UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Isis de Campos Lemos

A inserção de elementos culturais no design de personagens: um estudo do jogo Genshin Impact

JUIZ DE FORA
2025

Isis de Campos Lemos

A inserção de elementos culturais no design de personagens: um estudo do jogo Genshin Impact

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais sob orientação da Prof. Dr. Carolina Cerqueira Corrêa.

JUIZ DE FORA

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Maria Helena e Antônio Carlos que sempre me apoiaram em todas as minhas escolhas e em toda duração da minha formação. Minha família, principalmente meus irmãos Cristina e Luã, que sempre torceram por mim e quiseram ver o meu melhor. Aos professores do Instituto de Artes e Design que cruzaram meu caminho e enriqueceram minha mente com os mais diversos conhecimentos artísticos.

Agradeço às minhas melhores amigas Lara e Lawillia por estarem sempre por perto e não me deixarem perder meu chão nos altos de baixos da realização deste trabalho e por fazerem meus anos no IAD serem mais alegres. Agradeço também a minha amiga Maria Luiza por ter sido minha grande companheira de gameplays e conversas sobre Genshin Impact e que me motivou bastante a prosseguir com a ideia de utilizar meu jogo preferido como objeto de pesquisa para esse trabalho de conclusão de curso.

Meus agradecimentos especiais à Prof.ª Carolina Cerqueira Corrêa pela orientação nesse projeto e todo o auxílio durante a etapa de escrita e pesquisa.

Dedico esse trabalho aos meus sobrinhos Gabriel e Olivia que vão crescer e conhecer o mundo da arte e aprender bastante com tudo que ela proporciona.

Go ahead, try, create, mess up, rise up - do it all, by you.
I got you, always.

(Kim Hongjoong, 2025)

RESUMO

Esse trabalho de conclusão de curso busca a relação entre a arte e representatividade por meio do videogame. O estudo analisa a concept art e o design de personagens do videogame Genshin Impact e os elementos culturais que são inseridos na construção visual e narrativa destes, apontando pontos positivos e negativos, além da discussão sobre como essa representatividade afeta jogadores e demais pessoas na sociedade que tenham contato com a mídia de jogos digitais

Palavras chave: Representatividade, Concept Art, Video Game, Personagens;

ABSTRACT

My Undergraduate thesis seeks the relationship between art and representation through video games. The study analyzes the concept art and character design of the video game Genshin Impact and the cultural elements that are inserted into their visual and narrative construction, pointing out positive and negative points, in addition to discussing how this representation affects players and other people in society who have contact with digital gaming media

Keywords: representation, concept art, video game, characters;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 9
2. VIDEO GAME E ARTE..... 10
3. CONCEPT ART..... 13
4. VIDEOGAME E SOCIEDADE..... 18
5. ARTE E REPRESENTATIVIDADE..... 20
6. O VIDEOGAME: GENSHIN IMPACT..... 22
7. ANÁLISES DE PERSONAGEM..... 27
7.1 Yunjin..... 27
7.2 Nilou..... 36
7.3 Yae Miko..... 45
7.4 Falhas na representação..... 55
8. CONCLUSÃO..... 63
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 65

LISTA DE FIGURAS

(Imagem 1, concept art de inimigo no videogame Genshin Impact, Hoyoverse, 2024)... 15
(Imagem 2, concept art da personagem Lynette do videogame Genshin Impact e seus efeitos visuais de gameplay, Hoyoverse, 2023)..... 15
(Imagem 3, design de arma da personagem Bombinata do video game Punishing Gray Raven, Kuro Games, 2022)..... 16
(Imagem 4, concept art da região de Liyue do videogame Genshin Impact, Hoyoverse 2020..... 16
(Imagem 5, Hoyoverse, 2024. Concept art da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)..... 17
(Imagem 6, Hoyoverse, 2024. Concept art da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)..... 17
(Imagem 7, Hoyoverse, 2024. Visual oficial da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)..... 18
(imagem 8, A autora, 2025. Visual da cidade de Mondstad)..... 23
(Imagem 9, A autora, 2025. Visual da cidade de Liyue).....24
(Imagem 10, A autora, 2025. Visual da cidade de Inazuma)..... 24
(Imagem 11, A autora, 2025. Deserto de Sumeru).....25
(Imagem 12, A autora, 2025. Área da cidade principal de sumeru na região da floresta)..... 25
(Imagem 13, A autora, 2025. Visual da cidade de fontaine).....26
(Imagem 14, A autora, 2025. Visual do estádio da cidade de Natlan).....26
(Imagem 15 , A autora, 2025. Apresentação da personagem Yunjin dentro do videogame)..... 27
(Imagem 16, Hoyolab, 2023. Figurino de ópera chinesa).....29
(Imagem 17, Hoyolab, 2023. Recorte do visual de Yunjin focado no enfeite de cabelo). 29
(Imagem 18, Hoyolab, 2023. Figurino de ópera chinesa).....30
(Imagem 19, A autora, 2025. Recorte do visual de Yunjin focado no enfeite de cabelo na parte traseira)..... 30
(Imagem 20, Hoyolab, 2023. Xale chinês moderno no estilo Willow).....31
(Imagem 21, a autora, 2025. Recorte do xale de Yunjin).....31
(Imagem 22, Hoyolab, 2023. chapéu de aba larga em palha)..... 33
(Imagem 23, a autora, 2025, Recorte da roupa utilizada por Yunjin)..... 33
(Imagem 24, a autora, 2025, Yunjin performando coreografia com o bastão).....34
(Imagem 25, Hoyolab, 2023, Figurino de ópera chinesa focando nas bandeiras nas costas da atriz)..... 34
(Imagem 26, a autora, 2025. Yunjin realizando sua habilidade dentro do videogame revelando as bandeiras de seu figurino)..... 35
(Imagem 27,, a autora, 2025. Yunjin performando coreografia com o bastão).....35
(Imagem 28, a autora, 2025. Apresentação da personagem Nilou dentro do videogame)..... 36

(imagem 29, Hoyoverse, 2024. Visual alternativo de Nilou dentro do videogame)..... 37
(Imagem 30, a autora, 2025. Adorno de cabeça da personagem)..... 37
(Imagem 31, Cid Marcus, 2017. Deusa Hathor ilustrada em papiro)..... 38
(Imagem 32, a autora, 2025. Recorte do visual da personagem)..... 38
(Imagem 33, Hoyolab, 2023. Vestimentas e joias tradicionais indianas)..... 39
(Imagem 34 Hoyolab, 2023. Ilustrações de lótus em estilo Persa)..... 39
(Imagem 35, Hoyolab, 2023. Bindi. Pintura na testa)..... 40
(Imagem 36,Hoyoverse, 2023. Recorte do visual da personagem)..... 40
(Imagem 37, a autora, 2023. Recorte do adorno de pescoço da personagem)..... 41
(Imagem 38, Hoyolab, 2023. Estátua de Buda)..... 41
(Imagem 39, a autora, 2025. Recorte dos sapatos da personagem)..... 42
(Imagem 40, History Channel, 2024. Cáliga romana)..... 42
(Imagem 41, a autora, 2025. Vestimenta de Nilou)..... 43
(Imagem 42, Hoyolab, 2023. Figurino tradicional de dança do ventre)..... 43
(Imagem 43, a autora, 2025. Nilou realizando movimentos de dança dentro do jogo) 44
(Imagem 44, a autora, 2025. Nilou realizando movimentos de dança dentro do jogo) 44
(Imagem 45, a autora, 2025. Apresentação da personagem Nilou dentro do videogame)..... 45
(Imagem 46, a autora, 2025. Visual de Yae Miko dentro do jogo)..... 46
(imagem 47, Japan House, 2020, Ilustração de visual de uma Kitsune)..... 47
(Imagem 48, a autora, 2025. Visual de Yae Miko, focado nas orelhas de raposa)..... 47
(Imagem 49, a autora, 2025. Visual de Yae Miko e as suas caudas aparecendo com sua habilidade suprema dentro do jogo)..... 48
(Imagem 50, Hoyolab, 2022. Flor de cerejeira)..... 48
(Imagem 51, a autora, 2025. Detalhe da estampa da roupa de Yae Miko)..... 49
(Imagem 52, Hideo in Japan, 2022. Mikos trabalhando no santuário)..... 49
(Imagem 53, Hideo in Japan, 2022. Vestimenta tradicional de uma Miko)..... 50
(Imagem 54, a autora, 2025. Recorte da vestimenta de Yae Miko)..... 50
(Imagem 55, a autora, 2025, Comparação das mangas de um kimono tradicional e a vestimenta da personagem)..... 51
(Imagem 56, Hideo in Japan, 2022,. Exemplo de amarração de um obi em um kimono) 52
(Imagem 57, a autora, 2025, Detalhe da vestimenta de Yae Miko)..... 52
(Imagem 58, a autora, 2025. Detalhe do gohei utilizado pela personagem)..... 53
(Imagem 59, Hoyolab, 2022, Goheis tradicionais)..... 53
(Imagem 60, a autora, 2025, Prova de Kagura, Arma de Yae Miko dentro do jogo)... 54
(Imagem 61, Hoyolab, 2022. Kagura tradicional utilizado pelas Mikos)..... 54
(Imagem 62, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)..... 55
(Imagem 63, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)..... 56
(Imagem 64, Pró Carnívoros, 2010,onça jaguatirica)..... 56

(Imagem 65, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)..... 57
(Imagem 66, emergemag, 2023, vestimentas brasileiras)..... 57
(Imagem 67, Gazeta digital, Felipe Leitão, 2022, vestimentas brasileiras)..... 58
(Imagem 68, Hoyoverse, 2025, imagem de lançamento da personagem Mavuika)..... 59
(Imagem 69, detalhes em formatos de sol na roupa da personagem Mavuika, a autora, 2025)..... 60
(Imagem 70, detalhe do cabelo flamejante da personagem Mavuika, Hoyoverse, 2025) 60
(Imagem 71, fração de um totem Maia com a representação do deus Kinich-Ahau, Mitos Graphos, 2012)..... 61
(Imagem 72, a esquerda, Ajaw "Ahau", a direita Kinich, personagens de Genshin Impact que possuem o nome derivado do deus maia Kinich-Ahau).....61
(Imagem 73, personagens da região de Natlan, Hoyoverse, 2025).....62
(Imagem 74, personagem Iansan em cutscene do videogame Genshin Impact, a autora, 2025)..... 63

1. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa iniciou após meu interesse sobre concept art e videogames, dois temas que fazem parte do meu cotidiano e pouco vinha sendo falado dentro do instituto de artes.
Mesmo em um ambiente onde não havia discussões sobre videogames e tecnologias em meio a arte, prossegui com o interesse em aprofundar a pesquisa, no atual trabalho de conclusão de curso.

O principal objetivo dessa pesquisa é discutir o papel da arte como um meio de trazer representatividade de diversos povos e culturas, e a área artística escolhida foi o videogame, mais especificamente personagens de videogames.
Videogames são uma mídia consumida em massa e quase todos têm acesso a algum tipo de jogo, então, porque não utilizar desse, para propagar a representatividade de culturas apagadas ou pouco conhecidas?

Feito esse questionamento, reuni referências de diversos videogames para pesquisar qual melhor se encaixaria na proposta e *Genshin Impact* foi o escolhido. Por ser um jogo rico em personagens e com mundo fictício inspirado no mundo e culturas reais a ponte entre a arte e representatividade seria feita de forma satisfatória e coerente.

Com o foco em design de personagens, selecionei e analisei um grupo de personagens reunindo todas as referências culturais utilizadas, para que estes fossem criados e inseridos no jogo. Também busquei discutir o que é a representatividade e como estes personagens repletos de simbolismos culturais funcionam como mecanismos de representação das culturas em que são inspirados, além de discutir como o videogame se insere no meio da arte e como ele se comporta em meio a sociedade, sendo influente e capaz de atuar como meio de representação.

2. VIDEO GAME E ARTE

Segundo Charlotte Moss em seu artigo "Classifying videogames as arts and why it matters now" publicado pela Oxford Brooks University em 2018, na cidade de Londres, videogames não são considerados como objetos de arte pois há muito mais além da parte visual e artística que o jogador tem acesso enquanto está em contato com o jogo. A arte tradicional como desenho e pintura, criadas com materiais convencionais e técnicas milenares não considera como arte alguns meios, mesmo que estes possuam viés artístico. Considerando seus aspectos tecnológicos e lúdicos, o videogame se torna um exemplo de arte digital.

Para se produzir um videogame muitos profissionais são exigidos, programadores exercem funções mais técnicas da produção do jogo, mas e os demais elementos presentes? Cenários, personagens, narrativa, trilha sonora, animações, todos esses elementos estão presentes dentro de um videogame e são funções realizadas por artistas. Profissionais ligados à parte tecnológica muitas vezes não participam dessa fase da produção dos jogos e quando videogames são excluídos da categoria de arte todo o trabalho desses profissionais é desacreditado e inferiorizado apenas por estar inserido no meio tecnológico, desvalorizando ainda mais a arte que todos os artistas e instituições lutam para que seja valorizada e vista pela sociedade.(MOSS, 2018, p.3)

O autor Eric Fernie em seu livro "Art history and it's methods" separa a arte em três categorias, fina, prática e compreensiva, que são utilizadas como métodos de ensino em escolas de arte. Mas, como os métodos de Fernie são aplicados aos jogos?

> A "arte prática" é a habilidade de se produzir algo, como por exemplo desenhar, esculpir algo, ou o que é ensinado em escolas de belas artes [...] tecer um trabalho de tapeçaria ou cerâmica também mas são considerados mais funcionais (FERNIE, 1995 p. 326, tradução nossa)[1]

Para se produzir um jogo se exige inúmeras vertentes da arte, principalmente o desenho e a escultura (de uma forma digital principalmente se tratando de jogos eletrônicos) elementos da arte tradicional bastante prestigiados e não contestados como Arte de verdade.

Existe também o debate se os videogames deveriam ser considerados como design ou arte.

[1] The core of the practical arts consists of painting, drawing, sculpture, or what is taught in art schools as of a fine art degree. The fine arts can also include tapestry, ceramics [...] which are often considered more functional

Inseridos no nicho do design, os videogames seriam vistos como obras primas tecnológicas. No nicho da arte seu conteúdo passa a ser analisado, existem inúmeros jogos que abordam temas políticos, históricos, e possuem estilos diferenciados, o que encoraja pessoas a observarem o mundo de maneiras diferentes. Assim como a arte tradicional, que não é vazia, pois carrega significados e debates, que podem mudar a visão do espectador sobre o mundo em que vive (MOSS, 2018, p. 70)

Berys Gaut escreveu sobre a teoria de Cluster que fala sobre a arte de massa e considera o mundo em constante mudança e crescimento. Sua tese era uma defesa da inclusão da arquitetura contemporânea no meio artístico, visto que não fazia sentido considerar como arte apenas obras de tradições de décadas atrás reconhecidas por instituições e não considerar os novos trabalhos que vêm sendo desenvolvidos na era da tecnologia. A essa teoria é possível adicionar os videogames, mais uma vez, dentro da instituição "arte" como um meio legítimo de produção. (DAVIES, STEPHEN, 2010)

O filósofo e crítico de arte Clive Bell em seu livro "arte" publicado em 1914 apresenta a "teoria da emoção estética" que diz que a arte e as imagens são capazes de gerar emoções.

> Há uma certa emoção estética única, e que qualidades estéticas são as qualidades em um objeto que evocam essa emoção. Nas artes visuais, o que desperta essa emoção são certas formas e relações de formas (BELL, 1914, n.p)

No mundo dos videogames essa teoria se encaixa principalmente em jogos sensoriais feitos para causar sensações nos jogadores e em qualquer outro gênero de videogame, visto que qualquer imagem gera uma reação em quem entra em contato com ela.

Videogames já foram inseridos em museus, o que auxilia ainda mais em classificar esse modelo de jogos como arte. O museu de arte moderna de Nova York MOMA produziu uma exposição de videogames em novembro de 2012 e os inseriu em sua coleção de obras para serem exibidas, juntamente com as demais obras do museu, os inserindo na instituição de arte e desta vez reconhecido por um local especializado em arte.

A arte sempre foi bastante elitizada e nem todas as pessoas têm acesso a ela ou meios de aprender a apreciar a arte presente em museus, já os videogames têm ficado cada vez mais acessíveis, visto que em qualquer aparelho celular é possível jogar um videogame. Henry Jenkins, autor norte americano da área de comunicação e estudioso da dos videogames em seu blog, responde um comentário dizendo:

> Os jogos não são arte porque são muito acessíveis à população em geral. A arte tem sido cada vez mais vista como propriedade da elite educada. Sob esta definição, você deve ser ensinado a perceber e valorizar a arte. A apreciação artística torna-se uma forma de distinção social (anônimo, 2006, n.p.)

O autor responde:

> O que defendo, então, não é que os jogos devam ser retirados do âmbito da vida quotidiana e colocados num pedestal num museu de arte. Em vez disso, os jogos são arte porque representam um local de jogo e expressão nos contextos das suas vidas quotidianas. Eles nos ensinam a ver o mundo com novos olhos. Eles nos ensinam novas maneiras de interagir com o computador. A arte não é necessariamente edificante: basta que nos refresque – aumentando a nossa consciência perceptiva, melhorando a qualidade das nossas vidas. (JENKINS, 2006, n.p)

Com essa afirmação Jenkins reforça que assim como a arte nos ensina a ver o mundo de maneira diferente após nos afetar emocionalmente com a imagem que trazem, os videogames também realizam esse papel, fora de um ambiente elitista, e não necessariamente precisam estar inseridos nesse ambiente, apenas reconhecidos como meios artísticos já que a arte está inserida neles desde a sua pré produção.

Charlotte Moss escreve "Deve ser uma meta da instituição de arte que suas coleções e ensinos sejam espaços para pensamentos e experiências novas e também mudanças com a inclusão de novos meios, como videogames" (MOSS, 2018)

Sem instituições de arte criando um espaço propício para o videogame se inserir na arte como trabalhos sérios e de qualidade igual a técnicas milenares da pintura e da escultura, os profissionais encontrarão dificuldade de serem levados a sério e enfrentaram muito mais resistência em confirmar que videogames são sim arte.

"O que é importante não é a definição particular de arte, mas sim um entendimento de como é, e porque classificar objetos e atividades como obras de arte" (NOVITZ,1992, tradução nossa)[2]

3. CONCEPT ART

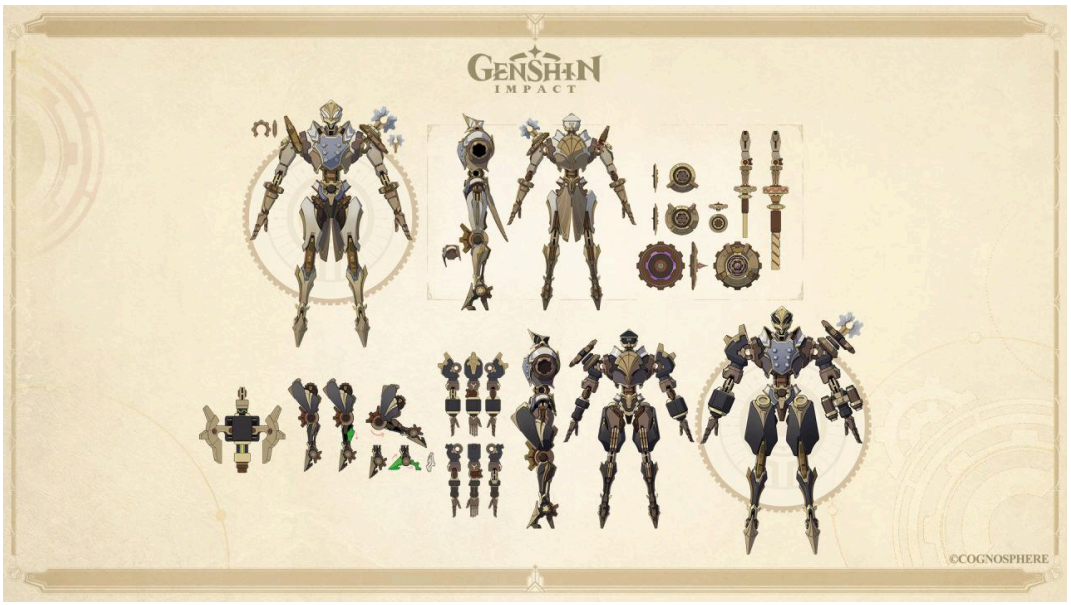
Concept art é uma área artística muito utilizada em videogames que antecede a criação do visual definitivo seja de um cenário ou personagem. É a etapa do rascunho e planejamento e a criação do conceito do que será criado por ela, e é escorada principalmente na narrativa e na pesquisa do objeto a ser criado para o universo fictício de determinado jogo, e define uma ideia do que será o produto final após a fase da arte de conceito. É uma parte fundamental em um projeto de videogame pois por ser uma fase inicial influi diretamente no resultado final e estabelece a visão inicial do projeto e auxilia os profissionais criativos a se alinharem durante a produção.

É muito comum de ser utilizada em produções cinematográficas e em jogos (virtuais ou analógicos) mas também pode ser utilizada na área do design, seja para produzir móveis, carros e até mesmo produtos mais simples.

Focando principalmente na criação de personagens, os artistas de concept art utilizam de informações em texto disponibilizadas pela empresa desenvolvedora e o time de roteiristas para que realizem o seu trabalho de transformar a narrativa em algo visual. Geralmente trabalham com referências anteriores a etapa de criação do visual de um game, mas também podem partir do seu imaginário próprio e podem inserir em suas criações seu estilo artístico e ainda assim se manter fiel ao briefing recebido. Concept artists precisam de muito conhecimento em atividades básicas artísticas como teoria de cores, composição, modelagem 3D visto que precisam criar algo harmônico, na maioria das vezes de inúmeras formas diferentes para que outros setores de uma empresa desenvolvedora possa escolher qual versão será melhor aproveitada no jogo em que estão produzindo

[2] What is important is not the particular definition of art, but rather an understanding of what it is like to classify objects and activities as works of art

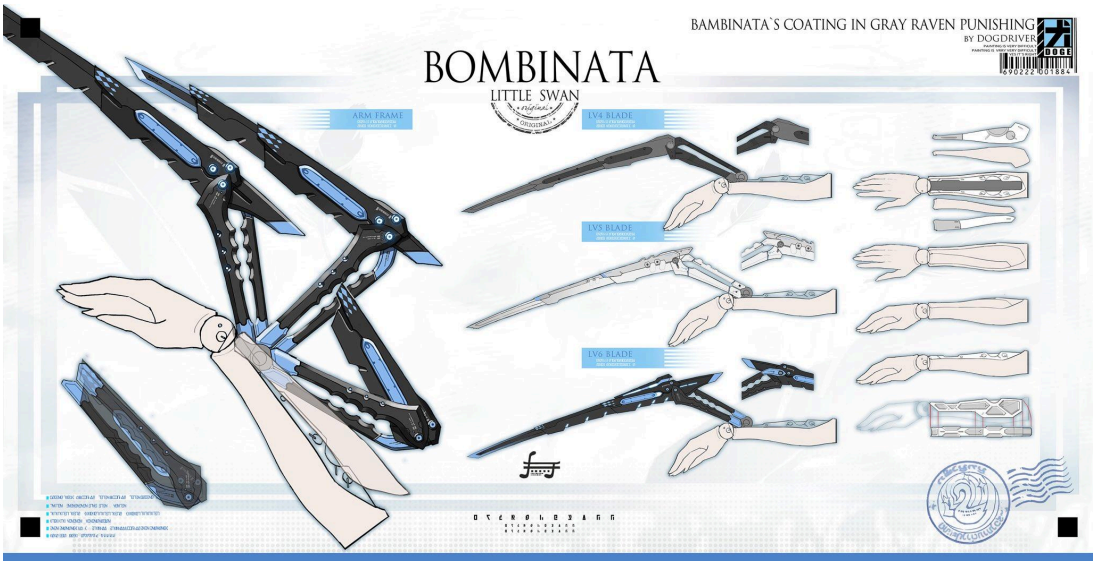
Há inúmeras áreas dentro da concept art. O design de personagens, como o próprio nome já diz, é focado na criação de personagens e efeitos visuais de gameplay. O design de criaturas também é uma área do design de personagens, porém seu foco é em personagens não humanos como monstros, dragões e inimigos.



(Imagem 1, concept art de inimigo no videogame Genshin Impact, Hoyoverse, 2024)

(Imagem 2, concept art da personagem Lynette do videogame Genshin Impact e seus efeitos visuais de gameplay, Hoyoverse, 2023)

O design de armas, que foca em armas utilizadas pelos personagens ou que podem ser encontradas ao longo do jogo.



(Imagem 3, design de arma da personagem Bombinata do video game Punishing Gray Raven, Kuro Games, 2022)

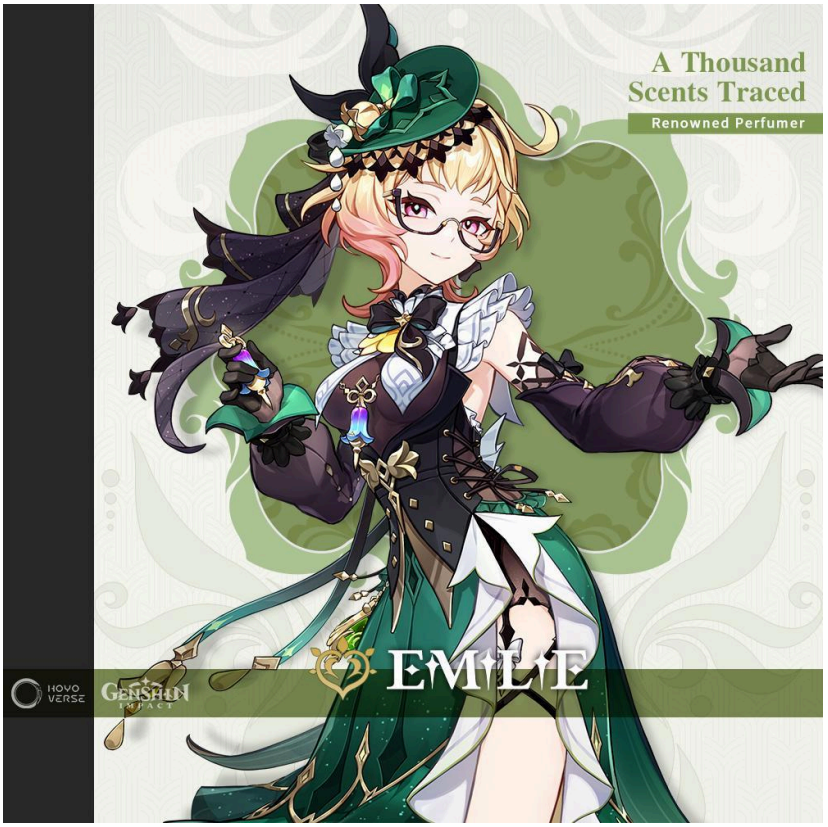
O design de cenário foca na construção do mundo de um videogame, onde todos os personagens estarão em contato e será a terra onde a narrativa se desenvolverá.

(Imagem 4, concept art da região de Liyue do videogame Genshin Impact, Hoyoverse 2020

Por ser uma etapa inicial da criação de um elemento dentro de um jogo, os visuais criados inicialmente podem divergir de suas versões finais, já que a concept art é apenas a criação de um primeiro conceito visual e enfrentará diversas mudanças até que um personagem, por exemplo, atinja um visual que seja de maior preferência para uma empresa desenvolvedora de jogos. Temos como exemplo a personagem Emilie do videogame Genshin Impact, que possuiu inúmeras artes conceituais antes de ser lançada com o seu visual oficial completamente diferente das ideias iniciais planejadas para a personagem.

(Imagem 5, Hoyoverse, 2024. Concept art da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)

(Imagem 6, Hoyoverse, 2024. Concept art da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)



(Imagem 7, Hoyoverse, 2024. Visual oficial da personagem Emilie do videogame Genshin Impact)

4. VIDEOGAME E SOCIEDADE

Na sociedade atual o videogame ocupa grande parte da vida de pessoas de diversas idades, seja os mais simples como os jogos de smartphones ou os mais complexos como os de consoles ou computadores. Por ser uma mídia tão consumida passa a ser uma influência, positiva ou negativa em nossas vivências, tudo dependendo de como essa opção de lazer é consumida.

Nolan Bushnell, fundador do Atari, um dos videogames mais antigos conhecidos, no documentário “a era do videogame”, exibido na Discovery Channel, em 2007, aponta o videogame como uma forma de arte complexa e poderosa na qual permite que as pessoas tenham uma perspectiva sobre sua própria existência.

Todos os videogames possuem um caráter de imersão, que é nada mais nada menos que a sensação de estar dentro no jogo e sentir como parte dele ou como um personagem, em alguns videogames essa imersão é em um grau tão profundo que podem até ser comparados a filmes

Todos os tipos de entretenimento buscam cada vez mais se diversificar e se diferenciar para proporcionar novos estímulos para causar a sensação de algo novo em uma mente já habituada com os inúmeros estímulos anteriores que é rodeada (ALONSO, 2009, n.p)

Quanto maior o grau de imersão de um jogo, mais forte é a sua ligação com o player.
Videogames têm o propósito de serem um escape momentâneo da realidade, e quando imerso nesse mundo fictício se assume um novo trejeito para interagir especificamente com o ambiente e a narrativa contada pelo jogo (TONÉIS, 2010, n.p)

Jogos também podem servir como meio educacional. A informática já é algo considerado fundamental na era digital em que vivemos, e pode ser aplicada em diversas áreas para para estimular o aprendizado de forma mais prazerosa e até mesmo mais rápida.

Um Exemplo mais focado no âmbito das artes visuais é o videogame em realidade aumentada "Art Plunge" desenvolvido pela empresa Space Plunge que oferece a experiência de estar cara a cara com quadros famosos de diversos movimentos artísticos.
Jogos também servem de estímulos externos para auxiliar a alcançar um objetivo. Segundo Michael Zyda, diretor da USC gamepipe laboratory's, as forças armadas dos Estados Unidos em 2002 não conseguiram alcançar as metas de recrutamento e o governo diante disso patrocinou um videogame da categoria fps (jogos de tiro e armamentos) chamado "America's army" com o público alvo sendo jovens estadunidenses do sexo masculino e tinha como objetivo principal estimular o alistamento desses.

Videogames também podem causar impactos negativos em quem os consome.

Existem inúmeros jogos que possuem o sistema de apostas e sorteios que podem causar vícios aos jogadores que sempre querem uma boa recompensa e só as adquirem depositando uma grande quantidade de dinheiro. No caso de crianças, videogames podem ser uma má influência se consumidos sem supervisão e/ou de forma exagerada, podendo causar dependência de telas e comportamento violento. porém o jogo sozinho não é o único que influencia um comportamento fora do padrão em uma criança, muitos demonizam somente os jogos de caráter violento, mas a criação e o ambiente em que certa criança está inserida também influencia a cruzar os limites. (DA MOTTA, Alex, s.d)

> Os jogos online trazem diversas formas de entretenimento para todas as idades, são inúmeras as estratégias que essa mídia utiliza, o que a faz ser possível de ser consumida por qualquer um interessado. É um mercado de lazer em constante desenvolvimento visto que as tecnologias estão sempre se modificando e se aprimorando, e criando novos meios de prender e influenciar os consumidores dessas mídias com seu conteúdo.

5. ARTE E REPRESENTATIVIDADE

A palavra representatividade trás a mente alguns exemplos como a representação de Negros, indígenas e LGBT's, minorias da sociedade que lutam constantemente pelos seus direitos. Podem não ser minorias em números em todos os casos, mas são minorias em representação de suas etnias no espaço público (ANDRADE, 2020)

O dicionário Oxford Languages trás o seguinte significado no verbete "representatividade"

substantivo feminino

1.qualidade de representativo.

2. qualidade de alguém, de um partido, de um grupo ou de um sindicato, cujo embasamento na população faz que ele possa

> exprimir-se verdadeiramente em seu nome. (REPRESENTATIVIDADE, 2025)

Um significado para palavra de cunho bastante político, diferindo muito do significado buscado a ser pesquisado no âmbito artístico. A representatividade artística buscada é a de tornar visível as minorias com o uso da arte, em específico neste trabalho, videogames.

A arte busca em meio a debates de representatividade colocar em destaque as minorias não representadas como destaque de seus trabalhos, tentando fugir de uma representação estereotipada como é feita comumente, focando somente em características de um povo, ou cultura que os fazem ser marginalizados, ou alvos de preconceitos, ou focando na cultura um grande aglomerado de costumes resumido a um único elemento representativo apagando as demais singularidades. Como se uma única pessoa negra pudesse servir como representação para a vasta cultura negra, e de todos os seus povos apenas por possuir a cor da pele escura, o que é o elemento mais marcante da etnia, se tornando uma condensação de um conjunto de elementos significantes (Sanchéz, 2017, p.63)

> Reunir os traços ou características que se consideram de um conjunto de coisas ou pessoas, ou que definem um grupo, ou uma série de coisas ou pessoas. Trata-se de alto grau de coincidência entre como nos representamos mentalmente ou imaginariamente e a realização dessa imaginação em um objeto, situação ou pessoa (Sanchéz, 2017, p. 62)

Segundo, Casagrande, Pozzebon e Frigo em seu artigo "A representatividade das mulheres nos games" dentro de um jogo a Representatividade se concretiza quando é inserido um personagem advindo de uma minoria e ele é representado de forma adequada, fugindo de estereótipos e conteúdos ofensivos para que sirvam como elementos de educação no meio dos videogames para diminuir o preconceito e de forma lúdica durante o momento de lazer de consumo do jogo desmistificar os estereótipos enraizados na mente da sociedade.

A arte é um meio com diversos caminhos disponíveis para promover a representatividade. No âmbito dos jogos a representatividade é feita com maestria no video game *Never Alone*

O videogame *Never Alone* (traduzido: Nunca sozinho) foi produzido pela Upper One Games e narra durante sua gameplay a história e cultura dos povos do Alasca, os Inuítes.

Podendo ser jogado em modo *single player* (um jogador) ou em *co-op* (até 2 jogadores) se controla um personagem esquimó chamado Nuna ou uma raposa do ártico chamada Fox. (UPPER ONE GAMES, 2012)

Guiando o personagem escolhido pelo jogo se supera desafios e quebra cabeças enquanto se aprende conhecimentos da cultura inuíte, por meio de informações no jogo ou *cutscenes*. O jogo transforma o folclore em algo divertido e dinâmico para que o mundo conheça essa cultura de uma forma lúdica e conta com informações legítimas de pessoas inseridas na cultura que foram convidadas a fazer parte da equipe de criação do jogo para que tudo se tornasse fiel a realidade da cultura que estaria representada dentro do videogame.

> É importante que os artistas que desejam colocar sua arte como objeto de transformação social, capazes de mover sensibilidade e mobilizar o pensamento de maneira emancipatória, certamente a percepção daquele que é representado deve importar (DESS, 2022, p. 23).

6. O VIDEOGAME: GENSHIN IMPACT

Genshin Impact é um videogame de RPG de mundo aberto com sistema de gacha, lançado em 28 de Setembro de 2020 pela empresa desenvolvedora de videogames chinesa Hoyoverse. Em sua narrativa principal trata da jornada de uma viajante, personagem protagonista do jogo, para procurar seu gêmeo que foi enviado para o desconhecido após uma batalha com uma deusa desconhecida. Essa jornada é uma longa viagem sobre as sete nações do mundo de *Teyvat*, onde a protagonista para conseguir pistas sobre o paradeiro de seu gêmeo precisa visitar e conhecer o Deus governante de cada um desses lugares.

O elemento principal do videogame é a narrativa, que é bem articulada desde o lançamento do jogo. Cada uma das missões que precisamos completar para experienciar o

conteúdo plenamente é pensada cuidadosamente para revelar por meio delas, histórias do mundo totalmente desconhecido que o nosso personagem principal é jogado sem aviso prévio. Toda essa narrativa e fatos acumulados durante a gameplay é chamado de *lore*, que significa história, que a chegada ao final de toda essa contação de história é o objetivo principal do jogo. Além do recurso narrativo, o videogame se mostra bastante interdisciplinar artisticamente, misturando conteúdo em vídeo, ilustrações e contação de história.

Cutscenes de animações auxiliam a contação da história, transformando a experiência de jogar em assistir a um curta bem articulado cinematográficamente. Além das *cutscene* o jogo também disponibiliza trailers de seus personagens jogáveis em forma de vídeo que auxiliam o jogador a conhecer mais da história do universo do jogo por meio da história dos personagens, que se coleciona durante a jornada no mundo. E como todo videogame da categoria RPG possuí também a parte do combate e luta. É tido como um dos principais meios de entretenimento dentro do conteúdo do jogo, visto que a maioria dos *players* prefere testar as habilidades dos personagens adquiridos no gacha do jogo do que experienciar as narrativas em si. Cada personagem jogável dentro do universo de genshin impact possui uma arma e habilidades diferentes, além de controlarem um elementos dentro dos sete elementos presentes no mundo de *Teyvat*, e com isso se pode desafiar monstros, completar desafios, e também é utilizado para se completar a história dentro do videogame, já que os desenvolvedores precisam implementar múltiplos modos para manter o público envolvido no jogo.

O universo do videogame referencia diversos lugares do mundo real em seu mundo fantástico.

Mondstad a cidade do vento e da liberdade tem elementos da Alemanha medieval.

(imagem 8, A autora, 2025. Visual da cidade de Mondstad)

Liyue, a cidade dos contratos e das rochas, é inspirada na China, país onde a empresa desenvolvedora do jogo está localizada.

(Imagem 9, A autora, 2025. Visual da cidade de Liyue)

Inazuma a cidade da eternidade e da eletricidade é inspirada no Japão.

(Imagem 10, A autora, 2025. Visual da cidade de Inazuma)

Sumeru a cidade da sabedoria e do elemento da natureza referencia países do oriente médio, como Egito, Índia e Turquia.

(Imagem 11, A autora, 2025. Deserto de Sumeru)

(Imagem 12, A autora, 2025. Área da cidade principal de sumeru na região da floresta)

Fontaine a cidade da justiça e das águas é inspirada na França.

(Imagem 13, A autora, 2025. Visual da cidade de fontaine)

Natlan a nação da guerra e do fogo reúne referências das Américas e seus povos originários, além de civilizações antigas como Astecas e Maias e África.

(Imagem 14, A autora, 2025. Visual do estádio da cidade de Natlan)

E Snezhnaya, até agora revelada apenas como a nação do gelo, é a sétima região de Teyvat e faz referência a Rússia, como ainda não foi adicionada ao jogo não existem imagens de demonstração e seu lançamento é previsto para o ano de 2026.

Além de referências de lugares existentes, o videogame também utiliza de diversas inspirações em literatura e crenças do paganismo, religiões e historiografia para inspirar suas narrativas e personagens dentro do universo do jogo.

7. ANÁLISES DE PERSONAGEM

Para embasar o estudo de arte e representatividade no videogame Genshin Impact selecionei personagens do jogo que julguei possuir maior teor de elementos culturais adicionados em seu design para analisar e destrinchar cada detalhe e estudar as referências culturais por trás destes. Os personagens escolhidos foram: Yunjin, Nilou e Yae Miko.

7.1 Yunjin

(Imagem 15 , A autora, 2025. Apresentação da personagem Yunjin dentro do videogame)

Yunjin, é uma personagem de Liyue, região que representa a China dentro do videogame objeto de pesquisa.
O foco de sua personagem é totalmente ligado à ópera tradicional chinesa, conhecida como ópera de Beijing tanto no seu visual, quanto em sua *lore* e gameplay.

Ópera de beijing (ou ópera de Pequim) é uma performance teatral e musical que envolve drama, acrobacias, artes marciais e malabarismo, é uma forma artística popular criada a mais de 4 mil anos e é muito conhecida pelas cores dos figurinos e cenários e os movimentos e ações dos atores no palco.
As performances são divididas em quatro atos e usam de uma linguagem simples e falada por pessoas comuns no dia a dia

Embora a ópera de Pequim seja a mais conhecida, existem também outros subtipos como a Ópera de Xiaoxing, Ópera Cantonesa. Todas essas com suas particularidades em termos de performance, figurino, etc.
A ópera de Pequim foi reconhecida como patrimonio cultural imaterial da humanidade pela UNESCO e é a variante das óperas chinesas mais famosa pelo mundo. (O, Globo. S.a, out. 2024)

A primeira característica que observamos na personagem é o adereço de cabelo com vários "pompons" o enfeitando, característico dos figurinos de ópera os atores do papel “Dan”.

O papel dan na ópera de Beijing é dividido de acordo com a idade, personalidade, identidade e características de performance do personagem na ópera e também são divididos conforme o figurino.

Yunjin se encaixaria no papel de "Wu dan" identificado pelos pompons de seu chapéu. Eles representam de forma simplificada o diadema de 7 estrelas (*Qixing Ezi*) tradicional dos atores de *wu Dan* na ópera tradicional.

Os 7 pompons são a principal referência a esse figurino, e os demais adicionados para compor o restante do design, não ofuscam o padrão facilmente reconhecido do *Qixing Ezi*. (MAZO, Lay Ramón, s.d)

(Imagem 16, Hoyolab, 2023. Figurino de ópera chinesa)

(Imagem 17, Hoyolab, 2023. Recorte do visual de Yunjin focado no enfeite de cabelo)

Outro ponto a se destacar ainda sobre o adorno de cabeça são as duas longas tranças de tecido que se encaixam no chapéu. Elas referenciam as penas presentes nos adornos da ópera, chamados de *Lingzi*.

Essas penas são característica dos figurinos de wu dan e representam os personagens guerreiros. (Hoyolab, 2023)Esse item presente pode se adequar a personagem em termos de *gameplay* no videogame, como o jogo é de luta, trazer essa referência se torna interessante para a personagem.

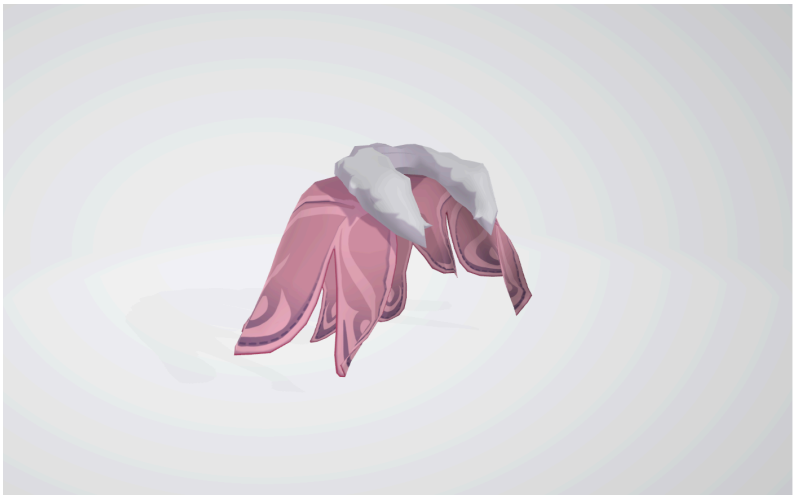
(Imagem 18, Hoyolab, 2023. Figurino de ópera chinesa)

(Imagem 19, A autora, 2025. Recorte do visual de Yunjin focado no enfeite de cabelo na parte traseira)

Outro ponto válido de se destacar no design da personagem é o xale cor de rosa que sobrepõe o vestido. Pelo formato se refere a um xale do estilo *Yujian*, (Hoyolab, 2023) formado por diversas faixas costuradas juntas, utilizado para se sobrepor aos hanfus. Eles possuem diversos estilos e são diferenciados apenas pelo formato e quantidade de faixas utilizadas em sua confecção.

O xale presente em yujin é uma versão simplificada do estilo willow. (Hoyolab, 2023)

(Imagem 20, Hoyolab, 2023. Xale chinês moderno no estilo Willow)



(Imagem 21, a autora, 2025. Recorte do xale de Yunjin)

Podemos observar na personagem diversas referências ao papel dos guerreiros na ópera de Beijing.

Geralmente os atores utilizam calças, porém para manter a feminilidade da personagem Ela é representada como uma saia e outros acessórios conseguem ser adicionados para representar melhor esse papel

As botas longas por exemplo são uma referência ao figurino de *Zhangun Zhanzao* (traduzido para jaqueta e calças de combate) e a armadura em sua cintura também característico desse figurino. (Hoyolab, 2023)

As mangas bufantes são outra alteração feita para modernizar mais o visual da personagem e combinar mais com o estilo visual do videogame, originalmente as longas mangas são coladas no corpo.

O contemporâneo precisa ser trazido de alguma forma para a personagem, afinal se trata de um jogo atual e os jogadores se identificam mais com personagens que os atraem visualmente e que tem proximidade com a realidade em que se encontram. A modernidade também é algo presente dentro da própria história da personagem que apesar de performar uma tradição artística de sua nação, também apoia o novo como por exemplo o rock n´ roll produzido pela sua melhor amiga na lore do jogo, Xinyan.

Segundo Weiwei, concept artist da Hoyoverse, empresa criadora de Genshin Impact, no vídeo “bastidores de criação da Yunjin”

> Um ponto muito importante é que a aparência deve trazer aos jogadores uma sensação inovadora por isso o design da aparência de yunjin foi bem desafiador" " em primeiro lugar, a Yunjin é uma menina de personalidade única. mesmo nascida em uma família tradicional e se dedicando a ópera [...] ela aprecia o rock, o que é considerado muito moderno e novo para as pessoas de Liyue (Weiwei, Jan 2022, 2’50”)

Em yunjin essa modernização acontece utilizando da mistura de elementos orientais tradicionais da ópera chinesa com elementos ocidentais. O seu adorno de cabeça é complementado com um chapéu de aba larga com design bastante ocidental, a saia rodada e o estilo do vestido também é outro elemento a se destacar, algo muito presente nas roupas femininas da atualidade, mesmo que na personagem seja preenchida por uma anágua é uma referência da atualidade.

(Imagem 22, Hoyolab, 2023. chapéu de aba larga em palha)

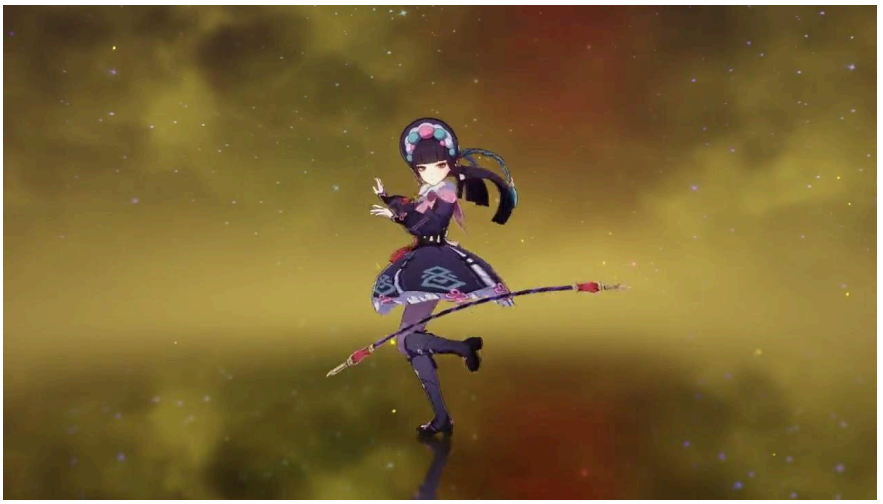
(Imagem 23, a autora, 2025, Recorte da roupa utilizada por Yunjin)

Em sua *gameplay* é possível apontar também diversos elementos presentes na ópera de Beijing.

As performances de ópera tradicional chinesa misturam dança e música e isso é a base da personagem.

Seus ataques de combate simulam uma coreografia de combate, uma mistura de dança com arte marcial,o que é mais uma referência ao papel dos guerreiros do *zhangun Zhanzao*.

Em suas animações ociosas, Yunjin também dança uma coreografia com movimentos tradicionais utilizando um bastão, adereço muito utilizado nas performances originais de ópera chamado wu song (SHEN YUN PERFORMING ARTS, 2011)



(Imagem 24, a autora, 2025, Yunjin performando coreografia com o bastão)

As bandeiras que aparecem nas costas da personagem quando a mesma utiliza seus ataques especiais também é uma referência aos figurinos tradicionais da ópera, onde os atores possuem grandes bandeiras fixadas na parte de trás de seus figurinos.

(Imagem 25, Hoyolab, 2023, Figurino de ópera chinesa focando nas bandeiras nas costas da atriz)

(Imagem 26, a autora, 2025. Yunjin realizando sua habilidade dentro do videogame revelando as bandeiras de seu figurino)

A escolha da arma utilizada pela personagem também é algo a se destacar. Yunjin utiliza uma lança, Arma derivada de uma das mais antigas armas chinesas um bastão denominado *Bahng*, que foi muito utilizado na prática de inúmeras artes marciais,

principalmente o kung fu, mais tarde o bastão foi sendo aprimorado e uma lâmina adicionada em uma de suas extremidades se transformando em uma lança. O bastão também é utilizado em coreografias de ópera se tornando cada vez mais condizente com a personagem. (SHEN YUN PERFORMING ARTS,2011)

Essa escolha é bastante coerente com a personagem que reside na região do jogo baseada na China que representa uma parte da cultura chinesa dentro do videogame.

(Imagem 27,, a autora, 2025. Yunjin performando coreografia com o bastão)

Algo interessante a se destacar sobre a exposição cultural da personagem Yunjin é uma *cutscene* animada presente dentro da história do jogo intitulada "*The divine damsel of devastation*" (A divina donzela da devastação) uma apresentação de uma música no estilo vocal de ópera chinesa cantada pela personagem, completamente em chinês sem nenhuma dublagem em outra língua feita para introduzir os jogadores a essa cultura de milhares de anos através do videogame.

7.2 Nilou

(Imagem 28, a autora, 2025. Apresentação da personagem Nilou dentro do videogame)

Nilou é uma personagem da região de Sumeru, que representa o oriente médio, é uma personagem com foco na dança e tem seu design focado na flor de lótus.

O nome “Nilou” é variado do nome feminino persa Niloufar (Em persa: نیلوفر), (Ancestry, s.d, s.n) que tem o significado de “lótus azul”.

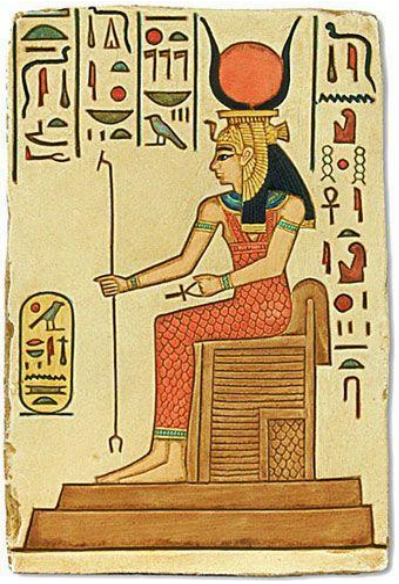
Sumeru reúne referência de vários lugares como [Índia, Egito, então sua referência de lótus é um amontoado de vários significados em um, como por exemplo a definição utilizada no Egito antigo, lótus é a flor dos deuses e Nilou frequentemente é vista dentro do jogo como uma “deusa das flores” já que fala bastante sobre a divindade que existe a séculos atrás em sumeru, e também recebeu um vestuário alternativo referenciando essa deusa, “Nabu Malikata” a deusa das flores e das florestas.

(imagem 29, Hoyoverse, 2024. Visual alternativo de Nilou dentro do videogame)

Iniciando a análise sobre seu visual a primeira coisa a se observar são os chifres presentes em seu adorno de cabeça, inspirados nas vestimentas das mulheres no Egito antigo e na deusa da mitologia egípcia "*Hathor*" (Imagem 31)

(Imagem 30, a autora, 2025. Adorno de cabeça da personagem)

Hathor é uma deusa representada em sua forma humana com um adorno de cabeça de chifres de vaca e um aro representando o sol, é a deusa do amor, beleza, dança, riqueza e música dentro da mitologia egípcia, estas características todas presentes na personagem. Nilou é uma dançarina integrante da trupe do teatro de zyubar, frequentemente é representada na história do videogame dançando ou realizando alguma atividade artística relacionada a música, tem postura graciosa e bela é descrita por outros personagens do jogo como uma bela garota numa piscina de águas cristalinas.



(Imagem 31, Cid Marcus, 2017. Deusa Hathor ilustrada em papiro)

Ainda analisando seus acessórios de cabeça, Nilou possui um véu que faz referência aos trajes utilizados pelas mulheres indianas, não possui uma cor tão chamativa comum desse tipo de vestimenta pois é utilizado de contraste para que a cor em destaque seja vermelho vibrante de seus cabelos, os demais acessórios brilhantes de metal presente em sua roupa e a tatuagem de lótus em suas costas.

(Imagem 32, a autora, 2025. Recorte do visual da personagem)

(Imagem 33, Hoyolab, 2023. Vestimentas e joias tradicionais indianas)

A tatuagem (imagem 32) Possui um padrão em formato de duas asas simétricas, referenciando o padrão da lotus Pérsia, característico da dinastia sassânida.

Esses padrões de flores são estampados em diversas partes da roupa da personagem.(zar jewellery, 2023).

(Imagem 34 Hoyolab, 2023. Ilustrações de lótus em estilo Persa)

Outro acessório presente no design da personagem que também faz referência a trajes e joias indianas, é a joia em sua testa que simula um "bindi", na cultura indiana é um acessório utilizado por mulheres e é visto como essencial em casamentos. (Jessica Caroline Santos, 2014).

(Imagem 35, Hoyolab, 2023. Bindi. Pintura na testa)

(Imagem 36,Hoyoverse, 2023. Recorte do visual da personagem)

O colar que Nilou utiliza faz referência as decorações de pescoço das estátuas indianas de Buda, que posteriormente na China, esses ornamentos foram aprimorados em acessórios para pessoas comuns e passaram a ser utilizados por mulheres que seguiam as tendências de moda na dinastia Tang.

(Imagem 37, a autora, 2023. Recorte do adorno de pescoço da personagem)

(Imagem 38, Hoyolab, 2023. Estátua de Buda)

Os sapatos fazem referência às “cáligas” sandálias utilizadas pelos guerreiros romanos, os gladiadores, o que posteriormente fez o estilo de calçado ser conhecido como

"sandália gladiadora". Na idade média esse tipo de calçado comprido era utilizado para proteger os pés e pernas durante as batalhas, eram comumente envolvidos por cipós ou cordas para garantir maior fixação. Nos dias atuais o estilo é bem comum de ser usado em estações quentes e são adornados com diferentes padrões de tiras e pedrarias. (Rosalind Jana, 2019).

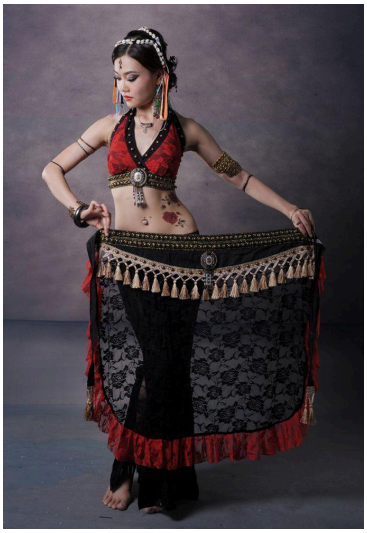
(Imagem 39, a autora, 2025. Recorte dos sapatos da personagem)

(Imagem 40, History Channel, 2024. Cáliga romana)

Observando a vestimenta por completo, o traje utilizado por Nilou pode ser enquadrado nos típicos trajes de dança do ventre, compostos por um top curto que revela o abdômen, uma saia ou calça de cintura baixa e um cinto bastante ornamentado no quadril para enfatizar os movimentos da dança.

Nilou na *lore* do jogo é uma dançarina, porém mesmo que sua vestimenta referência a dança do ventre árabe o estilo de dança dela representado no jogo se faz mais característico a dança persa que ao invés das dançarinas movimentarem os quadris em diversos padrões de movimento como na dança do ventre focam mais em movimentos de braços, mãos e tronco.

(Imagem 41, a autora, 2025. Vestimenta de Nilou)



(Imagem 42, Hoyolab, 2023. Figurino tradicional de dança do ventre)

Os aspectos da dança, característica principal da personagem, também é notado na gameplay. Suas animações ociosas e de combate são passos de dança, combinados com golpes de espada, arma que Nilou utiliza em batalha.

Em *cutscenes* dentro de missões do jogo Nilou é sempre representada performando e ensaiando.

(Imagem 43, a autora, 2025. Nilou realizando movimentos de dança dentro do jogo)

(Imagem 44, a autora, 2025. Nilou realizando movimentos de dança dentro do jogo)

Outro ponto a se destacar sobre a personagem é a referência a eventos históricos atrelados a ela, a maioria dos elementos culturais adicionados na personagem são persas, região que atualmente se localiza no Irã.

Durante a missão da região de Sumeru a "academia" órgão de governo proíbe qualquer atividade artística e performática pois Sumeru é a nação da sabedoria e estudiosos, Nilou se revolta contra isso diversas vezes performando no palco no festival do nascimento da deusa da nação e dançando em praça pública para auxiliar seus companheiros no plano de

derrubar os sábios da academia que mantém sua divindade presa em cativeiro. Essa atitude tomada pela personagem pode ser referência aos protestos no Irã onde as pessoas são proibidas de performar publicamente, principalmente as mulheres, e o povo se mostrou muito resistente dançando e cantando em público em forma de protesto contra a repressão do governo e se colocando em perigo. (Mahnaz Afkhami, 2023).

7.3 Yae Miko

(Imagem 45, a autora, 2025. Apresentação da personagem Nilou dentro do videogame)

Yae Miko é a sacerdotisa chefe do santuário Narukami, e editora chefe da sua casa de publicações de *Light novels* "*Yae Publishing House"* da cidade de Inazuma, a região dentro do universo do videogame inspirada no Japão.

É uma kitsune, um dos inúmeros *Youkais* do folclore japonês e aparece sempre em sua forma humana.

Além de ser uma sacerdotisa Yae Miko também é responsável por realizar rituais com espíritos e possui poderes de origem espiritual.

A personagem é inspirada em diversos elementos da cultura japonesa, *Inari okami* (a divindade da raposa) e também religião, todos elementos fundidos tanto na parte visual quanto em sua *lore* presente dentro do videogame.

Xintoismo: é uma antiga religião japonesa originada a cerca de 3 mil anos, é praticada até hoje, apesar de ser bem antiga, por cerca de 5 milhões de pessoas espalhadas pelo planeta. A religião prega que existem poderes espirituais no mundo e que espíritos vivem espalhados, principalmente em lugares naturais como montanhas, rios, lagos, pedras e etc. (Iochihiko Kaneoya, 2013).

Essa parte religiosa se refere mais a história da personagem, por ser uma kitsune, um ser sobrenatural, possui habilidades de se comunicar com espíritos e de tempos em tempos realiza no santuário narukami um ritual que guia os espíritos presentes em inazuma para um local de descanso.

Em sua missão dentro do jogo realiza este ritual para enviar de volta à terra de descanso um espírito de um antigo autor de *light novels*, conhecido de Miko que apareceu em Inazuma devido a rumores causados por uma história publicada recentemente na cidade.

(Imagem 46, a autora, 2025. Visual de Yae Miko dentro do jogo)

Kitsune é parte do folclore japonês, é um *youkai* (ser sobrenatural) que assume diferentes formas e possui uma forma base de raposa, podendo conter mais de uma cauda, e atua de maneiras distintas dependendo da situação em que se encontra.

Seu papel fundamental como ser sobrenatural é ser sábia, e possuir a capacidade de assumir várias formas, geralmente o corpo humano feminino para conseguir se relacionar mais facilmente com as pessoas, e é um símbolo de fidelidade bastante forte. (Japan House, 2020).

O número de caudas de uma kitsune varia de acordo com a sua idade e conhecimento. Yae miko é uma kitsune de mais de 500 anos de idade. muito sábia e possui 9 caudas que revela somente quando utiliza seus poderes, e também possui orelhas animalescas que fazem a referência a kitsune ser mais clara.

(imagem 47, Japan House, 2020, Ilustração de visual de uma Kitsune)

(Imagem 48, a autora, 2025. Visual de Yae Miko, focado nas orelhas de raposa)

(Imagem 49, a autora, 2025. Visual de Yae Miko e as suas caudas aparecendo com sua habilidade suprema dentro do jogo)

Nome: *Yae* significa "dobrada" ou "multicamadas" e fazem referência a flores, principalmente as flores de "sakura" ou cerejeira. A flor de cerejeira é representada na personagem em estampas de tecido, na cor do cabelo e também em suas habilidades de combate que se chamam "Sesshou Sakura" (Hoyolab, 2022).

(Imagem 50, Hoyolab, 2022. Flor de cerejeira)

(Imagem 51, a autora, 2025. Detalhe da estampa da roupa de Yae Miko)

Miko pode ser traduzido para "donzela do Santuário" e era o nome dado a jovens sacerdotisas de santuários xintoístas, as *mikos* possuíam posições sociais altas e eram líderes de suas tribos xamãs. Realizavam rituais espirituais de possessão de corpos por um espírito a fim de se comunicar com o mesmo, e também realizavam a dança de Kagura nos rituais.

(Imagem 52, Hideo in Japan, 2022. Mikos trabalhando no santuário)

A questão espiritual da personagem é mais uma vez referenciada, mostrando que até um simples nome pode carregar a representação de algo.

A vestimenta de Yae Miko é fortemente baseada nos trajes das sacerdotisas japonesas que utilizam um kosode na cor branca (blusa de manga longa, semelhante a um kimono) e um hakama vermelho (saia longa plissada)

É possível observar essa referência principalmente nas cores, a parte superior é totalmente branca enquanto a saia já possui mais a cor vermelha, o design foi modificado para trazer mais modernidade e feminilidade a personagem.

(Imagem 53, Hideo in Japan, 2022. Vestimenta tradicional de uma Miko)

(Imagem 54, a autora, 2025. Recorte da vestimenta de Yae Miko)

As mangas longas retas também se referenciam aos kimonos, traje tradicional japonês

(Imagem 55, a autora, 2025, Comparação das mangas de um kimono tradicional e a vestimenta da personagem)

A faixa da cintura representa um "*Obi*" uma faixa de tecido que segura os kimonos femininos, geralmente são bem apertados para esconder a silhueta da cintura e podem ser amarrados de diversas maneiras nas costas, de modo simples apenas dobrado até a maneiras mais complexas como laços que utilizam mais de um obi para serem formados.

(Imagem 56, Hideo in Japan, 2022,. Exemplo de amarração de um obi em um kimono)

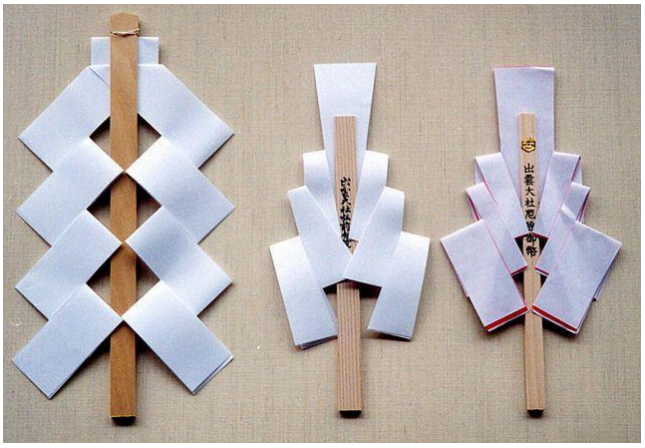
(Imagem 57, a autora, 2025, Detalhe da vestimenta de Yae Miko)

A personagem utiliza um bastão para conjurar seus poderes e realizar rituais de purificação, é chamado de *Gohei*, um artefato da religião xintoísta.

É feito por dois pedaços de papel dobrados em zigue-zague e presos em uma vareta de madeira ou bambu.

Os goheis representam a incorporação física dos espíritos e também apego aos deuses portanto são considerados objetos de purificação e proteção e durante rituais dançarinos os utilizam em suas coreografias balançando para purificar o ambiente.

(Imagem 58, a autora, 2025. Detalhe do gohei utilizado pela personagem)



(Imagem 59, Hoyolab, 2022, Goheis tradicionais)

A arma utilizada pela personagem é chamada de "Prova de Kagura" e é inspirada em um *Kagura suzu*, que é um conjunto de 12 sinos presos a uma peça de sustentação central, é um elemento da dança de kagura realizada pelos mikos em rituais xintoístas.

A dança de kagura é a representação da deusa Ame no Uzume da mitologia japonesa dançando para atrair o Deus Amaterasu para fora de seu esconderijo em uma caverna para que a luz retornasse o mundo e a escuridão eterna pudesse terminar. (Japan House, 2023).

(Imagem 60, a autora, 2025, Prova de Kagura, Arma de Yae Miko dentro do jogo)

(Imagem 61, Hoyolab, 2022. Kagura tradicional utilizado pelas Mikos)

7.4 Falhas na representação

Apesar dos inúmeros exemplos de uma boa representatividade, o videogame apresenta algumas falhas ao inserir elementos culturais em alguns personagens.

Um Exemplo é a personagem Xilonen, uma personagem da cidade de Natlan, seu nome deriva da deusa asteca Chicomecoatl, que possuía o nome popular de Xilonen, é a deusa da agricultura e do milho (VANY, 2017), apesar do nome de origem asteca, seu visual é voltado a estética brasileira.

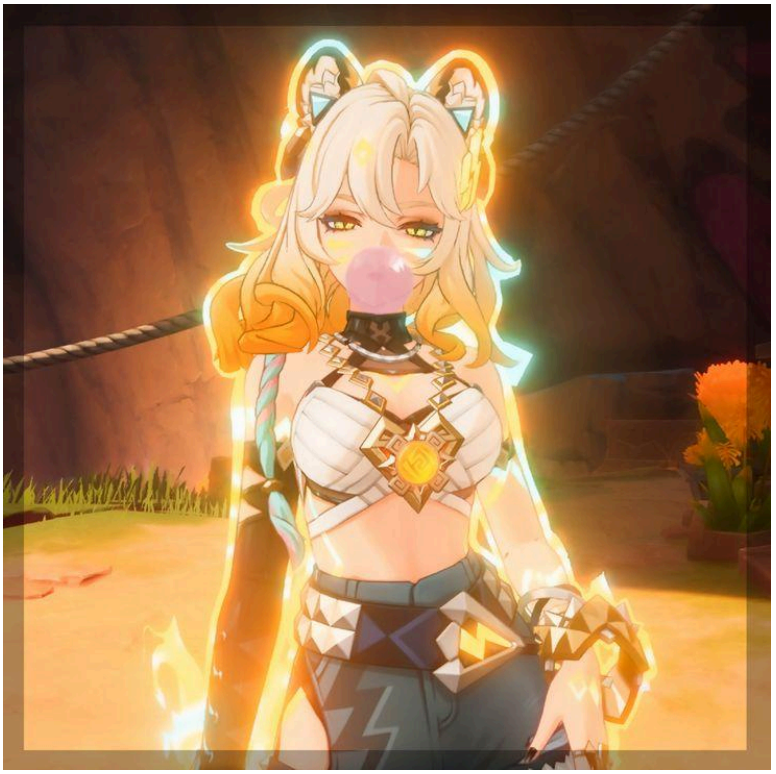
(Imagem 62, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)

Suas orelhas e caudas são de uma onça jaguatirica, espécie felina nativa do Brasil

(Imagem 63, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)

(Imagem 64, Pró Carnívoros, 2010,onça jaguatirica)

Suas vestimentas são características brasileiras, os shorts curtos, blusa mostrando a região do abdômen e a corrente grande adornando o pescoço são referências a roupas tradicionais do dia a dia no país, principalmente nas favelas.



(Imagem 65, a autora, 2025, representação da personagem Xilonen dentro do videogame)

(Imagem 66, emergemag, 2023, vestimentas brasileiras)

(Imagem 67, Gazeta digital, Felipe Leitão, 2022, vestimentas brasileiras)

Essa mistura de referências e culturas em um só personagem gera confusão no jogador e os faz questionar a qual cultura Xilonen representa. A combinação de inúmeros elementos culturais gera certo apagamento, pois a personagem será associada a apenas uma das culturas enquanto as outras serão esquecidas. O que é uma situação real, hoje em dia os jogadores de Genshin Impact a associam como a personagem “Brasileira” do jogo, esquecendo o restante das culturas utilizadas como referência para a criação da personagem.

Outro exemplo é a personagem Mavuika, ela é a divindade representante da cidade de Natlan.

(Imagem 68, Hoyoverse, 2025, imagem de lançamento da personagem Mavuika)

Mahuika (ou Mavuika) é a deusa do fogo na mitologia Maori. Os Maoris são o povo indígena da região da Nova Zelândia e dominavam a região desde o século 13, bem antes da invasão dos colonizadores. (HOTCOURSES, 2023, n.p).

O nome escolhido para a personagem se faz plausível visto que Mavuika dentro da *lore* de genshin é a arconte (deusa) do elemento pyro (fogo) porém Natlan é a região inspirada na América Latina e África e não na região da Nova Zelândia, gerando uma falha de representação na personagem, visto que uma divindade, e governante, deveria representar o máximo possível sua região. Por ser a deusa do fogo e muito associada ao "sol" por personagens do jogo, e também por referências visuais em sua vestimenta (Imagem 69) e o seu cabelo que possui a habilidade de brilhar e emitir luz e calor como o sol (Imagem 70).

(Imagem 69, detalhes em formatos de sol na roupa da personagem Mavuika, a autora, 2025)

(Imagem 70, detalhe do cabelo flamejante da personagem Mavuika, Hoyoverse, 2025)

Seu nome poderia ser inspirado em alguma divindade ligada ao fogo da região das Américas ou África, como por exemplo o Deus do sol na mitologia Maia, Kinich Ahau, e é associado a guerra e poder (MITOSGRAPHOS, 2012, n.p).

(Imagem 71, fração de um totem Maia com a representação do deus Kinich-Ahau, Mitos Graphos, 2012)

Qualidades presentes na personagem por ser uma guerreira e a governante suprema de nação, este nome entretanto é utilizado por outros dois personagens no jogo.

(Imagem 72, a esquerda, Ajaw “Ahau”, a direita Kinich, personagens de Genshin Impact que possuem o nome derivado do deus maia Kinich-Ahau)

Outro ponto importante acerca da falha de representatividade é a falta de personagens com tons de pele escuros. A America latina possui 133 milhões de negros concentrados no Brasil, Colombia, Cuba, México, Venezuala e Equador (El País, 2019, n.p)
Já na região da América do Norte, 13% da população é negra (G1, 2020, n.p) Enquanto na África 80,9% da população é negra.

Todas as regiões em que Natlan é inspirada possui grande quantidade de negros porém a situação no jogo é totalmente diferente. A maioria dos personagens da região possui pele extremamente branca (imagem 73) e a única personagem da nação com a pele mais escura, que possui o nome Iansan, derivado da orixá Iansã, de religião afro-brasileira e de pele negra, é retratada quase sempre em imagens dentro do jogo da cor cinza (imagem 74).

(Imagem 73, personagens da região de Natlan, Hoyoverse, 2025)

(Imagem 74, personagem Iansan em cutscene do videogame Genshin Impact, a autora, 2025)

8. CONCLUSÃO

Após toda a discussão sobre videogame, arte e representatividade nos capítulos anteriores e as análises de personagens é possível concluir que videogames são uma ferramenta que pode ser bastante utilizada para promover a representatividade.

Como discutido no Capítulo 4, videogame e sociedade, jogos são uma mídia consumida por milhares de pessoas em todas as faixas etárias e possui um alcance enorme com seus conteúdos visuais.

Personagens de videogame na maioria das vezes seguem padrões de beleza do mundo, pois são esses padrões que atraem a maioria dos jogadores a tentar obter um personagem em um jogo e continuar consumindo o conteúdo. Ao inserir elementos culturais e outras características fora dos padrões nesses personagens os jogadores ficam curiosos e buscam aprender sobre aquele visual diferenciado e os povos cujas culturas são representadas e se veem inseridos na mídia que muitas das vezes não dá espaço para que culturas diferentes sejam vistas e apreciadas.

Após as análises dos personagens feita no capítulo 7 conclui-se que é possível utilizar personagens de videogames como meio de representatividade, fazendo possível inserir dentro do padrão específico de cada empresa desenvolvedora de jogos para criação de personagens disponíveis para o público elementos das mais distintas culturas para que estas sejam vistas e apreciadas. É certo que ainda há um longo caminho a se percorrer para se alcançar um nível

de representatividade alto e sem falhas e também aumentar a diversidade de personagens que sempre seguem o padrão de aparência, cor e magreza imposto pela sociedade, porém o modo como Genshin Impact se aventurou para fora do considerado ideal, ainda que de modo tímido, já é um grande passo para que os videogames atuais possam cada vez mais utilizar de sua arte para representar povos e culturas apagados e pouco conhecidos.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REPRESENTATIVIDADE In: **Oxford languages**,Google,2025. Disponível em <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/> acesso em 8 fev. 2025

FERNIE, eric; Art history and its methods. Nova Iorque, Phaidon, 1995

BELL, Clive, Art, Oxford Univ Pr; nova edição (1 dezembro 1989)

ANTONELLI, Paola ; GALLOWAY, Paul . When Video Games Came to the Museum. **MoMa,** 2022. Disponível em: <https://www.moma.org/magazine/articles/798#authors-tags>. Acesso em: 07 fev. 2025.

JENKINS, Henry, **Pop junctions. More on game as arts**, 13 de julho de 2006. Disponível em <More on Games As Art — Pop Junctions https://search.app/ceA5nDSf5UexGPnd9> acesso em 4 de fevereiro de 2025

NOVITZ, David, the boundaries of Art, Temple Univ Pr; First Edition (January 1, 1992)

Davies, Stephen, **The Cluster Theory of Art', Philosophical Perspectives on Art** (Oxford, 2007; online edn, Oxford Academic, Maio 2010), Disponivel em:<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199202423.003.0003> acesso em: 4 Feb. 2025.

MOSS,Charlotte, Classifying videogames as art and why it matters now, Oxford Brooks University, Londres, janeiro 2018.

O Globo, Rio de Janeiro, 21 de Out de 2024, Rio show Teatro e Dança. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rioshow/teatro-e-danca/noticia/2024/10/21/patrimonio-da-humanidade-pela-unesco-opera-de-pequim-chega-ao-brasil-em-novembro-ingressos-a-venda.ghtml>acesso em: 9 Jan 2025.

Embaixada da China no Brasil, Ópera chinesa| episódio 1, YouTube, 22 de Outubro de 2023. Disponível em:<https://youtu.be/Rj3D7UkZqzg?si=XryUwJMYcfB3ojw8> Acesso em: 04 jan. 2025.

Embaixada da China no Brasil, Ópera chinesa| episódio 2, YouTube, 12 de Janeiro de 2024. Disponível em:<https://youtu.be/2wH_YxkUHd4?si=ANlJjltfsolFPXCA> Acesso em: 04 Jan. 2025.

Yunjin – Design de personagens e origens, **Hoyolab**, 2023. Disponível em: <https://www.hoyolab.com/article/15031840> acesso em: 7 Jan. 2025

MAZO, Ramón Lay. A ÓPERA CHINESA. **Icm,** s.d. Disponível em: https://www.icm.gov.mo/rc/viewer/30010/1559. Acesso em: 07 jan. 2025.

Genshin Impact, Um mundo da ópera: Nos bastidores da criação da Yunjin | Genshin Impact, **YouTube**, 14 de janeiro de 2022. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=thdCksamSog&t=666s> Acesso em: 07 jan. 2025.

Genshin Impact Official Website, 2020, Disponivel em:<https://genshin.hoyoverse.com/pt/> acesso em 02 Jan. 2025

Yokai | Kitsune: A Raposa Mística do Folclore Japonês, Japan House, s.d. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yokai-kitsune/> acesso em 8 Jan. 2025

Behind the Most Beautiful Dancer, Nilou, a "Walking Water Lily", **Hoyolab**, 2023. Disponivel em: <https://www.hoyolab.com/article/17868033> acesso em: 7 Jan. 2025

JANA, Rosalind. História da Sandália: enciclopédia de moda Vogue conta tudo: Favorita do verão, a sandália data dos tempos antigos e evoluiu para todos os formatos e tipos. **Vogue,** 2019. Disponível em: https://vogue.globo.com/moda/noticia/2019/09/enciclopedia-de-moda-vogue-tudo-que-precisa-saber-sobre-sandalia.ghtml. Acesso em: 07 jan. 2025.

The Lotus and Palmette Motifs in Ancient Persia and Their Influence on Jewellery and Rug Patterns. **zarjewellery,** s.d. Disponível em: https://zarjewellery.com/persian-jewellery-history/the-lotus-and-palmette-motifs-in-ancient-persia-and-their-influence-on-jewellery-and-rug-patterns/. Acesso em: 07 jan. 2025.

SANTOS, Jessica Caroline Barbosa dos. Estudo sobre a Índia: influências indianas na moda, 2014. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Tecnologia em Produção Têxtil) - Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2014

Motriz-revista de Educação Física. Rio Claro: Univ Estadual Paulista-unesp, Inst Biociencias, v. 15, n. 3, p. 708-712, 2009

MARIANO, Ana Carolina Kerr Neppel. A VIVÊNCIA DA UNIDADE NA MÍSTICA, MÚSICA E DANÇA NA TRADIÇÃO DO SUFISMO PERSA.

AFKHAMI, Mahnaz. Análise: mulheres iranianas vão à luta por direitos em um país ultra religioso: Embora o governo do Irã ainda pretenda reprimir as mulheres por não seguirem devidamente o código de vestimenta, as normas sociais no país podem mudar. **CNN Brasil,** 2023. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/analise-mulheres-iranianas-vao-a-luta-por-direitos-em-um-pais-ultrarreligioso/#:~:text=Em%208%20de%20março%20de,governo%20islâmico%20por%20seus%20direitos. Acesso em: 07 jan. 2025.

Kimono, **Culturajaponesa.com**, 2021. Disponível em:<https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/diversos/kimono/> Acesso em: 09 jan. 2025.

Miko, **Hideo in Japan**, 2022. Disponível em: <https://hinouye.wordpress.com/2022/06/03/miko/> Acesso em: 09 jan. 2025.

Iwami Kagura: a dança para os deuses, Japan House, s.d. Disponível em:<https://www.japanhousesp.com.br/stories/iwami-kagura-a-danca-para-os-deuses/> Acesso em: 08 jan. 2025

KANEOYA, Iochihiko. Xintoísmo: Mitologia e influência na formação da cultura e do caráter do povo japonês. 2013.

Niloufar, Ancestry, s.d. Disponível em:<https://www.ancestry.com/first-name-meaning/niloufar> Acesso em: 07 jan. 2025.
Character Analysis | Yae Miko | From the Cherry Blossom, **Hoyolab**, 2022. Disponível em: <https://www.hoyolab.com/article/13781335 > acesso em: 08 Jan. 2025

Chicomecoatl, **Portal dos mitos**, 2017. Disponível em:<https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2017/07/chicomecoatl.html> Acesso em: 20 fev. 2025.

Kinich-Ahau, **Mitos Graphos**, 2012. Disponível em: <https://mitographos.blogspot.com/2012/07/kinich-ahau.html> Acesso em: 20 fev. 2025.

Maui and the fire goddess, auckland art gallery, s.d. Disponível em:<https://www-aucklandartgallery-com.translate.goog/explore-art-and-ideas/artwork/32261/maui-and-the-fire-goddess?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=wa> Acesso em 20 fev. 2025

BELLANI, Brenda . Conheça a cultura do povo maori na Nova Zelândia: Quem é o povo māori e porque a sua cultura é tão importante na Nova Zelândia: as comunidades, cerimônias, tatuagens e dança de guerreiros.. **Hotcourses,** 2023. Disponível em: https://www.hotcourses.com.br/study-in-new-zealand/once-you-arrive/a-cultura-maori-da-nova-zelandia/#:~:text=Os%20māori%20são%20o%20povo,da%20mítica%20polinésia%20no%20Havaí.. Acesso em: 20 fev. 2025.

TONÉIS, Cristiano N. et al. A lógica da descoberta nos jogos digitais. **Proceedings of SBGames**, p. 1-10, 2010.

CirrasRetroGames, [Documentário] - A era do videogame - Discovery Channel - Completo Dublado, **YouTube**, 12 de abril de 2021. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=ALJnknoCFeA> Acesso em: 13 jan. 2025.

ALONSO, Igor Simões. Os processos de acoplagem nos games online. 2009.

DA ROCHA, Allex Motta Melo. Alguns aspectos acerca da importância do videogame na sociedade contemporânea.

SANTAELLA, Lucia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. Paulus, 2007.

Concept Art: Uma imagem que vale mais que mil palavras, **EBAC Online**, 2023. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras#:~:text=Concept%20Art%20é%20uma%20etapa,personagens%20e%20objetos%2C%20dentre%20outros> Acesso em: 03 fev. 2025.

SÁNCHEZ, José A. Cuerpos ajenos. Segovia: Ediciones La uÑa RoTa, 2017.

DESS, Conrado. Notas sobre o conceito de representatividade. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 43, p. 1–30, 2022. DOI: 10.5965/1414573101432022e0206. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/21115>. Acesso em: 19 fev. 2025.

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. Proceedings of SBGames 2017, p. 862-871, 2017.

DE OLIVEIRA, Marcelo Pires; DA MOTA FILHO, Antônio Carlos. Folclore e Videogame: Jogando, aprendendo e valorizando a cultura popular. 2019.

NICOLLETI, Angelita AM; RAULITO FILHO, O. R. G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 2, n. 5, p. 91-94, 2004.

UPPER ONE GAMES. Never Alone - game disponível em: <http://neveralonegame.com/game/> acesso em: 19 fev. 2025.