhecimento para o povo com livros da sua editora.	Faixas fluídas, muitos símbolos religiosos e acessórios.

Fonte: Tabela elaborada pelo autor, (2025)

Seu figurino reforça a profundidade de seu arquétipo. A combinação das cores branco e vermelho em sua vestimenta remetem diretamente às roupas tradicionais das damas de santuário japoneses, e carrega inspirações iconográficas da religião xintoísta. O branco, associado à pureza e à purificação, destaca a integridade espiritual necessária para se comunicar com os deuses, enquanto o vermelho representa proteção contra influências malignas, evocando vitalidade para os rituais religiosos.

A fluidez das faixas na vestimenta e as formas mais amplas trazem a liberdade de movimento e um aspecto etéreo, imortal. Essa escolha visual pode simbolizar a harmonia que se espera de uma figura como Miko. Além disso, os acessórios dourados com pedras roxas, que representam seu poder *Electro*, e, trazem uma camada mais humanizada para a personagem, que também desempenha o papel de uma chefe de editora de livros em Inazuma.

Influenciando intelectualmente e disseminando conhecimentos diversos, Yae Miko apresenta em suas vestes elementos das estruturas arquitetônicas do Japão medieval, tornando-se a personagem com maior carga inspirada na cultura nipônica dentro do jogo, e também uma figura indispensável para o universo de Genshin Impact na região de Inazuma.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para alcançar o objetivo geral de analisar três figurinos da região de Inazuma e compreender a construção visual dos personagens inspirados na cultura japonesa, fez-se necessário utilizar as metodologias de análise de discurso visual e descritivo, além de aplicar a análise semiológica de matriz barthesiana. Com isso, foi possível identificar padrões estilísticos e culturais dos figurinos, enquadrando os personagens em arquétipos para interpretação das suas possíveis significações.

Durante o processo de pesquisa e análise, tornou-se essencial compreender a relação entre os arquétipos e a construção visual dos personagens. O enquadramento em arquétipos revelou-se uma ferramenta estratégica utilizada pelos criadores para permitir que, por meio dos aspectos visuais, os jogadores identifiquem o papel e a história de cada personagem no jogo. Esse entendimento contribuiu para que as análises dos figurinos, que embora usualmente sejam abertas a múltiplas interpretações – influenciadas pelo repertório e pelas pesquisas de cada indivíduo –, se tornaram mais precisas, uma vez que foram fundamentadas em um modelo pré-estabelecido pelos próprios desenvolvedores do jogo.

Das leituras do figurino um *Flawless radiance* de Kamisato Ayaka, do figurino dois *Silk Splendor* de Kamisato Ayato e do figurino três *Miko's Instruction* de Yae Miko, percebeu-se a junção de partes modernizadas como caimentos, recortes, sobreposições e faixas, com diversos elementos tradicionais da cultura japonesa como acessórios, estampas, detalhes, cores, capazes de criar algo novo sem perder a base histórica e narrativa japonesa.

Por fim, os resultados do presente trabalho oferecem um repertório único e novo para o estudo de figurinos no âmbito de jogos, design e figurino em jogos, uma área em grande avanço e evoluções no mercado.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria agradecer a mim mesmo por não ter desistido durante o processo. A vida é uma montanha russa com várias surpresas, altos e baixos e consegui superá-los da minha maneira. Agradeço também a minha família por todo apoio desde que iniciei minha vida acadêmica, foi uma longa caminhada para chegar onde estou. Não posso deixar de mencionar minhas orientadoras Ariela e Leidiane pela paciência e compreensão nesta reta final. Durante este processo de me encontrar e alcançar o tão sonhado diploma, conheci pessoas incríveis que me incentivaram a não desistir e a correr atrás dos meus sonhos. Um agradecimento mais do que especial para o grupo BRS48, onde conheci pessoas incríveis, em especial Erina, que foi a amiga que me ajudou com o processo de matrícula no IFSC, já que eu não tinha a possibilidade de viajar até Santa Catarina apenas para efetuar minha matrícula. Obrigado por me ajudar a dar início a este sonho.

## REFERÊNCIAS

AMORIN, Fernando; LEÃO, Shayenne; Liao, Gabriel; GALLO, Sérgio. **A indumentária nos jogos digitais**: Incoerências nas representações femininas. SB Games. 2016.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 2º reimp. da 1ª edição. São Paulo, edições 70, 2011.

- BEZERRA, Almicar A.; DE MIRANDA, Ana Paula C. . **Despindo Anna Karenina**. PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura, n. 6, p. 212-227, 1 abr. 2014.
- BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- CAMARGO, Ana Paula Souza. **Japão: a peculiaridade de sua cultura, arte e moda**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte) – Faculdade de Arte, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora. 2012.
- CAMARGO, Guilherme. **Como o smartphone virou o principal personagem no mercado de jogos digitais**. Terra, 23 de nov. 2023. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/byte/como-o-smartphone-virou-o-principal-personagem-no-mercado-de-jogos-digitais.8939fb74527e2a9d7e16574a4e31467cugylwi5n.html/>>. Acesso em 10 de nov. 2024.
- COELHO, Ingrid M. A. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de ciências**. Dissertação (Mestrado em Ensino e Docência) - Universidade Federal de Minas Gerais. 2017.
- CORDARO, Madalena N. H. . **O Pensamento do Período Edo**. Estudos Japoneses (USP), São Paulo, v. 18, p. 77-100, 1997.
- CREDIDIO, Diego C. . **Metodologia de design aplicada à concepção de jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco. 2007.
- “Dr. Gamer”. **A Sombra Enigmática e a Investigação no Santuário Narukami - Genshin Impact #160**. YouTube, 15 de dez. 2022. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=hkdZbSmD\\_WY/](https://www.youtube.com/watch?v=hkdZbSmD_WY/)>. Acesso em: 02 de dez. 2024.
- FUJIKAKE, Kristina. **Japanese Shrine Maiden School: An Inside View**. Unseen Japan, 3 de abr. 2023. Disponível em: <<https://unseen-japan.com/japanese-shrine-maiden-school/>>. Acesso em: 19 de dez. 2024.
- Genshin Impact Wiki. **Decreto de Caça à Visão**. S.d. . Disponível em: <[https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Vision\\_Hunt\\_Decree/](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Vision_Hunt_Decree/)>. Acesso em 06 de dez. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**, 4ª edição. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa**, 1ª edição. Rio de Janeiro: Atlas, 2021.
- GLOBO. **Louis Vuitton cria skins para personagens da True Damage, banda virtual do League of Legends**, 30 de out. 2019. Disponível em: <<https://vogue.globo.com/moda/noticia/2019/10/louis-vuitton-cria-skins-para-personagens-da-true-damage-banda-virtual-do-league-legends.html>>. Acesso em 13 de dez. 2024.
- GOGONI, Ronaldo. **MiHoYo, a startup de games mais valiosa do mundo**. MeioBit, 02 de jun. 2024. Disponível em: <<https://meiobit.com/463952/mihoyo-startup-games-mais-valiosa-lista-unicornios/>>. Acesso em 02 de nov. 2024.
- GOMES, André R. S. **Contando histórias por décadas, jogando RPG**. UnB Notícias, 23 de mai. 2022. Disponível em: <<https://noticias.unb.br/artigos-main/5737-contando-historias-por-decadas-jogando-rpg>>. Acesso em: 04 de nov. 2024.
- GONÇALVES, Matheus Kereski; AZAMBUJA, Luciana Schermann. **Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos**: uma revisão da literatura. Aletheia, Canoas, v. 54, n. 1, p. 146-155, jun. 2021.

HASHIMOTO, Kazuma. **Genshin Impact GDC 2021 Talk Discusses Commercialization in Character Designs**. Siliconera, 23 de jul. 2021. Disponível em: <<https://www.siliconera.com/genshin-impact-gdc-2021-character-designs/>>. Acesso em 09 de dez. 2024.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2012.

HELP RPG. **25 Arquétipos para personagens de RPG**, 25 de ago 2017. Disponível em: <<https://www.help RPG.com.br/2017/08/25-arquetipos-para-personagens-de-rpg.html/>>. Acesso em 09 de dez. 2024.

HENSHALL, Kenneth G. . **História do Japão**. Brasil: Editora 70, 1ª edição, 2008.

JUNG, Carl G. . **Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo**. Petrópolis: Editora Vozes. 2011.

LEALAND, Cath; ESA, Jessica. **What are Haori? 20 Things to Know About Japanese Jackets**. Japan Object, 25 de mar. 2022. Disponível em: <<https://japanobjects.com/features/haori/>>. Acesso em 13 de dez. 2024.

MARON, Alexandre. **Em 2020 os videogames ajudaram milhões de pessoas a suportarem a quarentena**. O Globo, 28 de dez. 2020. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/em-2020-os-videogames-ajudaram-milhoes-de-pessoas-suportar-em-quarentena-24811103/>>. Acesso em 13 de nov. 2024.

MELO, Sócrates. **Roleplaying Game e suas implicações pedagógicas no ensino de História**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdade de História, Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana. 2012.

MIHOYO. **Genshin Impact** [jogo eletrônico]. Xangai: miHoYo, 2020. Disponível em: <<https://genshin.mihoyo.com/>>. Acesso em: 02 dez. 2024.

MINATOGAWA, Henrique. **Torii, um dos símbolos do Japão**. Made in Japan, 24 de mar. 2011. Disponível em: <<https://madeinjapan.com.br/2011/05/24/torii-um-dos-simbolos-do-japao/>>. Acesso em 02 de dez. 2024.

MONTEIRO, Rafael. **Genshin Impact: como usar mapa interativo e ver localização de itens**. TechTudo, 12 de jan. 2021. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/01/genshin-impact-como-usar-mapa-interativo-e-ver-localizacao-de-itens.ghtml/>>. Acesso em 02 de dez. 2024.

Nuckturp. **Dicionário do RPG: Mundo Aberto**. Disponível em: <<https://nuckturp.com.br/dicionario/mundo-aberto/>>. Acesso em 02 de dez. 2024.

PERRY, David; DEMARIA, Rusel. **Game design: A brainstorming toolbox**. Boston: Course Technology, 2009.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: A construção da imagem**, 2ª edição. São Paulo: Contexto, 2007.

RAMOS, Mauro. **Ukiyo-e, a estampa como uma das artes mais populares do Japão**. Brasil de Fato, 03 de fev. 2017. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2017/02/03/ukiyo-e-a-estampa-como-uma-das-artes-mais-populares-do-japao/>>. Acesso em 01 de dez. 2024.

RIBEIRO, Jacqueline de Sá; SANTOS, Fabiano V. dos. **Do quimono à casaca: transformações e marcas identitárias no indumentário japonês**. REVISTA TRANSVERSOS, v. 1 , p. 265-279, 2017.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials**, 4ª Edição. Londres: SAGE Publications Ltd, 2016.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moreira. **A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos**. Universidade Federal da Paraíba. PSICOLOGIA CIÊNCIA E PROFISSÃO, 2009, 29, pg. 700-717.

SATO, Cristiane A. . **Kimono**. Cultura Japonesa, s.d.. Disponível em: <<https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/diversos/kimono/>>. Acesso em 07 de nov. 2024.

SCHELL, Jesse. **A arte do game design**. Rio de Janeiro: Editora Campus. 2010.

SOLLITTO, André. **Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema**. VEJA, 4 de jun. 2024. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>>. Acesso em 07 de nov. 2024.

SOUSA, Rainer. **Arte e Arquitetura Japonesa**. História do Mundo, s.d. . Disponível em: <<https://www.historiadomundo.com.br/japonesa/arte-e-arquitetura-japonesa.htm/>>. Acesso em 01 de dez. 2024.

VALERI, Vitor. **Genshin Impact: Todas as regiões de Teyvat explicadas**. Oficina da Net, 06 de jul. 2022. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/genshin-impact/41395-genshin-impact-todas-regioes-teyvat-explicadas/>>. Acesso em: 07 de nov. 2024.

VAZ, Christian. **Genshin Impact outfits – available skins and costumes**. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/genshin-impact/outfits-skins-costumes/>>. Acesso em: 12 abril 2024.