



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

CHARLES PEREIRA DE SOUSA

**A NARRATIVA DO JOGO COMO UMA FERRAMENTA DE IDENTIFICAÇÃO E
CONSUMO: UMA ANÁLISE DE GENSHIN IMPACT**

FORTALEZA

2025

CHARLES PEREIRA DE SOUSA

A NARRATIVA DO JOGO COMO UMA FERRAMENTA DE IDENTIFICAÇÃO E
CONSUMO: UMA ANÁLISE DE GENSHIN IMPACT

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
APRESENTADO AO CURSO DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE
E PROPAGANDA DO DEPARTAMENTO
DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Orientador: Prof. Dra. SORAYA MADEIRA
DA SILVA

FORTALEZA

2025

CHARLES PEREIRA DE SOUSA

A NARRATIVA DO JOGO COMO UMA FERRAMENTA DE IDENTIFICAÇÃO E
CONSUMO: UMA ANÁLISE DE GENSHIN IMPACT

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
APRESENTADO AO CURSO DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE
E PROPAGANDA DO DEPARTAMENTO
DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Orientador: Prof. Dra. SORAYA MADEIRA
DA SILVA

Aprovada em: 13/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Soraya Madeira da Silva (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. João Flavio Menezes Amaral
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Gleydson Silva Moreira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, Berenice e Júnior.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido que eu tivesse saúde e determinação para não desanimar durante esse curso.

A Prof. Dra. Soraya Madeira da Silva, pela excelente orientação, compreensão e por ter acreditado no meu projeto.

Aos professores participantes da banca examinadora João Flavio Menezes Amaral e Gleydson Silva Moreira pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos meus amigos da graduação, por cada conversa compartilhada, por cada ônibus dividido e por todo o companheirismo ao longo dessa trajetória, tornando esse percurso mais leve e significativo.

Aos amigos e colegas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho, deixo também meus sinceros agradecimentos.

Aos meus pais, pelo amor, apoio incondicional e incentivo constante ao longo de toda a minha trajetória acadêmica.

A mim mesmo, por ter enfrentado uma longa jornada marcada por desafios, dúvidas e aprendizados, e por ter encontrado forças para seguir adiante, persistir e lutar até o fim pela conquista deste diploma.

“O consumo simbólico se manifesta quando os bens deixam de ser adquiridos apenas por sua utilidade prática e passam a representar valores, identidades e pertencimentos sociais” (CANCLINI, 2010, p. 59).

RESUMO

Na contemporaneidade, os jogos digitais ultrapassam a função de entretenimento e passam a atuar como espaços de produção simbólica, consumo cultural e construção de vínculos afetivos entre jogadores e universos ficcionais. Este trabalho tem como objetivo analisar de que maneira o consumo simbólico estrutura o funcionamento do sistema de *gacha* no jogo *Genshin Impact*, tomando como estudo de caso a personagem Columbina. A metodologia adotada consiste em um estudo de caso, permitindo articular o referencial teórico com a observação empírica do jogo, com foco na trajetória narrativa, estética e mercadológica da personagem Columbina. Os resultados indicam que a *Hoyoverse* utiliza estratégias de marketing baseadas na revelação gradual, no silêncio narrativo e na valorização simbólica dos personagens para gerar desejo e estimular o consumo no sistema de *gacha*. Conclui-se que, em *Genshin Impact*, o consumo não se restringe à aquisição de conteúdos funcionais, mas envolve processos de identificação, pertencimento e participação no universo ficcional do jogo.

Palavras-chave: jogos digitais; *gacha*; consumo simbólico; *Genshin Impact*; personagens.

ABSTRACT

In contemporary times, digital games have transcended their function as mere entertainment and have become spaces for symbolic production, cultural consumption, and the construction of affective bonds between players and fictional universes. This work aims to analyze how symbolic consumption structures the functioning of the gacha system in the game Genshin Impact, using the character Columbina as a case study. The methodology adopted consists of a case study, allowing the articulation of the theoretical framework with empirical observation of the game, focusing on the narrative, aesthetic, and marketing trajectory of the character Columbina. The results indicate that Hoyoverse uses marketing strategies based on gradual revelation, narrative silence, and the symbolic valorization of characters to generate desire and stimulate consumption in the gacha system. It is concluded that, in Genshin Impact, consumption is not limited to the acquisition of functional content, but involves processes of identification, belonging, and participation in the fictional universe of the game.

Keywords: digital games; Gacha; Genshin Impact; characters; symbolic consumption.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– <i>The Legend of Zelda: Breathe of the Wild</i>	22
Figura 2	– Tela de morte em <i>Dark Souls</i>	23
Figura 3	– <i>Drip Marketing</i> das personagens “Raiden Shogun” e “Sangonomiya Kokomi”, respectivamente.....	26
Figura 4	– Compilação de jogos <i>gacha</i> famosos.....	27
Figura 5	– Mapa incompleto contendo algumas regiões de <i>Teyvat</i>	29
Figura 6	– O país de Mondstadt.....	29
Figura 7	– O porto de Liyue.....	30
Figura 8	– A luta inicial contra a deusa misteriosa.....	31
Figura 9	– Arte promocional dos arcontes reunidos.....	31
Figura 10	– Os elementos que representam as nações.....	32
Figura 11	– Vista da cidade de Mondstadt.....	33
Figura 12	– Praça da cidade de Mondstadt.....	33
Figura 13	– Vale <i>Chenyu</i> em Liyue.....	34
Figura 14	– Shogunato em Inazuma.....	35
Figura 15	– A cidade de Sumeru.....	36
Figura 16	– A cidade de Fontaine.....	37
Figura 17	– Região Beryl em Fontaine.....	37
Figura 18	– Palais <i>Marmonia</i> , a corte de Fontaine.....	38
Figura 19	– Plano geral de Natlan.....	39
Figura 20	– O vulcão de Natlan.....	39
Figura 21	– Ilha <i>Hiisi</i> em <i>Nodkrai</i>	40
Figura 22	– Asmodeus a regente do espaço, Istaroth a regente do tempo, Ronova a regente da morte e Naberius a regente da vida.....	41
Figura 23	– Funcionamento das reações elementais dentro do jogo.....	43
Figura 24	– Barra de resinas, o combustível utilizado para realizar algumas ações dentro do jogo.....	44
Figura 25	– Modo multiplayer em que um jogador se junta ao mundo de um amigo para explorarem juntos.....	45

Figura 26 – Sistema de artefatos dentro do jogo.....	46
Figura 27 – <i>Primogems</i> e tiros utilizados no banner: permanentes (azul) e limitados (rosa), respectivamente.....	48
Figura 28 – Banner permanente contendo personagens e armas invariáveis....	48
Figura 29 – Banner temporário da personagem Citlali contendo personagens e armas que mudam após um certo número de dias.....	49
Figura 30 – Taxa de conversão dos cristais gênese para <i>primogems</i>	49
Figura 31 – Loja e valores oficiais para compra de Cristais Gênese.....	50
Figura 32 – Explicação das estatísticas do banner ilimitado.....	51
Figura 33 – A deusa da lua, Columbina <i>Hyposelenia</i>	54
Figura 34 – Columbina recostada sob o caixão de sua companheira morta.....	55
Figura 35 – Um fã da personagem indagando se Columbina vai ser jogável em <i>nod krai</i>	56
Figura 36 – Um print de um jogador falando da personagem.....	57
Figura 37 – Primeira arte oficial de Columbina divulgada pela <i>Hoyoverse</i>	58
Figura 38 – Columbina em seu primeiro trailer “Epopéia da Lua Nova”.....	58
Figura 39 – Streamers reagindo ao trailer “Epopéia da Lua Nova”.....	59
Figura 40 – Splash Art da personagem.....	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.2 Objetivos	13
1.3 Capítulos	13
2 JOGOS	15
2.1 O que é um jogo?	15
2.2 Classificação de Caillois	16
2.3 Definições modernas do Jogo	18
2.4 Estruturas atuais dos jogos	21
2.5 Lógica de consumo	24
3 GENSHIN IMPACT	28
3.1 Histórico da produção	28
3.2 Narrativa do jogo	28
3.3 Mecânicas do jogo	42
3.4 Gacha	47
4 METODOLOGIA	54
4.1 Estudo de Caso	54
4.2 Columbina, A Terceira dos Fatui	54
4.3 Ligações da personagem	60
4.4 Consumo Simbólico	61
4.5 O Desejo do Jogador	63
4.6 Finalizando	66
5 CONCLUSÃO	66
5.1 Conclusões Parciais	67
5.2 Pontos Futuros	68
REFERÊNCIAS	69

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais ocupam, na contemporaneidade, um papel central nas práticas culturais, de lazer e de consumo. Para além de entretenimento, esses produtos articulam narrativas complexas, sistemas de regras sofisticados e estratégias de mercado que influenciam profundamente a forma como os jogadores se relacionam com as obras. Nesse contexto, os jogos free-to-play baseados em microtransações, especialmente aqueles estruturados em sistemas de *gacha*, tornam-se objetos relevantes de investigação acadêmica, pois operam a partir da mobilização de afetos, desejos e vínculos simbólicos para sustentar seu modelo econômico. Compreender como esses mecanismos funcionam é essencial para analisar as dinâmicas contemporâneas de consumo cultural nos ambientes digitais.

Entre os jogos que exemplificam essas transformações, *Genshin Impact* se destaca como um dos maiores fenômenos da indústria recente. Lançado pela *Hoyoverse* em 2020, o jogo combina exploração em mundo aberto, narrativa contínua, personagens fortemente caracterizados e um sistema de *gacha* que regula a obtenção de novos conteúdos jogáveis. Ambientado no mundo fictício de Teyvat, *Genshin Impact* apresenta diversas nações inspiradas em culturas reais, cada uma com estética, mitologia e conflitos próprios. O jogo se sustenta em atualizações constantes, eventos temporários e na introdução periódica de personagens, o que mantém a comunidade engajada e amplia continuamente seu universo narrativo.

O público-alvo de *Genshin Impact* é amplo e heterogêneo, abrangendo principalmente jovens e adultos familiarizados com jogos digitais, cultura pop e práticas de consumo online. O jogo dialoga tanto com jogadores ocasionais quanto com públicos mais engajados, interessados em narrativas extensas, progressão contínua e construção de personagens. A estética inspirada em animações japonesas, aliada à presença de personagens carismáticos e à forte ênfase narrativa, contribui para atrair públicos vinculados à cultura otaku e aos jogos de RPG.

O sistema de *gacha* presente em *Genshin Impact* é um dos principais responsáveis por sua longevidade e sucesso econômico. Nesse modelo, os jogadores utilizam uma moeda virtual que pode ser obtida tanto por meio da jogabilidade quanto por compra com dinheiro real para realizar sorteios aleatórios que concedem personagens, armas e outros itens. No entanto, a decisão de investir nesse sistema não se dá apenas pela funcionalidade mecânica dos personagens, mas

principalmente pelo valor simbólico que eles carregam. Estética, narrativa, personalidade e papel no mundo do jogo tornam-se elementos centrais na construção do desejo, transformando personagens em produtos culturais dotados de significado.

Diante desse cenário, este trabalho tem como problema de pesquisa compreender de que maneira o consumo simbólico e a construção do desejo operam no sistema de *gacha* de *Genshin Impact*, tomando como estudo de caso a personagem Columbina. A escolha dessa personagem se justifica por sua trajetória singular dentro do jogo: apresentada inicialmente de forma enigmática, com poucas informações oficiais, Columbina tornou-se objeto de forte engajamento da comunidade antes mesmo de sua confirmação como personagem jogável. Sua construção narrativa, estética e simbólica oferece um campo fértil para analisar como estratégias de marketing, narrativa e design de personagens são utilizadas para estimular o consumo.

1.2 Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é analisar como o consumo simbólico estrutura o funcionamento do *gacha* em *Genshin Impact*. Como objetivos específicos, busca-se: compreender as características do sistema de *gacha* e suas lógicas de funcionamento; investigar como personagens são construídos como produtos simbólicos dentro do jogo; analisar as estratégias narrativas e de marketing utilizadas pela *Hoyoverse* para estimular o desejo dos jogadores; e examinar como esses elementos se articulam no caso específico de Columbina, considerando sua trajetória narrativa, estética e recepção pelo público. A pergunta norteadora que orienta a pesquisa é: De que forma a construção simbólica de personagens em *Genshin Impact* estimula o desejo do jogador e sustenta o consumo no sistema de *gacha*?

1.3 Capítulos

Para responder a essas questões, o trabalho está organizado em capítulos que articulam teoria e análise empírica. O primeiro capítulo apresenta o referencial teórico, abordando definições de jogo e suas classificações na modernidade, bem como as estruturas atuais dos jogos digitais, com foco em mecânicas, regras, narrativas e personagens. Nesse capítulo, dialoga-se com autores como Roger

Caillois, que discute o jogo como fenômeno cultural e simbólico; Nesteriuk e Massarolo, que analisam a expressividade e a construção de personagens nos jogos digitais; Suter, Bauer e Kocher, que abordam as estratégias narrativas e a expansão dos universos ficcionais; e Ramos e Pimentel, que tratam das dimensões afetivas e dos vínculos emocionais na experiência do jogador.

O segundo capítulo dedica-se à análise de *Genshin Impact* enquanto objeto cultural, apresentando seu histórico de desenvolvimento, suas principais mecânicas, a estrutura narrativa do mundo de Teyvat e o funcionamento do sistema de *gacha*. Nesse momento, o jogo é compreendido como um ecossistema narrativo e econômico que articula consumo simbólico, engajamento emocional e atualização constante de conteúdo.

O terceiro capítulo apresenta a metodologia adotada, caracterizada como um estudo de caso, conforme proposto por Yin. Nesse capítulo, justifica-se a escolha da personagem Columbina como objeto de análise e detalha-se a estrutura do estudo, articulando os conceitos teóricos discutidos anteriormente com a observação empírica do jogo analisando a trajetória da personagem dentro do universo de *Genshin Impact*, as estratégias de marketing utilizadas em sua divulgação, sua construção identitária e simbólica e a forma como o desejo pelo personagem é mobilizado para estimular o consumo no sistema de *gacha*. Ao longo da análise, retoma-se o referencial teórico para compreender como narrativa, estética e afeto se convertem em práticas de consumo no contexto dos jogos digitais contemporâneos.

2 JOGOS

2.1 O que é um jogo?

O termo “jogo” deriva do latim *jocus*, que significa gracejo, divertimento ou passatempo, e ao longo do tempo passou a designar atividades reguladas por regras específicas, realizadas com finalidade de recreação, competição ou aprendizagem. De modo geral, um jogo pode ser definido como uma prática cultural estruturada, dotada de regras próprias, na qual os participantes se engajam voluntariamente em busca de prazer, desafio ou significado. Essa prática não se limita ao entretenimento: os jogos são espaços de socialização, expressão simbólica e até de exercício de poder, desempenhando funções pedagógicas, religiosas, políticas e econômicas em diferentes sociedades. O jogo deve ser compreendido como um fenômeno cultural historicamente construído, que se transforma de acordo com as práticas sociais” (Palomo Alves, 2007, p. 66).

Os jogos constituem uma das manifestações culturais mais antigas da humanidade, acompanhando o desenvolvimento social desde os primeiros agrupamentos humanos. Registros arqueológicos apontam que, já por volta de 3.000 a.C., civilizações como a egípcia praticavam jogos de tabuleiro, a exemplo do *Senet*, que tinha não apenas uma função recreativa, mas também uma dimensão ritual ligada às crenças sobre a vida após a morte. Segundo Custódio e Afiune (2019) essa relação entre o jogo e o ritual expressa o *ethos* religioso das civilizações antigas, nas quais o ato de jogar simbolizava práticas de conexão entre o humano e o divino. Da mesma forma, na Mesopotâmia foram encontrados tabuleiros de jogos como o *Jogo Real de Ur*, o que comprova que o ato de jogar já estava presente como prática social estruturada em comunidades antigas. Para além do Oriente Médio, outras culturas desenvolveram seus próprios jogos: na China, o *Go* (datado de 2.500 a.C.) se tornou

uma das práticas intelectuais mais sofisticadas, utilizado para treinar a estratégia e a paciência, enquanto no continente americano os maias e astecas praticavam jogos de bola que possuíam não apenas caráter competitivo, mas também significado religioso e político. Com o avanço da Antiguidade, o jogo foi assumindo formas mais organizadas. Na Grécia clássica, os esportes se tornaram fundamentais para a formação do cidadão, culminando na institucionalização dos Jogos Olímpicos em 776 a.C., que uniam competição física, religiosidade e identidade cultural pan-helênica. Em Roma, o espírito lúdico também se manifestava em arenas como o Coliseu, em que gladiadores representavam um espetáculo que misturava jogo, política e entretenimento de massas. Durante a Idade Média, os jogos passaram a ser divididos entre práticas populares como torneios e jogos de tabuleiro simples e práticas aristocráticas, como a caça ou os torneios de cavalaria, que possuíam também função de treinamento militar. Já nesse período observa-se a ligação entre jogo, poder e organização social, uma vez que diferentes classes sociais tinham acesso a diferentes formas de jogo.

2.2 Classificação de Caillois

A investigação sobre a origem dos jogos ocupa papel central na compreensão da cultura e da sociabilidade humanas. Segundo Caillois (1990), é possível identificar duas teses aparentemente opostas: de um lado, a concepção que entende o jogo como degradação de práticas sérias dos adultos, reduzidas a distrações; de outro, a visão que o reconhece como fonte das convenções que possibilitaram o desenvolvimento das culturas, estimulando a engenhosidade, o refinamento e a invenção. Historicamente, os jogos apresentam vínculos com práticas religiosas, rituais e políticas. No Egito faraônico, por exemplo, tabuleiros eram representados em túmulos, vinculados ao julgamento dos mortos, em que o destino eterno era objeto de aposta simbólica. Na Índia védica, o uso ritual do balanço tinha como função ligar céu e terra, representando a renovação. Ao mesmo tempo, jogos de competição (*agôn*), de azar (*alea*), de simulação (*mimicry*) e de vertigem (*ilinx*) representaram diferentes formas de interação humana, cada qual revelando dimensões fundamentais da experiência social (Caillois, 1990). A relação entre jogos e homens, portanto, ultrapassa a esfera da mera diversão. O jogo se constitui como

espaço autônomo, regido por normas próprias, no qual os indivíduos aprendem a lidar com a ordem, a lealdade e a aceitação do acaso.

No estudo clássico de Roger Caillois (1990), *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2017), o autor propõe uma classificação em sistemas dos jogos a partir de quatro categorias principais: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Essas classificações buscam compreender não apenas a diversidade de formas lúdicas, mas também o modo como os jogos expressam dimensões essenciais da vida social e cultural. O termo *Agôn* é utilizado por Caillois (2017) para designar os jogos de competição, nos quais se busca estabelecer uma igualdade artificial entre os participantes, de modo a garantir que o resultado final expresse a superioridade incontestável do vencedor. “sempre se trata de uma rivalidade que se concentra em uma única qualidade (rapidez, resistência, força, memória, destreza, engenhosidade etc.), que se exerce em limites definidos e sem nenhum auxílio externo” (Caillois, 2017, p. 45). Essa categoria inclui tanto jogos intelectuais, como o xadrez, quanto modalidades esportivas, como o futebol, o boxe ou o atletismo. A característica central do *Agôn* é a ênfase no mérito individual ou coletivo, o que implica treino, disciplina, esforço e perseverança. Dessa forma, ele se apresenta como a expressão mais clara da rivalidade humana em condições regradas, estimulando valores de mérito, lealdade e reconhecimento social.

Em oposição à lógica meritocrática do *Agôn*, a categoria *Alea* corresponde aos jogos de azar, nos quais o desfecho é determinado exclusivamente pela sorte, sem que a habilidade ou o esforço do jogador possam alterar o resultado. São exemplos típicos a roleta, os dados, a loteria e outras práticas baseadas no risco e na aposta. “*aguarda, esperançoso e trêmulo, o decreto da sorte, e arrisca uma aposta*” (Caillois, 2017, p. 53). Enquanto no *Agôn* o jogador é responsável por seu desempenho, na *Alea* ele abdica de sua vontade e entrega-se ao destino. Para Caillois (2017), essa categoria simboliza a negação do mérito pessoal, ressaltando a incerteza e a instabilidade da condição humana, uma vez que o acaso pode, em um único lance, destruir ou conceder aquilo que anos de disciplina e trabalho jamais proporcionariam.

A terceira categoria destacada é a do *Mimicry*, que compreende os jogos de simulação e representação, nos quais os indivíduos assumem papéis fictícios e vivenciam realidades imaginárias. “*se conduzir como se fosse alguém ou mesmo alguma coisa diferente*” (Caillois, 2017, p. 60). Diferentemente do *Agôn* e da *Alea*, cuja lógica se ancora em regras ou no acaso, o *Mimicry* fundamenta-se na ilusão e no faz

de conta. Exemplos vão desde brincadeiras infantis de “polícia e ladrão” ou de “faz de conta” até práticas mais sofisticadas, como o teatro e os jogos de interpretação de papéis (RPG). Segundo Caillois (2017), essa categoria evidencia a capacidade humana de transitar entre o real e o imaginário, conferindo ao jogo uma função social relevante: desenvolver a empatia, a imaginação criativa e a experimentação de diferentes identidades.

Por fim, a categoria *lilinx* abrange os jogos que buscam provocar uma sensação de vertigem, desestabilizando temporariamente a percepção do corpo e do espaço. São atividades que produzem um estado de desequilíbrio físico ou psíquico, como girar em torno de si mesmo, deslizar em alta velocidade, praticar esportes radicais ou brincar em um carrossel. “*provocam em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e de desordem*” (Caillois, 2017, p. 71). Nesses jogos, o prazer vem da suspensão momentânea da ordem sensorial e da experiência de um êxtase corporal. Para Caillois (2017), o *lilinx* remete a uma busca sem limites pela confusão e pela perda de controle, funcionando como forma estranha de liberdade diante das limitações físicas e sociais.

2.3 Definições modernas do Jogo

A discussão contemporânea sobre o conceito de jogo passou por significativa evolução teórica, principalmente a partir da integração entre estudos de cognição, aprendizagem e tecnologia digital. Ramos e Pimentel (2021) destacam que, na atualidade, compreender o que é um jogo exige uma abordagem que vá além do simples entretenimento, reconhecendo-o como artefato cultural e cognitivo capaz de mobilizar processos mentais complexos, engajamento e aprendizagem significativa. Segundo os autores, os jogos digitais podem ser definidos como “sistemas formais baseados em regras, com resultados variáveis e quantificáveis, nos quais o jogador empenha esforço e se sente emocionalmente vinculado ao resultado” (Ramos; Pimentel, 2021, p. 13). Essa definição, originalmente proposta por Jesper Juul e incorporada por Ramos e Pimentel (2021) amplia a compreensão do jogo como fenômeno dinâmico, em que a interação e o envolvimento emocional são elementos essenciais para a experiência lúdica e formativa.

Conforme os estudos de Pimentel (2020) e Ramos (2013a), a definição contemporânea de jogo também compreende a ideia de atividade cognitiva

intencional, que promove o desenvolvimento de funções executivas como atenção, memória e planejamento. Assim, os jogos são compreendidos como experiências que extrapolam o lazer e podem favorecer a aprendizagem formal e informal, quando mediados por propostas pedagógicas adequadas.

Nesse sentido, Ramos e Pimentel (2021) defendem que as novas definições de jogo integram aspectos culturais, tecnológicos e educacionais, entendendo o ato de jogar como uma forma de interação significativa entre sujeito e ambiente. A ludicidade, portanto, não se restringe à diversão, mas se manifesta como prática que mobiliza emoções, pensamento estratégico e habilidades cognitivas, tornando-se um instrumento de aprendizagem ativo e contextualizado. Dessa maneira, as definições mais atuais de jogos convergem para uma visão holística: o jogo é um sistema interativo de regras e significados, que promove experiências cognitivas, emocionais e sociais, integrando o lúdico à aprendizagem. Essa concepção reforça que os jogos analógicos ou digitais são expressões culturais em constante transformação, refletindo as formas de pensar e aprender das novas gerações.

A evolução das mídias digitais e da indústria de videogames impulsionou o surgimento de novas formas de categorização de jogos, que refletem tanto aspectos técnicos quanto socioculturais. Segundo Starosta *et al.* (2024), as classificações tradicionais, baseadas apenas na mecânica ou no estilo visual, tornaram-se insuficientes diante da diversidade de experiências contemporâneas, como os *Role-Playing Games* (RPGs), *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) e jogos com sistemas de coleta ou azar, como os chamados *gacha games*.

De acordo com os autores, os sistemas de classificação modernos devem considerar dimensões múltiplas, que incluem: o tipo de interação do jogador, a estrutura social, o nível de imersão, e o propósito do jogo. Assim, a classificação contemporânea vai além de rótulos puramente técnicos, reconhecendo que gêneros como RPG e MMORPG compartilham elementos narrativos, cooperativos e competitivos, além de contextos culturais e econômicos próprios (Starosta *et al.*, 2024). As antigas divisões entre *action*, *strategy*, *puzzle* e *simulation* já não são suficientes para descrever a complexidade das experiências interativas contemporâneas. Para os pesquisadores, classificar jogos atualmente exige considerar dimensões integradas que envolvem aspectos estruturais (regras e

objetivos), psicológicos (motivação e envolvimento), sociais (cooperação, competição e comunidade) e econômicos (modelos de monetização). Essa perspectiva multidimensional demonstra que o jogo é um fenômeno em constante transformação e que cada gênero expressa não apenas um tipo de mecânica, mas também um modo específico de interação humana (Starosta *et al.*, 2024).

Os *Role-Playing Games* (RPGs) constituem um dos exemplos mais emblemáticos dessa metamorfose que os jogos sofreram ao longo das eras. Originalmente definidos pela interpretação de papéis e pela construção de personagens, os RPGs modernos integram sistemas complexos de progressão, escolhas narrativas e mecânicas de customização que estimulam o senso de autoria e agência do jogador. Conforme Caillois (2017), esses jogos pertencem ao domínio do *mimicry*, no qual o prazer lúdico decorre da representação e da imersão em mundos fictícios. Na modernidade, o *mimicry* se potencializa por meio da tecnologia digital, permitindo experiências narrativas interativas que antes eram restritas ao teatro ou à literatura.

Os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) expandem os propósitos lúdicos ao adicionar a dimensão social e colaborativa. Starosta *et al.* (2024) apontam que esses jogos formam ambientes persistentes, nos quais milhares de jogadores interagem em tempo real, negociam recursos e criam laços simbólicos duradouros. Esse tipo de experiência configura o que Juul (2005) descreve como “*world-building games*”, nos quais o universo do jogo se mantém ativo independentemente da presença individual do jogador. Assim, o MMORPG transcende a ideia de jogo isolado e passa a ser compreendido como ecossistema sociocultural digital, capaz de sustentar economias, hierarquias e identidades coletivas.

Outro fenômeno importante na modernidade é a ascensão dos chamados *gacha games*. Como explicam Starosta *et al.* (2024), o termo deriva de máquinas japonesas de cápsulas (*gachapon*) e descreve jogos que utilizam sistemas de aleatoriedade para distribuir recompensas virtuais, muitas vezes associadas a microtransações. Esses jogos combinam elementos de sorte (*alea*), conforme a tipologia de Caillois (2017), com mecânicas de progressão comuns de RPGs e estratégias de retenção baseadas em reforço intermitente. A classificação dos *gacha games* é, portanto, híbrida: eles não apenas constituem um gênero de entretenimento,

mas também um modelo econômico que influencia o comportamento do jogador e redefine a fronteira entre o lúdico e o consumo.

De modo geral, a pesquisa de Starosta *et al.* (2024) demonstra que não existe consenso universal sobre como os jogos devem ser classificados. Os próprios estudos científicos variam entre classificações baseadas em mecânica (por exemplo, ação, estratégia, simulação), em tema (fantasia, guerra, esportes), ou em objetivos psicológicos (imersão, competição, cooperação). Essa diversidade revela que a classificação dos jogos é um processo cultural e contextual, mais interpretativo do que objetivo. Cada tentativa de organização reflete o olhar de uma disciplina ou de um mercado específico, motivo pelo qual as categorias permanecem em constante mudança. Além dos aspectos técnicos e psicológicos, as classificações modernas incorporam também o papel das comunidades de jogadores e o impacto das tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial. Em jogos de realidade aumentada, por exemplo, a fronteira entre o mundo físico e o digital torna-se fluida, criando novas formas de engajamento e redefinindo o espaço do jogo. Essas experiências híbridas desafiam os sistemas classificatórios tradicionais, pois não se enquadram totalmente em gêneros preexistentes (Starosta *et al.*, 2024).

Assim, na modernidade, classificar jogos significa mapear um ecossistema vivo, em que gêneros se misturam e se reinventam conforme novas tecnologias, culturas e modos de jogar surgem. A tipologia contemporânea de jogos não é apenas uma ferramenta técnica, mas também um instrumento de compreensão social, capaz de revelar como diferentes grupos constroem significados, identidades e relações por meio do ato de jogar.

2.4 Estruturas atuais dos jogos

A compreensão das estruturas que compõem os jogos digitais contemporâneos tem sido um dos temas centrais nas pesquisas sobre cultura dos jogos. Na atualidade, a análise dos jogos não se limita apenas às suas finalidades de entretenimento, mas envolve aspectos estruturais que sustentam sua construção: mecânicas, regras, narrativas e personagens. Esses elementos, combinados, configuram o que Suter, Bauer e Kocher (2021) denominam *narrative mechanics* um

conjunto integrado de estratégias que articula o funcionamento lúdico e o significado narrativo do jogo. No contexto contemporâneo, as mecânicas e regras deixaram de ser estruturas estáticas e passaram a dialogar diretamente com a narrativa. Segundo Suter, Bauer e Kocher (2021), a narrativa nos jogos modernos não se restringe ao enredo ou à sequência de eventos, mas é originado das próprias ações do jogador, um fenômeno que os autores descrevem como *ludonarrative integration*. Assim, cada decisão, movimento ou falha dentro do jogo se converte em parte da história construída pela interação entre jogador e sistema.

As mecânicas são as ações e sistemas que definem o “como jogar”. Elas estabelecem a forma como o jogador interage com o ambiente e são responsáveis por gerar desafio, engajamento e aprendizagem (Ramos; Pimentel, 2021). Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), por exemplo, as mecânicas de exploração e física permitem múltiplas soluções para o mesmo problema, como podemos ver na figura 1, o que reforça o sentimento de agência do jogador. Da mesma forma, *Minecraft* (Mojang, 2011) exemplifica uma mecânica baseada na construção e experimentação livre, que estimula a criatividade e o raciocínio lógico.

Figura 1 – *The Legend of Zelda: Breathe of the Wild*



Fonte: arstechnica.com (2016).

As regras delimitam o campo de ação do jogador e estabelecem a coerência interna do jogo. Segundo Caillois (2017), é o conjunto de regras que cria o “círculo mágico” um espaço simbólico no qual as ações adquirem novos significados. Em *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), por exemplo, as regras de dificuldade e punição pela morte como observamos na figura 2 não apenas estruturam o desafio, mas também constroem uma filosofia de resiliência e aprendizado por tentativa e erro.

Esse sistema reforça a imersão e a sensação de conquista, elementos essenciais ao prazer lúdico.

Figura 2 – Tela de morte em *Dark Souls*



Fonte: gameblast.com (2016).

Outro exemplo relevante é o de *League of Legends* (Riot Games, 2009), onde as regras são definidas coletivamente pelo equilíbrio entre jogadores. O jogo opera por meio de um sistema complexo de parâmetros, que determinam habilidades, tempo de recarga e objetivos. Essas regras, embora invisíveis para o jogador comum, compõem um sistema de governança algorítmica (Starosta *et al.*, 2024), responsável por manter a competitividade e o engajamento.

Nos jogos de azar baseados em *gacha*, como *Genshin Impact* (miHoYo, 2020), as regras de obtenção de personagens ou itens são estruturadas em sistemas probabilísticos. Starosta *et al.* (2024) observam que esse tipo de mecânica associa o comportamento lúdico ao consumo simbólico, pois o jogador é recompensado aleatoriamente, o que estimula a repetição e o investimento emocional. Assim, as regras deixam de ser meramente técnicas e passam a moldar a própria experiência social e econômica do jogo.

No que se refere aos personagens, Nesteriuk e Massarolo (2021) observam

que sua construção ultrapassa a dimensão estética. Em muitos jogos, o jogador não apenas interpreta um personagem, mas o constrói progressivamente, moldando sua trajetória a partir das regras e mecânicas disponíveis. Essa autonomia narrativa transforma a experiência de jogo em uma prática de autoria compartilhada. Nesteriuk e Massarolo (2021) ainda argumentam que, na era digital, os personagens ultrapassam o conceito de símbolo e se tornam entidades multiplataforma, capazes de circular entre jogos, séries e mídias sociais.

No caso de *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), o jogador escolhe entre dois protagonistas, moldando o desenvolvimento psicológico e moral do personagem a partir de suas decisões. Essa personalização reforça o senso de autoria e pertencimento, algo essencial para a imersão narrativa. Em *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), o personagem principal, Geralt de Rívia, exemplifica como a construção de identidade e moralidade pode ser modulada pelas escolhas do jogador. As decisões narrativas influenciam não apenas o final da história, mas também o relacionamento com outros personagens e o próprio equilíbrio ético do mundo ficcional. Por outro lado, em jogos com múltiplos avatares e personalização estética, como *Fortnite* (Epic Games, 2017), os personagens tornam-se ícones culturais. Eles refletem o consumo simbólico e a cultura da autoexpressão digital, o que reforça a noção de que o personagem é também uma extensão da identidade social contemporânea (Nesteriuk; Massarolo, 2021).

Portanto, as estruturas atuais dos jogos configuram-se como sistemas dinâmicos em que regras e mecânicas não apenas sustentam o funcionamento técnico, mas também alimentam as dimensões narrativa e simbólica. A integração entre esses elementos representa uma das principais marcas do design de jogos contemporâneo, no qual a experiência do jogador se torna o eixo central da criação e interpretação do jogo. Essa interdependência estrutural redefine o próprio conceito de jogo na modernidade não mais como um conjunto de desafios isolados, mas como um ecossistema interativo de significados, emoções e decisões.

2.5 Lógica de consumo

Os jogos digitais vêm passando por uma profunda transformação na maneira como são produzidos, consumidos e vivenciados. Entre as tendências mais marcantes da atualidade está o fenômeno dos *gacha games*, um modelo de jogo que

combina azar, recompensa e consumo simbólico em uma estrutura altamente interativa. O termo *gacha* deriva do japonês *gachapon* máquinas automáticas de cápsulas que se popularizaram no Japão na década de 1960. Essas máquinas liberavam brinquedos aleatórios em troca de uma moeda, e o som produzido pelo mecanismo (“*gacha-gacha*”) deu origem ao nome (ARTICLESSBX, 2021).

A experiência de recompensa aleatória, que proporcionava excitação e expectativa, tornou-se uma característica marcante da cultura de consumo japonesa e, posteriormente, foi adaptada para o meio digital. A transposição dessa lógica para os videogames ocorreu no final dos anos 2000 e início dos anos 2010, quando desenvolvedores japoneses começaram a incorporar o sistema *gacha* em jogos de celular. O título *Dragon Collection* (Konami, 2010) é amplamente reconhecido como o primeiro jogo a popularizar o modelo no ambiente digital, seguido por sucessos como *Puzzle & Dragons* (GungHo Online Entertainment, 2012) e *Fate/Grand Order* (Delightworks, 2015) (PINER, 2022). Esses jogos transformaram a antiga mecânica de cápsulas físicas em um sistema de “invocação virtual”, no qual o jogador utiliza moedas do jogo ou dinheiro real para obter personagens ou itens de diferentes graus de raridade.

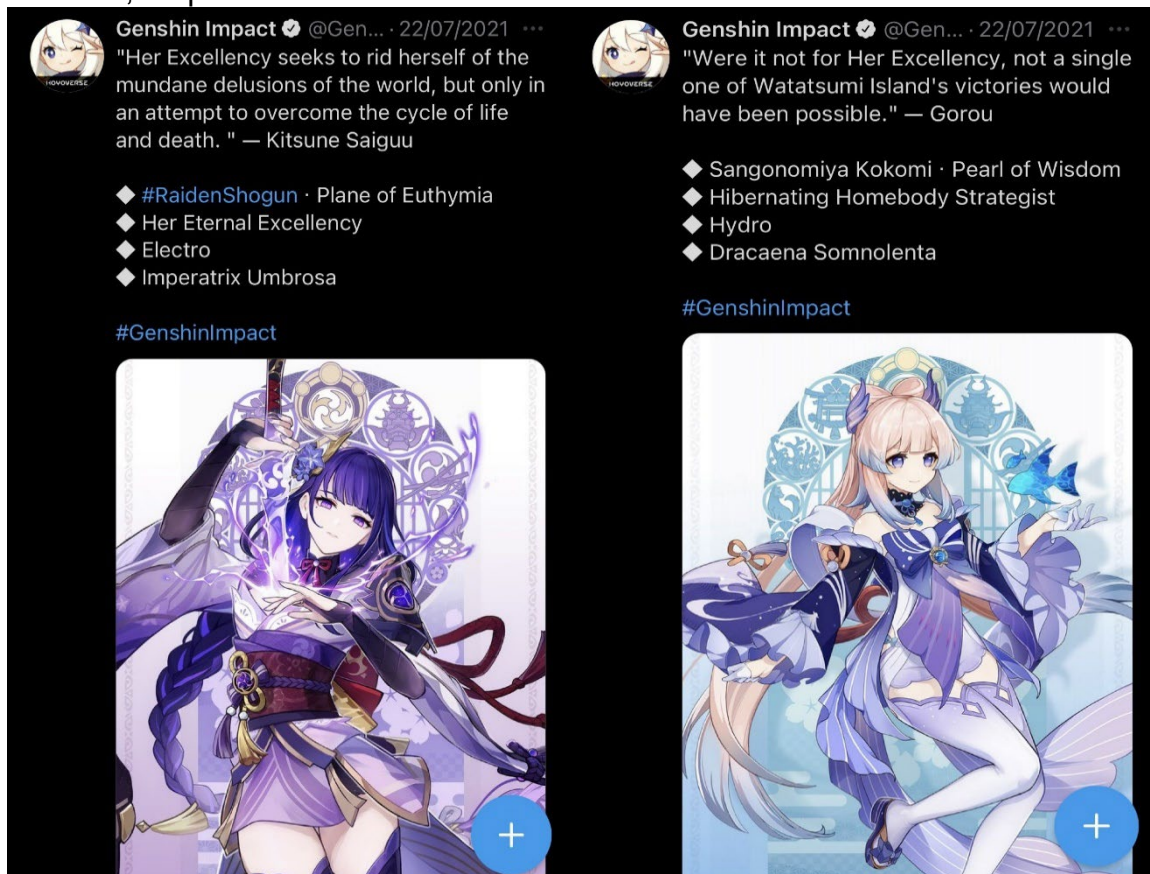
Segundo Starosta *et al.* (2024), os *gacha games* exemplificam um tipo contemporâneo de mecânica probabilística, na qual o resultado depende do acaso e de algoritmos de probabilidade. O jogador utiliza recursos limitados para tentar conquistar prêmios raros, o que gera uma experiência cíclica de expectativa e frustração. Essa estrutura se assemelha, em essência, aos jogos de azar, mas é revestida de estética narrativa e emocional, o que a torna socialmente aceitável e culturalmente envolvente. Ramos e Pimentel (2021) observam que esse tipo de design mobiliza tanto processos cognitivos quanto afetivos, pois combina a emoção da incerteza com o prazer da conquista. Assim, o jogador é estimulado não apenas pela vitória, mas pela sensação de sorte e expectativa sentimentos centrais para o envolvimento prolongado nos jogos digitais modernos.

Levando em consideração todas as classificações de Caillois (2017), temos uma delas sendo a *alea*, dominada pela sorte e pelo acaso. Nos *gacha games*, a *alea* assume protagonismo, pois o sucesso depende inteiramente da sorte e do investimento. O jogador é movido por um desejo de conquista simbólica, que mistura o prazer do jogo ao ato de consumir. Nesteriuk e Massarolo (2021) destacam que os personagens funcionam como mercadorias afetivas, cuidadosamente projetadas para

gerar identificação e desejo. Cada novo personagem representa um produto dentro do universo narrativo do jogo, com histórias, visuais e traços de personalidade que despertam apego emocional. Esse ciclo de lançamento contínuo mantém o jogador conectado, promovendo uma forma de consumo recorrente e emocionalmente sustentada.

Em *Fate/Grand Order*, por exemplo, personagens baseados em figuras históricas e mitológicas são reinterpretados de maneira estilizada, tornando-se símbolos culturais que o jogador busca colecionar. Em *Genshin Impact*, personagens como Raiden Shogun e Sangonomiya Kokomi (Figura 3) são lançados em campanhas de marketing que exploram estética, narrativa e carisma, reforçando o elo emocional entre jogador e produto.

Figura 3 – *Drip Marketing* das personagens “Raiden Shogun” e “Sangonomiya Kokomi”, respectivamente



Fonte: elaboração própria.

Em *Honkai: Star Rail* (miHoYo, 2023), a progressão narrativa é estruturada de modo que novos conteúdos só sejam acessíveis mediante o acúmulo de personagens. Assim, a narrativa torna-se uma forma de incentivo econômico, em que

a história é usada como ferramenta de retenção e monetização. Essa integração entre narrativa e economia reforça o argumento de Ramos e Pimentel (2021) sobre o papel dos jogos como espaços de aprendizagem e engajamento afetivo, nos quais o conhecimento e o progresso estão diretamente ligados ao investimento pessoal do jogador.

O consumo nos *gacha games* transcende o nível individual, tornando-se uma prática social e simbólica. Possuir um personagem raro é sinal de status dentro das comunidades virtuais, e compartilhar conquistas em redes sociais transforma o ato de jogar em ritual coletivo de exibição e pertencimento.

Ramos e Pimentel (2021) argumentam que os jogos digitais criam espaços de convivência e aprendizagem social, nos quais o acúmulo de experiência e conhecimento constitui um tipo de capital cultural. Esse comportamento também corresponde ao que Caillois (2017) denomina de “contaminação do jogo pela seriedade” o momento em que o lúdico se mistura às dinâmicas da vida real, como prestígio, consumo e competição.

Os *gacha games* (figura 4) são expressões emblemáticas das novas lógicas de consumo na indústria dos jogos digitais. Combinando aleatoriedade, emoção e economia simbólica, esses jogos exemplificam a convergência entre o prazer lúdico e o desejo de aquisição.

Figura 4 – Compilação de jogos *gacha* famosos



Fonte: Facebook, grupo “Punishing Gray Raven - GLOBAL” (2025)

O jogador moderno emerge como um participante ativo em um ciclo de investimento emocional e financeiro, no qual o jogo é tanto um meio de entretenimento quanto um campo de consumo cultural

3 GENSIN IMPACT

3.1 Histórico da produção

Genshin Impact é um jogo de ação e aventura em mundo aberto criado pela empresa chinesa miHoYo, atualmente conhecida como *Hoyoverse*. Ele foi lançado em 28 de setembro de 2020 para Windows, Android, iOS e PlayStation 4, e rapidamente se tornou um fenômeno mundial (*GENSHIN IMPACT*, 2020). De acordo com Chapple (2022), o jogo ultrapassou 3 bilhões de dólares em receita móvel nos dois primeiros anos de lançamento, consolidando-se como um dos títulos mais lucrativos da história recente dos games.

A ideia de *Genshin Impact* surgiu por volta de 2017, quando os fundadores da miHoYo, liderados por Cai Haoyu, decidiram criar um jogo que unisse exploração livre, estética de anime e narrativa profunda (CINDERBOY, 2021). Eles queriam desenvolver algo que combinasse o sentimento de aventura de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* com elementos típicos dos RPGs orientais, além de um sistema de personagens envolvente e visualmente marcante.

O projeto foi ambicioso desde o início: custou cerca de US\$ 100 milhões até o lançamento e outros US\$ 200 milhões nos anos seguintes para manter as atualizações constantes (CINDERBOY, 2021). A *Hoyoverse* construiu o jogo no Unity Engine, apostando em um design centrado em “imersão e descoberta”, com ciclos de clima dinâmico, exploração livre e dublagem completa em várias línguas. Em 2022, a empresa adotou o nome *Hoyoverse*, expandindo suas operações para outros países e reforçando sua presença global (game8.com, 2024).

3.2 Narrativa do jogo

A história de *Genshin Impact* acontece em um mundo chamado Teyvat, formado por sete nações bem distintas uma da outra e com relevos diferentes (Figura 5), cada uma ligada a um elemento e inspirada em culturas diferentes como por exemplo, *Mondstadt*, que é baseada na Europa medieval (Figura 6) e *Liyue* que se inspira na China antiga (Figura 7).

Figura 5 – Mapa incompleto contendo algumas regiões de *Teyvat*



Fonte: *Genshin Impact* Wiki (2025).

Figura 6 – O país de *Mondstadt*



Fonte: *Genshin Impact* Wiki (2025).

Figura 7 – O porto de *Liyue*



Fonte: *Genshin Impact* Wiki (2025).

O jogador assume o papel do Viajante, uma figura misteriosa que viaja entre mundos e acaba sendo separado de seu irmão (ou irmã) por uma deusa

misteriosa (Figura 8). A principal missão é reencontrá-lo, mas, no caminho, o jogador conhece dezenas de personagens com histórias próprias, participando de missões e conflitos políticos em cada nação.

A narrativa de *Genshin Impact* é um dos elementos que mais atraem os jogadores e merece destaque próprio. Ela é construída em torno de temas universais como perda, identidade e destino, explorados por meio de arcos regionais e histórias pessoais. O mundo de Teyvat, cenário principal de *Genshin Impact*, é composto por sete nações (Figura 9) cada uma regida por um Arconte, uma divindade associada a um elemento natural, e inspirada em diferentes culturas e mitologias do mundo real. Cada região reflete não apenas a estética e os costumes de seu povo, mas também um ideal filosófico que influencia diretamente sua estrutura social e narrativa.

Figura 8 – A luta inicial contra a deusa misteriosa



Fonte: wotpack.ru.com, (2025)

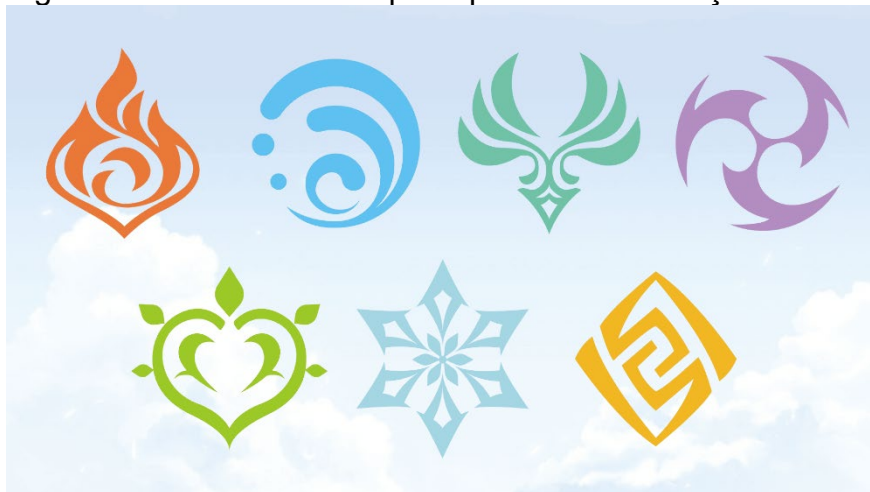
Figura 9 – Arte promocional dos arcontes reunidos



Fonte: Hoyoverse (2025).

Desta forma, cada nação de Teyvat representa uma cultura, um deus e um tipo de poder elemental (Figura 10), o que confere à narrativa uma dimensão simbólica e filosófica. Por exemplo, *Mondstadt* é o reino da liberdade e do vento, enquanto *Liyue* representa o contrato e a estabilidade. Essa estrutura temática permite que o jogo aborde questões sociais e emocionais de maneira metafórica.

Figura 10 - Os elementos que representam as nações



Fonte: Reddit (2025).

Mondstadt (Figuras 11 e 12), é a primeira nação visitada pelo jogador e representa o elemento Anemo (vento). Inspirada na Europa medieval e germânica, especialmente na Alemanha, Mondstadt é conhecida como a “cidade da liberdade”. Seu Arconte é Barbatos, também chamado de Venti, um deus do vento que valoriza a livre expressão e a autonomia individual.

A arquitetura gótica, as tavernas e o estilo de vida boêmio dos personagens refletem uma sociedade descentralizada, sem governo formal. Esse modelo social expressa o ideal de liberdade e criatividade, princípios que também se alinham ao conceito de *paidia* de Caillois (2017), que associa o jogo à espontaneidade e à improvisação. Apesar disso o autor reafirma que *paidia* e *alea* não coexistem, pois, jogos de azar, e aqui trazemos o *gacha* para ilustrar, são jogos de contenção na espera por um evento externo (Genshinlife, 2024).

Figura 11 - Vista da cidade de Mondstadt



Fonte: paimonsguide.wordpress.com (2025)

Figura 12 - Praça da cidade de Mondstadt



Fonte: epicgames.com (2025).

Liyue é a segunda nação principal do jogo, baseada na China antiga (Figura 13), e no elemento Geo (terra). Governada por Morax, o Arconte conhecido como Zhongli, essa nação valoriza a estabilidade, a história e o cumprimento de contratos.

A cidade portuária de Liyue é um centro comercial que simboliza a harmonia entre tradição e modernidade. Suas festas, templos e a música instrumental chinesa reforçam uma atmosfera de respeito e ordem. O próprio Zhongli é um personagem que personifica a sabedoria e a solidez, em contraste com a leveza de Venti.

Figura 13 - Vale Chenyu em Liyue



Fonte: miHoYo (2025).

Inazuma é a próxima nação, inspirada no Japão feudal (Figura 14) em que podemos ver as estruturas típicas japonesas em conjunto com as sakuras e seu elemento é o Electro (raio). Governada pela Arconte Raiden Shogun, também chamada de Ei, essa nação vive sob o ideal da “eternidade”. No entanto, esse desejo de permanência se transformou em um regime autoritário, que controla a liberdade e busca eliminar mudanças (Genshin wiki, 2024).

Figura 14 – Shogunato em Inazuma



Fonte: republicadg.com.br

O enredo dessa região é uma crítica simbólica ao isolamento político e à resistência à modernização, refletindo temas presentes na própria história japonesa. O arquétipo da Shogun também representa a luta interna entre dever e emoção, algo explorado com profundidade no jogo.

Sumeru representa o elemento Dendro (natureza) (Figura 15) e é inspirada em culturas do Oriente Médio, Sul da Ásia e Norte da África, mesclando referências à Pérsia antiga, Índia e Egito. Seu Arconte é Kusanali, conhecida como Nahida, a Deusa da Sabedoria.

Figura 15 - A cidade de Sumeru



Fonte: Reddit (2025).

Sumeru é uma sociedade governada por acadêmicos, onde o

conhecimento é visto como a força central da civilização. Porém, essa busca pela razão também gera desigualdades: o povo comum tem acesso limitado ao aprendizado, enquanto os estudiosos concentram o poder intelectual.

Nesteriuk e Massarolo (2021) destacam que personagens como Nahida simbolizam a humanização do conhecimento, pois ela questiona a lógica fria da academia e propõe uma sabedoria baseada na empatia. Essa tensão entre razão e emoção é um tema recorrente em narrativas contemporâneas e reforça o caráter filosófico do jogo.

Fontaine é inspirada na França do século XIX, observando as figuras 16, 17 e 18 podemos ver como o estilo francês é predominante no ambiente da região, e o período influente é marcado pela revolução industrial e pela valorização da razão científica. Seu elemento é o Hydro (água) e seu Arconte é Furina, também chamada de Focalors, deusa da Justiça.

A estética de Fontaine é *steampunk*, com máquinas a vapor, tribunais e tecnologia avançada. No entanto, a obsessão por progresso e julgamento cria uma sociedade desigual e rígida. A justiça, tema central da região, é retratada como espetáculo e não como ética, o que provoca discussões sobre moralidade e aparência social.

Figura 16 - A cidade de Fontaine



Fonte: HoYoLAB, (2023)

Figura 17 - Região Beryl em Fontaine



Fonte: HoYoLAB (2023)

Figura 18 - Palais Mermonia, a corte de Fontaine



Fonte: HoYoLAB (2023)

Suter, Bauer e Kocher (2021) argumentam que a narrativa interativa

permite que o jogador experimente moralidade de forma prática, e Fontaine faz exatamente isso ao colocar o jogador em dilemas éticos que vão além da simples ação.

Com a atualização da versão 5.0, lançada em agosto de 2024, o universo de *Genshin Impact* apresentou oficialmente a nação de Natlan, a sexta grande região de Teyvat. Essa atualização marcou um ponto importante na narrativa do jogo, pois trouxe novas culturas, criaturas e sistemas de exploração, além de expandir o papel dos Arcontes e das tribos que habitam o continente (YI, 2024).

Natlan é conhecida como a nação do elemento Pyro, associada ao fogo, à energia vital e à guerra. Governada pela Arconte Mavuika, também chamada de Arconte Pyro, a região tem como ideal central a força, a liberdade e a superação. De acordo com o enredo apresentado pela desenvolvedora *Hoyoverse*, Mavuika é uma deusa que acredita que os povos devem se provar por meio da luta e do esforço, considerando a guerra não como destruição, mas como um processo de crescimento e transformação (*Genshin Impact* wiki, 2024). A ambientação de Natlan reflete uma mistura de influências culturais e geográficas, que demonstram uma grande influência da África apesar da mistura de elementos (Figura 19 e 20). A *Hoyoverse* construiu a região com base em elementos de civilizações pré-colombianas, culturas indígenas americanas e referências africanas e polinésias (genshinlife, 2024). O cenário combina desfiladeiros vermelhos, vulcões ativos, rios de lava e florestas tropicais, criando uma estética vibrante e simbólica. Essa diversidade visual reforça a ideia de vitalidade e movimento, características diretamente ligadas ao elemento Pyro.

Figura 19 - Plano geral de Natlan



Fonte: HoYoLAB, (2023)

Figura 20 - O vulcão de Natlan



Fonte: HoYoLAB, (2023)

Com o avanço da história, o jogo já se prepara para sua próxima etapa, situada em *Nodkrai* (Figura 21), uma nova região gelada que expande o conflito central e se conecta aos mistérios da Arconte Cryo, Tsaritsa, governante de Snezhnaya. Essa transição de Natlan para *Nodkrai* representa a passagem do fogo para o gelo, do impulso vital para a contenção emocional, uma dualidade que Caillois (2017) interpretaria como o movimento natural entre paixão e ordem, dois polos fundamentais da experiência humana.

Figura 21 - Ilha Hiisi em *Nodkrai*



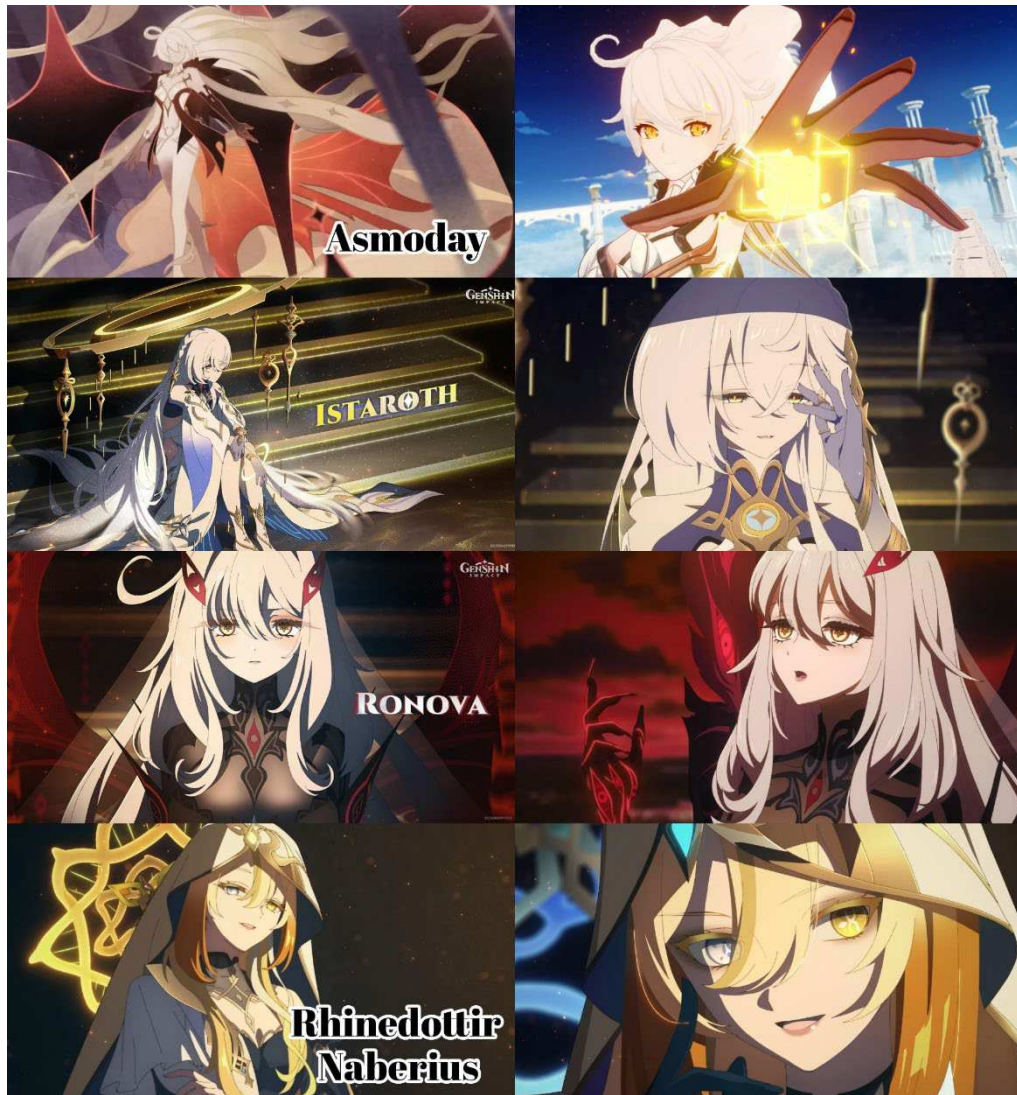
Fonte: HoYoLAB, (2025)

O protagonista, conhecido apenas como o Viajante, é um personagem silencioso que serve de espelho para o jogador. A ausência de uma personalidade fixa facilita a identificação e torna a jornada mais pessoal. Suter, Bauer e Kocher (2021) afirmam que essa técnica de narrativa interativa aproxima o jogador do enredo, transformando-o em coautor da história.

Segundo ainda Suter, Bauer e Kocher (2021), jogos como *Genshin Impact* se destacam por unir mecânicas e narrativa, o que eles chamam de *narrative mechanics*. Isso quer dizer que a história não é apenas contada por meio de textos ou vídeos, mas através da própria jogabilidade. Ao explorar, lutar e interagir com o mundo, o jogador constrói sua própria versão da história. Ramos e Pimentel (2021) explicam que esse tipo de interação estimula habilidades cognitivas, como atenção, planejamento e memória, porque o jogador precisa pensar estrategicamente durante as batalhas e resolver enigmas ambientais. Isso torna o jogo uma experiência envolvente, tanto emocional quanto mentalmente.

Outro ponto marcante é a forma como o jogo combina momentos épicos e cotidianos. Enquanto o jogador participa de batalhas contra deuses, dragões e seres que representam conceitos abstratos como as regentes da figura 22, também vivencia cenas simples, como festivais, conversas e rotinas dos personagens. Essa alternância cria uma sensação de humanidade dentro do universo fantástico.

Figura 22 - Asmodeus a regente do espaço, Istaroth a regente do tempo, Ronova a regente da morte e Naberius a regente da vida



Fonte: Reddit, (2025)

A música e a ambientação também desempenham um papel fundamental. A trilha sonora muda conforme o clima, o horário e o local, reforçando o tom emocional de cada cena. Tudo isso contribui para que a narrativa seja sentida, e não apenas lida ou assistida.

3.3 Mecânicas do jogo

Genshin Impact segue a estrutura típica dos jogos de ação e RPG em mundo aberto, em que o jogador é livre para explorar o ambiente, realizar missões e interagir com personagens. Segundo a própria Hoyoverse (*GENSHIN IMPACT*, 2020), o principal objetivo é explorar Teyvat e desvendar os segredos de suas nações, ao mesmo tempo em que o jogador desenvolve personagens e aprimora suas habilidades.

O jogo adota um modelo híbrido de mecânicas, combinando exploração, combate em tempo real, resolução de enigmas e gerenciamento de recursos. Esse conjunto de sistemas cria uma experiência de aprendizado dinâmico, em que o jogador descobre as regras do mundo por meio da prática, algo que Ramos e Pimentel (2021) descrevem como “aprendizagem ativa em ambientes interativos”. As regras fundamentais de *Genshin Impact* são claras: o jogador controla um grupo de até quatro personagens, alternando entre eles para realizar ataques, usar habilidades e explorar o ambiente. Cada personagem pertence a um elemento, possui uma arma específica e tem funções diferentes dentro das batalhas. Esse equilíbrio entre papéis e elementos é o núcleo da experiência do jogo.

Um dos principais diferenciais de *Genshin Impact* é o seu sistema elemental, composto por sete elementos: Anemo (vento), Geo (terra), Electro (raio), Dendro (natureza), Hydro (água), Pyro (fogo) e Cryo (gelo). Cada um representa não apenas uma fonte de poder, mas também uma forma simbólica de entender o mundo de Teyvat.

Os elementos se combinam entre si por meio de reações químicas e mágicas (Figura 23). Por exemplo, Pyro e Hydro geram Vaporização; Electro e Cryo produzem Supercondutor; e Dendro e Pyro criam Queimadura. Essas interações seguem regras fixas definidas pela física e pela lógica do jogo (*Genshin Impact* wiki, 2024).

Figura 23 – Funcionamento das reações elementais dentro do jogo



Fonte: Richellyna (2022)

O sistema de combate de *Genshin Impact* é baseado em tempo real e exige coordenação entre as habilidades dos personagens. Cada personagem possui três tipos de ação: ataque normal, habilidade elemental e explosão elemental (*Genshin Impact* wiki, 2024). A combinação dessas habilidades cria um sistema em camadas, no qual o jogador precisa escolher o momento certo para alternar de personagem e ativar as reações elementares.

O jogo utiliza um sistema de resistência e energia, que limita o número de ações possíveis em um curto espaço de tempo (Figura 24). Essa limitação cria o que Caillois (2017) chamaria de “estrutura de regras e limites” um conjunto de restrições que define o desafio e a imersão. Segundo o autor, é justamente a existência de regras que transforma a brincadeira em jogo, pois impõe um equilíbrio entre liberdade e disciplina. O combate também incorpora diferentes estilos de armas, espadas, lanças, arcos, catalisadores e espadões, cada um com propriedades específicas e animações únicas. Essa diversidade contribui para a personalização da experiência do jogador e estimula a criação de estratégias.

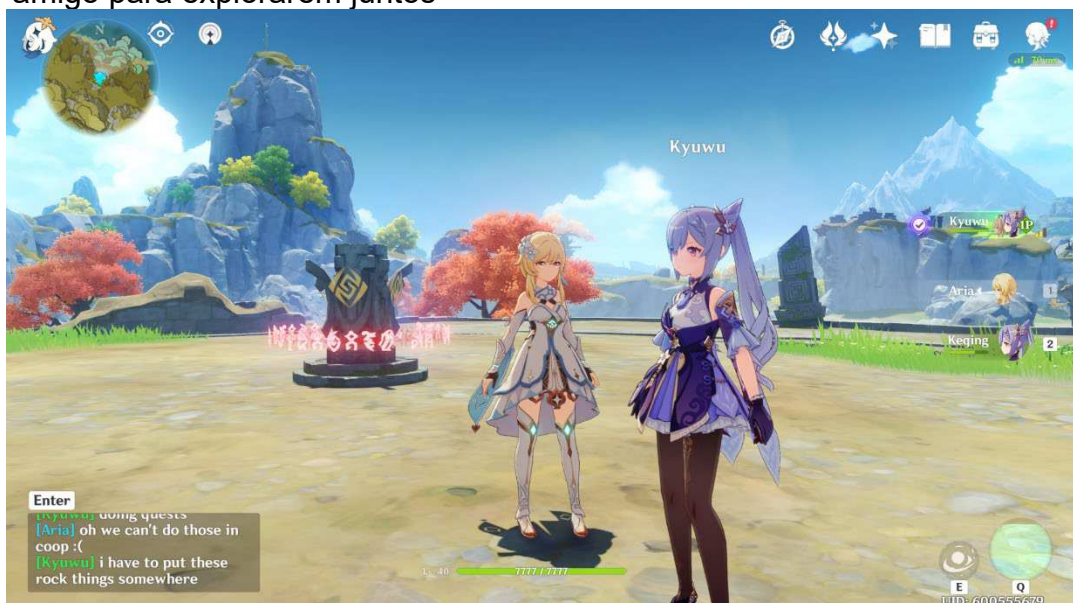
Figura 24 – Barra de resinas, o combustível utilizado para realizar algumas ações dentro do jogo



Fonte: criticalhits.com.br (2020)

Além disso, o jogo inclui a função de cooperação online, em que até quatro jogadores podem explorar o mundo juntos (Figura 25). Nessa modalidade, as regras se adaptam: apenas o anfitrião pode abrir baús ou progredir na história, o que reforça o caráter de colaboração e não de competição.

Figura 25 – Modo multiplayer em que um jogador se junta ao mundo de um amigo para explorarem juntos



Fonte: pcgamer.com.br (2020)

A exploração também é um dos grandes pilares centrais de *Genshin Impact*. O jogo adota o conceito de mundo aberto, permitindo que o jogador viaje livremente por montanhas, rios, cidades e ruínas antigas. De acordo com a *Hoyoverse* (*GENSHIN IMPACT*, 2020), o mundo de Teyvat foi criado com o objetivo de proporcionar sensação de descoberta contínua e interação com o ambiente.

O jogador pode escalar superfícies, nadar, planar e usar poderes elementais para resolver puzzles ambientais. Esses sistemas seguem regras de física adaptadas ao universo do jogo, como o consumo de resistência ao escalar ou nadar e a influência dos elementos no terreno (por exemplo, gelo congelando lagos, fogo queimando grama, vento impulsionando o movimento).

Para Suter, Bauer e Kocher (2021), o design de exploração é uma forma de narrativa silenciosa, pois o ambiente comunica história e emoção sem a necessidade de diálogos. Cada ruína, som e detalhe visual carrega fragmentos de memória e cultura, permitindo ao jogador reconstruir o passado de Teyvat por meio da observação.

A progressão em *Genshin Impact* é baseada em múltiplos sistemas interligados. O jogador acumula experiência tanto pessoal (do nível de aventura) quanto individual (dos personagens). Para evoluir, é necessário reunir materiais obtidos em missões, chefes, eventos e exploração. Os personagens podem ser aprimorados até o nível 90 e possuem sistemas de constelações, talentos e artefatos, que personalizam suas habilidades e atributos.

O sistema de artefatos (Figura 26) é uma das partes mais estratégicas do jogo. Ele se baseia em um conjunto de equipamentos que aumentam os status dos personagens. As regras são probabilísticas: cada artefato possui atributos principais e secundários aleatórios, e o jogador precisa otimizar combinações para alcançar o melhor desempenho (*GENSHIN IMPACT*, 2020). Essa estrutura remete à ideia de aleatoriedade controlada, em que a sorte e o planejamento coexistem, conforme discutido por Caillois (2017) em sua análise sobre o papel do acaso nos jogos.

Figura 26 – Sistema de artefatos dentro do jogo



Fonte: hoyolab.com (2022)

O jogo também recompensa o jogador com recursos visuais e emocionais, como conquistas, troféus e interações com personagens. Segundo Ramos e Pimentel (2021), essas recompensas simbólicas funcionam como reforços motivacionais que estimulam o engajamento e o retorno contínuo ao jogo.

Embora *Genshin Impact* seja predominantemente uma experiência individual, o jogo desenvolve uma dimensão social através de eventos colaborativos e comunidades online. Os jogadores compartilham teorias, estratégias e conteúdos criativos, transformando o jogo em um espaço de convivência cultural.

Para Nesteriuk e Massarolo (2021), os jogos digitais contemporâneos ultrapassam o entretenimento e se tornam plataformas de expressão identitária. Os personagens, missões e conquistas de *Genshin Impact* são formas de representar e compartilhar experiências pessoais, o que reforça a ideia de que as regras e mecânicas também moldam modos de ser e interagir.

3.4 Gacha

Um dos elementos mais característicos de *Genshin Impact* é o seu sistema de obtenção de personagens e armas, conhecido como sistema *gacha*. Essa mecânica é o núcleo econômico e simbólico do jogo, pois combina azar, desejo e planejamento, transformando a experiência de progressão em um processo de sorte

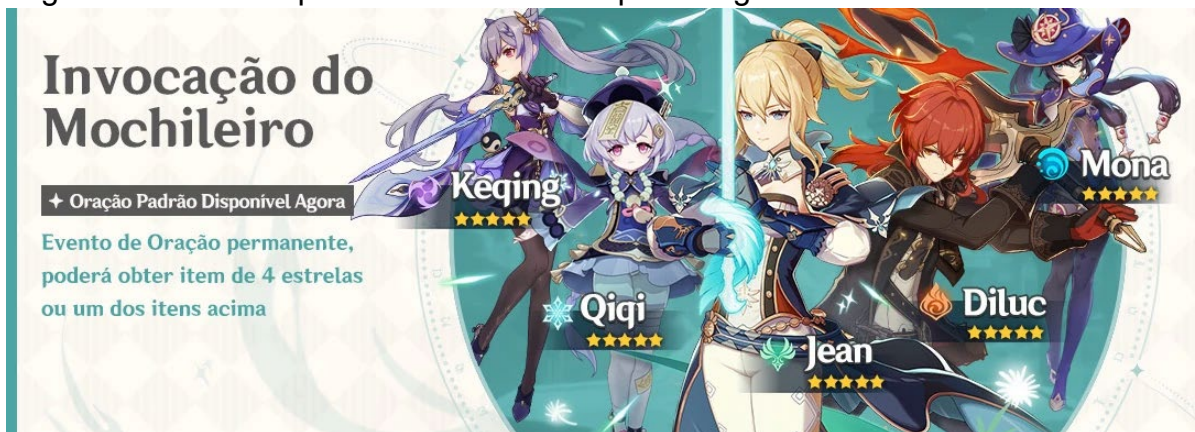
e estratégia (ARTICLESSBX, 2021). Em *Genshin Impact*, o jogador utiliza uma moeda virtual chamada *Primogem* (figura 27) para realizar “invocações” (Figura 28 e 29) de personagens ou armas. Essa moeda pode ser obtida gratuitamente por meio de missões, eventos e recompensas diárias, mas também pode ser adquirida com dinheiro real na loja interna do jogo (*Genshin Impact* wiki, 2024). Cada invocação consome uma certa quantidade de recursos e segue probabilidades fixas estabelecidas pela *Hoyoverse* (*Genshin Impact* wiki, 2024). Embora o sistema de gacha seja frequentemente associado à categoria da alea, conforme proposta por Caillois, sua dinâmica não corresponde a uma aleatoriedade pura. O funcionamento do gacha é mediado por sistemas algorítmicos que regulam probabilidades, garantias e ciclos de recompensa, limitando o acaso e direcionando a experiência do jogador. Dessa forma, a aleatoriedade é estruturada e controlada, o que evidencia uma reconfiguração da alea no contexto dos jogos digitais contemporâneos. Essa algoritmização do acaso contribui para a previsibilidade parcial do sistema e para a intensificação do engajamento do jogador, aproximando o gacha de lógicas próprias de plataformas digitais de consumo contínuo.

Figura 27 – *Primogems* e tiros utilizados no banner: permanentes (azul) e limitados (rosa), respectivamente



Fonte: hoyolab.com (2025).

Figura 28 – Banner permanente contendo personagens e armas invariáveis



Fonte: hoyolab.com (2025).

Figura 29 – Banner temporário da personagem Citlali contendo personagens e armas que mudam após um certo número de dias



Fonte: hoyolab.com (2025).

A estrutura de compra é organizada por meio da moeda intermediária chamada Cristais Gênesis, que possuem a mesma taxa de conversão que as Primogems (1 Cristal = 1 Primogem) (figura 30). De acordo com a loja oficial (figura 31) da *Hoyoverse* no Brasil, os valores médios praticados em outubro de 2025 são:

Figura 30 – Taxa de conversão dos cristais gêneseis para primogems



Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Tabela 1 – Relação Cristais Gênesis *versus* valor em Reais

Quantidade de Cristais Gênesis	Valor em Reais (R\$)
60	R\$ 4,90
300	R\$ 25,90
980	R\$ 76,90
1980	R\$ 154,90
3280	R\$ 254,90
6480	R\$ 499,90

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Figura 31 – Loja e valores oficiais para compra de Cristais Gênesis.



Fonte: Elaboração própria, (2025)

As regras desse sistema são matematicamente estruturadas. As invocações comuns, chamadas de “Desejos”, oferecem uma chance de aproximadamente 0,6% de conceder um personagem de cinco estrelas, considerado raro. No entanto, o jogo aplica um mecanismo chamado “pity system” (sistema de compaixão), que garante ao jogador um item de alta raridade após 90 tentativas sem sucesso. Há ainda o “soft pity”, em que as chances aumentam gradualmente após o 75º sorteio (Figura 32) (Genshin Impact wiki, 2024).

Figura 32 – Explicação das estatísticas do banner ilimitado

Oração de Evento - Albita Rubedo

Itens Promocionais | Descrição Detalhada | Lista de Itens

Regras

Itens de 5 Estrelas

Na Oração de Evento - Albita Rubedo, a probabilidade base de obter um personagem 5 estrelas é de **0,600%** e a probabilidade conjunta (incl. garantia) é de **1,600%**. É garantida a obtenção de um personagem 5 estrelas uma vez a cada **90** tentativas.

Quando você ganhar um personagem 5 estrelas neste Evento de Oração, há **50,000%** de chance (excluindo o acionamento de "Captura de Esplendor") de ser o personagem promocional **"As Chamas Eternas" Durin (Pyro)**.

Se o personagem 5 estrelas que você ganhar neste Evento de Oração não for o personagem promocional, então o próximo personagem 5 estrelas que você ganhar é **garantido** de ser o personagem promocional.

Se não houver garantia de obter o personagem promocional 5 estrelas durante este Evento de Oração, ao obter um personagem 5 estrelas, há uma chance de acionar a mecânica "Captura de Esplendor". Se "Captura de Esplendor" for acionado, o personagem 5 estrelas que você ganhar neste Evento de Oração será um personagem promocional 5 estrelas.

A probabilidade base de ativação da "Captura de Esplendor" é de **0,018%**. No caso da ativação da mecânica de "Captura de Esplendor", ao obter um personagem 5 estrelas em uma Oração, há uma probabilidade total de **55,000%** de que você receberá a personagem promocional de 5 estrelas do período atual **"As Chamas Eternas" Durin (Pyro)**. Se você adquirir o personagem promocional atual apenas no segundo personagem de 5 estrelas obtido após **três tentativas consecutivas**, o próximo personagem de 5 estrelas que você receber através da Oração ativará **definitivamente** a "Captura de Esplendor".

Durante o Oração de Evento - Albita Rubedo, a probabilidade de obter um personagem de 5 estrelas (incluindo garantia e Captura de Esplendor) é de **1,103%**.

Itens de 4 Estrelas

Na Oração de Evento - Albita Rubedo, a probabilidade base de obter um item de 4 estrelas é de **5,100%**, a probabilidade base de obter um personagem 4 estrelas é de **2,550%**, a probabilidade base de obter uma arma de 4 estrelas é de **2,550%** e a probabilidade conjunta de obter um item de 4 estrelas (incl. garantia) é de **13,000%**. É garantido um item de 4 estrelas ou mais pelo menos uma vez a cada **10** tentativas, onde a probabilidade de obter um item de 4 estrelas através da garantia é de **99,400%** e a probabilidade de obter um item de 5 estrelas é de **0,600%**.

Ao obter um item de 4 estrelas nesta Oração de Evento, há **50,000%** de chance de ser o personagem promocional **"Sombras da Ventania" Jahoda (Anemo)**, ou **"Julgamento por Fogo" Bennett (Pyro)**, ou **"Maquinista Enigmática" Faruzan (Anemo)**. Caso o primeiro item de 4 estrelas obtido nesta Oração de Evento não seja um dos personagens promocionais, então é **garantido** que o próximo item de 4 estrelas que você obtiver seja um dos personagens promocionais desta edição. Quando um item promocional de 4 estrelas é obtido durante as Orações, a probabilidade de obtenção de qualquer personagem 4 estrelas promocional do evento será igual.

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Cada invocação, chamada *wish*, custa 160 Primogems, e o jogador precisa de 1600 Primogems para um conjunto de dez invocações. Considerando os valores atuais, realizar dez tentativas no sistema *gacha* pode custar entre R\$ 80,00 e R\$ 160,00, dependendo da taxa de câmbio. Para conquistar um personagem de cinco estrelas garantido, o jogador precisa, em média, de 90 tentativas, o que pode representar um gasto superior a R\$ 1.920,00, caso dependa exclusivamente da compra de Primogems e caso perca o 50/50.

Essa estrutura probabilística cria uma sensação de progressão e esperança, mesmo quando o resultado é incerto. Conforme Ramos e Pimentel (2021), o prazer no jogo digital não se resume à vitória, mas também à expectativa e à repetição, que estimulam o aprendizado emocional e cognitivo. O jogador, ao participar do *gacha*, experimenta a emoção do acaso e o prazer de obter recompensas imprevisíveis, o que reforça o engajamento contínuo com o jogo.

O sistema *gacha* de *Genshin Impact* é dividido em diferentes tipos de banners: o *Standard Banner*, com personagens e armas permanentes; o *Character Event Banner*, com personagens limitados; e o *Weapon Banner*, que oferece armas exclusivas. Cada um desses banners possui regras próprias de taxa de obtenção e tempo de duração (*GENSHIN IMPACT*, 2020). Essa variedade cria ciclos de escassez e desejo, estimulando o jogador a investir seus recursos ou até dinheiro real para não perder personagens temporários.

Nesteriuk e Massarolo (2021) apontam que, nos jogos digitais modernos, os personagens se tornaram mercadorias simbólicas, nas quais estética e emoção são os principais valores. Em *Genshin Impact*, cada novo personagem lançado vem acompanhado de uma narrativa própria, dublagem, tema musical e evento temporário. Assim, o jogador não está apenas “comprando” uma unidade jogável, mas também um fragmento de história e de identidade dentro do mundo de Teyvat.

A diferença entre os jogadores que não possuem tantos personagens quanto os que pagam para ter reforça o argumento de Caillois (2017) de que o jogo, embora pareça livre, está sempre imerso em contextos sociais que o moldam. Em *Genshin Impact*, o sistema *gacha* materializa essa contradição: um ambiente imaginário que reflete desigualdades reais, onde sorte, emoção e poder de compra coexistem em uma mesma estrutura lúdica.

4 METODOLOGIA

4.1 Estudo de Caso

A metodologia selecionada para este trabalho é o estudo de caso, abordagem qualitativa que permite examinar com profundidade um elemento específico de um fenômeno complexo. Segundo Yin (2015), o estudo de caso não busca generalizações amplas e estatísticas, mas sim compreender relações, significados, contextos e motivações que estruturam determinado objeto. Esse método é especialmente usado para pesquisas que envolvem cultura, experiência subjetiva, interação social e práticas simbólicas, todos elementos centrais quando falamos de jogos digitais contemporâneos.

A aplicação dessa metodologia neste trabalho tem duas razões centrais. A primeira é que *Genshin Impact* é um jogo de grande complexidade narrativa e estrutural, combinando mecânicas de mundo aberto, sistemas de progressão, práticas de consumo simbólico e monetização baseada em sorte. A segunda é que o jogo constrói personagens que influenciam profundamente a experiência do jogador. Entre essas personagens, Columbina se destaca por reunir estética, narrativa, mistério, impacto cultural e relevância mercadológica.

Assim, um estudo aprofundado sobre ela permite articular teoria, prática e análise crítica. Dessa forma, a metodologia não se limita à descrição da personagem, mas busca interpretar como ela se insere em estruturas amplas de engajamento emocional, sistemas de *gacha*, marketing narrativo e consumo simbólico temas já discutidos nos capítulos anteriores com base em autores como Caillois (2017), Ramos e Pimentel (2021), Suter, Bauer e Kocher (2021), Nesteriuk e Massarolo (2021) e Starosta *et al.* (2024).

4.2 Columbina, A Terceira dos Fatui

A personagem Columbina (Figura 33) ocupa posição singular na mitologia de *Genshin Impact*. Embora sua participação direta no jogo ainda seja limitada, sua presença simbólica é uma das mais marcantes entre os mensageiros fatui. A trajetória de divulgação da personagem em *Genshin Impact* evidencia uma estratégia de marketing cuidadosamente planejada, baseada na construção gradual do desejo e na

valorização do silêncio narrativo. Diferentemente de personagens apresentados de forma direta como futuras unidades jogáveis, Columbina surge inicialmente de maneira enigmática, sem explicações ou contextualizações explícitas, o que indica uma escolha deliberada da *Hoyoverse* em trabalhar a expectativa a longo prazo. Sua primeira aparição ocorre na curta animado “A Winter Night’s Lazzo”, lançado em 2022, no qual a personagem aparece brevemente durante o funeral de La Signora, entoando uma canção suave e mantendo os olhos cobertos por uma máscara (Figura 34). A cena, marcada por um tom solene e silencioso, não fornece informações concretas sobre suas habilidades ou intenções, mas estabelece imediatamente uma atmosfera simbólica de mistério e poder, despertando curiosidade no público (TEASER..., 2022).

Figura 33 – A deusa da lua, Columbina *Hyposalenia*



Fonte: Hoyoverse (2025)

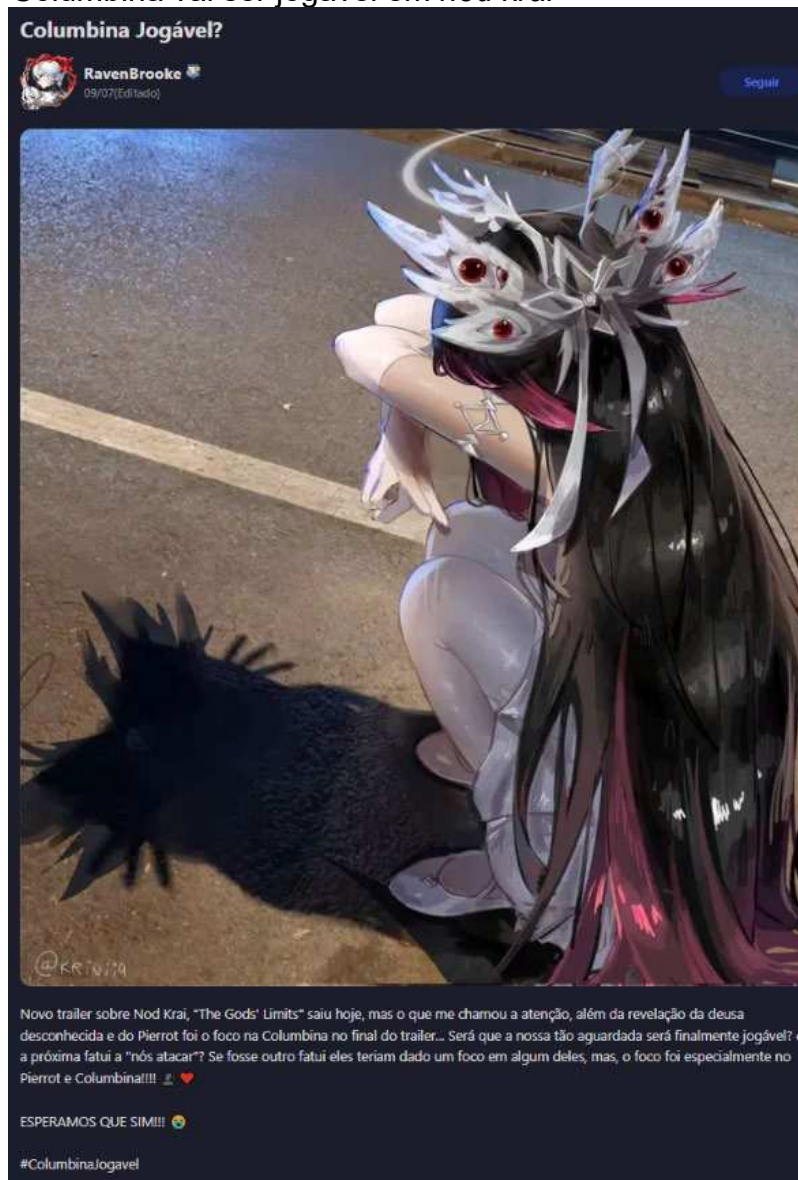
Figura 34 – Columbina recostada sob o caixão de sua companheira morta



Fonte: Hoyoverse (2025)

Após essa introdução inicial, a *Hoyoverse* opta por não aprofundar imediatamente a personagem, adotando uma estratégia de ausência controlada. Columbina passa a existir no imaginário dos jogadores principalmente por meio de menções indiretas, teorias da comunidade e especulações narrativas, o que amplia seu valor simbólico. Conforme apontam Suter, Bauer e Kocher (2021), a expansão narrativa extralúdica não depende apenas da quantidade de informações fornecidas, mas também da forma como as lacunas são deixadas para que o público participe ativamente da construção de sentido. Nesse período, a ausência de dados oficiais contribui para fortalecer o engajamento dos jogadores, que passam a produzir interpretações, conteúdos e expectativas em torno da personagem (figura 35).

Figura 35 – Um fã da personagem indagando se Columbina vai ser jogável em *nod krai*



Fonte: hoyolab.com (2025).

Com o avanço das atualizações do jogo e a introdução de elementos relacionados à região de *Nodkrai*, novas pistas narrativas começam a surgir, associando Columbina a temas lunares, divindade e silêncio. Essa etapa marca uma mudança estratégica: a personagem deixa de ser apenas uma figura misteriosa para se tornar um elemento recorrente no universo simbólico do jogo. A *Hoyoverse*, nesse momento, passa a reforçar visualmente e narrativamente certos traços como a estética celestial e a associação com o sagrado sem, no entanto, confirmar plenamente seu papel jogável. Essa progressão gradual reforça o que Nesteriuk e Massarolo (2021) identificam como a construção expressiva do personagem, em que

identidade, estética e narrativa se consolidam antes da função mecânica.

Figura 36 - Um print de um jogador falando da personagem



Fonte: hoyolab.com (2025).

À medida que Columbina se torna uma presença reconhecível entre os jogadores (figura 36), a estratégia de marketing passa a operar de forma mais direta, com a circulação de artes promocionais, referências em eventos e menções mais claras dentro da narrativa do jogo (figuras 37, 38 e 39). Esse processo não elimina o mistério inicial, mas o reorganiza, transformando a curiosidade em desejo. Ramos e Pimentel (2021) destacam que o vínculo emocional nos jogos digitais é construído ao longo do tempo, por meio de experiências repetidas e afetivamente significativas. No caso de Columbina, o prolongamento desse percurso contribui para intensificar o envolvimento do público.

Figura 37 – Primeira arte oficial de Columbina divulgada pela *Hoyoverse*



Fonte: hoyolab.com (2025).

Figura 38 - Columbina em seu primeiro trailer “Epopéia da Lua Nova”



Fonte: hoyolab.com (2025)

Figura 39 – *Streamers* reagindo ao trailer “Epopéia da Lua Nova”



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

4.3 Ligações da personagem

Com a introdução da região de *Nodkrai*, novos elementos sobre a origem da personagem surgiram. A cultura da região descreve uma figura associada ao brilho lunar e ao silêncio da noite, conhecida como “Donzela da Lua”. Estátuas, ornamentos e frases de NPCs (Non-Player Character) reforçam a ideia de que essa entidade celestial ocupa posição de destaque na cultura local. A semelhança visual e temática entre essa divindade e Columbina levou a comunidade posteriormente confirmada por materiais oficiais indiretos a interpretar que a “Donzela da Lua” e Columbina são a mesma figura (Figura 40), ou ao menos compartilham origem comum. Assim, Columbina adquire dupla identidade: de um lado, figura divina reverenciada pela tradição de *Nodkrai*; de outro, agente poderosa dos Fatui, inserida em uma organização política e militar (Genshinlife, 2024).

Figura 40 – *Splash Art* da personagem



Fonte: hoyolab.com (2025).

Segundo a própria história do jogo é apontado que Columbina teria surgido originalmente em uma das ilhas mais antigas de *Nodkrai*, onde grupos devocionais chamados de filhos da lua teriam reconhecido nela uma divindade profetizada. Sua estética caracterizada pela palidez, pelos cabelos escuros entrelaçados com tons suaves e pela máscara rendada que cobre os olhos reforça símbolos de pureza, segredo e introspecção. No caso de Columbina, a máscara não apenas oculta suas intenções, mas reforça sua ligação com a temática lunar, tradicionalmente associada à contemplação e à ambiguidade.

A relação de Columbina com os Fatui, segundo interpretações presentes na comunidade e em materiais secundários, teria surgido após um processo de afastamento de sua função divina em *Nodkrai*. Elementos narrativos sugerem que ela teria deixado seu posto após discordâncias com expectativas culturais impostas a ela, sendo posteriormente integrada aos fatui, onde ela encontrou amigas com as quais ela se identificava. Ainda que a *Hoyoverse* não detalhe os motivos exatos de sua adesão aos Fatui, a construção narrativa apresenta nuances de conflito entre dever e liberdade temas recorrentes na mitologia de Teyvat (*Genshin Impact* Wiki, 2024).

4.4 Consumo Simbólico

Usando a personagem Columbina como exemplo de como um personagem pode funcionar como produto simbólico dentro do jogo, é possível aprofundar a análise sobre a forma como o consumo simbólico estrutura a experiência do jogador em *Genshin Impact*. Sua estética, sua história e sua ligação com *Nodkrai* não apenas despertam interesse narrativo, mas constroem um valor simbólico que antecede qualquer interação mecânica. Esse processo, que pôde ser observado claramente no estudo de caso de Columbina, revela a lógica mais ampla do jogo: personagens não são consumidos apenas como ferramentas de combate, mas como significados, afetos e identidades. Essa percepção é essencial para compreender como o desejo, a expectativa e a emoção moldam a relação entre jogadores e o universo de Teyvat.

O consumo simbólico, segundo Ramos e Pimentel (2021), se manifesta quando os objetos, no caso, personagens jogáveis carregam significados que ultrapassam a utilidade prática. No ambiente dos jogos digitais, esses significados estão associados a aspectos emocionais, narrativos, culturais e estéticos que integram a experiência do jogador. Em *Genshin Impact*, cada personagem é construído com camadas que atravessam mecânica e narrativa: aparência, personalidade, história pessoal, conexões regionais, trilha sonora, dublagem e até a forma como são apresentados em trailers e materiais promocionais. Essa soma de elementos gera um campo simbólico que sustenta o desejo e alimenta o vínculo afetivo com o jogador.

Caillois (2017) destaca que a representação e a “máscara” nos jogos funcionam como superfícies de projeção, permitindo ao jogador atribuir significados próprios às figuras que encontra. Em *Genshin Impact*, isso se torna evidente com personagens como Columbina, cuja aparência e comportamento evocam pureza, mistério e divindade. Não é apenas o kit de habilidades que interessa ao jogador, mas tudo que ela representa dentro da mitologia de Teyvat. Assim, a aquisição de uma personagem se torna uma forma de participação simbólica, em que o jogador se sente parte da história que consome.

Esse processo não ocorre apenas dentro do jogo. Suter, Bauer e Kocher (2021) explicam que elementos narrativos externos como trailers, cenas cinematográficas e artes promocionais ampliam o universo ficcional e constroem laços emocionais antes mesmo da interação mecânica. A *Hoyoverse* utiliza essa estratégia

de maneira sistemática: desde a primeira aparição de Columbina em “A Winter Night’s Lazzo”, suas imagens, músicas e aparições breves foram suficientes para despertar fascínio no público, muito antes de qualquer detalhe oficial sobre sua jogabilidade. O marketing, portanto, reforça e intensifica o consumo simbólico, moldando a expectativa e estimulando a construção de desejo.

Nesteriuk e Massarolo (2021) afirmam que personagens em mídias digitais funcionam como articuladores identitários, ou seja, elementos que permitem ao usuário construir sentidos e pertencimentos a partir deles. Em *Genshin Impact*, essa afirmação se confirma quando observamos como jogadores se aproximam de certos personagens não apenas por eficiência em combate, mas por afinidade estética, narrativa ou emocional. É comum que indivíduos se identifiquem profundamente com certas figuras, criando laços que se expressam por meio de coleções, fanarts, participação comunitária e discussões nas redes sociais. Assim, a posse de um personagem não é apenas mecânica, mas também cultural.

Esse fenômeno é amplificado pelo sistema *gacha*. Starosta *et al.* (2024) argumentam que o *gacha* se sustenta em três pilares essenciais: o desejo, a imprevisibilidade e a recompensa emocional. No caso de Columbina e de muitos outros personagens populares, o desejo é construído ao longo de meses, às vezes anos por meio de materiais visuais, pistas narrativas e aparições estratégicas. A imprevisibilidade do sorteio intensifica a experiência, criando tensão emocional. E, por fim, a recompensa não se limita ao personagem em si, mas à sensação de pertencimento e satisfação simbólica de finalmente obtê-lo.

Assim, o consumo simbólico em *Genshin Impact* emerge como uma força estruturante da relação entre o jogador e o universo do jogo. Personagens não são apenas agentes de combate, mas representações carregadas de valores culturais, emocionais e estéticos. Esse consumo acontece tanto dentro das mecânicas do jogo quanto em espaços extralúdicos, reforçando a ideia de que o jogador participa de um ecossistema narrativo, afetivo e identitário. No centro desse processo está o *gacha*, que transforma o desejo simbólico em ação consumidora, moldando comportamentos, expectativas e formas de pertencimento em Teyvat.

4.5 O Desejo do Jogador

A mecânica de *gacha* em *Genshin Impact* funciona a partir de um princípio

fundamental: é o desejo do jogador pelo personagem que sustenta todo o sistema. Esse desejo não surge de forma espontânea, mas é cuidadosamente construído pela combinação de narrativa, estética, marketing e participação comunitária. O personagem, antes mesmo de ser disponibilizado, já é apresentado como um objeto simbólico, carregado de significados culturais, afetivos e visuais que moldam a expectativa do público. Como discutido por Starosta *et al.* (2024), o *gacha* depende diretamente de um ciclo emocional composto por expectativa, incerteza e recompensa, e esse ciclo só é ativado quando o jogador desenvolve vontade de possuir o personagem.

Em *Genshin Impact*, esse desejo é antecipado por uma série de estratégias que expandem o significado do personagem para além de sua função mecânica. Suter, Bauer e Kocher (2021) explicam que narrativas extralúdicas como cinematics, trailers e teasers ampliam o universo ficcional e criam vínculos antes mesmo da interação dentro do jogo. Assim, quando personagens como Columbina surgem inicialmente em cenas animadas de alto impacto, sua função é menos apresentar habilidades e mais instaurar um imaginário sobre quem são, o que representam e qual papel desempenham dentro do mundo de Teyvat. O desejo nasce justamente dessa construção simbólica prévia.

Esse processo se intensifica porque os personagens são dotados de camadas identitárias que interagem com a imaginação do jogador. Conforme argumentam Nesteriuk e Massarolo (2021), personagens digitais funcionam como entidades expressivas, capazes de condensar histórias, traços psicológicos e significados culturais. O jogador não vê apenas um conjunto de animações ou habilidades, mas uma figura com passado, emoção e papel social. No caso de Columbina, por exemplo, a estética lunar, a postura serena e o mistério sobre sua origem constroem um fascínio que antecede qualquer avaliação de força ou utilidade dentro do jogo. O desejo de obtê-la nasce desse campo simbólico, e não da mecânica isolada.

Caillois (2017) contribui para entender esse processo ao afirmar que o jogo é permeado por símbolos, máscaras e fantasias, que permitem ao jogador se projetar no universo fictício. O personagem, nesse sentido, funciona como um ponto de identificação e imaginação uma máscara que o jogador deseja vestir ou colecionar. Em jogos com sistema *gacha*, essa máscara se transforma em objeto de consumo. A vontade de adquirir o personagem nasce da relação emocional e simbólica que o

jogador cria com ele, antes mesmo de qualquer experiência prática. Ramos e Pimentel (2021) complementam essa visão ao defender que o vínculo emocional é um dos motores centrais da experiência nos jogos digitais. A expectativa construída em torno do lançamento de um personagem cria uma sensação de antecipação que conecta o jogador ao universo narrativo de maneira afetiva. Esse vínculo emocional se transforma em motivação de consumo quando o personagem finalmente chega ao banner. A experiência subjetiva, desejo, identificação, admiração se converte em uma ação objetiva: girar no *gacha*.

A *Hoyoverse* compreende profundamente essa dinâmica e estrutura seu marketing para ampliá-la. A divulgação de personagens ocorre sempre antes da chegada do banner, permitindo que o desejo seja alimentado por meses. Trailers destacam a personalidade, a música tema reforça o clima emocional associado ao personagem, e artes promocionais apresentam detalhes estéticos que estimulam a imaginação. A comunidade, por sua vez, contribui para intensificar esse desejo ao compartilhar teorias, artes, vídeos e discussões, criando um ambiente coletivo de antecipação. Quando o banner finalmente chega, o jogador já internalizou o personagem como algo valioso. A imprevisibilidade do *gacha* o fato de não haver garantia absoluta de obtenção imediata intensifica a experiência emocional. A conquista do personagem, depois de expectativa e ansiedade, produz forte sensação de recompensa. Como afirmam Starosta *et al.* (2024), esse modelo se sustenta precisamente porque o desejo transforma o ato de obtenção em uma experiência emocional significativa, muito além de uma simples aquisição de item digital.

Assim, o *gacha* em *Genshin Impact* não pode ser compreendido apenas como mecânica aleatória. Ele é um sistema profundamente interligado ao desejo do jogador, um desejo produzido por meio de narrativa, estética, afeto e identificação simbólica. A mecânica de sorte só funciona porque existe, antes dela, um personagem carregado de significados. É essa construção simbólica rica, complexa e emocional que converte o desejo em engajamento e, muitas vezes, em investimento financeiro. O *gacha*, portanto, depende menos da aleatoriedade em si e mais do poder afetivo dos personagens dentro do universo narrativo.

4.6 Finalizando

A partir das discussões apresentadas, torna-se possível compreender por que a escolha de Columbina como objeto central deste estudo de caso se mostra metodologicamente adequada. Ao analisar suas aparições, sua construção estética e narrativa e a forma como a *Hoyoverse* estrutura seu lançamento, observa-se, de maneira concentrada, dinâmicas mais amplas que organizam o funcionamento do *gacha* em *Genshin Impact*. Por fim, é relevante destacar que as dinâmicas de engajamento e consumo observadas em *Genshin Impact* dialogam com práticas presentes em outros aplicativos baseados em sistemas de aposta e recompensas aleatórias, amplamente difundidos no contexto digital contemporâneo. No cenário brasileiro, esse tipo de lógica pode ser observado em plataformas de aposta populares, como o chamado “Tigrinho”, que também operam a partir da expectativa constante de recompensa. Nesse sentido, o possível vício associado a *Genshin Impact* não deve ser compreendido de forma isolada, mas inserido em um ecossistema mais amplo de consumo digital, no qual o desejo, a repetição e a promessa de retorno operam como elementos centrais para a manutenção do engajamento do usuário.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho partiu da compreensão de que os jogos digitais, especialmente aqueles estruturados no modelo *free-to-play* com sistemas de *gacha*, ultrapassam a lógica do entretenimento para se consolidarem como produtos culturais complexos, atravessados por narrativas, símbolos e estratégias de consumo. Ao longo da pesquisa, buscou-se refletir sobre como esses elementos se articulam na construção do desejo do jogador e na sustentação econômica dos jogos, evidenciando que o consumo não se dá apenas por necessidade funcional, mas principalmente por vínculos afetivos e simbólicos estabelecidos com o universo ficcional e seus personagens.

5.1 Conclusões Parciais

No primeiro capítulo, foram discutidas as definições de jogo, suas classificações na modernidade e as estruturas atuais dos jogos digitais, com foco em mecânicas, regras, narrativas e personagens. A partir dos autores mobilizados, foi possível compreender o jogo como um fenômeno cultural e simbólico, no qual o envolvimento do jogador é construído por meio da interação entre sistemas lúdicos e elementos narrativos. Conclui-se que personagens e narrativas ocupam papel central na experiência do jogador, funcionando como mediadores entre o jogo enquanto sistema e o jogador enquanto sujeito afetivo.

O segundo capítulo analisou *Genshin Impact* enquanto objeto cultural, abordando seu histórico de produção, desenvolvimento e funcionamento

contemporâneo. Observou-se que o jogo articula de forma integrada narrativa, estética e mecânicas, criando um universo expansivo que se sustenta por atualizações constantes e pela introdução periódica de novos personagens. O sistema de *gacha* foi compreendido como um elemento estrutural do jogo, que depende diretamente da valorização simbólica desses personagens para estimular o consumo.

No terceiro capítulo, dedicado à metodologia, adotou-se o estudo de caso como abordagem de pesquisa, justificando a escolha da personagem Columbina como objeto de análise. A partir desse método, foi possível articular os conceitos teóricos discutidos anteriormente com a observação empírica do jogo, permitindo uma análise aprofundada das estratégias narrativas, simbólicas e mercadológicas utilizadas pela *Hoyoverse*. Essa construção simbólica antecede e sustenta o consumo no sistema de *gacha*, evidenciando que a decisão de investir financeiramente no jogo está profundamente ligada ao valor narrativo e afetivo atribuído à personagem.

A análise realizada demonstra que o sistema de *gacha* em *Genshin Impact* não opera de forma isolada, mas está intrinsecamente conectado à construção simbólica dos personagens e ao universo narrativo do jogo. No caso de Columbina, observa-se que o desejo do jogador é cuidadosamente cultivado ao longo do tempo, por meio de estratégias narrativas, estéticas e de marketing que transformam a personagem em um objeto de consumo simbólico. Dessa forma, o consumo deixa de ser apenas uma ação econômica e passa a representar uma forma de pertencimento, identificação e participação no universo do jogo.

5.2 Pontos Futuros

Como possibilidades para pesquisas futuras, sugere-se a ampliação do estudo para outros personagens de *Genshin Impact* ou para jogos semelhantes que utilizem sistemas de *gacha*, a fim de comparar estratégias de construção simbólica e consumo. Também seria relevante investigar de forma mais aprofundada a recepção dos jogadores, analisando práticas de engajamento da comunidade, produção de conteúdo e impactos emocionais do consumo. Além disso, estudos que articulem o *gacha* com discussões sobre ética, regulação e monetização em jogos digitais podem contribuir significativamente para o debate acadêmico sobre a indústria dos jogos contemporâneos.

REFERÊNCIAS

ARTICLESSBX. All about *gacha* games. **Swagbucks**, 2021. Disponível em: <https://articles.swagbucks.com/blog/2021/11/09/all-about-the-gacha-game/>. Acesso em: 20 out. 2025.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. São Paulo: Editora Vozes, 2017.

CHAPPLE, CRAIG. *Genshin Impact* Surpasses \$3 Billion on Mobile, Averages \$1 Billion Every Six Months. **SensorTower**, 2022. Disponível em: <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-three-billion-revenue>. Acesso em: 20 out. 2025.

CINDERBOY. miHoYo – Rare speech given by co-founder of *Genshin Impact* studio. **MMOCULTURE**, 2021. Disponível em: <https://mmoculture.com/2021/02/mihoyo-rare-speech-given-by-co-founder-of-genshin-impact-studio/>. Acesso em: 20 out. 2025.

COLUMBINA. **Genshin Impact Wiki**, 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Columbina>. Acesso em: 20 out. 2025.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures; AFIUNE, Pepita de Souza. O ETHOS RELIGIOSO NA ANTIGUIDADE: A ORIGEM RITUALÍSTICA DOS JOGOS DE TABULEIRO. **Revista Científica/FAP**, Curitiba, v. 20, n. 1, 2019. DOI: 10.33871/19805071.2019.20.1.2480. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/2480>. Acesso em: 20 out. 2025.

FATUI Harbingers – estrutura e personagens. **GAME8**, 2025. Disponível em: <https://game8.co/games/Genshin-Impact>. Acesso em: 20 out. 2025.

GAMEPLAY mechanics. **Genshin Impact Wiki**, 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Gameplay>. Acesso em: 20 out. 2025.

HOYOVERSE. Fatui Harbingers – Perfil oficial. *Genshin Impact – HoYoLAB*, 2023. Disponível em: <https://www.hoyolab.com>. Acesso em: 22 jan. 2025.

LOJA oficial – valores dos Cristais Gênesis. **Genshin Impact**, 2025. Disponível em: https://www.xbox.com/pt-BR/games/browse/ProductAddOns_9N7TFFRRZCC9. Acesso em: 20 out. 2025.

MIHOYO'S Change to *Hoyoverse* Brand Announcement. **GAME8**, 2024. Disponível em: <https://game8.co/games/Genshin-Impact/archives/360643>. Acesso em: 20 out. 2025.

NATLAN – Guia completo da nova nação Pyro. **Genshin Life**, 2024. Disponível em: <https://www.genshinlife.com/pt/natlan>. Acesso em: 20 out. 2025.

NATLAN. **Genshin Impact Wiki**, 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Natlan>. Acesso em: 20 out. 2025.

NATLAN/NOD-KRAI – Guia narrativo e cultural. **Genshin Life**, 2024. Disponível em: <https://www.genshinlife.com/pt/natlan>. Acesso em: 20 out. 2025.

NESTERIUK, Sérgio; MASSAROLO, João. CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM EM MULTIPLATAFORMAS. **Revista GEMINIS**, [S. l.], v. 11, n. 3, p. 233–253, 2021. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/387>. Acesso em: 28 dez. 2025.

ON September 28, let's go on na adventure! **Genshin Impact**, 2020. Disponível em: <https://genshin.Hoyoverse.com/en/news/detail/5109>. Acesso em: 20 out. 2025.

PALOMO ALVES, Álvaro Marcel. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica
The history of games and the constitution of play culture. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 20 out. 2025.

PINER, David. Ultimate guide to *gacha* games: the genre explained. **Game Truth**, 2024. Disponível em: <https://www.gametruth.com/guides/ultimate-guide-to-gacha-games-genre/>. Acesso em: 20 out. 2025.

RAMOS, Daniela Karine; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Cognição, aprendizagem e jogos digitais. In: PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante (org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021. p. 13–27.

SAUTER, Beat *et al* (ed.). **Narrative Mechanics: strategies and meanings in games and real life**. Zurich: Transcript Verlag, 2021. 220 p.

STAROSTA, Jolanta *et al*. The tangled ways to classify games: a systematic review of how games are classified in psychological research. **Plos One**, [S.L.], v. 19, n. 6, p. 1–33, 24 jun. 2024. Public Library of Science (PLOS). <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0299819>. Disponível em:

<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0299819>. Acesso em: 20 out. 2025.

TEASER de Interlúdio:"Capítulo Teyvat: Distrações de uma Noite de Inverno". [S.l]: *Genshin Impact*, 2022. (4 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TmaAOV4SJNQ>. Acesso em: 20 out. 2025.

WISH / *gacha* system. ***Genshin Impact Wiki***, 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Gameplay>. Acesso em: 20 out. 2025.

YI, Zhenzhong. *Genshin Impact* apresenta a sexta grande nação de Teyvat com a versão 5.0, disponível em 28 de agosto. **PlayStation Blog**, 2024. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2024/08/16/genshin-impact-apresenta-a-sexta-grande-nacao-de-teyvat-com-a-versao-5-0-disponivel-em-28-de-agosto/>. Acesso em: 20 out. 2025.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.