

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO OESTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

**A BUSCA DA HEGEMONIA: A SAGA DO MASCULINO EM *WORLD OF
WARCRAFT***

Bryan Rafael Dall Pozzo

GUARAPUAVA
2016

Bryan Rafael Dall Pozzo

A BUSCA DA HEGEMONIA: A SAGA DO MASCULINO EM *WORLD OF WARCRAFT*

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção de grau de Mestre em Letras, Curso de Pós-Graduação em Letras, área de Concentração Interfaces entre Língua e Literatura, da Unicentro.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Níncia Cecília Ribas Borges Teixeira

GUARAPUAVA
2016

Ficha elaborada pela Biblioteca da Unicentro-Guarapuava, Campus Santa Cruz

- D136b Dall Pozzo, Bryan Rafael
A busca da hegemonia: a saga do masculino em World of Warcraft /
Bryan Rafael Dall Pozzo.– Guarapuava: Unicentro, 2016.
xii, 122 f.
- Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste,
Programa de Pós-Graduação em Letras; área de concentração: Interfaces
entre Língua e Literatura.
Orientadora: Profa. Dra. Níncia Cecília Borges Teixeira;
Banca examinadora: Profa. Dra. Bárbara Cristina Marques, Profa. Dra.
Maria Cleci Venturini.
- Bibliografia
1. Masculinidades. 2. Identidade. 3. Representação. 4. World of Warcraft.
5. Jogos Virtuais. 6. Garrosh. 7. Anduin. I. Título. II. Programa de Pós-
Graduação em Letras.

CDD 20. ed. 401.41081



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE/UNICENTRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS- PPGL



TERMO DE APROVAÇÃO

Bryan Rafael Dall Pozzo

A BUSCA DA HEGEMONIA: A SAGA DO MASCULINO EM *WORLD OF WARCRAFT*

Dissertação aprovada em 31/01/2017 como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de pós-Graduação em Letras, da Unicentro Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO, área de concentração Interfaces entre Língua e Literatura, pela seguinte Banca Examinadora:

Prof.(a) Dr.(a) Nírcia Cecília Borges Teixeira - UNICENTRO – Presidente/Orientador(a)

Prof.(a) Dr.(a) Bárbara Marques – UEL - Membro Titular

Prof.(a) Dr.(a) Maria Cleci Venturini – UNICENTRO – Membro Titular

GUARAPUAVA-PR
2017

*Uma vez um senhor de cabelos brancos me disse:
“a distância entre onde você está e onde gostaria de
estar, só se mede pela extensão da sua
imaginação”. A você meu avô, onde quer que esteja.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à professora Dr^a Nírcia Cecília Ribas Borges Teixeira, uma das melhores professoras que já tive o prazer de ter, pelo voto de confiança nesses dois anos em meu trabalho e por me dar a oportunidade de trabalhar e pesquisar jogos, um dos meus maiores amores. Também pela paciência de me atender em minhas constantes dúvidas, reescritas e releituras.

Aos meus pais e irmãos por me incentivarem sempre a uma vida acadêmica e de estudos, por todo o amor, carinho e compreensão. À minha mãe, Madalena, por me mostrar a importância da música, da poesia e da literatura, sou imensamente grato, todos os dias.

Ao meu irmão Gabriel, novamente, que apesar de nunca entender exatamente o que eu fazia, sempre me indicava narrativas e leituras de personagens para enriquecer o meu trabalho.

Ao maior escritor que já conheci, por me fazer personagem de seus escritos e parte integrante de sua vida, meu avô Alcides.

Aos meus amigos, pelo incentivo constante, por deixarem claro quase todos os dias, que a pesquisa e a vida acadêmica já são parte do que sou.

À CAPES e a Fundação Araucária pela bolsa de estudos que possibilitou um trabalho integralmente voltado a pesquisa e ao desenvolvimento da dissertação. A dedicação exclusiva, com certeza, fez maravilhas pelo meu trabalho e para meu desenvolvimento como profissional.

E por último, mas não menos importante, ao amor da minha vida, Fernanda. Obrigado por ser meu refúgio e meu abrigo, minha amiga e minha maior incentivadora, além da mais atrapalhada bruxa de *World of Warcraft* com quem tenho o prazer de dividir minhas batalhas e masmorras.

Garrosh ficou imóvel e contemplativo. Seu corpo forte e adornado pelas mesmas tatuagens que outrora adornaram a pele de seu pai voltava-se para o sol, deixando o ar doce e puro adentrar seus pulmões. Parecia impossível, mas era verdade.

Naquele lugar impossível, deu-se um fato impensável: diante de seus olhos, materializou-se a imagem de seu pai. Grom Grito Infernal sorria – e sua pele era castanha. Por alguns instantes, o assombro fez com que Garrosh deixasse de ser um bravo guerreiro, herói e chefe da Horda para voltar a ser uma criança que vê o pai retornar após uma longa ausência. – Pai! – gritou o orc, caindo de joelhos, sobrepujado pela visão. – Eu voltei para casa. Para a nossa terra natal. Perdoe-me por duvidar da sua honra! Garrosh sentiu a mão do pai sobre o ombro e ergueu os olhos para fixar seu rosto. Com a voz trêmula prosseguiu: - Logrei vários feitos em honra de seu nome, e também o meu nome se tornou amado pela Horda e temido pela Aliança. Você... sabe dessas coisas? Por favor, pai, diga-me... você se orgulha de mim?

Crimes de Guerra – Christie Golden

DALL POZZO, Bryan Rafael. “**A BUSCA DA HEGEMONIA: A SAGA DO MASCULINO EM WORD OF WARCRAFT**”. 122f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Centro-Oeste. Orientadora: Nírcia Cecília Ribas Borges Teixeira. Guarapuava, 2017.

RESUMO

Nas últimas décadas, há um número crescente de masculinidades que podem ser observadas em filmes, livros, revistas, séries e jogos. Nestes veículos, os símbolos da masculinidade viril se propagam rapidamente e continuamente. A problematização do conceito de masculinidade e suas implicações sociais ancora-se na perspectiva de que há uma única e inquestionável masculinidade hegemônica baseada na dominação e no poder incontestável do patriarcalismo. Na contemporaneidade, questiona-se à universalidade dessa declarada supremacia masculina, uma vez que se encontraram diversas incompatibilidades entre os modelos de poder masculino e a vivência de inúmeros homens que, muitas vezes, não conseguem atingir esse status hegemônico, ficando à margem da masculinidade vigente. Assim, surgem várias modelos do masculino que podem ser amplamente observadas por meio das mídias, tais como os jogos. Com base nos estudos de gênero de Robert Connell (1997), Elisabeth Badinter (1993), Sócrates Nolasco (1993) e Michael Kimmel (1997) e através de uma perspectiva dos Estudos Culturais representados por Stuart Hall (2003) e Zygmunt Bauman (2005), nos aprofundamos na narrativa do universo ficcional do jogo de computador *World of Warcraft*, com o intuito de identificar as estratégias discursivas presentes nas representações de tipos de masculinidades e identidades em dois personagens deste jogo de computador, visando à percepção de mecanismos de reforço de estereótipos de gênero. O universo ficcional de *World of Warcraft* possui raças, religiões, faunas e flora própria, e embora sua história e narrativa se insira num contexto de literatura ficcional, são várias as representações sociais e culturais que podem ser observadas em suas personagens, histórias e relações. Atentamo-nos para as masculinidades por apresentarem, além das representações hegemônicas e marginalizadas do que é ser homem, fragmentações de identidade que também podem ser observadas no jogador, dado que este está em contato direto com o universo do jogo, tomando parte dele e se inserindo em suas lutas, representações, hegemonias e marginalizações. Por fim, as estratégias discursivas presente na representação de arquétipos de masculinidade deste game que, está de acordo com a visão da masculinidade hegemônica, que é imposta ao homem e que reforça estereótipos de gênero e de fragmentação identitária, sendo estes reflexos dos valores vigentes que regulam o social e cultural masculino.

PALAVRAS-CHAVE: Masculinidades; Identidade; Representação; *World of Warcraft*; Jogos virtuais; Garrosh; Anduin

DALL POZZO, Bryan Rafael. **“THE HEGEMONY SEARCH: THE MALE SAGA IN WORD OF WARCRAFT”**. 122f. Dissertation (Masters of Letters) – Universidade Estadual do Centro-Oeste. Supervisor: Nincia Cecília Ribas Borges Teixeira. Guarapuava, 2017.

ABSTRACT

In the past decades, there is an increasing number of masculinities that can be observed in movies, books, magazines, series and games. In these, symbols of virile masculinity spread out rapidly and continuously. The questioning of the concept of masculinity and its social implications bases on the perspective that there is a unique and unquestioned hegemonic masculinity, built on the domination and on the incontestable power of patriarchalism. In contemporary times, arise questions as for the universality of this declared male supremacy, since it can be found many incompatibilities between models of male power and the living experiences of countless men, which often fail to achieve this hegemonic status, staying on the margins of this declared hegemonic manhood. Thus, emerge several male models that can be widely observed through media, such as games. Basing on the studies of gender of Robert Connell (1997), Elisabeth Badinter (1993), Socrates Nolasco (1993) and Michael Kimmel (1997), and through a Cultural Studies perspective represented by Stuart Hall (2003) and Zygmunt Bauman (2005), we deepen in the narrative present in the fictional universe of the computer game World of Warcraft, with the purpose of identifying discourse strategies used on representations of masculinity models and identities of two characters present on the computer game, aiming the perception of strengthening mechanisms of gender stereotypes. World of Warcraft fictional universe has forms, races, religions, and its own fauna and flora, and although its story and narrative form part of a fictional literature context, there are several social and cultural representations that can be observed in the characters, stories and their relations. We observe the masculinities because they have, in addition to the hegemonic and marginalized representations of what is being a man, fragmentations of identity, which can also be observed on the players, given that they are in direct contact with the game universe, taking part in it and entering its struggles, representations, marginalization and hegemonic powers. Finally, the discursive strategies present in the representation of masculinities archetypes, in this game, is in accordance with the hegemonic masculinity that is imposed to men, reinforcing gender stereotypes and identity fragmentation, finding correspondence in current models and archetypes that regulate the social and cultural masculine world.

KEYWORDS: Masculinities; Identity; Representation; World of Warcraft; Virtual games; Garrosh; Anduin

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Garrosh (em destaque) liderando tropas de orcs em batalha com o auxílio de vários capitães.	60
Figura 2. Jovem Garrosh em Nagrand, na cidade-santuário de Garadar.....	79
Figura 3. Garrosh recebe Uivo Sangrento de Thrall.	85
Figura 4. Garrosh vence o Mak'gora de maneira desonrada.....	87
Figura 5. Garrosh devolve Uivo sangrento a Grommash, seu pai.	93
Figura 6. Onyxia ameaça queimar Anduin vivo.	101
Figura 7. Anduin vê seu mentor ser petrificado diante de si.	108
Figura 8. Anduin, agora um jovem, senta-se ao lado de seu pai na sala do trono.	113

Sumário

2 O INÍCIO	17
2. 1 Ordenação do Cosmos e o Titãs.....	20
2. 2 Os Deuses Antigos.....	21
2. 3 A ascensão dos dragões e suas revoadas.....	22
2. 4 A escalada da civilização élfica	23
2. 5 A Grande Cisão dos Continentes.....	26
2. 6 Uma nova morada: Monte Hyjal	27
2. 7 O Exílio dos Altaneiros.....	29
2. 8 A ascensão dos humanos	30
2. 9 A chegada dos orcs.....	31
3 FASE 1: UNIVERSOS INTERCONECTADOS, CULTURA E MÍDIA.....	35
3. 1 A trajetória dos games e a transmídia: uma nova fase para os jogos	37
3. 2 Globalização, diáspora, identidades e hibridismo: o cultural em ação nos jogos	44
4 FASE 2: JOGOS DE PODER E MASCULINIDADES	55
4.1 Mídias e masculinidades: “A Era dos Homens acabou, o Tempo dos Orcs... começou”	59
4. 2 Games e Masculinidades: Representações no herói masculino	67
5 FASE 3: NO UNIVERSO MASCULINO DE WORLD OF WARCRAFT: (ÁGUA) HOMEM MOLE E (PEDRA) HOMEM DURO.....	72
5. 1 Herói e tirano, a dualidade mutilada de Garrosh Grito Infernal.....	76
5. 2 Viva pela espada, ou morra por ela.....	77
5. 3 Pai, diga-me... você se orgulha de mim?.....	86
5. 4 Anduin Wrynn: haverá paz um dia	94
5. 5. Anduin: um soberano tão sábio quanto qualquer menino de dez anos.....	96
5. 6 O Cataclismo das Masculinidades	104
6 ZUG-ZUG: CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
7 REFERÊNCIAS	118

Mapa 1. AZEROTH



Fonte: Elaborada pelo autor com base em <<http://blizzardwatch.com/2016/02/22/know-your-lore-ancient-kalimdor-and-the-rest-of-azeroth/>> Acesso em 22 de agosto de 2016.

Mapa 2. AZEROTH PÓS-CISÃO



Fonte: Elaborada pelo autor com base em <[http://wowwiki.wikia.com/wiki/Azeroth_\(world\)>](http://wowwiki.wikia.com/wiki/Azeroth_(world)>)
Acesso em 22 de agosto de 2016.

1 LOK'TAR OGAR¹: INTRODUÇÃO

Com o passar das décadas, vimos a ascensão de novas mídias e de novas maneiras de se produzir e propagar conteúdo?? pelas mais diversas camadas da sociedade. Assistimos à escalada do rádio, o progresso do cinema, a engenhosidade da publicidade e a diversificação da literatura. Tais mídias, sempre pareceram possuir uma exímia capacidade de nos divertir por horas a fio, seja em frente a uma TV, numa sala de cinema ou por dentre as páginas de um livro, mas, além disso, são também possuidoras de uma predisposição de revelar muito sobre nossa sociedade e sobre o meio em que vivemos, uma vez que estão sempre atadas a pontos de vista, impregnadas de modelos sociais e culturais dos seus criadores e produtores, contribuindo, assim, para com ideologias, modelos e arquétipos.

Desta forma, seja ao trabalhar com a resistência a formas hegemônicas ou como propagação dos ideais dessas mesmas forças dominantes, essas mídias representam um papel importante na proliferação de ideias, através da exposição do que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente (KELLNER, 2001). Entretanto, uma “nova” mídia, com seu recente (e exponencial) crescimento vem chamando a atenção, não só pela sua capacidade de representação, ou por conter formas e ideologias hegemônicas e marginalizadas, mas pelo seu caráter imersivo e de necessária interação, sendo até mesmo imperativo que o jogador, antes de tudo, esteja disposto a vestir-se de personagem e a interpretá-lo, para uma boa e divertida experiência (MURRAY, 2003).

Os jogos de computadores, ou PC games, fazem uso de narrativas imersivas e da possibilidade direta de interação e alteração dela², trazendo uma nova, interessante e diferente interação entre consumidor e mídia. Nestes jogos, torna-se possível compactuar diretamente com as formas de representação presentes no universo, e as ações que o jogador participa,

¹ Saudação órquica que significa “Vitória ou morte”.

² Muito da base que existe para se tratar narrativas são oriundas da literatura. As noções de construção de um personagem, enredo, trama são conceitos aplicados também nos roteiros para games. O mesmo ocorreu com as práticas do cinema, histórias em quadrinhos e outros meios de contar histórias: os jogos digitais incorporaram essas boas técnicas para promover uma melhor contação de histórias. Disponível em: <<http://www.fabricaddejogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/>> Acesso em 20 de abril de 2016.

muitas vezes, tem poder sobre os rumos da narrativa, sendo assim necessário se alinhar junto a modelos e representações presentes ou sobreviver a eles. Como é o caso dos MMORPGs³, grupo ao qual *World of Warcraft* faz parte.

Junta-se a isso um universo ficcional totalmente diferente do nosso, com fauna e flora próprios, religiões e sociedades, mas que também é permeado de pontos de encontro com a nossa realidade, gerando identificação e imersão. De acordo com Wolfgang Iser (1999), “o fictício é caracterizado por uma travessia de fronteiras entre os dois mundos que sempre inclui, o mundo que foi ultrapassado e o mundo-alvo a que visa” (ISER, 1999, p. 68).

Dessa maneira, os jogos convidam o jogador a atribuir suas significações, através de um mundo ficcional. Iser (1999), quanto a isso, vem nos dizer, através de um autodesnudamento da ficcionalidade, que “o mundo do texto não é de fato um mundo, mas para fins específicos deve ser considerado como tal” (ISER, 1999, p. 72 e 73) e, sendo assim,

Ao considerar-se o mundo representado no texto apenas *como se fosse real*, o próprio mundo empírico se transforma num espelho, orientando o receptor para a concepção de algo que não existe e permitindo que esse inexistente seja visualizado como se fosse realidade... realidade virtual (ISER, 1999, p. 73).

Da mesma forma, a exemplo das mídias mais “tradicionais”, o jogo não é um veículo neutro, sempre estaremos olhando pelo prisma de seu criador ou criadores. Assim sendo, os jogos, da mesma forma que a TV ou a música, acabam por reforçar ideais e modelos através de simulacros em seus universos virtuais.

1. 1 Jogos e interpretações de papéis, quem você gostaria de ser hoje?

Por um momento, imaginemos o seguinte: quem não gostaria de ser um herói imbatível que não se abala por nada e por ninguém, assim como *Solid Snake* da série *Metal Gear*? Dono de uma masculinidade soberba e hegemônica, *Solid Snake* tem muito a ensinar aos nossos jovens como é ser

³ MMO é utilizado para jogos online e significa Multijogador Online Massivo, devido ao seu caráter massivo, em que centenas de jogadores podem se encontrar em servidores e jogarem juntos ao mesmo tempo. RPG significa Jogo de interpretação de personagem, o jogador deve assumir a personalidade do personagem (tradução minha).

homem de verdade. Ou, talvez, uma heroína independente e forte, que não se importa em sujar as mãos, como *Lara Croft* na sempre revisitada série *Tomb Raider*? Ou fazer parte de um universo como o de *World of Warcraft*, um *PC game* vivo e vibrante, em que é possível não só escolher uma nova identidade, como também moldá-la para melhor atender às expectativas, de como se quer ser representado. Os exemplos de jogos que há, são infindos e diversos e dado o sucesso dos atuais títulos, pode-se dizer que essas formas de entretenimento vêm funcionando muito bem.

Os jogos, a exemplo da literatura e da TV, parecem seguir uma linha comum de representação do real nas personagens e narrativas de suas tramas. Dado que os universos ficcionais feitos a partir de representações do real e de todas as leituras feitas podem ser relacionados ao contexto social e cultural em que os sujeitos estão inseridos (CHARTIER, 2002), seja criador ou consumidor.

Desse modo, no decorrer da dissertação, busca-se entender como se formam algumas dessas representações, tais como as masculinidades encontradas em nossa sociedade e as flutuações identitárias, representadas pela diáspora e pela globalização. Para tanto, optamos por um viés sociocultural de gêneros representados pelos Estudos Culturais ingleses e pelos Estudos de Gênero, representados por Robert Connell (1997), Elisabeth Badinter (1993), Michael Kimmel (1997) e entre outros para analisarmos o mundo e personagens do universo ficcional de *World of Warcraft*.

A escolha por *World of Warcraft* parte do ponto de vista de que o game é permeado de arquétipos e representatividades, sendo capaz de manter o consumidor imerso em um universo de significações, seja através do próprio jogo, seja pela enorme quantia de mídias que está presente no trabalho, tais como; como livros, quadrinhos, blogs e filme que se interconectam a narrativa do universo ficcional. Segundo a Revista *Superinteressante*: “Os RPGs online podem ser divididos em duas eras: antes e depois de *World of Warcraft*. Vasto, lindo, intuitivo e ambientado em um envolvente universo de humanos, orcs, elfos, mortos vivos e cia., é a melhor opção do gênero disponível no mercado”⁴.

⁴ Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/como-jogar-online>> Acesso em 18 de abril de 2016. Grifos nossos.

Jogos de computador tais como *World of Warcraft*, conforme será abordado no primeiro capítulo, não só fazem parte como também ajudam a exemplificar o processo de flutuação identitário em que o sujeito da (pós) modernidade está inserido, sendo que ao poder escolher múltiplas e cambiantes personalidades o jogador se fragmenta, uma vez que as identidades não se tornam sólidas como rocha, mas sim flutuantes e líquidas como a água, espalhadas entre vários “eus” (BAUMAN, 2005).

A liquidez destas identidades a confluência da diáspora entre estar presente aqui e no universo narrativo do próprio jogo e a volta para identidades locais dentro da própria lógica de globalização, como estabelecido por Stuart Hall (2003), podem ser vistas neste universo ficcional.

Na sequência, discutimos as masculinidades e como elas se formam em volta e através de nós, buscando entender como as hegemonias e marginalizações afetam nosso dia a dia, nossas identidades e representações sociais e culturais, como argumenta Robert Connell (1997):

A masculinidade, se pode ser definida brevemente, é ao mesmo tempo a posição nas relações de gênero, nas práticas pelas quais os homens e mulheres comprometem-se com essa posição de gênero e os efeitos dessas práticas na experiência corporal, na personalidade e na cultura (CONNELL, 1997, p. 35, tradução nossa)⁵

Assim, a partir da discussão de como as masculinidades se formam nessa mídia e em suas narrativas, destinamos os capítulos de análise à Garrosh Grito Infernal e Anduin Wrynn, duas personagens retiradas do universo ficcional de *World of Warcraft*. Através delas buscamos entender a masculinidade e como encontram paralelo entre mundo virtual e real, posto que, assim como os homens de nossa sociedade, ambas as personagens são acometidas de desejos e modelos sociais que permeiam o mundo masculino, como honra e legado e a necessidade de demonstração de força e subjugação de seus ímpares, o que faz com que empreendam jornadas, muitas vezes até subjetivas, para se encontrarem como homens de destaque entre os seus mesmo, tendo que se provar diariamente.

⁵ “La masculinidad, si se puede definir brevemente, es al mismo tiempo la posición en las relaciones de género, las prácticas por las cuales los hombres y mujeres se comprometen con esa posición de género, y los efectos de estas prácticas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura” (CONNELL, 1997, p. 35).

Visando a esse objetivo, utilizamos o *Lore*⁶ do jogo para entendermos sobre as personagens e as representações de gênero dentro do universo ficcional, sendo que as análises empreendidas se darão através de fragmentos da história das personagens dentro do universo do jogo.

Todas as localidades mencionadas ao longo deste trabalho podem ser acessadas no jogo, já que não há fronteiras para a interação e participação do jogador, pois que grande parte da narrativa utilizada para a análise pode ser vivenciada pelos jogadores. Ainda, todos os nomes referências e localidades utilizadas são encontrados na versão em português do game *World of Warcraft*, bem como nos livros quadrinhos, blogs e sites, uma vez que as versões anteriores do jogo, os RTS⁷ *Orcs & Humans* e *Warcraft II* e *III* são utilizadas somente para fins de consulta.

Mídias, tais como os jogos citados, estão cheios de narrativas que nos fazem pensar e refletir sobre o próprio mundo em que vivemos transportando-nos para lugares diferentes e novos que, embora tenham muitas semelhanças com o real, ainda são experiências novas e ricas. Podemos participar, representar, jogar e ler o universo ficcional criando experiências riquíssimas e, ao mesmo tempo, nos entretermos.

Ler e interagir com histórias e narrativas ficcionais faz parte do nosso cotidiano e de nossa história como humanos, elas nos reportam a tempos imemoriais e, até mesmo, podem explicar quem realmente somos. Como nos lembra Umberto Eco (2010), não podemos

[...] deixar de ler histórias de ficção, porque é nelas que procuramos uma fórmula para dar sentido a nossa existência. Afinal, ao longo da nossa vida buscamos uma história de nossas origens que nos diga por que nascemos e por que vivemos (ECO, 2010, p. 145).

Assim, entendemos que através da leitura e interpretação do mundo de *World of Warcraft*, podemos demonstrar que o jogo possui nas mais diversas mídias em que está presente, representações sociais e de gênero, seja nos jogadores ou nas personagens da narrativa, deste modo podemos entender

⁶ O termo *Lore* se refere ao conjunto de informações a respeito do universo. A história, a cultura das raças, o funcionamento da magia e do cosmos, os personagens e suas representações, a geografia e etc.

⁷ RTS: Real Time Strategy ou Estratégia em Tempo Real (tradução nossa).

como as masculinidades e identidades são apresentadas e impostas a nós, uma vez que não estamos livres de confrontarmos ideais sociais e comportamentais, hegemônicos ou marginais.

2 O INÍCIO

A seguir é apresentada uma linha do tempo com os acontecimentos mais importantes do universo de *World of Warcraft* e logo após uma narrativa que introduz o mundo de magias, relações e conflitos do jogo. Vale ressaltar que alguns desses eventos são *retcons*⁸ feitos pela própria *Blizzard*, desenvolvedora do jogo, para melhor abranger toda a extensão do universo e de sua narrativa, mantendo, dessa maneira, os acontecimentos em ordem cronológica.

No decorrer da dissertação, demonstra-se que *World of Warcraft* possui uma história que se espalha por diversas mídias. Em razão deste espalhamento foi utilizada uma extensa relação de livros, (alguns ainda somente em inglês), quadrinhos e informações disponibilizadas no jogo e no site do jogo para a criação tanto da linha do tempo quanto da narrativa que se segue⁹.

As informações para a linha do tempo foram retiradas do blog WoWGirl¹⁰, mas a versão para o trabalho em questão foi modificada para melhor apresentar os fatos aqui representados.

⁸ Uma *retcon* (abreviação para continuação retroativa) é uma alteração retroativa na história oficial de uma série de obras de ficção. Essas mudanças podem ser tanto: uma história de fundo adicional para melhor explicar e expandir o universo frente a circunstâncias destoantes, ou são acontecimentos reescritos, que literalmente reformulam a história de um universo em particular, e a partir desse ponto devem ser tomados como se sempre tivesse sido assim (tradução nossa). Disponível em: <<http://wowwiki.wikia.com/wiki/Retcon>>. Acesso em: 09 de novembro de 2016.

⁹ A relação de livros e quadrinhos é: *Aegwynn e a caça aos dragões*, *Day of the Dragon*, *Lord of the Clans*, *Rise of the Lich King*, *Sunwell Trilogy*, *Círculo dos Odiados*, *Marés da Guerra*, *Ruptura*, *Of Blood and Honor*, *Estrada para a Perdição* e o jogo *Warcraft III*.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/2014/02/07/lore-linha-do-tempo/>> Acesso em: 07 de novembro de 2016.

LINHA DO TEMPO

ANO



-25,000

-20,000

Kil'jaeden perde os Draenei de vista em sua perseguição.

Argus é atacada pela Legião Ardente. Kil'jaeden e Archimonde entram para suas fileiras. Velen foge com os Eredar, procurando refúgio com os Naaru. Os Eredar refugiados são chamados de Draenei, que significa "Os Exilados".

-14,000



-10,000

Os Kal'dorei surgem da interação dos trolls negros com as águas da Nascente da Eternidade em Azeroth.

Guerra dos Antigos, Kil'jaeden sai em busca de um exército para seu mestre, Sargeras.



-7,300

-6,800

Fundação de Quel'thalas.

Exílio dos Altaneiros, que virariam Elfos Superiores, por ordem de Malfurion Tempesfúria.

-2,800

-2,700



Com base no conhecimento arcano que os elfos passaram aos humanos, é criado o Conselho de Tirisfal, baseado na cidade-estado de Dalaran.

-2,500

Nasce o reino humano de Arathor e acontecem guerras entre as forças dos Trolls Amani e dos Elfos Superiores, que posteriormente se aliam aos humanos durante a guerra.

É fundada Altaforja, a cidade dos anões.



-1,200

-45

Nascimento de Medivh, filho de Aegwynn e Nielas Aran.

Os reinos humanos finalmente se estabilizam como sete:

- Arathor, depois conhecido como Stromgarde
- Guilnéas
- Alterac
- Kul Tiras
- Azeroth, depois conhecida como Ventobravo
- Lordaeron
- Dalaran, cidade-estado

-6/7

Nascimento de Varian Wrynn, filho de Llane Wrynn.

-5

-4

Nascimento de Arthas Menethil, filho de Lianne Menethil e Terenas Menethil II.

-2

Nascimento de Thrall/Go'el, filho de Durotan e Draka do Clã Lobo de Gelo.

Acontecimentos do livro "Ascensão da Horda".



0

Medivh abre o Portal Negro. A Primeira Guerra tem início.

6

Segunda Guerra, Aliança vence.

6/7

Terralém surge dos destroços de Draenor depois das energias de ambos os Portais partirem o planeta em pedaços. Morre Ner'zhul e nasce o Lich Rei.

15

Queda de Ventobravo.

18

Kel'thuzad é expulso do Kirin Tor, nasce a Nova Horda.

Arthas é sagrado paladino e entra para a Ordem de Punho Prata, nascimento de Anduin Llane Wrynn.

20

Terceira Guerra, criação da Seita dos Malditos. Queda dos reinos de Lordaeron e Quel'thalas.



21

Batalha do Monte Hyjal, onde humanos, orcs e elfos noturnos se uniram contra Archimonde e a Legião.

LINHA DO TEMPO

ANO

22



Arthas se torna o novo Lich Rei.

25

Varian Wrynn vira gladiador. Nascimento do Novo Conselho de Tirisfal.

26



O Lich Rei acorda.

27

Draeneis caem em Azeroth.

28



Asa da Morte retorna causando o Cataclismo

30

As névoas que encobriam Pandária finalmente se vão e os Pandaren são apresentados ao mundo.

31



Garrosh foge para uma linha tempo alternativa.

2. 1 Ordenação do Cosmos e o Titãs

No princípio, o universo era caos e trevas e a desordem reinava absoluta pela infinidade do Cosmos. Como arquitetos de um plano superior, os Titãs ao verem o caos prosperar incólume, através do universo, decidem que o reverteriam para a ordem absoluta, moldando os mundos à sua própria semelhança numa tarefa virtuosa e benevolente. Contudo, em um universo constantemente agredido por demônios saídos da Espiral Etérea o plano obscuro que transcende todas as realidades, tal tarefa parece infinda.

Os demônios da Espiral têm uma única tarefa, fazer com que toda ordem se torne caos destruindo a vida e devorando as energias do universo. Assim, para continuarem seu trabalho os Titãs devem lidar com a ameaça demoníaca, decidindo, portanto, eleger um campeão entre os seus. Este deveria ser um dos seus representantes mais fortes e orgulhosos, devendo lutar com ferro e fogo para matar quantos demônios conseguir, ou os aprisionando mandá-los novamente para a Espiral.

Para tal tarefa é eleito Sargerass um dos mais poderosos seres que já andaram pelos planos existenciais, sendo o maior guerreiro entre os Titãs. Ele deveria permanecer vigilante às criaturas das trevas e ao caos da Grande Escuridão enquanto os outros Titãs seguiam em sua tarefa ordeira.

O virtuoso Titã luta por vários milênios contra seus inimigos incansáveis e quanto mais tempo passa lutando, mais dúvida e desespero tomam conta de seu nobre coração. Sargerass, por fim, perde a fé em sua missão as dúvidas corroem seu espírito. Como criaturas tão perversas e cruéis podem existir no universo perfeito dos Titãs? As dúvidas o fazem crer que o propósito dos Titãs é uma frivolidade, um erro, não importa o quanto tentem consertar os mundos e gerar ordem o caos sempre voltaria, sempre atacaria sempre estaria lá... só há trevas no universo. Então Sargerass, já enlouquecido, desdenha do otimismo fútil dos Titãs, seus irmãos tentam o máximo convencê-lo de seu erro de julgamento, mas era tarde demais o nobre guerreiro parte.

Perturbado e agora convencido pela ideia de que o caos era a única constante, Sargerass decide fazer a desordem prevalecer. Para tanto, precisa de um exército imbatível de poderosos seres para recomeçar o universo e vê

nos Eredar, talentosos magos originários do planeta Argus, os candidatos perfeitos.

Então, fascinado pela afinidade com os arcanos dos Eredar, Sargerass decide atraí-los com promessas de poderes inimagináveis e de imortalidade, tudo o que pedia era que se juntassem ao seu exército. Os Eredar, até tal época, possuíam três líderes: Archimonde, Kil'jaeden e Velen, o Profeta. Os dois primeiros, maravilhados com as promessas aceitam prontamente os desejos de Sargerass, mas Velen rejeita, ele havia tido uma visão e nela toda sua raça se consumia em chamas, se transformando em demônios abomináveis de energia nefasta do decaído Titã.

Desesperado, Velen tenta compartilhar suas visões com seus irmãos, mas para Kil'Jaeden e Archimonde já era tarde demais, eles haviam se juntado a Sargerass para partir em uma cruzada flamejante pelo universo. Argus é estilçada no processo e agora a raça dos poderosos Eredar se dividia em dois: Os Man'ari, e os Draenei – os exilados comandados por Velen.

Vendo seus antigos amigos consumidos pela energia caótica de Sargerass, Velen reúne os draenei e parte do que sobrara de Argus. Kil'Jaeden no entanto, vê o ato como covardia, uma traição e, furioso começa uma caçada atrás de Velen. Por milênios, Kil'Jaeden o persegue, e toda vez que os draenei encontravam um lugar novo para viver em paz, a Legião Ardente chegava e aniquilava tudo e todos, sendo que os Man'ari corrompiam os habitantes transformando-os em demônios.

Enquanto isso, sem saber da nova missão de Sargerass, os Titãs continuavam em sua infinita tarefa de instaurar a ordem no universo.

2. 2 Os Deuses Antigos

Inconscientes do plano de destruição universal de Sargerass, os Titãs continuaram a caminhada pelo Cosmos até chegarem a um planeta habitado por agressivos e impiedosos elementais. Seres formados de água, fogo, ventos e terra que veneravam uma antiga e perversa raça conhecidos somente por Deuses Antigos.

Perturbados pelas tendências malignas e cruéis dos Deuses, o Panteão trava uma guerra contra os elementais e seus mestres. Os exércitos

dos Deuses Antigos eram conduzidos por quatro Lordes Elementais: Neptulon Caçador das Marés, Ragnaros Senhor do Fogo, Therazane a Petramáter e Al'Akir Senhor dos Ventos. Suas forças caóticas entram em choques com os Titãs e embora poderosos, além da compreensão mortal, não conseguem parar os poderosos seres cósmicos, e um a um os elementos foram dominados e suas forças dispersas.

Os Titãs, por fim, despedaçam as antigas fortalezas dos Deuses Antigos e os acorrentam nas profundezas do mundo. Sem o poder dos seus perversos mestres para manter seus espíritos furiosos ligados ao mundo físico, os elementais são banidos para um plano abissal. Com os Lordes e seus exércitos dispersos e derrotados a natureza se acalmou e o mundo se estabeleceu em uma harmonia pacífica.

Ainda, em seu trabalho para moldar o mundo, os Titãs deram poder a uma série de criaturas para auxiliá-los e, recriaram Azeroth até permanecer somente um único e perfeito continente. Ao cair do crepúsculo do último dia de seus trabalhos eles o chamaram de Kalimdor: "Terra da luz eterna das estrelas" e ao centro do continente criaram um lago de energias vivas para nutrir o mundo, a Nascente da Eternidade.

2. 3 A ascensão dos dragões e suas revoadas

Satisfeitos com o novo planeta e com a ordem recém instaurada nos mares, terras e céus, os Titãs se prepararam para deixar aquele mundo que viria a ser nomeado de Azeroth por seus habitantes. Contudo, antes de partirem encarregaram os dragões, a maior e mais inteligente raça de Azeroth, da tarefa de cuidar do planeta eles deveriam manter a perfeita harmonia e a ordem.

Nessa era ainda havia várias revoadas de dragões, no entanto apenas cinco foram escolhidas e incumbidas da grandiosa tarefa de conduzir o mundo que florescia. Os Titãs transferem parte de seus poderes para os líderes de cada uma das cinco revoadas, tornando estes dragões majestosos nos Grandes Aspectos de Azeroth, ou Aspectos Dracônicos.

Aman'Thul, o Patrono do Panteão concedeu parte de seu poder cósmico ao dragão brônzeo, Nozdormu, incumbindo-o de proteger o próprio

tempo e de cuidar dos caminhos volúveis do acaso e do destino. Nozdormu passaria a ser conhecido como o Atemporal.

Eonar, a Titã matriarca da Vida, dá uma fração de seu poder a leviatã vermelha Alexstrasza. Seu dever seria proteger todas as criaturas vivas no mundo e passaria a ser conhecida como a Rainha dos Dragões e também A Mãe da Vida. Eonar também abençoa a irmã mais jovem de Alexstrasza, a graciosa dragonesa verde Ysera concedendo-lhe influência sobre a natureza. Ysera cairia em um sono eterno para vincular-se ao Sonho da Criação e passaria a ser conhecida como a Sonhadora, assistindo o crescimento de Azeroth a partir de seu reino verde, o Sonho Esmeralda.

Norgannon, o Titã mestre da magia, cede ao dragão azul, Malygos, uma parcela de seu vasto poder a partir desse dia Malygos seria o Tecelão de Feitiços, guardião do arcano e do oculto.

Khaz'goroth, o Titã forjador dá ao poderoso dragão negro, Neltharion, o domínio sobre a terra e as profundezas do mundo. Neltharion seria conhecido como o Guardião da Terra, incorporando a força do planeta para servir como o maior defensor de Alexstrasza.

Deixando Azeroth para seguir com a ordenação do Cosmos os Titãs partem, mas eles nunca saberiam que a maior ameaça a Azeroth ainda estava por vir. Sargeras ainda buscava a aniquilação total do universo.

2. 4 A escalada da civilização élfica

Com o passar das eras, uma tribo primitiva de pequenos seres noturnos se aproximou cautelosamente das margens cintilantes da Nascente da Eternidade. Esses nômades ferais atraídos pela estranha energia pouco a pouco foram sendo afetados pelo poder cósmico do lago. Eles ficam fortes, sábios e virtualmente imortais. A tribo, especialmente noturna, adota o nome de Kaldorei, que significa “Filhos das Estrelas” em sua língua nativa e passa a construir suas casas e templos nas margens pacíficas da Nascente. Isso aconteceria dez mil anos antes dos orcs e dos humanos travarem a Primeira Guerra.

Os Kaldorei ou elfos noturnos, como seriam conhecidos mais tarde, acreditavam que Eluna, sua deusa, repousava no fundo cintilante da Nascente

durante o dia e os agraciava com sua luz à noite. Com o desenvolvimento da sociedade os elfos noturnos exploraram as outras regiões de Kalimdor e eventualmente descobriram os dragões e seus poderes. Sua curiosidade era tanta, que além dos dragões, também descobriram e estabeleceram laços fraternais com várias entidades poderosas entre elas o semideus das florestas, Cenarius.

Até então governados por Azshara, a talentosa rainha que reinava a partir de seu maravilhoso palácio às margens da Nascente, os elfos continuam com seu expansionismo e curiosidade. Abrigando seus servos favoritos em seus riquíssimos salões Azshara, guiada por sua curiosidade insaciável, ordena que eles se lancem em estudos sobre a Nascente para revelar os segredos e poderes ali contidos. A Rainha nomeia esses servos de alto nascimento de Quel'dorei ou "Altaneiros", eles eram superiores a seus irmãos.

Os obedientes súditos se aprofundaram nos estudos e com o tempo desenvolvem a habilidade de controlar as energias cósmicas das águas do lago. À medida que seus experimentos com as águas prosseguiam, os elfos encontravam maneiras de usar o poder descoberto fosse para criar ou para destruir, conforme bem entendessem.

Conforme seu poder se expandia, Azshara e seus súditos se tornavam arrogantes e indiferentes, até mesmo cruéis com seus irmãos noturnos. A bela Rainha Azshara, outrora fascinante, se torna obscura e consumida por poder. Recusando-se a interagir com qualquer um que não fosse um de seus Altaneiros. Entretanto, o manejo descuidado da magia começou a enviar resquícios de energia arcana e cósmica através da Nascente da Eternidade para o universo e, conseqüentemente, para a Espiral Etérea. Assim, o fluxo foi notado pelos demônios e suas perversas mentes.

Sargerass, agora o Destruidor de Mundos, sentiu a irradiação poderosa da Nascente da Eternidade e foi atraído pelas fluídas torrentes mágicas que os experimentos dos elfos soltavam. Ao conhecer a existência de Azeroth, o Titã caído, agora formado por fogo e trevas, decide destruir o jovem mundo e tomar a energia da Nascente para si. Assim, a Legião Ardente parte para a guerra, ansiosos por erradicar toda a vida.

Enquanto, Archimonde o Profanador, auxiliado pelo senhor abissal Mannoroth, preparava seus lacaios infernais para atacar Azeroth, Sargerass

entra em contato com a Rainha Azshara que, vítima das tentações de poder que lhe eram oferecidos, concorda em conceder entrada para a Legião Ardente em Azeroth. Grande parte dos Altaneiros também se entrega para a corrupção demoníaca e começam a adorar Sargerass como um deus. Para demonstrar sua lealdade à Legião, Altaneiros e Rainha começam a abrir o grande portal em forma de redemoinho nas profundezas da Nascente da Eternidade.

Com parte da passagem aberta, Sargerass começa sua invasão. Os guerreiros demoníacos da Legião invadem Azeroth e sitiaram as cidades dos elfos. Os demônios liderados por Archimonde e Mannoroth queimam praticamente todas as terras de Kalimdor, deixando só cinzas e tristeza em seu rastro.

Os bravos guerreiros Kaldorei, desesperados correm para defender sua pátria, mas são forçados a ceder terreno frente ao poderio da Legião, sendo sumariamente massacrados. Coube a Malfurion Tempestúria, um jovem estudioso das artes primitivas do druidismo, cujo irmão gêmeo Illidan, praticou a magia Altaneira, a encontrar ajuda para seu povo sitiado.

Malfurion convence seu irmão, mesmo este já estando extremamente viciado e dependente das energias fortalecedoras da Nascente, a abandonar as perigosas práticas mágicas e a conseqüente corrupção e, assim, partem para encontrar Cenarius na tentativa de reunir uma força de resistência. Junto com eles, parte a jovem sacerdotisa de Eluna, Tyrande.

Os dois irmãos compartilhavam de um amor pela sacerdotisa, mas o coração de Tyrande pertencia apenas a Malfurion, Illidan se ressentiu disso, mas concorda em acompanhá-los na tentativa de defender sua pátria. Em sua busca, eles encontram Cenarius nas sagradas Clareiras da Lua e contam ao semideus da invasão demoníaca. Este, para ajudar os elfos, reúne os antigos dragões.

Os dragões liderados por Alexstrasza, enviam suas poderosas revoadas para batalhar contra os demônios e seus mestres infernais, enquanto Cenarius convoca os espíritos das florestas contra a Legião em um ousado ataque terrestre, ao mesmo tempo em que os elfos noturnos convergem sobre o templo de Azshara e da Nascente da Eternidade, assim uma guerra de proporções catastróficas estoura.

Assim, durante a batalha a corrupção atinge Neltharion e ele renasce do fogo como Asa da Morte, voltando-se contra seus irmãos e irmãs, quase matando Alexstrasza. Feridos e chocados os outros nobres dragões foram forçados a abandonar seus aliados mortais. Malfurion e seus companheiros, agora irremediavelmente em menor número, quase não sobrevivem ao ataque que se seguiu.

Malfurion percebe que a Legião não poderia ser derrotada por embates bélicos, assim o druida convencido de que a Nascente da Eternidade era o vínculo primordial dos demônios com o mundo físico e decide por fim, que ela deveria ser destruída. Sabendo que a Nascente era a fonte da sua imortalidade e poderes, os elfos ficam horrorizados com essa possibilidade. No entanto, Tyrande vê sabedoria em Malfurion e convence Cenarius e seus companheiros a invadir o templo de Azshara, enquanto eles destruiriam e selariam a Nascente contendo, dessa maneira, os demônios.

Sabendo que a destruição da Nascente da Eternidade o impediria de usar as energias arcanas novamente e saciar sua fome mágica, Illidan deserta da resistência Kaldorei e movido pelo vício e pelo ressentimento do relacionamento do irmão com Tyrande, alia-se à Azshara.

2. 5 A Grande Cisão dos Continentes

Advertida por Illidan, a insana Rainha Azshara estava preparada para o que se sucederia. Cenarius e Malfurion lideram as tropas para dentro do templo da Nascente, enquanto o vórtice instável da magia dos Altaneiros se encontra nas profundezas do templo. Com a sombra de Sargerass já se aproximando da superfície, Malfurion e os demais se lançam ao ataque.

Surpreendida pela investida dos guardas pessoais da rainha avisados por Illidan, Tyrande é gravemente ferida. Ao vê-la caída a fúria toma conta de Malfurion, que trava combate com Azshara. As magias que ambos desferiam eram tão poderosas, que desestabilizaram ainda mais o vórtice do portal de Sargerass. Essa instabilidade levou a Nascente a implosão.

Quando isso ocorre, há uma reação em cadeia que se alastra. A explosão destrói, primeiro, o templo e depois lança terremotos pelo continente dividindo-o em pedaços e tingindo os céus. As rachaduras na terra são

invadidas pelo mar e agora o local da Nascente da Eternidade se tornara um grande redemoinho coberto por uma tempestade caótica incansável e essa cicatriz seria nomeada de Voragem. A implosão também faz com que o continente de Kalimdor, antes único, se divida em quatro partes e diversas ilhas, criando, assim, outros continentes, mais tarde conhecidos como: Reinos do Leste, Nortúndria, Kalimdor e Pandaria.

A Rainha e os membros de elite de seus Altaneiros, de alguma forma, conseguem sobreviver à catástrofe, mas são arrastados para as profundezas das águas. Sua forma física se altera para sempre, para uma forma de serpente, dando origem assim às Nagas.

2. 6 Uma nova morada: Monte Hyjal

Abrindo caminho às margens da nova terra juntamente com os elfos noturnos, muitos Altaneiros sobreviveram. Malfurion permite que eles vivam, pois que mesmo desconfiando das motivações que poderiam ter, estava satisfeito que, os mais “nobres” de sua raça, não poderiam mais causar nenhum dano real sem a energia da Nascente.

Na busca para estabelecer um novo lar Malfurion e os elfos sobem as encostas da montanha Hyjal, e ao descer para sua bacia arborizada, situada entre os picos enormes da montanha, encontram um lago pequeno, tranquilo e fresco. Contudo, ao chegarem perto, ficam horrorizados, porque as águas do lago tinham sido corrompidas por magia.

Illidan, também tendo sobrevivido a Cisão, chegou à cúpula do Hyjal muito antes de Malfurion e dos demais elfos. Ele havia aproveitado o momento de combate entre os demônios e os elfos para roubar frascos de água da Nascente da Eternidade e em sua tentativa louca para manter os fluxos de magia no mundo havia derramado a maioria dos frascos que continham as águas preciosas da Nascente da Eternidade no lago da montanha. As potentes energias ali contidas rapidamente se inflamaram e se fundiram em uma nova Nascente.

Triunfante, acreditando que a nova Nascente era um presente a gerações futuras, Illidan fica perturbado quando seu irmão descobre a Nascente e decide prendê-lo. Para Malfurion, a magia era potencialmente

caótica, e tenta convencer Illidan, mas esse se recusa a renunciar a seus poderes mágicos. Então, decide, com a ajuda de Cenarius, selar Illidan dentro de uma vasta prisão subterrânea, onde ele permaneceria, preso e impotente até o fim dos tempos.

Malfurion, preocupado com o que poderia vir da destruição da nova Nascente, declara que os elfos nunca mais deveriam praticar as artes da magia e sob o olhar atento de Cenarius, começa a estudar as artes antigas do druidismo para curar a terra assolada pelos demônios. Por muitos anos os elfos noturnos trabalharam incansavelmente para curar as feridas deixadas pelos demônios e para reconstruir o que podiam de sua antiga pátria, construindo suas novas casas entre as árvores verdejantes à base de Hyjal.

Com o tempo, os dragões que tinham sobrevivido à Grande Cisão voltaram a superfície dos continentes. Alexstrasza, Ysera, e Nozdormu desceram sobre as clareiras tranquilas dos druidas e inspecionaram os frutos do trabalho dos elfos noturnos. Malfurion, que tinha se tornado um arquidruída de imenso poder, cumprimentou os poderosos dragões e lhes falou sobre a criação da nova Nascente da Eternidade.

Preocupados ao ouvirem as notícias, os dragões decidiram que se a Nascente permanecesse a Legião poderia retornar um dia e destruir o mundo novamente. Assim, a Mãe da Vida decide depositar uma única semente encantada no coração do lago. A semente, respondendo às águas mágicas e poderosas, cresce para se tornar uma árvore colossal.

As poderosas raízes da árvore cresceram a partir da água da Nascente e sua copa verdejante parecia tocar o topo do céu. A imensa árvore seria um símbolo eterno do elo entre os elfos noturnos e a natureza, suas energias vivas se propagariam pelo mundo curando-o. Os elfos noturnos nomearam sua Árvore do Mundo de Nordrassil, ou “coroa dos céus”, em sua língua nativa. O Atemporal por sua vez, depositou um encantamento na Árvore do Mundo que fazia com que enquanto ela se mantivesse erguida sob os elfos noturnos eles jamais seriam vítimas da velhice ou da doença.

Ysera também coloca um encanto na Árvore do Mundo, ligando-a ao seu próprio reino, o Sonho Esmeralda. A partir do Sonho Ysera regularia a natureza e o caminho evolutivo do mundo em si. Boa parte dos druidas, incluindo o próprio Malfurion, foram vinculados ao Sonho pela Árvore do

Mundo. Como parte do pacto místico os druidas deveriam dormir por séculos para que seus espíritos pudessem vagar pelos caminhos infinitos do sonho de Ysera.

2. 7 O Exílio dos Altaneiros

Com o passar dos séculos, a nova sociedade dos elfos noturnos se fortaleceu e se expandiu através de outros territórios, como a floresta que vieram a chamar de Vale Gris próxima a montanha. Sob a benevolente liderança dos druidas os elfos noturnos desfrutaram de uma era sem precedentes, uma era de paz e tranquilidade sob as estrelas.

Todavia, a inquietação crescia em muitos dos sobreviventes Altaneiros. Assim como Illidan antes deles, os Quel'dorei sofriam com a abstinência da magia e sentiam-se tentados a usar as energias da nova Nascente para se extasiar com as práticas mágicas.

Dath'Remar, líder dos Altaneiros remanescentes, passou a insultar os druidas em público, chamando-os de covardes por se recusarem a manipular a magia que pertencia a sua raça por direito. Os druidas advertiram os Altaneiros de que o uso de magia seria punido com a morte, insatisfeito com a decisão, Dath'Remar reúne todos os Altaneiros e libera uma terrível tempestade arcana sobre o Vale Gris. Incapazes de matar tantos de sua própria gente os druidas decidem exilar os intransigentes Altaneiros. Dath'Remar e seus seguidores, contentes por terem, enfim, se livrado de seus primos conservadores embarcam em uma série de navios para velejar pelos mares.

Conforme se afastam de Kalimdor eles perdem a conexão com a Nascente criada por Illidan os tons de suas peles desbotam sua altura diminui e sua imortalidade se perde. Chegariam, por fim, depois de uma longa e exaustiva jornada às terras do Leste, que os homens, uma raça jovem nesse mundo de conflitos chamavam de Lordaeron.

Ao Norte dessa terra quase nos confins do continente, os Altaneiros resolvem fundar seu próprio reino mágico, Quel'thalas. A partir desse dia rejeitariam os preceitos de seus irmãos de adoração à lua e hábitos noturnos, agora abraçariam o Sol e seriam conhecidos como Elfos Superiores.

Dath'remar, agora coroado Rei, usa um dos frascos roubados de Illidan, pego antes do elfo ser preso, para criar a Nascente do Sol nesse reino mágico. Ela seria muito mais fraca que as outras duas, porém, exclusiva.

2. 8 A ascensão dos humanos

Os humanos, descendentes dos Vrai'kalen, uma das inúmeras criações dos Titãs, foram por muito tempo um povo nômade exilado e considerado fraco por seus ancestrais que fugiram para o continente dos Reinos do Leste.

Conforme as eras passavam, os humanos sofreram diversos avanços e mutações, principalmente, depois da destruição da Nascente da Eternidade e da Cisão de Kalimdor.

Com a Cisão são quase levados à extinção e lutam por milênios para se estabelecerem como uma nação. Ameaçados constantemente por *trolls*, uma raça agressiva e expansionista, as tribos nômades de homens unem-se para enfrentá-los e estabelecer o seu próprio território. Visando a esse objetivo constroem uma cidade fortaleza ao Sudeste de Lordaeron e sua nação passaria a ser chamada de Arathor e a cidade fortaleza, Stromgarde. Nessa mesma época por alguma razão inexplicável começariam a ter acesso a magias divinas, como a Luz da criação. Os humanos que tiveram acesso a esse poder formariam a igreja da Luz divina e o Punho de Prata, ordem de paladinos que combatia o mal.

O rei de Arathor, Thoradin, soube da existência dos Elfos ao Norte e dos ataques constantes que eles também sofriam por parte dos *trolls*. As defesas dos elfos, mesmo mágicas estavam falhando e, assim, Thoradin decide contata-los e formar uma breve aliança. Os elfos, cansados de lidar com os *trolls* prometem ensinar magia a alguns humanos em troca do apoio militar. Curiosamente, os humanos, como os elfos superiores percebem, tinham uma facilidade inata para dominar a magia. Assim, não há dificuldade em ensinar cem dos homens do rei Thoradin as artes mágicas. Quantia mais do que necessária para enfrentar os *trolls*.

Então, acompanhados por seus aliados élficos os exércitos humanos partem para a guerra. As forças élficas e humanas entram em combate contra

os *trolls* nas montanhas de Alterac derrotando-os totalmente pela combinação de forças mágicas.

Com a ameaça contida, o império de Arathor se expandiu vindo a se dividir em diversas nações e reinos humanos menores, principalmente as duas maiores cidades, Lordaeron e Ventobravo lideradas por reis distintos. Após cerca de 1.200 anos os reinos humanos se uniram para formar a Aliança, sob o pacto de enfrentar quaisquer forças que ameaçassem sua paz e tranquilidade. O que não demoraria muito para acontecer.

2. 9 A chegada dos orcs

Depois de muitas eras fugindo da Legião Ardente comandada por Kil'Jaeden os draenei encontram morada do outro lado do Cosmos, em um pequeno planeta chamado Draenor e por muitos milênios dividiram as terras férteis com seus tribais habitantes, os orcs. Embora nunca chegassem a ser muito próximas, ambas as raças, eram amigáveis e respeitavam a presença um do outro.

Um dia Ner'zhul xamã e líder espiritual dos orcs teve uma visão. Um sonho mostrou que os draenei eram uma grande ameaça aos orcs e que deveriam ser extintos. Ner'zhul, desesperado com a visão, convocou todos os clãs órquicos e partiram para o ataque. No entanto, a dúvida corroia sua alma, por que os espíritos e os elementos pararam de responder aos xamãs, em especial a ele, se aquilo era a coisa certa a ser feita?

Indeciso, o velho xamã decide partir para Oshu'gun, lugar sagrado para os orcs e os draenei, para conversar com os espíritos dos ancestrais. Uma vez entre os antigos espíritos Ner'zhul descobre que havia sido enganado, a visão em que o espírito falava de profecias de destruição e subjugação dos draenei era na verdade o demônio Kil'jaeden. Assim, os espíritos estavam enfurecidos com os orcs, pois que eles não deveriam escravizar-se a vontades de um demônio, não havia honra e nem força nisso, só fraqueza.

Ner'zhul, arrasado se sente um tolo por estar sendo usado como um peão por Kil'jaeden e por ter liderado os orcs para longe de um caminho honroso. Em sua jornada de volta para avisar os clãs de seu erro e se redimir

perante os espíritos e trazer seu povo de volta a suas raízes não percebe que Gul'dan, um jovem aprendiz seu, o tinha seguido.

Gul'dan sabia que Ner'zhul se afastaria do caminho proposto por Kil'jaeden e abandonaria o plano de atacar os draenei. Mas, ele desejava continuar a trilhar o caminho de destruição proposto ao xamã. Numa busca pessoal por poder decide avisar Kil'jaeden da iminente "traição" de Ner'zhul. Furioso, o demônio decide esperar e tramar contra o velho orc.

Gul'dan em sua busca por influência e poder não se importava com os draenei e nem mesmo com os orcs e seus costumes, o jovem aprendiz só desejava a dominação. O demônio ao perceber a cobiça do jovem orc propõe ensinar Gul'dan a usar os poderes demoníacos, tudo que o jovem xamã precisava fazer era ajudar o senhor infernal a manipular os orcs.

Agora em um caminho guiado por desejo, cobiça e poder, Gul'dan inicia seu trabalho infernal de comandar os orcs e cria a primeira Horda. O primeiro passo dado é fundar o Concílio das Sombras um grupo que iria liderar os orcs como se fossem títeres. Gul'dan cria o cargo de Chefe Guerreiro da Horda e aponta Mão Negra como líder, pela primeira vez em toda sua história, todos os clãs órquicos estavam unidos sob o comando de um único governante e líder militar não espiritual.

Como os elementos tinham parado de responder aos orcs, os xamãs estavam sem poderes, Gul'dan, então, agora repleto por energias nefastas e corrupção demoníaca decide ensinar aos orcs uma nova forma de magia. Manipulando energia vil e invocando demônios e causando um dano devastador aos draenei, Gul'dan treina seus escolhidos para se tornarem os primeiros bruxos entre sua raça.

A maioria dos orcs seguia as ordens de Gul'dan sem problemas, mas alguns se mostraram descontentes e insatisfeitos com as mudanças. Entre esses orcs estava Durotan e todo o clã Lobo de Gelo. Durotan não gostava nem um pouco das magias demoníacas que os bruxos usavam nem dos novos costumes dos orcs, mas influenciado pela cruzada demoníaca de Gul'dan ele permite que os seus xamãs se tornem bruxos, uma vez que com a vinda da guerra eles precisavam se defender dos ataques dos draenei. Além disso, Durotan sabia que ao desobedecer a Horda e as ordens de Mão Negra ele e todo seu clã seriam condenados à morte.

Com todos os clãs unidos sob a bandeira da Horda e o poder devastador dos bruxos e a ajuda dos ogros, os orcs estavam aniquilando os draenei e destruindo um a um seus acampamentos e cidades. Contudo, preocupado com a possibilidade dos agora corrompidos xamãs se voltarem contra ele, e por alguns ainda estarem tentando se comunicar com os espíritos, Gul'dan decide acabar com o xamanismo e selar Oshu'gun. Ao usar um feitiço conhecido como a Cifra da Danação ele corta toda a ligação entre Draenor e os planos elementais. Enquanto Gul'dan trabalhava para exterminar os antigos costumes órquicos e instaurar uma nova ordem, a guerra prosseguia faltando um único lugar a ser conquistado, a capital dos draenei, Shattrath.

Para ajudar na última batalha Kil'jaeden oferece um presente para os orcs: o sangue do senhor abissal Mannoroth. As tropas são convocadas por Gul'dan para o Trono de Kil'jaeden onde Mannoroth oferece seu sangue a todos. Grommash Grito Infernal, líder do clã Brado Guerreiro, é o primeiro voluntário a tomar do sangue, sendo seguido por quase todos os outros orcs, enquanto Orgrim Martelo da Perdição e Durotan avisados antecipadamente por Ner'zhul dos planos de Gul'dan para corromper os orcs com o sangue vil decidem não tomar parte na fusão demoníaca.

Os orcs agora de fato mais fortes, mas escravos da Legião Ardente ficam com os olhos vermelhos e uma sede de sangue insaciável. Partem para a batalha em Shattrath e, sumariamente, aniquilam os draenei que ali estavam a guerra foi vencida pelos orcs. Com os draenei derrotados Kil'jaeden se dá por satisfeito e abandona Gul'dan e os orcs, acreditando que não seria possível Velen ter sobrevivido a um ataque daquela magnitude. Assim, parte de Draenor e deixa os orcs para lutarem entre si em meio ao caos do uma vez verdejante e fértil planeta.

Draenor tinha se tornado um lugar árido com pouca comida e água por causa da magia vil dos bruxos e demônios, além do mais após a partida de Kil'jaeden, os orcs não perdem sua sede de sangue e entram em violentas disputas entre clãs.

A situação era desesperadora para os orcs que não tomaram parte da corrupção, pois que acabariam por definhar e morrer naquele planeta abandonado. Porém, um dia, Medivh um mago humano poderosíssimo, entra em contato com Gul'dan a partir disso tudo iria mudar.

Medivh, na época possuído por Sargeras, vê utilidade no exército dos orcs sob o controle da Legião. O Titã decaído decide usá-los para conquistar o único mundo que não havia sucumbido aos ataques da Legião Ardente, Azeroth. Medivh mostra a Gul'dan uma nova terra com muita comida, água, recursos, e várias raças mais "fracas" que poderiam ser facilmente conquistadas frente ao poder militar e demoníaco dos orcs.

Diante das novas promessas e do abandono de Kil'jaeden, os orcs resolvem conquistar o novo mundo em nome da Horda de Gul'dan. Para tanto, começam a construir o Portal Negro em Draenor, enquanto Medivh abria a outra parte do portal em Azeroth. A invasão e a Primeira Guerra entre humanos e orcs estava para começar.

3 FASE 1: UNIVERSOS INTERCONECTADOS, CULTURA E MÍDIA

Desde o final de 1950 existe uma preocupação quanto aos rumos que a cultura tem tomado e desde então, temos buscado nos indagar para onde ela se direciona e quem a propaga. Sendo assim, apesar desse mundo que ainda vivia a Guerra Fria ter fronteiras físicas e midiáticas muito diferentes, teóricos e pesquisadores se debruçaram sobre as principais mídias da época para documentar e estudar a cultura de massa.

Desta forma, com preocupações de cunho político e sociológico, teóricos como Richard Hoggart (*The uses of literacy*), Raymond Williams (*The long revolution*) e Edward Thompson (*The making of the english working class*) vieram a inaugurar com seus postulados o que viria a ser conhecido como a Escola de Birmingham ou de maneira mais ampla, os Estudos Culturais (CEVASCO, 2003).

Ao se trazer para a presente época¹¹ e ao se trabalhar dentro dos contextos atuais conseguimos não só imaginar, como também vivenciar a expansão e a constante inovação dos meios de comunicação e artísticos, que são endossados pela interminável marcha tecnológica e são, tal como argumenta Sterne (2003), “[...] processos sociais, culturais e materiais cristalizados em mecanismos”(STERNE, 2003, p. 8). Os filmes, livros, séries, revistas, quadrinhos, músicas e jogos que consumimos permeiam nosso cotidiano e fazem parte desse processo, tanto pela sua natural capacidade de fornecer modelos para a sociedade, como pela inclinação de prover identidades e comunicar as mais diversas formas de sociedades e ideológicas.

Isto posto, os Estudos Culturais são parte indispensável de um estudo que busca entender que marcas ideológicas as pessoas consomem, produzem e se apropriam diante do tipo de mídia a que estão expostas. Também é importante compreendermos o que esses meios de comunicação social fazem para criar a imersão necessária para que cada vez mais pessoas gastem boa parte de seu tempo e dinheiro com esses universos, sejam eles ficcionais ou não.

¹¹ Embora a trajetória dos Estudos Culturais seja rica, diversificada e base para diversas pesquisas, dissertações e teses, não faremos aqui o recorte histórico tratando sobre a mesma. Para um bom estudo e conhecimento sobre seus representantes e áreas recomendamos o excelente livro de Maria Eliza Cevasco, *As Dez Lições Sobre os Estudos Culturais* (2003).

Os pontos reflexão se baseiam nos seguintes questionamentos: as mídias que nos rodeiam são um sintoma ou uma causa desse tipo de comportamento e, por que muitas vezes, preferimos gastar nosso tempo com elas? Por que elas chamam tanto a atenção? Como elas podem ao mesmo tempo representar nosso passado, presente e, por mais fantasioso que isso possa parecer, o nosso futuro? Embora todas essas perguntas sejam de difícil resposta, encontramos-las no cerne das preocupações de estudos como os da à Escola de Birmingham que a mais de 60 anos busca analisar como a grande massa pensa, como se forma, como se faz e como se fragmenta.

As formas difusas e distintas de como essas mídias se comportam, principalmente frente à diversidade ideológicas encontradas, muitas vezes, por pessoas de um mesmo país ou localidade torna extremamente complicado chegar a respostas finais exatas, sobretudo diante da marcha do progresso em que nos encontramos, uma vez que não há tempo para respirar e inovação é a palavra do momento. E, apesar de todas as dificuldades surgidas, faz-se imprescindível estudarmos e compreendermos o momento pelo qual passamos, sendo que parece natural analisar a forma como as pessoas se expressam e modelam, seja através de filmes ou livros, séries ou jogos, há um mundo todo que pode se abrir a nossa frente através desses estudos.

Como afirma Douglas Kellner (2001), em seu livro *A Cultura da Mídia*, podemos entender muito bem nossa sociedade através do material consumido e produzido por ela:

A compreensão dos filmes populares de Hollywood, de Madonna, da MTV, do *rap*, dos filmes atuais sobre os negros e dos programas de notícia e entretenimento da televisão pode ajudar-nos a entender nossa sociedade contemporânea. Ou seja, entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam, podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas (KELLNER, 2001, p.14).

Porém, há uma mídia que Kellner, infelizmente, não cita talvez por o livro ter sido escrito ainda na década de 1990 ou porque essa ainda era uma mídia “pequena”, com apenas pequenos nichos de mercado. Contudo, hoje podemos perceber que as inovações tecnológicas também tiveram muito a

acrescentar e a ajudar na expansão de algo que parecia confinado a uma caixa com resolução de 16 ou 32 bits. Entramos assim, no universo dos jogos.

3. 1 A trajetória dos *games* e a transmídia: uma nova fase para os jogos

Desde meados de 1990, os games têm se estabelecido como uma das mídias mais rentáveis e acessíveis ao público, existindo diversos gêneros de jogos e formas através da qual jogar, seja o navegador da internet ou jogos básicos nativos da memória do computador e ainda os caros consoles comercializados pelas grandes indústrias, os jogos, atualmente, figuram como uma das maiores formas de entretenimento com uma comunidade em constante expansão e vem se tornando uma grande fonte de desejo de consumo e de profissão (seja como desenvolvedor ou através de conteúdo online com vídeos, revisões, discussões e fóruns com aficionados ou jogadores mais casuais).

Entretanto, antes de se tornar essa indústria que supera *Hollywood* já há quase dez anos em lucro e orçamentos¹², os jogos passaram por um longo caminho ao passar por diversas mudanças e variações não só na forma de criar e produzir conteúdo, mas também de foco e público alvo para que somente assim chegasse a um formato mais parecido com o que conhecemos atualmente. Para entendermos como essa forma de entretenimento se tornou tão forte, precisamos remontar um pouco de sua origem e das mudanças que aconteceram no mundo dos videogames, entrando assim um pouco mais fundo nesse veio cultural que se comparado a outros como livros ou o cinema, só começou a figurar tanto como consumo em massa quanto de estudo há pouco tempo.

Há muita controvérsia sobre a origem exata dos jogos digitais e quem de fato é o seu criador, o que sabemos com certeza, é que não se iniciou com

¹² Desde 2007, o mercado de games tem tido um faturamento maior que o cinema. Em 2013, foram U\$ 52 bilhões contra U\$ 50 bilhões. Além disso, em 2013, o jogo *Grand Theft Auto V* (GTA) quebrou o recorde de lucro de todos os seguímentos, obtendo um ganho de U\$ 1 bilhão em apenas três dias após o seu lançamento. [...] A popularização também está relacionada ao mercado de jogos para celulares e tablets, que cresce em média 23,6% por ano e deve arrecadar U\$ 60 bilhões até 2017. Esse setor tem obtido grande destaque pelas produtoras, já que estes aparelhos estão cada vez mais próximos da população em geral. Disponível em: <<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>> Acesso em: 16 de maio de 2016.

o Atari e nem mesmo com o *Odyssey* console lançado ainda em 1972. A história dos games remonta desde meados de 1950 quando pesquisadores e cientistas demonstraram interesse em criar e desenvolver games (mesmo que ainda na época os computadores ocupassem o tamanho de uma sala de estar), fosse para desafiar as pessoas num jogo da velha em feiras e exposições, como fazia o engenheiro Dr. Josef Kates, ou para atrair visitação para o laboratório e preencher as horas vagas como fez o criador de *Tennis for Two*, William Higinbotham, físico do mesmo do grupo que ajudou no desenvolvimento da primeira bomba nuclear.

Contudo, foi só a partir da “miniaturização” dos computadores que se tornou possível desenvolver melhores ferramentas de programação e, assim, testá-las em jogos pondo em prática o desenvolvimento das máquinas, algo que era muito comum entre os alunos do MIT em Massachusetts. O resultado de tais testes foi *Spacewar!*, Esse jogo aparentemente simples foi um sucesso tão grande entre os alunos que o instituto o ofereceu à companhia fabricante das máquinas se tornando o primeiro jogo nativo de computador. Porém, essas máquinas ainda custavam pequenas fortunas e foi necessário o desenvolvimento de novos hardwares e microprocessadores para que o produto se tornasse minimamente acessível ao público em geral (GRASEL, 2015).

A partir da criação dessas formas mais simples de desenvolvimento e interação e com a conseqüente popularização do entretenimento digital, surgiu à iniciativa de desenvolver um produto que fosse rentável e mais acessível ao público em geral, abrindo as portas para o que viria a ser o Atari e os fliperamas. Desta forma, o que para nós, atualmente, pode parecer extremamente simples e de fácil reprodução, na época, eram maravilhas não só da engenharia, mas da força criativa de alguns pioneiros que se aventuravam por essa nova indústria. Os jogos tiveram ainda nesta época uma rica e diversa história, com clássicos como *Pong*, *Super Mario*, *Donkey Kong*, *Pacman* e etc. e, embora os *e-sports*¹³ possam parecer coisa de nossa

¹³ E-Sports – ou eSports - é um termo que literalmente significa “Esportes Eletrônicos”. Tomando cuidado de evitar polêmica exaustiva sobre conceito de esportes, a ideia central é que jogos encarados como E-Sports não são simples passatempos, mas atividades que englobam muito do que um esporte tradicional proporciona, mas em uma plataforma eletrônica. Disponível em: <<http://www.pedrocatv.com.br/e-sports/>>. Acesso em 16 de maio de 2016.

modernidade tardia eles fazem parte da cultura pop dos anos 70 em que jogadores se digladiavam pelas melhores pontuações em competições. Os jogos ainda eram extremamente simples, com histórias “ralas”, “superficiais”, mais focadas em manter o jogador em frente à TV ou ao fliperama através da novidade dos sons, imagens e cores do que apegado a história em si. Por esta razão fazemos aqui um salto até o final dos anos 90 quando os computadores começaram a de fato serem mais acessíveis à população mundial, coincidindo também com a época em que os jogos passaram a ter mais profundidade, história e enredo, além de preocupação com o *feedback* dos consumidores. Começava a surgir, assim, a rede mundial de computadores e uma mitologia em volta dos jogos, histórias, revistas e comunidades de *gamers*.

Foi exatamente com essa mudança de paradigma que os jogos passaram a figurar, cada vez mais, dentro de um formato parecido com o de um baile de máscaras renascentista em que o jogador assume um papel, responsabilidade sobre o que lutar, ideias para defender e uma história da qual fazer parte, algo que se tornou até imperioso para os jogos (MURRAY, 2003). Posto que, os consumidores se tornaram mais exigentes e uma personagem que pula em um único plano e direção em plataformas num cenário prático e colorido não é mais suficiente para a comunidade em geral, pois que muitos querem entender o que levou àquela situação, se identificar com o herói ou heroína, participar mais efetivamente da ação e conseqüentemente criar modelos de representação que, muitas vezes, vem a se tornar bases para essas pessoas.

É claro que os jogos de plataforma¹⁴ que fizeram tanto sucesso no passado ainda englobam parte dos fãs de games e remasterizações ainda são feitas dos clássicos e todo ano saem diversos jogos novos dentro do gênero, principalmente entre o meio *indie*¹⁵ e os jogadores mais nostálgicos. Portanto,

¹⁴ São chamados Jogos de Plataforma aqueles onde o personagem avança da esquerda para a direita. São originalmente apresentados em 2D, mas atualmente é possível encontrar uma grande variedade de jogos de plataforma em 3D. Em todo o percurso, o protagonista precisa seguir por plataformas e obstáculos para alcançar seu objetivo. *Super Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Sonic The Hedgehog*, *Castlevania*, *MegaMan* e *Crash Bandicoot* são apenas alguns de uma lista infinita de títulos. Disponível em: <<http://eujovemdemais.blogspot.com.br/2015/04/especial-jogos-de-plataforma.html>> Acesso em 17 de maio de 2016.

¹⁵ Para entender melhor os jogos indie é necessário compreender como funciona o desenvolvimento independente de jogos, que nada mais é do que um processo de criação desprovido de suporte financeiro, principalmente de uma publicadora. O desenvolvimento

não é como se não houvesse a possibilidade de tais jogos possuírem uma história envolvente ou gráficos modernos, pois que essa evolução ocorreu naturalmente dentro dos jogos para atender à demanda mercadológica, todavia esses jogos são simplesmente mais “básicos”.

Já na presente data, após seguirem por um caminho tortuoso com falhas, reformulações e mudanças de perspectiva, os jogos conseguiram, por fim, se estabelecerem como uma forte indústria em um patamar nunca antes imaginado para uma forma de entretenimento virtual. Não obstante, isso pode ter advindo de um fenômeno documentado mais fortemente nas últimas décadas pelo teórico Henry Jenkins, o qual por volta de 2003 introduziu de maneira mais firme uma nova linha de pensamento, a *transmedia storytelling*.

Em essência, pode-se entender a transmídia como uma troca de conteúdo entre plataformas de mídia havendo correspondência entre elas. Entretanto, ainda estamos muito longe de entender o conceito em sua totalidade e ele ainda pode facilmente ser confundido com uma simples multimodalidade de mídias (por exemplo, um livro que além de ser apresentado em seu aspecto físico passa também a figurar nos meios online). Portanto, se faz necessária a explicação de como o fenômeno transmidiático ocorre e como ele pode estar intimamente ligado ao mundo dos games.

Por mais que o conceito seja conhecido por sua mutabilidade e alguns pesquisadores afirmem que na verdade ele não é novo, este vem figurando nos últimos anos como uma maneira importante de se conhecer um universo ou história havendo também um grande retorno por parte do público, mas como ele é e como se aplica?

Ainda em 2006, Briggs e Burke, considerando a transmídia dentro do conceito de convergência, entendiam que este fenômeno diz respeito à “integração de texto, números, imagens, sons e diversos elementos na mídia, que foram examinados em separado nos períodos anteriores” (BRIGGS e BURKE, 2006, p. 266). Não só isso, como o conceito de transmídia se aprofunda ainda mais indo além, dizendo respeito a uma fusão da mídia em que existe uma distribuição de conteúdo entre elas, e não sua mera

independente naturalmente ocorre por uma única pessoa ou pequena equipe sem quaisquer garantias, correndo diversos tipos de risco. Disponível em: <<http://joguindie.com.br/artigos/introducao-jogos-indie/>>. Acesso em 17 de maio de 2016.

transposição, ocorrendo assim uma expansão como é comum nos games. Assim, devemos ter em mente que cada uma dessas distribuições de conteúdo gera experiências variadas e únicas para cada um de seus usuários.

Não obstante, um ponto importante a ser levado em consideração é que o meio transforma o conteúdo e que a cada transmissão para mídias diferentes o conteúdo é alterado: o teor do universo transmitido pelos livros não gera a mesma experiência que uma série televisiva, ou se o conteúdo fosse reproduzido em quadrinhos assim como os jogos são, as experiências seriam diferentes, mais interativas do que em uma série televisiva ou até mesmo de um livro. Contudo, mesmo que haja uma mudança seja pelo público alvo ou por necessárias adaptações que venham ocorrer, cada meio agrega parte do conteúdo significando e transmitindo de modo que ele esteja sempre em expansão. Como argumenta Jenkins:

[...] uma história que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em *games* ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game*, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138, grifos do autor)

O conceito de narrativa transmidiática, proposto por Jenkins (2009) calha muito bem como uma estratégia que se adequa ao atual momento de revolução cultural que vem sendo possibilitado pelas mídias digitais, principalmente nos jogos. Uma vez que, a narrativa transmidiática se complementa ao usar mídias diferenciadas o que permite ao público uma interação real com que está sendo produzido, abrindo caminho para que exista realmente uma participação ativa dos jogadores na criação e expansão do que consomem, sendo de grande proveito tanto para os consumidores quanto os desenvolvedores de conteúdo.

O benefício para as desenvolvedoras de jogos advém do fato de que uma comunidade ativa ajuda a corrigir e observar erros, *bugs* e furos no roteiro, principalmente, dentro dos jogos MMORPGs e isso se torna extremamente

visível, pois que geralmente quando as desenvolvedoras não escutam a comunidade o jogo tende a decair no esquecimento, com poucos jogadores nostálgicos em seus servidores.

Assim, a narrativa transmidiática funciona de forma que sempre haja essa interação benéfica entre o consumidor e o conteúdo, principalmente quando há uma boa apropriação do *transmedia storytelling* (JENKINS, 2009). Já que, como o próprio termo designa esse método de transmitir conteúdo atribui ao usuário um papel de protagonista nos objetos gerados sobre a narrativa ao contrário da *crossmedia*. E as desenvolvedoras como a *Blizzard* de *World of Warcraft* já perceberam que propiciar diversas maneiras de interação entre universos é muito mais efetivo, uma vez que visa tanto um público maior quanto uma maior gama de produtos.

A possibilidade de escolha entre diversas mídias leva a uma melhor absorção por parte do público, havendo a possibilidade de se complementar o conteúdo com informações novas, ampliando não somente os métodos de interação, mas também de conteúdo que estão à disposição, uma vez que cada uma das diversas mídias envolvidas em uma narrativa transmidiática geram experiências novas a partir do conteúdo que veiculam, além de um maior consumo: “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência e que motiva mais consumo” (JENKINS, 2009, p. 138).

Por essa razão, esse método de disseminar mídias é tão caro para os jogos, pois que por mais que inicialmente um conteúdo se centre no universo do game nada impede que ele irrompa em novas fronteiras como é o caso de *World of Warcraft* que partiu para outras mídias: “[...] a partir de um texto inicial se produz uma espécie de *big bang* narrativo de onde vão se gerando novos textos até chegar aos conteúdos produzidos pelos usuários. Dessa perspectiva, o *transmedia storytelling* acaba por gerar uma galáxia textual” (SCOLARI, 2011, p. 130).

Isso contribui para que a expansão chegue às mais diversas camadas da sociedade o que não somente atrai mais consumidores para os jogos como ajuda na difusão de ideias, padrões e modelos. Quanto mais amplo o alcance, mais pessoas farão parte dessa fatia que é bombardeada por modelos sociais de identidade e de gênero, pois que como argumenta Cevasco, “Em nossos

tempos de mercantilização exacerbada e de expansão inédita de técnicas de marketing e de propaganda, parece certo que os produtos culturais e as mercadorias formem e informem certos aspectos de construção de identidade” (CEVASCO, p.165).

Dessa maneira, tomamos *World of Warcraft* como objeto para a pesquisa não só por ser um jogo que nos últimos anos figura como o mais proeminente entre os MMORPGs, mas pela sua capacidade inata de se apropriar da *transmedia storytelling* com um universo ficcional que se estende de blogs até filmes que fornecem referências sociais e identitárias, como explicitaremos na próxima sessão.

Faz-se importante mencionar, também, o importante papel que a própria internet desempenha quando se trata de jogos, uma vez que a vinda da melhoria de serviços como a banda larga e os cabos de fibra ótica foi de imensa importância para os jogos e as conexões entre jogadores, tanto que se pode dizer que narrativas ficcionais como a de *World of Warcraft* e as trocas identitárias do universo nunca seriam possíveis sem ela, não haveria acesso ao mundo globalizado que nos rodeia, o que impossibilitaria o hibridismo de identidades, tanto com o jogo quanto com outros jogadores de diversas partes do mundo.

Portanto, com base no exposto podemos argumentar que os jogos evoluíram para um novo estágio em que os jogadores podem criar interconectividade com qualquer pessoa no planeta e se apropriar de variadas formas de consumir a narrativa fictícia de games e modelos vigentes podem ganhar força e os marginalizados serem postos de lado, como elucidado por Salen e Zimmerman, “o jogo reflete os valores da sociedade na qual eles são jogados porque eles são parte da estrutura dessa sociedade” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p.75). O que significa que a extensão virtual pode ser tida como nossa, pois que os jogos fazem parte de nossa estrutura social e para muitas pessoas são indispensáveis, tais qual a leitura para uns e o cinema para outros. Dessa forma, os jogos estão aptos a uma análise cultural concernente as questões de representatividade, gêneros e relações sociais para só assim, entendermos como esses temas afetam os consumidores de tal mídia.

3. 2 Globalização, diáspora, identidades e hibridismo: o cultural em ação nos jogos

Comentamos a natural expansão e evolução dos jogos através das décadas e o uso que a transmídia teve para a emancipação do gênero para outras mídias, com o conseqüente estabelecimento de uma das indústrias mais fortes da nossa modernidade. Entretanto, faz-se necessário discutirmos como essa mídia trabalha com seus consumidores e como acaba por criar reflexos e vínculos com os modelos vigentes ou representações da nossa sociedade. Para tanto, os Estudos Culturais são essenciais, pois através deles podemos entender até onde os universos ficcionais virtuais dialogam com o nosso próprio.

Isto posto, chamamos atenção aqui para alguns dos elementos culturais internalizados dentro dos jogos e especialmente em relação a *World of Warcraft*, como as identidades fragmentadas, a diáspora o hibridismo social e a globalização, sendo essa última o ponto inicial para de nossa análise teórica.

A globalização, como explicado por Hall (2003), veio para terminar de demolir as fronteiras físicas e imaginárias entre países, a comunicação que antes era acessível somente ao longo de semanas ou meses de espera via cartas ou mensagens que deveriam atravessar mares, desertos e florestas para chegar até nós, hoje, podem ser feita com um simples clique de um computador, com uma ligação ou troca de mensagens por celulares o mundo diminuiu, não em distâncias físicas, mas em acessibilidade, pois que mesmo viagens longas podem ser feitas em questão de horas através dos veículos atuais, isto tudo contribuiu para que avancemos em direção a uma aldeia global de comunicação, entrelaçados com as mais diversas pessoas dos mais diversos lugares.

Para termos uma definição mais exata do que é esse processo tomamos por referência Anthony McGrew (1992), o qual argumenta que a globalização pode ser entendida por: “Àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado” (p.

67). De tal modo, entendemos que a globalização implica necessariamente em um distanciamento da ideia sociológica clássica de sociedade com fronteiras, distâncias e relações interpessoais bem delimitadas em direção a algo mais abrangente, mais fluido e flutuante (HALL, 2003).

Hoje, é possível dizer que estamos em contato com o mundo em tempo real a quase todo o instante, por mais esmagador que isso possa parecer. Esse feito contribui para que meios dispersos de comunicação e de mídia se unam, transmitindo as mais variadas mensagens entre culturas, nacionalidades e povos. O importante para o argumento do impacto da globalização nas identidades e formação de diásporas é que o espaço e o tempo também são pontos básicos para os sistemas de representação social, e que esses são afetados diretamente pelas mídias.

São tempos fluidos, em que podemos nos adaptar a diferentes moldes todos os dias nada é para durar, podemos usar máscaras e interpretar identidades, que de certa forma também acabam por fazer parte de nossos “eus” (BAUMAN, 2007). Assim como nos games onde é possível escolher diferentes personalidades a cada vez que jogamos, sendo possível até mesmo contradizer umas às outras ou até mesmo gênero e crença.

Pondo nestes termos, parece que caminhamos em direção a uma aldeia global de comunicações baseada em uma multiplicidade de estilos, efêmera e com ênfase no pluralismo cultural. Alguns teóricos argumentam que esse direcionamento a uma interdependência global está levando ao colapso todas as identidades culturais e produzindo uma fragmentação de códigos bem estabelecidos, como referido pelo próprio Hall (2003):

[...] “Os *fluxos culturais*, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de ‘identidades partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. À medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural” (p. 74, grifos do autor).

Entretanto, é importante nos perguntarmos se a globalização de fato ameaça destruir as identidades e a “unidade” das grandes culturas nacionais.

Estamos realmente prontos para engolfar a cultura do outro e torná-la parte de nosso dia a dia trocando identidades e flutuando entre crenças, ideologias e dogmas? Pensando assim, percebemos como a ideia que as identidades nacionais e locais possam ser demolidas pela globalização é ainda um tanto quanto exagerada e simplista, primeiro devemos tentar entender todos os possíveis efeitos que esse processo acarreta em nossa sociedade e como tomamos parte dentro deles.

Para Hall (2003), existem pelo menos três contradições na globalização que precisamos levar em conta. A primeira vem do o argumento de Kevin Robins (1991)¹⁶ para exemplificar que além de um direcionamento para uma homogeneização global das identidades há também uma fascinação com a diferença e o local:

Há, juntamente com o impacto do 'global', um novo interesse pelo 'local'. A globalização (na forma da especialização flexível e da estratégia de criação de 'nichos' de mercado), na verdade, explora a diferenciação local. Assim, ao invés de pensar no global como 'substituindo' o local seria mais acurado pensar numa nova articulação entre 'o global' e 'o local'. Este 'local' não deve, naturalmente, ser confundido com velhas identidades bem delimitadas. Em vez disso, ele atua no interior da lógica da globalização. Entretanto, parece improvável que a globalização vá simplesmente destruir as identidades nacionais. É mais provável que ela vá produzir, simultaneamente *novas* identidades 'globais' e 'locais' (p. 77 e 78, grifos do autor).

Assim, não devemos pensar numa aldeia global interconectada e pronta para agir em conjunto como a sociedade distópica presente no filme, *Tropas Estelares* do diretor Paul Verhoeven. Um universo futurístico em que a disposição global é de cidades ligadas por uma única ideologia, sob uma única bandeira lutando violentamente contra seres alienígenas pela supremacia universal. Pelo contrário, ainda valorizamos a diferença e, de certa forma, fazemos de tudo para preservá-la para nos agarrarmos ao pouco senso de unidade que sentimos em face de tamanha assimilação cultural. Da mesma forma, o local não pode ser confundido com velhas identidades enraizadas em localidades bem delimitadas esse processo atua dentro da lógica da

¹⁶ ROBINS, K. "Tradition and translation: national culture in its global context". In Corner, J. and Harvey, S. (orgs.), *Enterprise and Heritage: Crosscurrents of National Culture*. Londres: Routledge, 1991.

globalização, sendo pouco provável que as identidades nacionais serão simplesmente demolidas pelo trator do progresso, ao contrário, é mais provável que sejam produzidas “novas” identidades ou identificações locais e globais.

O segundo ponto em relação a globalização é observável em nossa sociedade. A contradição nesse ponto advém do fato de que esse processo é, de forma desigual, espalhado pelo mundo e, não, “globalizado” sendo, dessa maneira, incoerente falarmos em globalização, uma vez que uma boa parcela da população mundial não tem acesso a recursos tecnológicos ou a mídias vivendo uma espécie de “Era das Trevas” tecnológica, centrada básica e puramente nos próprios meios sociais. Em consequência dessa desigualdade que, infelizmente, ainda é comum em nossa sociedade e, por estarmos muito longe de conseguir fornecer os subsídios para que conectemos a todos através de redes sociais, fica extremamente difícil argumentarmos que as identidades locais estão se desfazendo e uma global surgindo dos escombros, posto que a sociedade não está completamente conectada, seja de maneira básica ou proeminente.

O terceiro ponto está intimamente conectado ao segundo, já que como é extremamente difícil sabermos quem está realmente sendo afetado pela globalização o caminho em direção a uma homogeneização cultural ainda parece ser de via única. Assim, a direção do fluxo desse processo em relação à sociedade como um todo, ainda hoje, é desequilibrada mesmo que seja possível dizer que a descrição feita por Hall (2003) está datada ao século passado, pode-se perceber que a questão da globalização é, efetivamente, direcionada para alguns, especialmente o Ocidente, enquanto nichos culturais são esquecidos ou relegados a certo tipo de “inexistência cultural”.

Portanto, entendemos que a globalização é, na verdade, essencialmente ocidental tendo poucos representantes orientais, causando ainda como consequência uma grande diferenciação entre “nós” e “eles”, o “Ocidente” e o “Outro”.

Na última forma de globalização, são ainda as imagens, os artefatos e as identidades da modernidade ocidental, produzidos pelas indústrias culturais das sociedades “ocidentais” (incluindo o Japão) que dominam as redes globais. A proliferação das escolhas de identidade é mais ampla no “centro” do sistema global que nas suas periferias. Os padrões

de troca cultural desigual, familiar desde as primeiras fases da globalização, continuam a existir na modernidade tardia. Se quisermos provar as cozinhas exóticas de outras culturas em um único lugar, devemos ir comer em Manhattan, Paris ou Londres e não em Calcutá ou em Nova Delhi (HALL, 2003, p. 79, grifos do autor).

A partir desses três pontos delineamos as causas da globalização e o que ela pode significar para nossa identidade cultural, contudo mesmo que exista essa distribuição desigual tanto de renda quanto de tecnologia e de informação não podemos imaginar o Oriente como “o outro”, como um lugar fechado e culturalmente intocado, devemos evitar esse mito de alteridade, de extrema diferença e do exótico, por isso adotamos aqui uma linha de pensamento mais branda em que, embora, o efeito da globalização ainda seja desigual levamos em conta que as “periferias” globais e os que se encontraram à margem sempre estiveram abertos a experiências culturais diferenciadas, (HALL, 2003). Dessa maneira, não pensamos a globalização como um processo essencialmente ocidental ou fundamentalmente branco, mas atentamos para o fato de que a globalização está avançando em todas as direções seja nesse ritmo acelerado e frenético que encontramos no ocidente ou no mais lento e desigual no oriente.

Mesmo com a mencionada má distribuição do processo globalizante torna-se claro que tomamos um caminho em direção a uma pluralização identitária em que uns experimentam mais desse processo outros menos, e assim como a marcha tecnológica, esse andar é implacável e existem poucas regiões e sociedades que ainda não foram tocadas por ele.

Tendo todos os possíveis efeitos da globalização delineados, podemos prosseguir para o próximo tópico em que se argui a respeito das identidades fracionadas ou fragmentadas, essas que em consequência direta da lenta homogeneização cultural levantam discussões sobre quem realmente somos e com que nos identificamos, como nos apropriamos de modelos hegemônicos para nossas padronizações sociais e como as marginais são postas de lado.

Apesar de a fragmentação identitária ser um fenômeno largamente debatido e até mesmo, por vezes, observável, as identidades flutuantes resultantes não são claras ou bem delimitadas se encaixando bem na definição

de Bauman (2011), que descreve nosso tempo como algo que não mantém sua forma com facilidade:

[...] enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo, [...] os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la (BAUMAN, 2011, p. 8).

Assim, observamos que a sociedade (pós) moderna aponta para pessoas com identidades múltiplas e fragmentadas, líquidas, quase que se apropriando do discurso que o famoso artista de artes marcial, Bruce Lee, dá na série de tevê de 1971, *Longstreet*:

Não se coloque dentro de uma forma, se adapte, como a água. Quando se coloca a água num copo, ela se torna o copo; se você colocar água numa garrafa, ela se torna a garrafa, se pormos água num bule, ela se torna o bule. Água pode fluir e pode colidir, seja como a água meu amigo¹⁷.

Ao que parece a humanidade se adaptou bem aos moldes do discurso de Lee, se tornando assim como a água, disforme, pronto para se adaptar e tomar formas diferenciadas se for necessário. Destarte, parece que tentamos fracionar nossa identidade nos homogeneizamos para sermos capazes de resistir a um mundo globalizado e plural e, por mais que isso ainda pareça meio distante a ideia de uma identidade uma, sólida e inabalável também o é, mas isso não impede que ideologias e sociedades ainda a busquem, lutem e até matem por ela.

Visto que, por mais que estejamos em direção a uma pluralidade muitos ainda assumem uma figura de resistência em frente às trocas culturais e sociais, em um sentido de nacionalismo e regionalismo, por vezes tomando formas até mesmo agressivas e perigosas. Existindo dessa maneira, um forte *revival* do sentimento étnico e ideológico em frente a homogeneização global, como por exemplo o Estado Islâmico que hoje tenta difundir seus ensinamentos e modelos pelo mundo ocidental através de uma série de

¹⁷ Do original: "You must be shapeless, formless, like water. When you pour water in a cup, it becomes the cup. When you pour water in a bottle, it becomes the bottle. When you pour water in a teapot, it becomes the teapot. Water can drip and it can crash. Become like water my friend", retirado de um dos diálogos escritos por Lee em seu show televisivo dos anos 70.

ataques terroristas e ameaças, sendo que suas fileiras, ironicamente, também há caucasianos de origem europeia.

Portanto, é seguro dizer que há uma crise de identidade com a diminuição das fronteiras espaciais e globais, sendo que entramos em conflito com essas diversas formas de representação que podem ser encontradas, não só num mundo globalizado, mas também em diferenciações locais e regionais, como mencionado por Hall (2003):

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados [...]. Esse duplo deslocamento—descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos — constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo. (HALL, 2003, p. 04)

Assim, vivemos uma crise identitária e de modelos. Imagens fortes de imaginário e de desejo que guiaram a humanidade por séculos parecem estar se desfazendo ao vento, quase que naturalmente, criando importantes discussões sobre quem realmente somos e porque agimos e como agimos, dando força a movimentos sociais de classe, etnia e gênero. Tal qual o movimento dos negros e o feminismo que parece a cada dia se empenhar mais nas discussões de igualdade levando não só as pessoas pertencentes a essas lutas a questionarem seu papel, mas também os que se encontram do outro lado da balança a reverem seus modelos de identidade. Estamos reexaminando papéis socialmente aceitos e criando novos a partir da crise de identidades que se formou no século XX e que chega, agora, ao XXI.

Dessa forma, formamos identidades diversas numa espécie de hibridismo, fluindo ou flutuando de um lado para outro sem nunca tomar realmente uma forma própria, experimentando e vivenciando diferentes formas de se viver e de nos relacionarmos, podendo ser identidades que se complementam ou até mesmo contraditórias criando modelos de reconhecimento diversos:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas [...]. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2003, p. 13).

Podemos dizer que essa nova forma de se fazer sujeito é muito benéfica e está de acordo com as mudanças gradativas a que estamos expostos na modernidade, se adaptando à nossa realidade ao contestar velhas identidades e modelos que deixamos para trás, produzindo assim novas formas de cultura as quais nos adequarmos, apesar de esse direcionamento ainda ofender a muitos, em essência, fundamentalistas.

Vivemos, assim, um tempo de diásporas, de pessoas culturalmente atreladas a ideologias, mas de origem totalmente opostas divididas entre o aqui e o lá, entre a tradição e a modernidade. Sendo que, esse conceito pode muito bem ser estendido aos jogos, devido a estarem intermitentemente conectados à rede mundial de computadores com servidores online.

Um exemplo claro dentro de jogos como *World of Warcraft* é que mesmo que as desenvolvedoras disponibilizem servidores nacionais para jogadores em sua língua nativa, como há no Brasil, com total localização¹⁸ para a língua alvo ainda há uma conexão com o mundo devido a necessidade de interação com outros jogadores, criando, por assim dizer, uma “triáspora”¹⁹, dado que o jogador ao participar desses embates culturais no mundo online se divide entre o estar presente “aqui” em sua região e o estar inserido no universo ficcional do jogo e ao se relacionar com pessoas do mundo todo o “lá”, ficando assim imerso em uma cultura estrangeira.

¹⁸ Durante um processo de localização, um material tem suas características regionais alteradas para a realidade brasileira, sempre que possível. Por exemplo: piadas, trocadilhos e gírias raramente funcionam em português quando traduzidos literalmente. O objetivo da localização é justamente encontrar expressões similares na cultura local. A localização é especialmente importante quando trabalhamos com jogos. O desenvolvimento normalmente é feito fora do Brasil, por isso eles costumam retratar a realidade do local onde foram criados. Porém, quando adaptamos seu conteúdo ao nosso cotidiano, eles se aproximam e ficam mais atraentes para o jogador. Um bom exemplo disso é o sucesso de produtos como ‘The Sims’, que recebe um toque de humor brasileiro, e a série FIFA, que conta com estilo de narração e comentários bem adaptados ao gosto dos amantes do futebol do Brasil. Disponível em: <<http://quoted.com.br/localizacao/>>.

¹⁹ Tri de três e de diáspora, da dispersão de povos e suas identidades.

Dessa maneira, temos já no simples ato de se conectar ao jogo três repartições culturais: a do jogador fazer parte da cultura local, a de se relacionar com modelos identitários estrangeiros e não menos importante, ao de estar em contato com a história do próprio jogo, posto que muitas vezes, em seu *Lore* os jogos reproduzem modelos sociais da sua cultura de origem.

Ao utilizarem elementos próprios de sua narrativa ficcional, os games produzem elementos particulares para a sua história, criando regiões, nacionalidades e até continentes possuindo fauna e flora características além de, muitas vezes, ser lar de crenças e culturas próprias das personagens da narrativa, como o encontrado em *World of Warcraft* onde é possível ser um druida e adorador da “Mãe Terra” ou de “Eluna” ou um sacerdote e ser fiel a “Luz”. Com a simples menção desses nomes próprios dados as divindades é possível traçar um paralelo com posições culturais da nossa sociedade, tais como as crenças indígenas para os druidas e o cristianismo para adoradores da “Luz” funcionando exatamente como o reflexo de um espelho essas culturas fictícias devem conviver e encontrar harmonia entre si, em meio a variadas raças trabalhando em conjunto para enfrentar os perigos sempre constantes que permeiam esses universos.

Assim sendo, é incontestável que o jogador que se dispõe a assumir a identidade de uma dessas personagens no universo do jogo também está se dispondo a se fragmentar, criando a diáspora (ou “triáspora” como mencionamos), em que as identidades são e podem ser dúbias e diversificadas. Porém, devemos ter em mente que quando dizemos que o jogador transporta sua identidade ao jogo, trabalhamos exatamente no contexto de Hall (2003), com fragmentos da identidade do jogador. A interação resultante desse contato com o diverso e consigo mesmo, sempre dividido entre o aqui e o lá, em um mundo sem fronteiras físicas como os jogos isso é exacerbado, podemos ser outra pessoa, ou nós, ou a parte de nós que escolhermos.

Grande parte da diversão dos jogos está presente em poder usar uma máscara usando a identidade que se desejar, por exemplo, mesmo que *World of Warcraft* disponibilize personagens humanos, eles não são os únicos presentes no jogo, seria muito maçante (e extremamente contraditório para os jogos) viver a mesma vida duas vezes em face de tamanha possibilidade de

criação. De tal modo, não é requerido que se jogue com uma cópia *ipsis litteris* de si.

O importante para nós é que os processos de identificação e desidentificação, de aceitação ou criação de modelos, posicionamento em favor de hegemônicos ou de marginalizados podem ser observados em jogos. Portanto, um game como *World of Warcraft*, presente em diversas mídias além dos próprios jogos faz parte dessa influência cultural que atravessamos, sendo que é importante que vejamos e analisemos o universo ficcional em seu contexto social de influência e de comunidade, uma vez que como explicado por Kellner (2001): “[...] situar textos culturais em seu contexto social implica traçar as articulações pelas quais as sociedades produzem cultura e o modo como a cultura, por sua vez, conforma a sociedade por meio de sua influência sobre indivíduos e grupos” (KELLNER, 2001).

Hoje, com a ajuda dos Estudos Culturais tornou-se fácil e de amplo entendimento que podemos aplicar novos modelos de análise e formas diferentes de se fazer cultura. Por esta razão, trazemos esse entendimento para dentro do universo dos games, pois que como visto anteriormente, os jogos se apropriaram muito bem das ferramentas tecnológicas atuais, principalmente da internet que deu o impulso final para que a globalização deixasse de configurar somente em mídias de fácil acesso, como a tevê e o rádio. Sendo assim, eles são parte desse processo de troca identitárias e estão inseridos diretamente nos sistemas simbólicos dessa homogeneização cultural pela qual passamos atualmente, adiciona-se a isto o fato de ao contrário da grande maioria das séries de tevê, filmes ou até mesmo livros, os jogos possuem uma narrativa que se baseia na interação com jogador havendo uma troca entre jogo e consumidor.

Esse tipo de interação é muito rica e possui grande capacidade imersiva devido ao fato de que não há somente a escrita, mas todo um aparato digital que utiliza sons, imagens, cores e diálogos todos encenados. Não é por acaso que os primeiros jogos a fazerem sucesso na era dos microcomputadores foram os de terror, gênero responsável pela disseminação do estilo FPS ou *First Person Shooter* (atirador em primeira pessoa, em tradução livre), com jogos como *Doom*, *Wolfenstein* e *Half Life*. Sendo essa

característica que exploraremos na próxima sessão: a capacidade narrativa dos jogos e como isso se imbrica com os modelos e gêneros sociais.

4 FASE 2: JOGOS DE PODER E MASCULINIDADES

As mídias são responsáveis pela criação e disseminação das mais variadas imagens e estereótipos sobre nações, etnias, ideologias e religiões bem como de gênero que acabam por disseminar os mais variados preconceitos e modelos que guiam o imaginário social. Somos bombardeados diariamente por essas imagens sociais que ditam o que devemos pensar, desejar ou, até mesmo, de como nos comportarmos.

Destarte, num momento em que está nítido que precisamos repensar modelos socialmente impostos, devemos discutir os rumos que a masculinidade está tomando e como as “novas” mídias digitais, além das tradicionais, ajudam a reforçar estereótipos comportamentais através da exposição de modelos que dão legitimidade a referências patriarcais que embora admitam a existência de diversas masculinidades elencam uma única a ser seguida, uma em que os homens ou devem se curvar perante ou buscar a todo custo à imagem do homem forte, grande, conquistador, incapaz de ser ferido por sentimentos e que tem uma única função na vida, vencer.

Embora esses padrões estejam em evidência, sejam eles femininos ou masculinos não são novos e para dar um exemplo que ainda nos afeta hoje, façamos uma pequena jornada no tempo até os anos 1980, começo de 1990.

Nessas décadas os telões, sons e estrutura do cinema foram responsáveis por propagar algumas das imagens mais fortes que temos do masculino até o presente momento. Filmes como *Platoon*, *Rambo*, *Exterminador do Futuro (Terminator)*, *Ases Indomáveis (Top Gun)*, *Duro de Matar (Die Hard)* entre outros, são responsáveis pela crença de que homens estão, acima de tudo, dispostos e capazes de dar sangue e suor por uma ideia de seres másculos que zelam pela pátria e por suas ideologias:

Duro de Matar é um exemplo de um ciclo de fantasias masculinas de compensação que correspondeu à emergência do feminismo e da reação masculina conservadora que recusava compartilhar o poder com as mulheres resistindo às ideias feministas. Uma série de espetáculos ideológicos masculinistas em que estrelavam alguns ultramachos como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger e Bruce Willis apresentavam super-heróis masculinos como solução necessária para os problemas da sociedade, promovendo,

assim, uma ideologia da supremacia masculina. (KELLNER, p. 58, 2001)

Por não estarem muito distantes do passado, esses filmes fazem parte da infância e adolescência de muitos dos adultos da atualidade o que além de gerar um forte sentimento de *revival* desses modelos, ajuda a recriar as tramas ou gerar novas em sequências intermináveis num sentimento nostálgico de que era assim que se produzia um homem, fazendo, desse modo, com que a mesma fórmula usada ainda na década de 80 num período pós-guerra do Vietnã e entremeio a Guerra Fria, vigorem até hoje, transplantando para os conflitos atuais as mesmas angústias dos veteranos e homens que fizeram parte dessa época, participantes ou telespectadores dessas campanhas militares desastrosas, frustrados por nunca terem sido capazes de atingir tal nível de excelência de ser homem e responsáveis por passar essa mesma frustração para seus filhos, de geração em geração.

Ainda que esses padrões tenham encontrado um ótimo ambiente de disseminação dentro do cinema e da tevê, nada impede que migrem para outras mídias como séries, animações e quadrinhos de forma a se manter em contato com diversos públicos de várias faixas etárias num esforço de representação de seus ideais. Assim, parece natural que esses modelos sigam seu caminho para plataformas mais “modernas” adentrando pela internet e, conseqüentemente, mídias que estão intimamente ligadas a ela.

Não é difícil imaginar como os jogos afetam o dia a dia dos jogadores sejam eles fãs de uma franquia em específico ou jogadores casuais. Posto que, nas últimas duas décadas os *games* têm se estabelecido como uma das mídias mais rentáveis e acessíveis ao público, existindo diversos gêneros de jogos e formas através da qual jogar. Sendo que, uma das principais razões para tal é a imersão proporcionada pelos jogos, mencionada previamente.

De acordo com Murray (2003), a imersão está relacionada à sensação de preenchimento de espaços que o corpo físico não alcança. Esse conceito, de acordo com essa teórica, abarca uma intensa influência intracorpórea à medida que ativa os sentidos, estimula o pensamento e provoca reações que variam do medo ao encantamento pleno devido ao jogador entrar em contato com as mais diversas representações do mundo real que encarnam importantes relações entre nosso mundo e o virtual.

Dessa forma, é possível levar em consideração que o mundo virtual é uma extensão do nosso próprio, pois que muitos desses universos são baseados em escolhas e formas de viver como em uma representação da própria vida, aqui o jogador é responsável por escolhas sejam para o bem ou para o mal, refletindo valores da nossa sociedade, assim o jogador passa a abranger a própria realidade física (MURRAY, 2003).

A visão masculinista, que essas mídias transportam regula o social masculino, através de idealizações comportamentais e sociais de “macheza” do que é ser homem “de verdade” que, muitas vezes, faz parte de fantasias masculinas de poder e hegemonia, do homem que a tudo conquista, subjuga os inimigos da pátria, outros homens, nações, que é glorificado pelo trabalho e por sua performance sexual.

Para Robert Connell (1997), isso se trata de uma dinâmica cultural pela qual um grupo detém uma posição de liderança na vida social, sendo que a masculinidade hegemônica, como tida por ele, pode se definir como configuração da prática que personifica a resposta comumente aceita quanto a legitimidade do patriarcado usada para garantir uma posição dominante sobre os homens mais “fracos”, assim como a subordinação das mulheres (CONNELL, 1997). Desse modo, tais condutas são socialmente aceitas, legitimando o processo a que muitos homens se submetem.

A visão de homem que regulamenta o comportamento de toda uma sociedade vai desde o *cowboy* solitário e viril da marca de cigarros Marlboro, passando por representações de hipervirilidade do cinema até as “modernas” mídias. O homem antes de tudo deve ter um espírito guerreiro e indomável que não se curva a ninguém, um homem másculo e hegemônico que faz o próprio destino e o dos que estão à sua volta. Connell (1997) ao traçar o perfil desses homens, tem a definição hegemônica de virilidade como um homem no poder, com poder ou de poder igualando a masculinidade com ser forte, bem-sucedido, capaz, confiável e que exhibe controle (CONNELL, 1997).

Entretanto, como o próprio Connell argumenta, terminologias como “masculinidade hegemônica” e “masculinidades marginalizadas” não se referem a características fixas, mas sim a configurações de prática em situações particulares, como em uma estrutura cambiante de relações. Por conseguinte, podemos considerar que essas práticas tomam diversas formas

dependendo do tempo e espaço em que se encontram e dentro dessa relação cambiante, marginalidades e hegemonias nunca saem de voga, continuando a regulamentar o social e individual masculino, uma vez que práticas tidas como hegemônicas são sempre aceitas e até mesmo incentivadas por boa parte da sociedade:

[...] a masculinidade hegemônica encarna uma estratégia *corretamente* aceita. Quando mudam as condições de resistência do patriarcado, estarão corroídas as bases para o domínio de uma masculinidade particular. Grupo novos podem questionar as velhas soluções e construir uma nova hegemonia.²⁰ (CONNELL, 1997, p.12, grifos do autor, tradução nossa)

Sendo que, são essas definições que temos desenvolvidas em nossa cultura e que perpetuam o poder que os homens acreditam ter sobre os outros, sobre as mulheres e sobre tudo que os rodeia.

Essas representações fazem parte do mundo dos jogos constantemente, tanto como uma maneira de perpetuar a figura da hegemonia masculina como a de continuar a disseminar esses papéis entre consumidores mais jovens, uma vez que devido ao caráter interacional e o desenvolvimento de ferramentas para melhoria das animações, sons e histórias que aproximam cada vez mais mundo real e ficcional, os jogadores se inserem cada vez mais nesse meio interagindo com modelos patriarcais hegemônicos e marginais de gênero diretamente.

A de se mencionar também que, ao elencarmos uma masculinidade como hegemônica e modelo a ser seguido pelos homens, no mesmo sentido se formam outras: as marginais, “fracas” ou “quebradas” que representam, muitas vezes, o fracasso do homem ante as dificuldades da vida e elas vêm no plural por entender-se que se formam nas mais diversas representações, principalmente quando essas entram em relação entre si.

Dessa maneira, consideramos que essas masculinidades sejam “uma configuração de prática em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero”, sendo que geralmente existe “mais de uma configuração

²⁰ La masculinidad hegemónica se puede definir como la configuración de práctica genérica que encarna la respuesta corrientemente aceptada al problema de la legitimidad del patriarcado, la que garantiza (o se toma para garantizar) la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres. (CONNELL, 1997, p.12)

desse tipo em qualquer ordem de gênero de uma sociedade”. Dada a quantia de relações de poder e representações que podemos ter, não devemos falar em “masculinidade”, mas em “masculinidades” (CONNELL, 1995, p. 188).

Assim, mesmo seres tão viris quanto os representados nos jogos, como os orcs de *World of Warcraft*, estão sujeitos a se formarem como marginais frente às relações de poder entre eles e entre as outras raças habitantes de Azeroth, o que de certa forma parece justificar, para algumas personagens ações agressivas e destrutivas, já que tudo é feito em nome da honra, do legado familiar, da força e do poder todas constantes no dia a dia dos homens.

Embora analisemos tanto personagens da raça órquica quanto da humana é necessário discutirmos a origem dessa criatura mitológica para entendermos como as relações formadas entre eles são muito parecidas com o imposto aos homens e como a figura desse ser selvagem e agressivo também dialoga com os delírios de masculinidade de 1980 e 1990, refletindo tanto fisicamente, quanto psicologicamente as angústias que fomentam esse tipo de arquétipo viril.

4.1 Mídias e masculinidades: “A Era dos Homens acabou, o Tempo dos Orcs... começou”²¹

Os orcs ou *orks*, são criaturas mitológicas pertencentes à cultura germânica e ao folclore dos povos escandinavos. Posteriormente, foram utilizados para diversas histórias de cunho fantástico e ficcional tendo suas versões mais famosas na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, mas também aparecem em escritos mais antigos, como *Beowulf*.

Esses humanoides são, em sua essência, criaturas grandes, musculosas e peludas e geralmente carregam presas na face (a exemplo de um javali) e são donos de uma selvageria que os fazem temidos. São muito parecidos com um homem grande e feroz, mas podem apresentar orelhas pontudas, nariz deformado e pele verde ou acinzentada.

²¹ **O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei.** Direção de: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Frances Walsh, Peter Jackson. Roteiro: Peter Jackson, Fran Walsh e Phillipa Boyens. Trilha Sonora: Howard Shore. Estados Unidos/ Nova Zelândia: Warner Brothers, 2003. DVD (201 MIN), Colorido.

A sociedade órquica é fundamentalmente militar e não costumam se misturar com as demais raças, a não ser que sirvam de escravos ou serviçais. São liderados por xamãs, líderes mais velhos, ou simplesmente pelo orc que se demonstrar o mais forte entre eles. Este é como um “general” que detém o poder com o auxílio de vários capitães, num sistema de classes rudimentar.

Figura 1. Garrosh (em destaque) liderando tropas de orcs em batalha com o auxílio de vários capitães.



Fonte: Página For the Horde no Tumblr²².

Estes seres grandes, fortes, brutos nada temem, ou seja, um exemplo de masculinidade constantemente almejada, representada e imposta aos homens na sociedade. Com base nisso, podemos argumentar que essas criaturas carregam até mesmo semelhanças com os mencionados Rambo e sua armadura de músculos e com o Exterminador e sua falta de sentimentos. São representações de hipervirilidade do homem que a tudo conquista e a nada teme, vazio de sentimentos e, por sua forma máscula, não apresentam fraquezas, tomam pela força e provam sua “macheza” constantemente durante toda a vida (BADINTER, 1993), algo nada incomum ao que estamos acostumados a ver nos livros, tevê e jogos.

Entretanto, ao contrário desses exemplos comuns, os orcs de *World of Warcraft* são a princípio um povo exilado e posteriormente escravos, tendo sua vontade subjugada por meio de corrupção demoníaca. Mas, da mesma forma que seus primos de outras obras ficcionais apresentam muito aspectos comuns

²² Disponível em: <<https://www.tumblr.com/tagged/for-the-horde>> Acesso em 12 de junho de 2016.

entre si Eles são fortes, grandes, brutos, muitas vezes de uma inteligência desproporcionalmente menor que as demais raças, são liderados por representantes espirituais como xamãs e tem que lutar arduamente para sobreviver em uma terra árida e inóspita, sendo a prática mais comum a de tomar pela ponta da espada ou pelo fio do machado para estabelecerem domínio, além de terem como inimigos mais proeminentes homens e elfos, uma fórmula bem comum nos jogos de RPG e em obras ficcionais.

Contudo, ainda que os orcs de *World of Warcraft* possuam semelhanças com os de origem folclórica e com os das demais narrativas que os englobam, eles são diferentes. Os orcs desse universo em particular são seres alienígenas, ou seja, advém de um planeta diferente de Azeroth, tendo chegado ao planeta dos humanos e elfos através do Portal Negro aberto por Gul'dan, o orc bruxo a serviço da Legião.

Destarte, os orcs são influenciados pelo mesmo bruxo a usarem medidas “antinaturais” para sua raça como o consumo do sangue demoníaco de Mannoroth, que potencializa as características brutais da raça. Até aqui a trama é parecida com o próprio *O Senhor dos Anéis*, em que os orcs, como uma forma de vida mais baixa e distorcida, lutam sob as hostes de um ser místico para a conquista continental, mas é aí que as semelhanças acabam.

Pois que, no momento em que Grommash, o primeiro orc a aceitar beber do sangue percebe que condenara todo o seu povo a viver sob a dominação da Legião decide, com a ajuda de seu amigo Thrall, matar o demônio responsável pela corrupção e libertar o seu povo, o que de fato acontece, mas leva a morte do próprio Grommash durante o embate. Ao conquistar à liberdade a cor da pele dos orcs muda e o castanho tradicional se perde como consequência de seu desvirtuamento. Desta maneira, a mácula, a mancha dos demônios sempre existirá na raça, os tornando bestiais. Ela também representa fraqueza, pois que fez com que os orcs aceitassem se submeter à vontade alheia, fazendo os acreditarem serem indignos.

Essas são as principais diferenças para os orcs que estamos habituados a ver em outras obras. Além disso, os orcs de *World of Warcraft* não apresentam somente formas de masculinidade hegemônica, mas também formas marginais desenvolvendo diversas representações no decorrer de sua história, evoluindo de um ponto de partida para outro, mesmo que a natureza

violenta realmente nunca os abandone como nas palavras de Thrall: “Nós temos um histórico violento, [...]. E quanto mais nosso destino nos força em direção a sobrevivência bruta, mais brutos temos que nos tornar” (GOLDEN, 2013).

Comumente associam-se à imagem do homem másculo e dominante a masculinidade hegemônica, como uma figura de força e poder sobre si e sobre os outros, torna-se interessante perceber que nem mesmo nos orcs, figuras masculinistas de força e poder, isso é uma constante. Para Connell (1997), essa masculinidade “[...] não é um tipo de característica fixa, a mesma sempre em todas as partes. É, pelo contrário, a masculinidade que ocupa a posição hegemônica em um modelo dado de relações de gênero, uma posição sempre disputada”²³ (CONNELL, 1997, p.11, tradução nossa), como argumentado pelo teórico, ela configura-se como uma prática de relação seja entre gêneros ou entre homens. Dessa maneira, devemos entender que as posições de masculinidade são sempre discutíveis, almejadas e construídas nas relações que os homens estabelecem entre si e com o mundo, como acontece com os orcs em sua busca por liberdade.

A todo instante, somos apresentados a representações do masculino pelas mais diversas mídias, e os orcs são parte sempre presente desse exemplo. Uma vez que mesmo um ser viril precisa, como demonstrado na narrativa do jogo, igualar ou superar masculinidades combater as suas próprias contradições para se tornarem os mais fortes, capazes mesmo na fraqueza de resgatar a honra e o orgulho perdidos por seu povo.

Devemos considerar também, quando falamos dos orcs, a relação entre etnias que pode santificar ou demonizar imagens masculinas e, por coincidência (ou não), podem ser aferidas nos jogos e suas narrativas. Sendo o relacionamento entre diferentes raças um conceito também abordado por Connell (1997). Para ele, essa questão está estreitamente relacionada às marginalidades e hegemonias entre o sexo masculino:

As relações de raça podem também se transformar em uma parte integral da dinâmica entre masculinidades. Em um contexto de supremacia branca, as masculinidades negras

²³ No es un tipo de carácter fijo, el mismo siempre y en todas partes. Es, más bien, la masculinidad que ocupa la posición hegemónica en un modelo dado de relaciones de género, una posición siempre disputable (CONNELL, 1997, p.11)

desempenham papéis simbólicos para a construção branca de gênero. [...] a masculinidade hegemônica entre os brancos sustenta a repressão institucional e o terror físico que tem demarcado a formação de masculinidades nas comunidades negras.²⁴ (CONNELL, 1997, p. 15, tradução nossa)

Não somente existem essas relações no universo ficcional de *World of Warcraft* como elas são exacerbadas por realmente se tratar de diferentes raças e espécies, não se limitando simplesmente a cor da pele dos indivíduos na narrativa, desta maneira tem-se muito a dizer sobre como se formam as figuras de poder e hegemonia na trama das personagens, ajudando a formar as identidades deles e suas masculinidades.

Entre as duas facções presentes na narrativa, os orcs desempenham o papel principal entre as raças da Horda e os humanos estão em destaque dentro da Aliança, raças das personagens escolhidos para a análise.

Thrall, por exemplo, ao deixar a liderança da Horda para se juntar as forças que tentavam apaziguar o cataclismo em Azeroth, deixa bem claro o porquê de sua escolha de pôr Garrosh em seu lugar:

Um orc seria melhor. Um que o povo conhecesse e de quem já gostasse. [...]. Só havia um orc jovem e dinâmico, famoso e amado, além de guerreiro sem par. Apenas uma pessoa capaz de unir rapidamente as facções desbaratadas da Horda e manter seu moral altivo e forte. Um líder perfeito. Sim, Garrosh (GOLDEN, 2013, p. 105).

Desta forma a escolha por um orc parecia clara e mais fácil, seria culturalmente aceita assim como a masculinidade hegemônica o é, ou seja, uma figura masculina comum, patriarcal e de força.

Sendo que, Garrosh Grito Infernal, é o típico “macho” tirano, tanto que seus problemas como líder começam quando entra em conflito com *taurens* e *trolls*, outras raças pertencentes a Horda. Numa tentativa de delimitar a superioridade órquica, expulsa os *trolls* da capital e não se posiciona quanto a guerra civil que assola a capital taurena levando os líderes dessas raças ao exílio ou a morte, como acontece com o chefe dos *taurens*, morto pelo próprio

²⁴ Las relaciones de raza pueden también convertirse en una parte integral de la dinámica entre las masculinidades. En un contexto de supremacía blanca, las masculinidades negras juegan roles simbólicos para la construcción blanca de género [...] la masculinidad hegemónica entre los blancos sostiene la opresión institucional y el terror físico que ha enmarcado la conformación de las masculinidades en las comunidades negras. (CONNELL, 1997, p. 15)

Garrosh. O que acaba por fomentar ódio, lutas e marginalizações em relação a Garrosh e aos orcs, mesmo que seja entre uma facção de aliados.

No caso dos humanos, Anduin é visto como fraco, principalmente por seu pai que não acredita que seu filho seja capaz de liderar a Aliança e nem os humanos. Assim, Anduin é mandado para a cidade dos anões para treinar e “virar homem de verdade” sendo marginalizado frente à rudeza dos enânicos. Neste caso, o príncipe humano além de ser marginalizado por seu pai, também é pela raça, pois que são os anões que devem ensiná-lo o que é ser forte, rude e capaz.

Mesmo que a personagem de Anduin seja um detentor do poder entre seu povo, sua facção ainda parece ser marginalizada, principalmente frente ao pai e aos outros que parecem demonstrar-se mais fortes fisicamente que ele, como argumenta Connell (1997):

Ainda que a terminologia “marginalização” não seja ideal, não posso utilizar um melhor para me referir as relações entre as masculinidades em as classes dominantes e subordinadas ou grupos étnicos. A marginalização é sempre relativa a uma *autorização* da masculinidade hegemônica do grupo dominante²⁵. (CONNELL, 1997, p. 15, tradução nossa)

Como demonstrado, essas personagens inseridas na trama parecem encontrar um lugar comum com arquétipos pré-estabelecidos para os homens de liderança, poder e hegemonia bem como as marginalidades que se formam entre eles. Essas relações sociais são facilmente transpostas do mundo real para o virtual, dado que, como afirma Murray (2003), é nos jogos que

[...] temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça (MURRAY, 2003, p. 141).

²⁵ Aunque el término "marginación" no es el ideal, no puedo utilizar uno mejor para referirme a las relaciones entre las masculinidades en las clases dominante y subordinada o en los grupos étnicos. La marginación es siempre relativa a una *autorización* de la masculinidad hegemónica del grupo dominante. (CONNELL, 1997, p. 15)

O jogador deve formar uma identidade nesses universos, assumindo a responsabilidade de adotar uma personalidade que, muitas vezes, é pré-estabelecida na narrativa com medos, angústias, forças e desejos já moldados. Na sequência é transferido ao jogador o controle da situação, intercambiando as identidades já disponibilizadas num sistema de trocas que envolvem características de masculinidade, marginais ou hegemônicas, refletindo panoramas já bem estabelecidos culturalmente.

Sendo essa relação de troca feita, por exemplo, com ambas as personagens masculinas escolhidas que estão intimamente ligadas com os referenciais masculinos que abarcam a nossa sociedade, ora estando à margem, ora configurando-se como hegemônicos. Cada um dentro de suas limitações luta contra suas dificuldades e usam o poder que tem a seu alcance para estabelecerem-se como líderes e portadores da hegemonia que muitos acreditam ser necessária para liderar seus respectivos povos. Todavia, eles também estão sujeitos aos processos naturais da masculinidade, expostos a relações cambiantes do que de fato é governar ou se sujeitar aos outros, estando à margem ou na liderança, exercendo papéis de poder e controle, sempre lutando em meio a guerras, lutas, decisões políticas e relações entre as raças que habitam Azeroth. Como estabelecido por Connell (1997): “qualquer teoria de masculinidade que tenha valor deve dar conta deste processo de trocas”²⁶ (CONNELL, 1997, p. 16, tradução nossa).

As personagens, deste modo, refletem as modernas masculinidades e dão a oportunidade de entendermos o imaginário masculino referente a várias questões. A relação pai e filho, importante na trama das duas personagens, o peso da liderança também relacionado a eles, bem como a agressividade e hegemonia esperada de um líder, todas fazem parte do cotidiano das personagens e do cotidiano de muitos jogadores, em um interminável número de relações que vão além do mundo virtual, interconectando-se conosco e, muitas vezes, representando o que esperamos de nós mesmos.

Como posto por Nolasco (1993):

²⁶ Cualquier teoría de la masculinidad que tenga valor debe dar cuenta de este proceso de cambio (CONNELL, 1997, p. 16)

A questão do gênero é contemporânea à necessidade de amor e reconhecimento, que perpassa toda a história da humanidade. Ela existe para demarcar uma diferença e pontuar a trama de uma relação. Contudo, se tomada como um verbete moral, carregado de puritanismo ou de reduções, o gênero tende a solapar o indivíduo no cárcere da norma e da disciplina vã, que amordaça e inibe a expressão criativa inerente a homens e mulheres (NOLASCO, 1993, p. 110).

As relações vivenciadas são, assim, uma configuração de prática que toma variadas formas conforme o tempo em que se encontra. Culturalmente aceita, essa configuração faz com que pareça natural que o homem seja guiado cegamente por padrões e os reproduza ao longo de sua vida, propagando o delírio do poder sem fronteiras único e incontestável a vários homens, jovens e até crianças que acreditam estar agindo corretamente, apoiados pela legitimidade cultural do patriarcado. E, como estabelecido por Kellner (2001), essas ações que acontecem no mundo real podem ser vistas e aferidas nas mais variadas mídias, inclusive nos jogos:

[...] o entretenimento e a ficção articulam conflitos, temores, esperanças, e sonhos de indivíduos e grupos que enfrentam um mundo turbulento e incerto. As lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural cujos textos devem repercutir as preocupações do povo, se quiserem ser populares e lucrativos (KELLNER, 2001, p.32).

Toda a questão do gênero, suas reproduções de marginalizações e hegemonias são transportadas do mundo real para a mídia tais como filmes, séries, livros e jogos, muitas vezes, difundindo as relações culturalmente aceitas de marginalidades e hegemonias entre a população consumidora das mesmas. De acordo com Connell (1997), a masculinidade hegemônica pode encontrar correspondências em “[...] exemplares tais como atores de filmes, ou até mesmo figuras de fantasia, como um personagem do cinema”²⁷ (CONNELL, 1997, p. 12, tradução nossa). As figuras de fantasia, como tidas por Connell (1997), acabam por encontrar correspondência nos personagens de jogos.

²⁷ Ellos pueden ser ejemplares tales como actores de películas, o incluso figuras de fantasía, tales como un personaje del cine (CONNELL, 1997, p. 12)

Como Murray (2003), tão habilmente nos demonstra, os desenvolvedores de jogos são responsáveis por histórias com ressonância dramática e densidade humana, histórias que significam algo (MURRAY, 2003, p. 64). E essas histórias significam, movem-se e criam relações entre as personagens e os jogadores, hora exaltando um arquétipo ora flutuando para outros, criando marginalidades e hegemonias, não só na narrativa, como no universo do *game* em si.

4. 2 Games e Masculinidades: Representações no herói masculino

As mais diversas representações têm lugar em *World of Warcraft* que ao conceder poder de escolha aos jogadores faz com que os sistemas de representação dos mesmos construam lugares a partir dos quais o sujeito consiga se posicionar e se identificar com os modelos masculinos apresentados ao longo da narrativa. Contudo, para entendermos melhor como essa significação e identificação do sujeito acontece com as personagens fornecidas na trama devemos entender como esse processo de representação se dá e como ele vem a reger as trocas entre mídia, jogo e consumidores.

Assim, faz-se necessário recorremos a Roger Chartier, que ao refletir sobre o conceito, afirma que o mundo é uma representação e todas as leituras que são feitas da realidade estão relacionadas ao contexto social em que estão estabelecidas. Consequentemente, podemos entender que a leitura que fazemos está relacionada ao mundo em que vivemos (CHARTIER, 2002).

O teórico francês assevera que o processo de representação além de ser dinâmico e estar em constante em mutação tem suas representações alteradas de acordo com os interesses dos grupos que as forjam. Dessa maneira, ao estendermos a concepção de representação compreendemos que a associação desse ideal masculino com personagens fortes e autoritários se dá porque ao desenvolver as personagens, os autores imaginam que a figura patriarcal está mais associada a criaturas brutais como os orcs, mesmo que masculinidades marginais também possam ser vistas em personagens que sofrem uma grande pressão social e familiar para se estabelecerem como guerreiros e governantes, cargos de poder e influência, inerentes a

masculinidade hegemônica, como tido por Connell (1987) e observado nos personagens de Garrosh e Anduin na narrativa do jogo.

Assim, entendemos que além de consumir, as pessoas também passam a produzir conceitos, modelos e conteúdo não podemos mais pensar que o texto funciona exclusivamente como uma via de mão única. Chartier (2002) alega que as representações são como um espaço em que ocorrem processos dinâmicos de semiose, e essa representação ocorre no instante em que há o encontro entre o mundo do leitor e o do texto, neste caso entre a mídia e o consumidor. Como cada uma dessas representações é diferente entre os grupos sociais, as leituras e interpretação feitas serão sempre diferentes entre os grupos nos quais se inserem, uma vez que “a leitura é sempre uma prática encarnada em gestos, espaços e hábitos” (CHARTIER, 2002, p.178).

Para Chartier (2002) as representações podem ocorrer de duas maneiras: a primeira concepção diz que a representação é uma ausência que distingue o que representa e o que é representado e a segunda concepção que a representação é uma apresentação pública de uma presença: “A representação é o instrumento de um conhecimento imediato que faz ver um objeto ausente substituindo-lhe uma ‘imagem’ capaz de repô-lo em memória e de ‘pintá-lo’ tal como é” (CHARTIER, 2002, p.184, grifos do autor).

Portanto, as construções de sentido das representações vão sempre variar conforme o tempo, lugar e público que atingem, uma vez que em cada um dos diversos públicos em que se inserem há práticas sociais que utilizam referenciais que determinam como isso deve ser feito, particulares de cada grupo que recebe o texto. Essas práticas sociais estão enraizadas dentro da significação e reconhecimento de uma identidade de uma representação, a qual é, muitas vezes, utilizada de maneira a significar a posição do sujeito no mundo. O mundo é composto por representações, sendo que o real assume um sentido múltiplo, uma vez que não é possível saber de fato o que é real e o que é pertencente ao campo da representação.

Isto posto, compreendemos que os estereótipos associados a certos sujeitos só passam a existir quando representados, seja na mídia ou na leitura feita.

Como Guarato (2009) afirma Chartier vai além da concepção do conceito de representação quando assegura que os conflitos e lutas não se fazem presentes no campo social, mas sim no das representações:

O conceito de representação em Chartier se apresenta como alternativa de compreensão do social e cultural da realidade via representação, o real como sentido, ele recebe sentido, é representado. Entretanto, a representação abre espaço para o relativismo das representações, uma vez que tudo só existe enquanto representado, qual é a garantia que fornece ao trabalho histórico certo grau de confiabilidade? (GUARATO, 2009)

Portanto, ao entendermos que as práticas sociais são só legitimadas dentro do campo da representação, inferimos que mídias como os jogos são um ótimo espaço para observarmos as representações que fazem referência a determinados grupos, visto que o sujeito se coloca em um palco em que é possível visualizar a maneira como operam que são absorvidas e se transformam em discursos.

World of Warcraft é uma parte viva desse processo tanto em sua narrativa quanto na capacidade de criação de personagens que fornecem identidades individuais e coletivas, “sistemas simbólicos nos quais ela se baseia que fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser?” (WOODWARD, 2011, p.18), uma vez que no jogo se assume uma personalidade que pode ser muito diferente da que se tem no dia a dia ou até mesmo um desejo do que se gostaria de ser ou de representar. Visto que, as representações de masculinidades encontram paralelo entre o mundo real e o ficcional do jogo, entre os diversos grupos, personagens e masculinidades que abrangem.

Garrosh e Anduin devem empreender uma jornada para se encontrarem como homens, ou como provedores, para somente assim encontrar destaque entre os seus, então, é necessário provar-se, mostrar que se é másculo, macho e poderoso que são representações comuns e legitimadas no mundo patriarcal em que nos encontramos. As personagens também são acometidas por modelos que permeiam o social dos homens: a honra e o legado devem vir antes de tudo só se torna digno através da força com a necessária subjugação de seus ímpares e a superação de

masculinidades mais velhas e bem delimitadas, sejam elas marginais ou hegemônicas.

Outro aspecto muito evocado para representar homens fortes e vencedores é o espírito guerreiro, buscado especialmente pelos orcs, sendo que esse espírito está intimamente ligado com o que é ser homem:

Comumente associam-se à identidade dos homens características de força física e de espírito guerreiro, aspectos agregados à visão de mundo masculina. No cotidiano, as intimidades e os níveis desses aspectos variam, mas o fato é que no decorrer da história humana o imaginário masculino tem se identificado mais com exemplos de figuras autoritárias e controladores do que com as moderadoras e pacifistas (NOLASCO, 1993, p. 59).

Essas representações presentes no *game* são semelhantes com a que os homens estão acostumados em suas práticas sociais, como por exemplo, a incessante busca para se provarem “homens o suficiente” na medida em que para a constituição do modelo de masculinidade hegemônica em nossa cultura recorreremos à dominação, força, poder e soberania, aspectos almejados por toda a vida, por assim dizer, de todos os homens que buscam a hegemonia. Dado que, nem mesmo ao jogar ou desfrutarmos de uma atividade recreativa, como são os jogos, não estamos livres de confrontarmos ideais e arquétipos sociais e comportamentais.

Desta forma, ao utilizarmos do discurso de Chartier (2002) sobre a representação, consideramos que as representações masculinas das personagens analisadas são construídas por meio das concepções dos grupos que se apropriam de suas práticas sociais para representar as personagens dentro da narrativa, bem como dos produtores que utilizam os modelos vigentes do meio em que vivem como base para as relações que se estabelecem dentro do jogo.

Por esta razão, há o transporte das mesmas angústias, aflições e desejos que os homens sentem para as personagens, já que eles funcionam como uma extensão virtual que representa e significa que as relações entre masculinos marginais e hegemônicos são também sentidas e construídas dentro das mídias, incorporando modelos e pressões sociais, utilizadas não só para nos definir como “machos”, mas também necessários para identificarmos

os mesmos padrões e estereótipos em personagens fictícias. Uma vez que, o que sentimos transportamos para as representações que construímos, como se déssemos nossa voz às significações que elas carregam, afinal, são construções sociais representações de nós mesmos.

5 FASE 3: NO UNIVERSO MASCULINO DE *WORLD OF WARCRAFT*: (ÁGUA) HOMEM MOLE E (PEDRA) HOMEM DURO

Badinter (1993) ao traçar o perfil do homem moderno utiliza de duas nomenclaturas retiradas dos romances dinamarqueses para classificar os homens, essas são respectivamente: o homem nó, o qual ela passa a chamar de homem duro e homem mole, ou homem-pano-de-prato, arquétipos que parecem guiar as experiências e ações do homem mutilado.

Embora possam ser observadas no nosso cotidiano, ambas representações masculinas ganham um maior expoente nas mídias sendo utilizadas para estereotipar as ações dos homens e assim criar identificações e contra identificações de quem consome essas mídias, como ratificado por Kellner (2001): “vemos a cultura da mídia como um *terreno de disputa* que reproduz em nível cultural os conflitos fundamentais da sociedade” (Kellner, 2001, p.134, grifos do autor). As tensões sociais representadas perpassam todo o cotidiano social dos homens suas angústias e medos, bem como seus ensejos, Kimmel adiciona sua voz a discussão de masculinidades e mídias ao argumentar que “Essas tensões sugerem que as definições culturais de gênero são colocadas em cena em um terreno de disputa e são, em si mesmas, relações de poder”²⁸ (KIMMEL, 1997, p. 50, tradução nossa).

Dessa maneira, temos nas duas personagens presentes na narrativa de *World of Warcraft* reproduções do homem duro, com o orc Garrosh Grito Infernal que deseja a destruição e subjugação de tudo e todos, e o homem mole como humano Anduin Wrynn e a “ineficiência” de apresentar as características masculinas necessárias para se tornar um herdeiro que o povo respeite e confie.

Entretanto, para prosseguirmos com a análise de ambas as personagens precisamos entender como se desenvolvem esses termos e porque são tão caros para o entendimento dos homens.

O homem-nó, ou homem duro resulta na soma dos piores estereótipos masculinos, pois que ele é:

²⁸ “Estas tensiones sugieren que las definiciones culturales de género son puestas en escena en un terreno en disputa y son, en sí mismas, relaciones de poder” (KIMMEL, 1997, p. 50).

[...] obcecado pela concorrência, prisioneiro do desempenho intelectual e sexual, sentimentalmente inferiorizado, contente e seguro de si, agressivo, alcoólatra, incapaz de se engajar na relação com outras pessoas (...). Esse é o homem de peito peludo, centrado de poder e na objetividade. (BADINTER, 1993, p. 131 e 132)

Garrosh encarna a essência do homem duro, ele é agressivo, violento e desejoso de controlar a tudo e a todos custe o que custar. Caerne, líder dos *taurens*, um povo pertencente a Horda e um dos líderes mais antigos da facção tem uma visão bem assertiva sobre o orc guerreiro:

Garrosh era igual ao pai, tanto nas qualidades quanto nos defeitos. Grom Grito Infernal nunca fora conhecido pela sabedoria e paciência. Sempre agiu antes de pensar, violento e rápido, seu grito de guerra, um brado estridente e perturbador, que dera origem ao sobrenome. Fora ele quem bebera pela primeira vez o sangue do demônio Mannoroth (GOLDEN, 2013, p. 21)

Curioso que, conforme o *Lore* do jogo, Garrosh por muito tempo desprezou o pai e o seu legado, acreditando que o agora falecido velho orc fora um traidor por ser o primeiro a aceitar beber do sangue de Mannoroth, condenando os orcs a uma vida de escravidão e sofrimento, mas Thrall, amigo de Grom e Chefe Guerreiro da Horda, reverteu a visão do orc mostrando como Grom havia matado o mesmo demônio que condenara seu povo salvando-os da corrupção de sangue. Garrosh, assim, passa a ter orgulho do pai, mesmo que antes disso, já inconscientemente, estivesse desenvolvendo os mesmos aspectos que fizeram o pai ser o traidor que se tornou. Uma vez que uma relação antipatriarcal também gera um homem mutilado que, por sua vez, ignora a herança paterna Badinter (1993).

Anduin, ao contrário de Garrosh que, se desenvolve na história para se tornar um guerreiro temível, cresce na corte de Ventobravo, a capital dos humanos, para se tornar em sua totalidade um pacifista, renegando os desejos do pai de se tornar um combatente, um líder guerreiro assim como ele próprio, para passar mais tempo com os livros estudando, observando e adorando a Luz, divindade dos humanos. Desta maneira, Anduin está lado a lado com a concepção de homem mole que Badinter (1993) nos apresenta:

O *homem mole*, às vezes chamado de *homem-pano-de-prato*, é aquele que renuncia por vontade própria aos privilégios masculinos, abdica do poder, da preeminência do macho que a ordem patriarcal tradicionalmente lhe confere. Domina em si a tendência à agressividade, abdica da ambição e da carreira [...]. É partidário da igualdade entre homem e mulher em todos os domínios. (BADINTER, 1993, p. 123, grifos da autora)

Não obstante, autores como Connell (1987) destacam que homens mesmo que “fracos” e marginalizados ao fazerem uso do poder conferido por outros homens estão trabalhando em cumplicidade para com o projeto hegemônico e o patriarcalismo, no que ele chama de dividendo patriarcal. “As masculinidades que são construídas de forma que permitem a realização do dividendo patriarcal, sem as tensões ou riscos de ser a primeira linha do patriarcado, são cúmplices nesse sentido”²⁹ (CONNELL, 1997, p. 41, tradução nossa).

Anduin não detém o controle sobre grande parte de suas ações, refém dos desejos do pai que anseia por um herdeiro para a coroa de Ventobravo, ele é um homem torto, comprometido com outros ideais.

Apesar de ter a presença do pai no momento presente da narrativa, Anduin cresceu sem pai e mãe, órfão assim como Garrosh, mas sem uma vida regrada a uma disciplina militar e treinamentos exaustivos como os orcs. Enquanto o pai estava desaparecido, perdido no mar a caminho de um tratado, Anduin governou como rei, um rei criança de toda maneira, o verdadeiro governante era Bolvar Alto Regente da cidade. Então, Criado pelas mulheres da corte até a volta completa do pai ao trono, Anduin nunca se tornou o homem que Varian desejava, nas palavras do Rei de Ventobravo:

Anduin não era fraco. Ele provara isso várias vezes em situações que teriam feito pessoas com o dobro da sua idade se entregar ao pânico ao desespero. Mas era... Varian buscou a palavra e a encontrou depois de algum esforço: “delicado”. Ele não era muito bom com armas pesadas, embora sua habilidade com o arco fosse impressionante [...]. Talvez se tivesse mais habilidade e mais compreensão a respeito da dura vida de um guerreiro, ele se mostrasse menos inclinado a ser gentil quando tais sentimentos podiam acabar resultando em mortes. (GOLDEN, 2013, p. 97)

²⁹ “Las masculinidades construidas en formas que permiten realizar el dividendo patriarcal, sin las tensiones o riesgos de ser la primera línea del patriarcado, son cómplices en este sentido” (CONNELL, 1997, p. 41).

Varian culpa o filho pela falta de características essencialmente masculinas, mesmo que ele possa ser o culpado dessa falta de empatia que o seu herdeiro tem por ele e pelo futuro que projeta, sendo esse o retrato do homem mole, um homem sem fundações reconhecidamente masculinas:

É um homem desestruturado. Como os psicanalistas constataam: a falta do pai é como a falta da coluna vertebral. "A ausência do pai produz um complexo paterno negativo, que consiste na falta de estruturas internas. Suas ideias são confusas, ele sente dificuldade quando deve fixar-se num objetivo, fazer escolhas, reconhecer o que é bom para si e identificar suas próprias necessidades. (BADINTER, 1993, grifos da autora, p. 154)

Longe do pai por muito tempo, livre de aprendizados e afetos masculinos, Anduin cresce para desconhecer essas coisas em seu dia a dia, se tornando assim um homem mole, desprezando tudo que se conquistou pela força e acreditando na igualdade, ao contrário de Garrosh, sua antítese.

Ambas as personagens têm histórias que se assemelham em seu início para depois divergirem bruscamente formando lados opostos de uma mesma moeda: o homem mutilado. Dessa maneira, através da contextualização dessas personagens e de suas histórias dentro da narrativa de *World of Warcraft*, entenderemos como se formam as masculinidades de cada um e como eles crescem para se tornarem líderes, representações, cada um à sua maneira.

Assim, relacionando cada uma das personagens dentro da dualidade do conceito utilizado por Badinter (1993) verificamos o quão próximos se encontram das masculinidades que vivenciamos no nosso cotidiano, presentes na TV, internet, filmes, literatura, séries e jogos, considerando que jogos, assim como as outras mídias, agem como espelho social de nossas próprias vidas, por serem parte estruturante dessa mesma sociedade (SALEN e ZIMMERMAN, 2004).

5. 1 Herói e tirano, a dualidade mutilada de Garrosh Grito Infernal

Garrosh Grito Infernal é apresentado no *Lore* como uma figura de poder masculina, grande, forte, feroz e conquistador, muitas vezes, é descrito como um orc de cabeça quente capaz de matar quem ousar insultá-lo. Todavia, Garrosh não é a masculinidade una e firme que aparenta ser sob sua camada de músculos e ódio.

Resultado de um sistema patriarcal ele é um “homem” mutilado incapaz de reconciliar suas metades, suas heranças paternas e maternas. Como quase todo homem é atormentado pela necessidade de provar incansavelmente que de fato é essa figura máscula de poder. Contudo, é assombrado pelo legado familiar e pela sombra do pai, tendo toda sua história diretamente conectada a ele, desde o ódio pela suposta traição até o amor pelos seus feitos heroicos e, por fim, o descobrimento de que era na verdade igual ao pai, tanto nas forças quanto fraquezas.

Esse afeto na rejeição e rejeição de afeto pelo pai pode estar no cerne da sua necessidade de se provar como másculo, como argumenta Nolasco (1993), a masculinidade:

[...] está pautada por uma rotina contínua e uniforme tanto em relação ao trabalho como no que diz respeito aos afetos. Esta uniformidade de comportamento para conduzir o cotidiano tem na representação da ausência paterna seu expoente máximo. [...] “A ausência paterna é a desgraça do filho”. O mesmo pode ser observado, por exemplo, na *Metamorfose* de Kafka, ou ainda nas declarações de Rousseau sobre seus filhos. Ele, que defendeu o direito à liberdade, não suportando as limitações do cotidiano com os filhos, colocou-os no asilo (NOLASCO, 1993, p. 35).

Mesmo que os orcs representem os maiores arquétipos de masculino hegemônico que há, eles ainda estão sujeitos a relações de poder entre eles e outras raças, bem como entre sexos e poder todos temas no cerne das questões de gênero (CONNELL, 1997). Não existe uma masculinidade fixa e irrevogável ela não é uma essência, mas uma ideologia que tende a justificar a dominação masculina (BADINTER, 1993). Dessa maneira, precisamos entender a trajetória da personagem desde o início de sua infância até sua

queda do poder para assim traçarmos os pontos em comum entre as figuras masculinas presentes em nossa modernidade e a representada pelos orcs.

5. 2 Viva pela espada, ou morra por ela

Garrosh teve uma infância cruel. Ainda pequeno é deixado em uma colônia de orcs doentes em Draenor pelo pai quando este parte para a guerra contra os humanos em Azeroth. Acaba crescendo fraco e doente assolado pela doença e pelo fantasma do pacto que o pai havia feito com Mannoroth, já que isto havia escravizado seu clã ao “Frenesi demoníaco”.

Buscando seu lugar entre os orcs mais velhos, Garrosh, já um jovem guerreiro se livra da doença física, mas não da psicológica, acometido pela desmasculinização que atormentava seu povo, incapazes de aceitar viver sem a honra inerente a todos os seres masculinos. Como definido por Connell e Messerschmidt (2013), o modelo hegemônico é a maneira mais honrada de ser um homem, e para os orcs, vida sem honra não é vida.

Nesse trecho da história da personagem, os jogadores devem convencê-lo de sua grandeza mostrar que na verdade o pai não era fraco e que libertou os orcs, isto pode ser feito com a ajuda de Thrall em determinado parte do jogo, mostrando a Garrosh visões da luta de Grom com Mannoroth.

O grande mérito de *World of Warcraft* encontra-se na imersão causada aos jogadores, pois que ao passo que os meios “tradicionais” de mídia clamam por uma imersão mais passiva onde o consumidor apenas absorve o que é transmitido, neste game a interação é necessária ao meio de produção de sentidos, transformando o jogo em algo mais “palpável”. De acordo com Machado (2007) o processo de imersão chamado de agenciamento (*agency* em inglês), se trata do componente em que o jogador tem a nítida impressão que suas decisões dentro do jogo influem no resultado que virá adiante tendo, assim, participação decisiva na narrativa.

Desse modo, no caso de *Warcraft*, o jogador influi sobre a masculinidade da personagem Garrosh, determinando sua ida para Orgrimmar no desejo de deixar a marginalização, tanto da masculinidade quanto de sua própria raça, bem como o afeto por Thrall que acaba por se tornar o mentor do jovem orc, ou seja, a imagem de um homem forte e exemplar funcionando

como âncora ao jovem orc e se tonando o responsável por inserir Garrosh na árida Durotar.

Para Garrosh, ainda um jovem desejoso de se tornar guerreiro isso foi como se os anos de escuridão se esvaíssem, o pai não era um covarde, era um herói e ele ajudaria a lavar a honra dele combatendo com a mesma fúria e determinação. Sendo que um “verdadeiro” filho se vê na necessidade imposta de lavar a honra de seu pai (GROSSI, 2004). Ao aceitar que sua linhagem não era fraca e que deveria ter orgulho de ser orc, vai para Orgrimmar capital do povo órquico em Azeroth, para aprender mais sobre sua raça e liderança.

Ainda novo em seu novo lar, Garrosh acredita que os orcs se tornaram num povo fraco e impuro, relegando sua natureza combativa para viver numa terra árida e inóspita, quase exilados e reféns de tratados comerciais com outras raças para sobreviver nesse ambiente árduo, marginalizados e esquecidos. É importante ressaltar que, ao viver boa parte da infância na colônia de quarentena Garrosh não foi acometido pela corrupção que o pai causou, assim, sua pele não é como a dos outros orcs, verde decadente, mas um tom de pele avermelhado quase castanho que faz com que se destaque entre os outros orcs e veja a todos os outros como “impuros” frente à cor e a força que estava adquirindo.

Hegemonia, marginalização, subordinação e cumplicidade normalmente também associam gênero com a raça e essas podem ser convertidas em uma parte fundamental da dinâmica das masculinidades (CONNELL, 1997). Assim, Garrosh passa marginalizar aos outros pelo preconceito para se sentir mais forte e digno e ser tratado como tal.

Figura 2. Jovem Garrosh em Nagrand, na cidade-santuário de Garadar.



Fonte: Blog WoWGirl³⁰.

De acordo com Nolasco (1993), essas demonstrações de poder e força são comuns entre homens. Dado que, ainda na infância,

[...] pede-se aos meninos que desempenhem como líderes; que demonstrem força física e que estejam preparados para provar que sabem viver sozinhos. Quando adultos, eles acabam acreditando que a tensão é inerente ao estilo de vida de um homem, e que a agressividade é a melhor maneira de expressá-la. (NOLASCO, 1993, p. 59)

Não obstante, para Garrosh um jovem orc treinado para ser um guerreiro e combatente é conflituoso entender porque seu Chefe Guerreiro, o grande xamã Thrall, senta e faz acordos quando ele poderia invadir, tomar e conquistar. E, apesar de grande parte da população aceitar as decisões de Thrall que estava disposto a liderar com calma e a sempre usar de diplomacia antes da força, Garrosh começa a se sentir atormentado novamente, o sentimento de frustração e impotência retorna quer mostrar que pode conquistar pela força e que consegue liderar: “- *Convencê-los? Negociar? Hah!*

³⁰ Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/2012/03/16/conheca-o-personagem-garrosh-hellscream-grito-infernal/>> Acesso em: 17 de junho de 2016.

– Garrosh cuspiu no chão. Eu tenho vergonha de ouvir palavras tão débeis saindo de um membro da Horda!” (GOLDEN, 2013, p. 57).

Em sua fúria, Garrosh, agora um jovem violento ansioso para mostrar que é macho, desafia seu mentor Thrall para um duelo, a Horda há de voltar aos antigos tempos de hombridade e glória. Desse modo, o duelo é montado na arena de Orgrimmar em frente à população, no chamado Mak'gora, um duelo de honra entre membros da Horda. Essa demonstração de masculinidade e poder tem por objetivo mostrar a Thrall que outros caminhos podem ser tomados e que é pela força que estes podem ser encontrados.

Kimmel (1997) ao classificar a masculinidade, a qualifica como uma aprovação “homossocial”, posto que, cotidianamente, homens devem evidenciar sua virilidade diante de outros homens que podem aprová-la: “Provamo-nos, executamos ações heroicas, corremos riscos enormes, tudo porque queremos que outros homens admitam nossa virilidade”³¹ (KIMMEL, 1997, p. 55, tradução nossa). Contudo, ainda de acordo com Kimmel (1997) o caminho para a legitimação homossocial da masculinidade é cheio de riscos de possibilidade de fracasso e de uma constante competição entre homens.

Não obstante, Garrosh, ansioso por se mostrar viril e másculo e sendo mais jovem toma a vantagem no início do duelo, mas Thrall rapidamente derruba seu afoito pupilo e o subjuga. Mesmo que a força seja um símbolo de masculinização do jovem somente ela não é decisiva ao enfrentar seus adversários, “[...] a masculinidade obsessiva é sempre uma fonte de conflitos e tensões. Ela obriga ao uso da máscara de uma onipotência e de uma independência que esmagam” (BADINTER, 1993, p. 138).

Destarte, o jovem guerreiro ainda culpe seu Chefe Guerreiro pela situação da Horda está cheio de um recobrado respeito. E, para os padrões sociais masculinos órquicos ainda deve se provar como macho em vários deveres e provações, constantes na vida do homem que constrói sua virilidade, uma vez que ela nunca é dada, mas sempre almejada (BADINTER, 1993).

Não tarda para que o chamado a guerra chegue e a oportunidade para se provar com ela. Todavia, a guerra não vem através dos inimigos comuns como elfos, humanos e anões, mas por uma nova ameaça que não respeita a

³¹ “Nos probamos, ejecutamos actos heroicos, tomamos riesgos enormes, todo porque queremos que otros hombres admitan nuestra virilidad” (KIMMEL, 1997, p. 55).

ninguém, o Flagelo, exército de mortos-vivos de Arthas Menethil, o Lich Rei. Garrosh se prontifica imediatamente para provar a Thrall e ao povo órquico que ele pode, sim, liderar e viver pelo machado, partindo em uma campanha militar contra seus novos inimigos.

Essa parte da história de Garrosh é incorporada na expansão do universo conhecida como *Wrath of the Lich King* que trata de eventos que datam das primeiras versões do game quando ele ainda fazia parte a um gênero diferente de jogos. Aqui, Garrosh participa de toda a campanha contra o Lich Rei (como foi traduzido para o português do Brasil) e é um dos combatentes que invadem a Cidadela da Coroa de Gelo, derrubando Arthas de seu trono gélido e recebendo assim o título de herói da Horda³². Sendo que, apesar da vitória contra as forças do Lich Rei, a guerra foi muito custosa e as forças da Horda esfaceladas se preparam para um difícil retorno.

Garrosh e sua tropa são recebidos na costa da Nortúndria, continente onde habitava o Flagelo, por Caerne Casco Sangrento líder dos *taurens*, o povo nômade integrante da Horda. Caerne chega com navios para um retorno seguro de Garrosh, no entanto quando conseguem carregar os navios as forças são atacadas por piratas e acometidos pelo mau tempo. Estando à mercê dos elementos, Garrosh é forçado a instigar a tropa a atos de bravura, o orc se lança sobre o inimigo com fúria e com os famosos brados de batalha responsáveis pelo sobrenome de sua linhagem, o orc luta sem armadura, preocupado em demonstrar sua força e habilidade a todos como a busca “homossocial” apresentada por Kimmel (1997), especialmente quer se mostrar ao *tauren* que desacredita no guerreiro.

Desse modo, Garrosh pode provar força e poder não só sobre o inimigo, mas também sobre as demais raças. Badinter nos lembra de que (1993): “O homem deve exibir uma aparência de audácia, agressividade até; mostrar-se disposto a correr todos os riscos, inclusive quando a razão e o medo aconselham o contrário (BADINTER, 1993, p. 134) ”.

Ao chegarem ao continente de Durotar, dá-se início a um novo evento que ameaça partir Azeroth conhecido como Cataclismo. O Cataclismo abala as

³² Considerada uma das versões mais famosas e ricas do jogo, toda a história está presente no *Lore* de *Warcraft III* e em diversos livros, contudo, ela não trata dos acontecimentos relacionados ao personagem analisado, destacado somente no MMORPG.

fundações do planeta fazendo com que Thrall se ausente, voltando ao mundo de origem dos orcs para aprender mais sobre si e sobre os elementos, uma vez que o novo desafio exigia que suas habilidades como xamã fossem postas a prova.

Antes de partir para tentar controlar os elementos, numa viagem para entender sua própria masculinidade (somente depois disso que Thrall se sente suficiente para aceitar uma parceira), o xamã precisa deixar um novo líder em seu lugar tanto para os orcs quanto para a Horda.

Nesse período pós-guerra que segue a grandes sacrifícios exigidos pelos membros da Horda, Thrall acredita que seu povo necessita de uma figura de poder e força para guia-los, assim, para surpresa de todas as raças, ele escolhe Garrosh que finalmente havia se provado um másculo hegemônico, marginalizando as masculinidades a sua volta. Seu único problema é fazer isso demasiadamente se apoiando na força e violência. Conforme Kimmel (1997) argumenta, esse esforço masculino excessivo para corresponder ao modelo normativo leva o homem a adotar comportamentos violentos e ainda gerar dificuldades no relacionamento com as mulheres.

Para melhor entendermos a escolha por Garrosh, traçamos um paralelo com os filmes masculinistas dos anos de 1980 e 1990, pois que escolher Garrosh, seria basicamente como se nomeassem Rambo para governar os Estados Unidos enquanto o presidente estava fora lidando com novas ameaças pessoalmente.

Os filmes do Rambo fizeram parte de uma reafirmação masculina nos Estados Unidos após o fracasso militar da guerra do Vietnã em que homens poderiam se reencontrar como ser viril para se livrar da paranoia de que estavam sendo desmasculinizados e ameaçados por perigos internos e externos, esses filmes fazem parte de um “discurso do varão”, definindo a masculinidade em termo de guerreiros com características de força e de poderio e heroísmo militar (KELLNER, 2001).

De acordo com Kellner (2001): “a palavra ‘Rambo’ logo se tornou sinônimo de durão, macho, patriota, e o próprio Reagan usava o termo ‘ramboing’ para descrever uma reação agressiva à provocação” (KELLNER, 2001, p. 98, grifos do autor). O mesmo acontece com Garrosh, símbolo de heroísmo na Horda, após sua pesada conquista militar na Nortúndria, passa a

se tornar um modelo, um padrão a ser seguido, a única coisa que separa essas figuras masculinizadas é que Garrosh teve sucesso onde Rambo falhou, ele chegou a realmente ganhar a guerra.

A escolha não é bem recebida pelos conselheiros, Garrosh ainda é um jovem de cabeça quente e a escolha se deu somente pelo fato do povo precisar de uma imagem de força e poder em que se ancorar, sendo que havia comandantes mais velhos que poderiam aceitar o cargo. Caerne é o primeiro a se posicionar contra a nomeação e a levar a questão a Thrall, uma vez que conhecia os terrores da guerra e sabia o que ela pode fazer com os homens, nas palavras do velho touro:

Garrosh era um excelente estrategista, um guerreiro feroz, e todos que estavam sob seu comando o amavam. Mas ele também guardava mágoas, tinha a cabeça quente e precisava aprender algumas lições sobre respeito e compaixão. [...] As características de Garrosh funcionaram a favor da Horda em Nortúndria, na luta mais difícil que já haviam enfrentado. Mas o tauren sabia que pouco serviriam ao filho de Grom quando voltassem a Orgrimmar. Aqueles que só viviam pela espada, às vezes são sabiam o que fazer após o fim de uma guerra. Fora de seu elemento, incapazes de canalizar suas paixões e energias do jeito que sabiam tão bem, às vezes acabavam se tornando baixas da mesma guerra [...] se tornavam almas perdidas que continuavam a existir sem viver de verdade. (GOLDEN, 2013, p. 45)

Muitas vezes, os próprios veteranos são contra essas representações de “honraria” nas batalhas e nas guerras, já que as demonstrações de poder retiradas do contexto descaracterizam os verdadeiros feitos, promovem a violência e distorcem os homens (KELLNER, 2001).

No entanto, Thrall é decisivo quanto à escolha, para ele o novo Chefe Guerreiro deveria ser um orc, deveria ser Garrosh, deveria ser um símbolo de força e poderio. Garrosh inflado de orgulho por ter sido escolhido, aceita prontamente a liderança e passa a governar com punho de ferro, força e “honra”, aspectos comumente ligados à identidade masculina.

Não menos importante, Thrall dá ao guerreiro a arma que pertencera ao pai, o machado Uivo Sangrento, por acreditar que ele estava pronto para assumir o legado da família.

Mesmo sem nunca ter conhecido o pai, Garrosh aceita a tarefa de honrar o legado deixado por Grom. Ele se tornará tão bom guerreiro quanto pai fora o pai, liderará com a mesma sede de poder. Esse cenário de relacionamento entre pais e filhos ainda é um espaço de tensões, competições e distanciamentos e a consciência dos homens sobre paternidade é menor que a percepção que eles têm sobre si (NOLASCO, 1993). Desse modo, há uma aproximação no distanciamento entre Garrosh e Grom, ele deve ser *mais* forte que seu pai, *mais* honrado, *mais* viril, ao mesmo tempo, honrando o pai e criando nome para si.

Então, o jovem orc assume as tatuagens do pai, adornando o corpo musculoso com os mesmos desenhos e padrões que riscavam a pele de Grommash num sentimento de que assim o pai estaria sempre com ele. Lembrando que as tatuagens são cicatrizes, “feridas simbólicas” abertas na pele e pigmentadas e que, muitas vezes, servem para demonstrar, entre diversos povos, o desprezo pela dor. Conforme Badinter (1993):

Elas proporcionam ao jovem a oportunidade de mostrar a todos a sua coragem, às vezes a sua impassibilidade diante da dor e sempre seu desprezo pela morte. O confronto com a morte, representada pela dor física e pelo sentimento de solidão, mas o final do estágio da infância ou do sentimento de pertencer à mãe e o ingresso no mundo antiético dos homens. As cicatrizes deixadas no corpo são testemunhos intangíveis desta mudança de estado, operada de uma vez por todas, sabida e vista pelos homens da tribo. (BADINTER, 1993, p. 74)

Há muito orgulho em ostentar os mesmos símbolos de poder que um dia adornaram o pai e ainda ter os próprios, Garrosh busca mostrar que é másculo e hegemônico, cotidianamente, a si e a todos, a todo instante, visto que a “masculinidade hegemônica” e a “marginalizada”, não determinam caracteres imutáveis, mas práticas e circunstâncias específicas, em uma estrutura variável de relações (CONNELL, 1997), o que faz com que muitos homens provem-se diariamente para sempre serem vistos como hegemônicos e inabaláveis.

Figura 3. Garrosh recebe Uivo Sangrento de Thrall.



Fonte: Página *Gamepedia*³³.

Garrosh começa uma liderança se apoiando no orgulho do povo órquico e suspeita das demais raças, uma vez que ele acredita demasiadamente na supremacia do estilo de vida dos orcs (dos verdadeiros, corajosos de verdade), o que acaba por levá-lo a entrar em conflito com as outras raças, principalmente os *trolls* que vivem em Orgrimmar, chama a eles de imundícies que vivem em cortiços e os expulsando da capital. Levando o líder dos *trolls*, Vol'jin a declarar que mataria Garrosh quando tivesse a chance:

E quanto o dia chegar em que seu insucesso for completo e seu 'poder' for sem sentido, eu estarei lá para acabar com seu domínio, rápida e silenciosamente. Você vai passar o seu reinado olhando por sobre seu ombro e temendo as sombras, pois quando o dia chegar e seu sangue vagorosamente se esvair, você saberá exatamente quem disparou a flecha que atravessou seu coração negro. (WoWGirl, 2012)

Isto, além de ocasionar a fúria dos demais líderes, enraivece principalmente Caerne, amigo de longa data de Thrall, sendo que este desafia

³³ Disponível <http://wow.gamepedia.com/Garrosh_Hellscream> Acesso em 19 de junho de 2016.

Garrosh ao Mak'gora³⁴, onde os guerreiros deveriam lutar pela supremacia e liderança da Horda.

É óbvio que Garrosh aceita o desafio prontamente, sendo essa apenas mais uma luta em que ele provaria ser o mais forte e viril único digno de liderança, porém Garrosh faz uma mudança nas regras da luta, ele diz que o desafio só será feito se for a base das regras ancestrais onde se lutava, não até a subjugação do adversário, mas até a morte numa exemplificação viril e agressiva de que ele era a masculinidade hegemônica.

O estereótipo de “macheza” exclui dinâmicas subjetivas diferentes destas, fazendo crer que o homem se constrói sobre sucessivos absolutos: nunca deve chorar, tem que ser o melhor, competir a todo instante, ser o mais forte, nunca se envolver afetivamente e jamais renunciar. Os homens estão procurando nunca renunciar a este último modelo que passa a regulamentar suas vidas (NOLASCO, 1995, p. 40).

Essa constante provação de Garrosh faz dele um homem mutilado, hegemônico em poder e imagem, mas marginalizado e temente a tudo e a todos, com medo de usurparem seu lugar e de que o subjuguem, se torna esfacelado, agressivo e violento, dado que a sua masculinidade deveria ser a única e forte o suficiente: “Esforçar-se de forma demasiadamente árdua para corresponder à norma masculina pode levar à violência ou à crise pessoal” (CONNELL, 1995, p. 190).

5. 3 Pai, diga-me... você se orgulha de mim?³⁵

Magatha, uma líder *taurena*, deseja a liderança de todos os *taurens* e vê no Mak'gora a chance perfeita de ver seu rival Carne morto. Ela se oferece prontamente para “abençoar” Uivo Sangrento antes do combate, como era o costume, e utiliza esse momento para envenenar a arma que com um simples arranhão inutiliza o chefe *tauren* e leva o à morte.

³⁴ O Mak'gora (também escrito mak'gora ou Mak'Gora) significa “duelo de honra”, sendo um costume órquico em que alguém pode desafiar um superior pela liderança. Esse ritual é comumente associado com a posição de Chefe Guerreiro, mas pode ser aplicada a um grupo com qualquer número de indivíduos. Disponível em: <<http://wow.gamepedia.com/Mak%27gora>>. Acesso em: 28 de outubro de 2016 (tradução nossa).

³⁵ GOLDEN, 2014, p. 10

Figura 4. Garrosh vence o Mak'gora de maneira desonrada.



Fonte: Blog WoWGirl³⁶.

O combate acaba com Garrosh vencedor, entretanto, como ele não vence por sua habilidade em combate, mas sim por veneno a arma dos covardes, o medo de ser visto como uma figura fraca retorna. Ele fora utilizado como um peão em uma trama e agora desprezado por parte da Horda por ser impulsivo e imprudente vê o fantasma do legado familiar voltar para si, pois que para muitos, nesse instante, ele se tornara um traidor assim como seu pai fora antes dele.

Em uma carta à Magatha ele destila todo o seu ódio pelo poder inerente ao homem hegemônico ter sido tirado dele para cair nas mãos de uma mulher, assim como sua honra, por vencer por meios tão covardes passíveis de uso só pelos seus mais baixos inimigos, na carta lê-se:

À bruxa anciã Magatha dos Temível Totem, o Chefe Guerreiro em exercício da Horda, Garrosh Grito Infernal, envia os mais sinceros desejos de uma morte lenta e dolorosa. [...] Chegou aos meus ouvidos que você foi a responsável por me privar de

³⁶ Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/2012/03/16/conheca-o-personagem-garrosh-hellscream-grito-infernal/>> Acesso em: 17 de junho de 2016.

uma vitória honrada, Caerne Casco Sangrento era nada menos um herói da Horda, um membro honrado de uma raça geralmente honrada. Tomado pelo desgosto e cólera, descobri que graças a uma traição acidental causada por você, fui eu o causador de sua morte. Táticas como essa podem funcionar bem com sua tribo *desonrada* e com o *lixo* da Aliança, mas só me causam repulsa. Era meu desejo lutar com Caerne de maneira justa, vencendo ou não exclusivamente graças às minhas habilidades ou falta delas. Agora, além de nunca saber, serei obrigado a conviver com o fantasma da traição até o dia em que sua cabeça estiver na ponta de uma lança, e eu puder apontar para você e revelar a verdadeira traidora. [...] De todo modo, aguardo ansioso por notícias da sua ruína. Você está sozinha Magatha, rejeitada e odiada como sempre. Talvez mais. Aproveite a solidão. (GOLDEN, 2013, p. 274 e 275, grifos da autora)

Garrosh estava disposto a perder mesmo que isso custasse seu poder, contudo deveria ser pelas mãos de outro homem outro guerreiro, outra figura de poder, como Caerne. Como explicado por Connell (1995) a masculinidade só é reconhecida como hegemônica quando exercida por ou a mando de um homem, neste caso, ao ver-se como peça de joguete político e controlado por uma mulher, a fúria de Garrosh é incontrolável, abandona Magatha e os Temível Totem e suas táticas à mercê de uma guerra civil e à conseqüente aniquilação por parte do filho de Caerne, Baine.

A dominação exercida pelos homens, segundo Bourdieu (2014) resulta do que o teórico chama de violência simbólica. Essa violência simbólica não é exercida de forma física, ou visível, ela é quase que invisível, posto que é praticada através das vias simbólicas do (re)conhecimento, ou até desconhecimento. Tais vias fizeram com que a prática patriarcal e a hegemonia masculina se transformassem em uma construção social bem aceita, natural a todos nós, sendo incorporada a diversos níveis sociais e reproduzida e compartilhada por homens e mulheres encontrando um ótimo expoente dentro das mídias onde é capaz de reproduzir esses discursos amplamente. Segundo, Bourdieu (2014):

A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica impõe-se como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem a legitimá-la. A ordem social funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre a qual se alicerça: é a divisão sexual do trabalho, distribuição bastante estrita das atividades atribuídas

a cada um dos dois sexos, de seu local, seu momento, seus instrumentos; é a estrutura do espaço, opondo o lugar de assembleia ou de mercado, reservados aos homens, e a casa, reservada às mulheres; (BOURDIEU, 2014, p. 22-24).

Por vezes, essa ordem social é invertida e as mulheres tomam o poder dos homens, nem que seja temporariamente, o que faz muitos acreditarem que caíram em “desgraça”. Os homens podem trair e mentir, mas se viverem honradamente (nem que seja somente na vida pública) ainda podem ser considerados heróis e modelos sociais. De acordo com Nolasco (1993):

Os homens crescem sendo incentivados a enganar uma mulher, bem como desenvolvem atitudes agressivas de modo a evitar o inverso: ser enganado por elas. A predisposição para os dois comportamentos aponta novamente para o que representa uma mulher para um homem – um objeto temido [...]. Se ao trair os homens se sentem engrandecidos, quando traídos sentem-se esvaziados e sem controle. A mulher não representa simplesmente um objeto descartável, mas um objeto com significado, que mobiliza os homens tanto positiva quanto negativamente (NOLASCO, 1993, p. 141, grifos do autor).

Ao se sentir menor e desmasculinizado Garrosh inicia uma nova campanha militar para tomar o continente todo de Durotar para as hostes da Horda, implacável e inescrupuloso ele usa todo e qualquer método para destruir o “lixo” da Aliança. Parte para recobrar a masculinidade que começava a se desgastar frente a tantos embates e desentendimentos, assim com uma força formada quase que inteiramente de orcs sitia a fortaleza humana de Theramore, uma vez que ao limpar o continente da fraqueza humana conquistará mais um território para a Horda e mais uma conquista pessoal para si, e não menos importante, a fortaleza de Theramore pertence a uma mulher, Jaina Proudmore.

O trabalho de Garrosh é a conquista militar, treinado para tal e desejoso de se provar sempre se lança em uma série de ataques contra a fortaleza: “Os níveis de tensão experimentados por um homem são convertidos, em seu cotidiano, em exigências múltiplas e em controles que o farão cada vez mais buscar no trabalho uma maneira de escoá-los” (NOLASCO, 1993, p. 59).

Quando não consegue invadir os muros e tomar o pátio da fortaleza usa de uma última cartada. Esperando os generais da Aliança se reunirem utiliza uma “bomba de mana”, objeto da narrativa equivalente a uma bomba atômica, que é empregada para obliterar a cidade de Theramore. Uma tática cruel e covarde digna dele e da posição como homem duro arruinado por um ideal masculino que luta “contra si mesmo para jamais ceder à fraqueza e à passividade, que estão sempre à sua espreita” (BADINTER, 1993, p. 133), o que acaba por levá-lo a queda e a consequente mutilação masculina.

Garrosh segue esse estilo de liderança por algum tempo até ser deposto pelas diversas crueldades que comete, entre elas estão: (além do extermínio de Theramore), a destruição de diversas partes do continente de Pandária, tentativa de assassinato de Vol’jin, líder dos trolls, exílio e xenofobia quanto a outras raças, negando a elas acesso a capital, escravidão de dragões e distorção de formas de vida³⁷ e entre outras diversas acusações. Tudo isso em nome da hegemonia e do legado familiar, em prol da força e do orgulho órquico, de poder tomar pelo machado ao invés de conversar, ficando assim o questionamento: até que ponto estamos dispostos a sacrificar a tudo e a todos em nome do orgulho, da honra, da força... da masculinidade?

Assim, numa força conjunta entre o restante da Horda e da Aliança, ele é deposto, no que ficou conhecido como “Cerco à Orgrimmar”.

O “Cerco à Orgrimmar” é a última parte da expansão de Pandária e nela os jogadores trabalham em conjunto com figuras importantes da narrativa para depor Garrosh. Portanto, da mesma maneira que o guerreiro encontra a masculinidade através dos jogadores, eles derrubam-no da posição de hegemonia. *World of Warcraft* acaba, dessa maneira, por ampliar as relações sociais entre o mundo virtual e os jogadores que são desenvolvidas quando acontece o processo de imersão do jogador no universo ficcional. Assim, os “mundos virtuais” ou ficcionais, acabam por se tornar misturas heterogêneas entre jogos de computador e comunidades *gamers*, dado que cabe aos jogadores tomarem parte em grandes decisões da narrativa que podem interferir diretamente no seguimento da história (KLAstrup, 2003), sejam elas

³⁷ Por diversas vezes é comentado no jogo que Garrosh, com o auxílio de “cientistas loucos” tenta criar novas raças, mais fortes e poderosas, como que buscando uma “pureza” racial.

referentes a um rumo, ou ao ciclo da masculinidade de uma personagem em específico.

Dessa forma, Garrosh é preso e julgado por seus atos, sendo que esse fragmento da narrativa é muito bem explorado por Christie Golden no livro *Crimes de Guerra* de 2014. Contudo, o julgamento não chega até o final, tendo em vista a fuga de Garrosh com a ajuda de um dragão brônzeo, um dos guardiões do tempo. Esta é uma das partes mais interessantes da história da personagem, uma vez que sua fuga se dá com um único intuito, impedir que o pai Grommash faça o pacto com a Legião. Impedindo, assim, a traição de ambos bem como a mácula na honra.

Tudo recai sobre o mesmo ponto, honrar o pai, a família, o legado e o orgulho de ser orc, os seres mais másculos que já pisaram em Azeroth. Sendo que além da virilidade e da honra serem tratadas dentro do contexto de relação entre os gêneros masculino e feminino, podem ser estabelecidas quando o filho se vê na necessidade imposta de lutar pela honra de seu pai e da família (GROSSI, 2004).

As emoções, em nossa cultura, são socialmente determinadas, principalmente em um sistema patriarcal, estando principalmente conectada à feminilidade: “Os sentimentos, assim como todos os comportamentos humanos, não são naturais, eles são aprendidos em nosso processo de socialização” (GROSSI, 2004, p. 23). Portanto, qualquer demonstração sentimental tem que estar vinculada ao sentimento de ser homem e com os deveres impostos a todos os seres viris, posto que se um homem demonstra sensibilidade em demorado é, por consequência, associado como um ser feminino.

Como destacado por Kimmel (1997), toda a questão de ser homem gira em torno da contraposição à feminilidade: “Quaisquer que sejam as variações de raça, classe, idade, etnia, ou orientação sexual, ser um homem significa *não ser como as mulheres*”³⁸ (KIMMEL, 1997, p. 52, grifos do autor, tradução nossa).

A linearidade comportamental da personagem que usa de artifícios presentes no universo do jogo para salvar seu pai da mácula da desonra, o faz

³⁸ “Cualesquiera sean las variaciones de raza, clase, edad, etnia, u orientación sexual, ser un hombre significa *no ser como las mujeres*” (KIMMEL, 1997, p. 52).

tentar evitar que o pai faça um pacto com o demônio Mannoroth e condene todo o povo órquico, liberando assim, não somente seu pai, mas a si do destino prescrito e da masculinidade marginalizada, voltando sempre ao início, a falta do pai. O desejo de aceitação de Garrosh pelo pai está muito bem descrito no prólogo de *Crimes de Guerra*, quando ele sonha com a oportunidade encontrar o pai, pedir perdão e servir com honra:

Garrosh ficou imóvel e contemplativo. Seu corpo forte e adornado pelas mesmas tatuagens que outrora adornaram a pele de seu pai voltava-se para o sol, deixando o ar doce e puro adentrar seus pulmões. Parecia impossível, mas era verdade. Naquele lugar impossível, deu-se um fato impensável: diante de seus olhos, materializou-se a imagem de seu pai. Grom Grito Infernal sorria – e sua pele era castanha. Por alguns instantes, o assombro fez com que Garrosh deixasse de ser um bravo guerreiro, herói e chefe da Horda para voltar a ser uma criança que vê o pai retornar após uma longa ausência. – Pai! – gritou o orc, caindo de joelhos, sobrepujado pela visão. – Eu voltei para casa. Para a nossa terra natal. Perdoe-me por duvidar da sua honra! Garrosh sentiu a mão do pai sobre o ombro e ergueu os olhos para fitar seu rosto. Com a voz trêmula prosseguiu: - Logrei vários feitos em honra de seu nome, e também o meu nome se tornou amado pela Horda e temido pela Aliança. Você... sabe dessas coisas? Por favor, pai, diga-me... você se orgulha de mim? (GOLDEN, 2014, p. 9 e 10)

No sonho, ele encontra o pai antes da corrupção, antes de sua pele se tornar verde e da mácula da desonra recair sobre ele, Garrosh pode mudar isso, ele acredita com toda sua força que pode reescrever a história ao lado do pai.

Quando finalmente encontra Grom e reescreve a história ao ajuda-lo a matar o demônio ao invés de sucumbir sob suas falsas promessas, Garrosh lhe devolve Uivo Sangrento. Esse não é somente um machado, é uma extensão de seu próprio ser, o próprio espírito guerreiro, ele conhece como a arma canta em batalha, a adrenalina envolvida em empunhar algo tão feroz e brutal e como é ser feroz e brutal, seu próprio legado.

Figura 5. Garrosh devolve Uivo sangrento a Grommash, seu pai.



Fonte: Página *orcisharmyknife*³⁹

Ao permitir que o jogador seja um orc estabelecendo a personagem no cerne dessas questões, *World of Warcraft* cria a possibilidade não só de conhecermos uma personagem como Garrosh, mas também interagir com seus atos, verificar e tomar parte na sua luta constante para se estabelecer como um masculino hegemônico que a nada teme e tem o poder, fazendo o que for necessário em nome da honra e da glória de seu povo e de seu pai.

Desse modo, os jogadores tomam parte nas concepções de masculinidade apresentadas em *World of Warcraft*, muitas vezes, se identificando e encontrando paralelo com tais representações em nosso próprio universo. Como argumentado por Klastrup (2003):

“Um mundo virtual é uma persistente representação online, que contém a possibilidade de uma interação sincronizada entre usuários e entre usuário e mundo, dentro de uma estrutura espacial concebida como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos em que se pode navegar através de persistentes representações do usuário⁴⁰ (KLASTRUP, 2003, p. 26, tradução nossa).

³⁹ Disponível em: <<http://www.orcisharmyknife.com/2014/08/times-change-garrosh-warlords-cinematic.html>> Acesso em: 19 de junho de 2016.

⁴⁰ “A virtual world is a persistent online representation, which contains the possibility of synchronous interaction between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable universe. “Virtual worlds” are worlds you can move in, through persistent representation(s) of the user. (KLASTRUP, 2003, p. 26)

Percebemos que o maior problema referente a masculinidade do orc sempre foi a relação que nunca teve com o pai. Um pai ausente deixou uma marca tão profunda em seu ser que ele teve que retornar ao passado para ter o contato que sempre desejou: “O patriarca encarna a lei, a autoridade, a distância, mas pouca atenção foi dada ao fato de que o patriarcado se define também pelo abandono de bebês pelos pais” (BADINTER, 1993, p. 171).

Tal fato marca, para Badinter (1993), o fim do patriarcado como conhecemos e dá início a uma nova era de homens. Estes que abandonados pelo pai na infância, se veem dispostos a trabalhar em conjunto com as mulheres para a criação de novos modelos comportamentais, almejando reparar, muitas vezes, a própria infância.

Entretanto, a personagem analisada não deseja o fim do sistema patriarcal, nem da honra, nem da força, nem do estilo de vida órquico, uma vez que “é bom ver os orcs. Vê-los lembrando do significado de ser orc” (GOLDEN, 2013, p. 53). E a melhor maneira para trazer isso novamente não é se sujeitar a novos padrões sociais, mas reencarnar a paternidade perdida através do próprio pai. Explicando assim sua agressividade e constante busca, uma vez que incapaz de lidar com os sentimentos extravasava o que sentia através da brutalidade. A falta do pai é a queda do homem.

Tais comportamentos estão em concordância com o patriarcalismo e são bem aceitos socialmente, à medida que para a constituição do modelo de masculinidade hegemônica em nossa cultura recorreremos à dominação, força, poder, soberania e sexualidade, também percebida positivamente como agressividade (CONNELL, 1997), todos aspectos almejados por toda a vida de Garrosh e, por assim dizer, de todos os homens duros.

5. 4 Anduin Wrynn: haverá paz um dia ...

Atual Rei de Ventobravo, a imponente capital da civilização humana, Anduin Llane Wrynn, sob os olhares atentos das outras raças da Aliança, reúne os exércitos para lutar contra a invasão demoníaca da Legião após seu pai cair em batalha. Ainda jovem vê o legado, a guerra e a destruição recaírem sobre seus ombros, mesmo que ele despreze tudo isso.

Alinhado à representação do homem mole, Anduin não deseja o poder para si, nem o que advém com ele, seu maior desejo é a paz, a reconciliação e poder executar suas funções como sacerdote sem maiores contratempos. Entretanto, ao aceitar governar como soberano da cidade e submeter-se ao legado se beneficia do que Connell (1997) chama de “dividendo patriarcal”, mesmo que esteja somente cumprindo as funções que o pai estabeleceu para ele, não agindo por vontade própria.

De acordo com o teórico, grande parte dos homens se beneficia dos lucros advindos da hegemonia masculina, mesmo que não sigam esse modelo dominante: “Homens que receberam os benefícios do patriarcado sem adotar uma versão forte da dominação masculina, podem ser vistos como aqueles que adotaram uma cumplicidade masculina” (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Tal adesão a um sistema de poderes baseado nas masculinidades é o que Connell (1997) chama de “dividendo patriarcal”.

Da mesma forma, Connell (1997) também ressalta que mesmo que seja tentador considerar as masculinidades marginais, ou suas versões mais “moles”, como cúmplices da masculinidade hegemônica e do poder que ela exerce sobre homens e mulheres, raças e classes sociais, elas são muito mais do que isso. Segundo ele, esses homens “fazem sua parte dos afazeres domésticos, trazem para casa o sustento familiar e podem convencer-se facilmente que as feministas devem ser extremistas que queimam seus sutiãs”⁴¹ (CONNELL, 1997, p. 41 e 42, tradução nossa). O que por sua vez entra em consonância com Badinter (1993) que apresenta o homem mole, tal como representando por Anduin, como “partidário da igualdade entre homem e mulher em todos os domínios” (BADINTER, 1993, p. 123).

Dessa forma, mesmo que Anduin não relegue a sua posição como herdeiro da coroa de Ventobravo permanece como um homem de uma nova geração que está disposta a agir diferente de seus pais, tentando corrigir os erros de sua infância e a formar uma nova masculinidade frente aos desafios de suas vidas. Como apontado por Nolasco (1993):

⁴¹ “hacen su parte en los quehaceres domésticos, traen al hogar el sustento familiar, y pueden convencerse fácilmente de que las feministas deben ser extremistas que queman sus sostenes” (CONNELL, 1997, p. 41 e 42).

Estes homens têm procurado tomar consciência sobre quem eles são, bem como reconhecerem como e por que fazem suas escolhas, adotando uma estratégia de autocompreensão e responsabilidade, para ampliar o campo de suas escolhas e possibilidades. Buscam compreender suas vidas por meio do entendimento de como se colocam diante da paternidade, da violência e da sexualidade. (NOLASCO, 1993, p. 28)

De todo modo, para entendermos a construção da personagem na narrativa e como se formou um homem tão diferente do pai e das expectativas que cercavam ele, é necessário conhecer seu espaço na história, suas ações e como lida com as emoções nessa estrutura cambiante de masculinidades, em que se vê obrigado diariamente a formatar sua identidade como homem, dado que como salienta Kimmell (1997), as condutas masculinas mudam diariamente.

5. 5. Anduin: um soberano tão sábio quanto qualquer menino de dez anos

Órfão muito cedo de mãe, Anduin Llane Wrynn príncipe de Ventobravo, tem uma difícil entrada no mundo dos homens. Educado desde a tenra infância pelas mulheres da corte e pela imponente figura masculina do pai guerreiro, cresce receoso das exigências disciplinares exigidas de si, e do pai com medo do que ele representa. Como apontado por Badinter (1993): “uma única categoria de seres humanos é julgada incapaz de sentimento materno primário: os homens, e em particular os pais” (BADINTER, 1993, p. 66). A própria teórica ressalta que, tal incompetência dos pais, é uma das principais causas para o surgimento de homens mais “afeminados” ou moles.

Dessa maneira, à medida que cresce Anduin se torna ávido pela paz e adepto de características distantes da figura da masculinidade apresentada pelo pai que exhibe um status hegemônico inalcançável. Não obstante, como Nolasco apresenta (1993), o cotidiano dos homens principalmente enquanto meninos, “não é constituído de estimulação, contato e expressão imediata do que sentem, mas ao contrário, de disciplinarização do sentir e do condicionamento a comportamentos viris e agressivos” (NOLASCO, 1993, p. 46). Porém, o homem mole foge desses comportamentos masculinos estereotipados e desenvolve um comportamento mais passivo, distante das demonstrações de “macheza” do homem hegemônico, exibindo

comportamento mais passivo e pacificador (BADINTER, 1993). Por esta razão, ainda jovem Anduin se empenha em se tornar um homem mais flexível, ao contrário de seu pai.

Entremeio aos conflitos que cercam seu mundo surge à oportunidade para negociação por paz e por tratados comerciais com seus inimigos, a Horda do Chefe Guerreiro Thrall, Anduin prontamente tenta convencer o pai. Este hesitante em aderir a práticas mais brandas decide partir somente pela influência do filho que deseja o fim, nem que seja parcial, dos conflitos. Contudo, durante a viagem o impensável acontece, o navio de Varian é sequestrado e desaparece, deixando Anduin como rei aconselhado por Bolvar Fordragon, Alto Regente da cidade e por Katrana Prestor, principal conselheira da cidade.

Anduin é rapidamente coroado e mesmo que seja Bolvar quem efetivamente governe, pede-se ao rei menino que desempenhe o papel de líder publicamente, mostrando força, comando e poder para demonstrar que está preparado para as funções de rei e para chefiar sozinho, como é comum que se peça aos homens, mesmo que pequenos (NOLASCO, 1993).

Sofrendo a culpa pela ausência do pai e deixado como rei para sentir o peso da coroa e das responsabilidades que o poder exige dos homens, a vida de Anduin se projeta cheia de desafios. Distante da figura de hegemonia do pai não desenvolve características masculinas que povos que se julgam guerreiros consideram essenciais aos homens (BADINTER, 1993). Qualidades apreciadas tais como força, determinação e atitude, são quase nulas nele que ainda não teve a oportunidade ou até o incentivo correto para desenvolvê-las, acabando por serem exaltadas no jovem rei características consideradas não tão masculinas, ou até mesmo de fraqueza e feminidade. Como Nolasco (1993), assevera:

Socialmente é permitido à mulher exprimir sentimentos de insegurança diante de uma situação nova e isto não a desqualifica enquanto mulher. Diferente do que ocorre com os homens, que crescem aprendendo que para se tornarem homens de verdade devem excluir de suas vidas a experiência e a expressão de certas emoções. (NOLASCO, 1993, p. 81)

Anduin não consegue esconder desejos relacionados frequentemente à fraqueza e ao sexo feminino, nem extirpar as emoções de sua vida, não se estabelecendo assim como homem, uma vez que ser homem significa, antes de tudo, não ser como as mulheres. Como definida por Connell (1997), a masculinidade é “[...] um sistema de diferença simbólica em que os lugares masculino e feminino são contrastantes. A masculinidade é, com efeito, definida como não-feminilidade”⁴² (CONNELL, 1997, p. 34, tradução nossa).

Destarte, sem a representação masculina paterna necessária para poder exercer o legado, Anduin busca refúgio em Bolvar se afeiçoando a essa figura masculina que exerce o poder em seu lugar. O regente também é uma figura célebre entre os humanos assim como Varian, contudo, além de guerreiro Bolvar é um servo da Luz, um paladino⁴³. Dessa maneira, acaba por se tornar um ideal masculino para o jovem e o primeiro homem sobre quem ele tenta construir a própria masculinidade.

Tais buscas por masculinidades célebres em outros indivíduos, principalmente em representações fortes em destaque na sociedade, são comuns entre homens, especialmente entre os meninos:

O menino deve desenvolver uma identidade masculina na ausência de uma relação estreita e contínua com seu pai, simétrica à relação que a menina estabelece com sua mãe. Nancy Chodorow constata que na ausência de uma identificação pessoal forte com um homem, “os filhos pequenos de pais ausentes (fato comum nas famílias contemporâneas) elaboram um ideal da masculinidade por identificação com as imagens culturais que são feitas desta, escolhendo homens célebres como modelos masculinos”. (BADINTER, 1993, p. 55, grifos da autora)

Bolvar administra o poder e ensina a Anduin os papéis masculinos até o retorno de Varian tempos depois. O antigo rei reaparece estranhamente bem nos portões de Ventobravo, estando extremamente interessado em Katrana.

⁴² “[...] un sistema de diferencia simbólica en que se contrastan los lugares masculino y femenino. Masculinidad es, en efecto, definida como no-femineidad” (CONNELL, 1997, p. 34).

⁴³ Prontos para servir, os paladinos são capazes de defender seus aliados com espada e escudo ou empunhar massivas armas de duas mãos contra seus inimigos. Este é o dever do paladino: proteger os fracos, trazer justiça aos injustos e exterminar o mal nos confins mais sombrios do mundo. Estes guerreiros sagrados estão equipados com armaduras de placas para enfrentar os inimigos mais perigosos e são adeptos da benção da Luz que lhes permite curar feridas. Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/guias/classes/paladinos/>> Acesso em: 08 de agosto de 2016.

Segundo o próprio rei ele havia sido sequestrado pela organização criminosa dos Defias, a quem foi pago um resgate para que libertassem o Rei. Entretanto, o Varian que retorna é diferente do que partiu, arrogante, frívolo e mais invasivo do que o normal, ele age como um pai alcoólatra que não deseja a companhia dos filhos, se tornando ainda mais distante de Anduin.

Esse é um modelo de pai muito comum na sociedade contemporânea, em que a masculinidade ainda se baseia na relação de poder entre pais e filhos:

A psicóloga Phyllis Chesler, que se interessou de perto por essa relação frustrada, observa: 'Ao escutá-los, eu tinha a impressão nítida de que muitos homens tinham tido o mesmo pai, todos os pais se dissolviam num único personagem, um arquétipo de pai: o fantasma estranho, meio tirano, meio déspota decaído e, quanto a isso digno de piedade. O homem desajeitado, constrangido, ou pouco à vontade em sua casa; o homem crispado, que domina mal as suas emoções (BADINTER, 1993, p. 151).

Mesmo que não seja muito próximo da figura paterna do pai Anduin, acredita que algo está errado com ele. Por conseguinte, inicia um esforço para descobrir o que realmente houve com Varian em sua ausência. Assim, no único momento em que estão juntos, durante seus treinos com o arco e flecha Anduin questiona o pai de como ele foi sequestrado, contudo tudo o que Varian é capaz de dizer é que o passado se tornou confuso, obscuro e vago.

Varian é uma representação de masculinidade que acredita em ideais patriarcais e machistas, promovendo a sua virilidade e tentando fazer com que seu filho abrace a sua. Todavia, mesmo que tais atitudes caracterizem um homem de masculinidade hegemônica, também são facilmente encontradas em homens mutilados, duros, que "para lutar contra o permanente sentimento de insegurança, acreditam encontrar remédio na promoção da hipervirilidade" (BADINTER, 1993, p. 137). Além disso, Varian não é desonrado, frio e distante, como essa figura que retornou aparenta ser, essas qualidades pertencem a homens mais "baixos", inferiores e marginalizados em relação a ele.

Quando um segundo Varian chega a cidade, as dúvidas de Anduin atingem o ápice. Katrana Prestor ao avistar o duplo de Varian se desespera e

acaba por se revelar como Onyxia, a dragão da revoada negra. O segundo Varian é representado pela imagem de Lo'Gosh, o lobo guerreiro.

Ambos Varians se engajam em combate digladiando-se, encarnando literalmente a frase de Badinter (1993): “O homem peleja contra si mesmo para jamais ceder à fraqueza e à passividade, que estão sempre à sua espreita” (BADINTER, 1993, p. 133).

A separação de Varian é física, psíquica e emocional. Dessa maneira, Onyxia divide o rei em duas contrapartes: a honrada, guerreira e protetora e a distante, fria e melancólica. Sobre a fragmentação identitária representada no pai de Anduin podemos argumentar que é a mesma que acontece nos indivíduos da pós-modernidade, afetando identidades “unas” e, por consequência, as masculinidades atreladas a elas suas representações e poderes.

Hall (2003) argumenta que uma identidade unificada, coerente e plena não passa de uma utopia, dado que à medida que “os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar” (HALL, 2001, p. 13).

Ainda de acordo com Hall (2003):

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo ‘imaginário’ ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre ‘em processo’, sempre ‘sendo formada’. As partes ‘femininas’ do eu masculino, por exemplo, que são negadas, permanecem com ele e encontram expressão inconsciente em muitas formas não reconhecidas, na vida adulta. Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento (HALL, 2003, p. 38 e 39)

Não somente Varian sofre de uma crise de identidade, como essa acaba por gerar outra: a da masculinidade. Considerando que a crise identitária vivenciada pelos homens está atrelada a das masculinidades, Nolasco (1993) argumenta que: “Tanto o movimento de mulheres quanto as transformações na identidade dos homens se expressam como uma das ‘crises do individualismo, vivenciada sob a forma de uma crise do sentimento de identidade”

(NOLASCO, 1993, p. 23, grifos do autor). Embora a separação de Varian seja visível e física na narrativa, nitidamente exposta, a mesma fragmentação pode ser observada nos homens da contemporaneidade. Onyxia, que é um dragão do sexo feminino opera a crise e a separação prejudicando ainda mais a relação de Varian com o filho.

Enquanto Onyxia transforma vários guardas em dragonetes que se juntam a luta, Anduin confuso parte para cima dos dois pais, implorando para que parem de lutar e que combatam o verdadeiro inimigo: a destruidora Onyxia.

Figura 6. Onyxia ameaça queimar Anduin vivo.



Fonte: Página *Gamepedia*⁴⁴.

Essa parte do *Lore* presente na narrativa dos quadrinhos é muito forte e carregada de representatividade. Como Chartier (2002) nos lembra, o mundo é uma representação e toda as leituras feitas da realidade estão relacionadas ao contexto social e cultural no qual o sujeito está inserido. Portanto, podemos inferir que tanto literatura é como um reflexo do mundo em que vivemos.

⁴⁴ Disponível < http://wow.gamepedia.com/Anduin_Wrynn > Acesso em 09 de agosto de 2016.

O filho desesperado para conciliar as identidades do pai, mesmo que desacredite de seus ensinamentos e de suas atitudes tenta salvá-lo, encorajando-o a conciliar suas partes e a enfrentar o perigo que os assola. De acordo com Badinter (1993), em um sistema patriarcal como o nosso, e por extensão como o apresentado no jogo,

o ódio de si, [...] engendra naturalmente um dualismo sexual oposicional. A afirmação da diferença, uma reação à perda de identidade e à delicadeza vai reforçar a masculinidade. Ao opor os sexos, atribuindo-lhes funções e espaços diferentes, pensa-se afastar o espectro da bissexualidade interior. Na verdade, não se está fazendo mais do que uma cisão, que deixará exposta a parte de si tornada estrangeira, ou até mesmo inimiga. (BADINTER, 1993, p. 128)

As representações presentes nas personagens e nas lutas que travam consigo, ou pela união das partes da identidade do pai, são constantes em nosso mundo. Frequentemente filhos se veem distantes emocionalmente do pai, mas não desejam a autodestruição dele, ou que sua mutilação identitária e masculina seja permanente. Segundo Kimmel (1997)⁴⁵, a masculinidade pode ser compreendida como um conjunto de significados que pode mudar, sendo que a “construímos através de nossas relações com nós mesmos, com os outros e com nosso mundo” (KIMMEL, 1997, p. 49, tradução nossa), logo ela não é fixa, mas mutável. Desse modo, Anduin opera de modo a mudar a identidade e masculinidade do pai, trabalhando para a união delas e contra a destruição física e emocional.

Em meio ao conflito que se segue, Anduin se projeta para as duas figuras paternas e implora para que lutem contra Onyxia. Essa ao ver a ação do garoto o agarra e, imediatamente, parte para seu covil, exigindo de Varian a rendição incondicional de suas forças e de si próprio, ou o filho será morto.

Lo’Gosh, a contraparte guerreira de Varian, que em seu sumiço ficou preso lutando como escravo em arenas de gladiadores decide que a batalha será levada até o dragão e sua contraparte decide segui-lo para ajudar no combate, como se suas masculinidades e identidades começassem um diálogo para reconciliação por influência de Anduin. Para que essa reconciliação

⁴⁵ “[...] construimos a través de nuestras relaciones con nosotros mismos, con los otros, y con nuestro mundo” (KIMMEL, 1997, p. 49).

realmente aconteça, nenhuma das duas partes pode ser eliminada o homem adulto precisa reencontrar-se com ele e com a sua feminidade original: “É verdade que o homem reconciliado não é educado no desprezo e no medo do feminino que caracterizavam a educação de seu avô. Por isso, aliás, o reencontro é menos difícil e dramático que outrora” (BADINTER, 1993, p. 165).

Enquanto as forças de Ventobravo partem para combater o dragão, Anduin consegue escapar das garras de Onyxia e se esconder em uma fenda na caverna se tornando inacessível, o que dá a oportunidade para que ambas as partes do pai engajem ao combate sem restrições.

Espadas ressoam e magias colidem na caverna. Quando a fúria de Onyxia atinge o ápice ela decide lançar uma magia que por fim mataria Varian. A primeira contraparte, parte para cima de Lo’Gosh para protegê-lo da explosão, clamando que o aspecto guerreiro era o verdadeiro Varian. A força e a honra do guerreiro são as únicas partes que ele realmente precisa, a violência por ele clamada e utilizada é o que o movimenta, não há necessidade de sua parte mais sentimental, a selvageria do Lobo é tudo que ele, o que Varian, ou qualquer homem precisa.

Essa primazia pela violência também pode revelar fraqueza de quem a aplica, medo e vulnerabilidade, como argumentado por Connell (1997), “a violência forma parte de um sistema de dominação, mas ao mesmo tempo é uma medida de sua imperfeição. Uma hierarquia completamente legitimada teria menos necessidade de intimidar”⁴⁶ (CONNELL, 1997, p. 18, tradução nossa).

Da mesma forma, não querendo sacrificar seu duplo, Lo’Gosh bravo guerreiro, salta ao lado de Varian na esperança de salvá-lo. A magia não tem poder por ter ambos Varians como alvo, fazendo com que as duas metades sejam fundidas novamente. Onyxia, desesperada tenta incinera-lo, mas Varian, agora um, rapidamente corta a cabeça do dragão e a empala.

Com Onyxia morta, Varian, com as partes recompostas em uma única pessoa, se reúne com seu filho e amigos dizendo-lhes que seus nobres atos seriam recompensados.

⁴⁶ La violencia forma parte de un sistema de dominación, pero es al mismo tiempo una medida de su imperfección. Una jerarquía completamente legítima tendría menos necesidad de intimidar (CONNELL, 1997, p. 18).

Embora completo, Varian nunca estará verdadeiramente uno, sofrendo de uma personalidade dividida pelo resto de sua vida, às vezes agindo como um homem vívido em outras como um ditador emocional. Em conformidade com Bauman (2005), que argumenta que tanto a questão do “pertencimento”, quanto à questão da “identidade” não é sólida e nem mesmo asseguradas por toda a vida, elas são passíveis de mutações e podem ser revogadas, sendo assim instáveis e inconstantes.

O evento que se segue no mundo de Azeroth é *Wrath of the Lich King*. Quando as forças do flagelo invadem Ventobravo, Anduin auxilia da melhor forma que pode na defesa da cidade liderada por seu pai e Bolvar. Após repelirem as forças de Arthas, Varian decide que a Aliança se juntará à guerra contra os exércitos do Lich Rei e o general escolhido para essa tarefa é Bolvar. Na guerra que se segue, as forças conjuntas da Aliança e da Horda triunfam sobre Arthas, mas Bolvar encontra seu fim ficando eternamente preso à Coroa de Gelo no gelado continente da Nortúndria, deixando Anduin sem figura masculina de apoio e sem mentor, sendo que este ainda distante dos esforços de seu pai em transformá-lo em um guerreiro e líder como ele.

5. 6 O Cataclismo das Masculinidades

Após a derrota de Arthas e do aprisionamento de Bolvar, Varian ainda luta para conciliar seus eus unificados. Enquanto Anduin, que achava a morte de Bolvar difícil de aceitar, estava perdido na corte assistindo os ciclos de agressividade e passividade de seu pai que ameaçavam levar o reino de Ventobravo a outra guerra. No livro *A Ruptura* de Christie Golden, podemos encontrar os pensamentos da feiticeira e líder de Theramore (antes da destruição afligida por Garrosh), Jaina, sobre ambos:

Jaina sorriu com cortesia para os guardas e subiu para a torre onde ficavam seus aposentos. E Varian – ele ainda estava lidando com a integração de seus eus, e não muito bem, pelo que parecia. Teria sido melhor se ele tivesse obtido um período de calma, mas o destino não quisera assim. [...] E quanto ao jovem Anduin? Ele era capaz, esperto e atento. Mas precisava de um pai que – bom, que *agisse* como um pai. (GOLDEN, p. 91 e 92, grifos da autora)

A distância entre Anduin e seu pai ainda é profunda, uma vez que Varian só se preocupa com duas coisas: os assuntos de estado, enquanto governante e com o futuro de Anduin que para ele deveria se tornar um guerreiro, ficar mais “duro” para entender como o mundo dos homens funciona. Nas palavras de Badinter (1993): “O homem viril encarna a atividade” (BADINTER, 1993, p. 56). Nesse sentido, homem é aquele que age que toma providências, que chama a responsabilidade para si, que atua e produz, e nesse estágio do *Lore* essas são as prioridades máximas de Varian que como todo homem, agindo assim, não consegue se portar como pai. Ele é um pai distante, alquebrado e mutilado, incapaz engendrar outros homens e a ausência do pai, se exhibe na desgraça do filho (NOLASCO, 1993).

Jaina sugere a Varian que envie Anduin para aprender com outros homens, outras raças, agindo como “diplomata”, dado que o jovem deseja a paz em outras terras. Assim, Varian decide manda-lo para aprender com os anões, ficando sob a tutela do rei dos anões, Magni Barbabronze, amigo e irmão de armas de Varian.

A exemplo dos orcs, os anões são sujeitos masculinos ativos e orgulhosos, ou seja, uma das principais concepções de masculinidade na cultura ocidental (GROSSI, 2004). Os anões vivem nas montanhas nevadas de Khaz Modan lugar árduo e em constante guerra, seja contra a Horda ou mesmo civil. Os anões se dividem em três clãs principais: os Barbabronze, os Martelo Feroz e os Ferro Negro.

Eles são resistentes, viris, aguentam o que espécies menos favorecidas de características físicas não ousariam enfrentar, são conquistadores, por isso, machos que aguentam qualquer desafio que o mundo lance. Esse fenômeno pode ser visto no árduo ambiente de vida encontrado por povos de Papua Nova Guiné:

É o caso das tribos guerreiras Sambia e Buruya, obcecadas pela masculinidade, considerada condição de sobrevivência. Vivendo num ambiente geográfico e humano muito difícil, essas pequenas sociedades de um ou dois milhares de pessoas, outrora em permanente estado de guerra, só sobreviveram graças à dureza dos homens. (BADINTER, 1993, p. 80)

Por esta razão, Anduin é enviado para aprender lá para se tornar homem de verdade, tanto pela influência de Jaina, quanto pelo próprio Anduin que conhece Magni e acha que os anões são um povo honrado e forte. Entretanto, a principal razão da ida de Anduin é o pai.

Em um diálogo com Anduin, Varian expressa “orgulho” de seu filho, mas essencialmente desejo que ele aprenda a ser mais homem:

- Fico feliz que você tenha aproveitado essa chance de visitar Jaina- disse. Varian terminou a sopa e limpou o prato com um pedaço de pão, acenando para os servos removerem os utensílios sujos. – Acho uma boa ideia. Anduin ergueu o olhar para ele. Varian viu com tristeza que a expressão do rapaz era desconfiada e resguardada. – “Mas”...? – perguntou Anduin, bruscamente. Varian teve que sorrir. – Mas – concordou, enfatizando a palavra – também acho que seria uma boa ideia você passar algum tempo em outro lugar. [...] – Eu pensei em Magni Barbabronze. Você gosta dele, não gosta? Anduin pareceu aliviado. – Gosto muito. Eu gosto dos anões. Admiro a coragem e tenacidade deles. – Bom, você gostaria de passar algum tempo com ele em Altaforja? [...] Magni gosta de você, e creio que pode lhe ensinar muita coisa. E você não estaria muito longe se desse vontade de vir visitar seu velho pai solitário. Anduin sorriu abertamente e Varian se sentiu melhor. Aquela fora uma boa ideia. – O Metrô Correfundo pode me trazer de volta para Ventobravo – concordou ele. – Certamente – disse Varian – Então estamos combinados? – Estamos, acho que vai ser bem divertido. Eu estava querendo aprender mais sobre a Liga dos Exploradores, e a amostra com os artefatos mais preciosos da Liga fica em Altaforja. [...] Se o rapaz queria passar algum tempo com a Liga dos Exploradores estudando, ele não impediria. Era um interesse digno de um futuro rei. Mas Varian também conversaria discretamente com Magni, enfatizando a necessidade de avançar com os treinamentos de batalha de Anduin. Magni entenderia. O próprio Varian estudara sob a tutela capaz de um anão e sabia que o treinamento faria bem ao filho. Talvez ajudasse a transformar aquele rapaz promissor, mas delicado, em um homem. (GOLDEN, 2013, p. 97 e 98)

Assim, Anduin parte para estudar e aprender sob a tutela de Magni, sendo treinado em combate diariamente. Magni é o primeiro mentor de fato a ensinar Anduin os caminhos e deveres de um homem. De acordo com Badinter (1993), este mentor (que geralmente não é o pai), é um homem forte, exemplar, que deve iniciar os jovens, “verdes” e efeminados a buscar sua verdadeira masculinidade, muito a exemplo das tribos da África e Nova Guiné ou até dos fuzileiros navais dos EUA, essas crianças devem provar que estão

prontas para o novo e perigoso mundo dos adultos (e dos homens). A fraqueza é sinônimo de morte, por isso deve ser retirada dos novatos como veneno é retirado de uma ferida, o que pode levar muitos anos até que o iniciado esteja finalmente pronto para o mundo masculino (BADINTER, 1993, p. 72).

Bourdieu (2014), ao arguir sobre transformar-se em homem complementa que se promovem “provas de virilidade” que fazem parte dos ritos de instituições masculinas, como a vida militar, por exemplo. Estas provas têm como por objetivo fortalecer as “solidariedades viris”. Para Bourdieu (2014):

“A virilidade [...] é uma noção eminentemente *relacional*, construída diante dos outros homens, para os outros homens e contra a feminilidade, por uma espécie de *medo* do feminino, e construída, primeiramente, dentro de si mesmo” (BOURDIEU, 2014, p. 79, grifos do autor).

Portanto, Anduin emprega uma jornada para encontrar sua função entre os homens, bem como sua masculinidade entre os anões. Contudo, uma tragédia se instaura na grande cidade-mina dos anões: o Cataclismo chegara. Um grande terremoto balança toda a cidade e derruba vários prédios na vila próxima a Altaforja. Anduin rapidamente se voluntaria para ajudar indo com sua tutora de combate e amiga, Aerin. Lá, tentando resgatar vários anões de um desabamento Aerin morre soterrada por tremores secundários.

Anduin desolado retorna a capital enânica consolado por um sacerdote da Luz. Magni questiona o clérigo sobre a participação do rapaz nos acontecimentos e como um bom mentor percebe os dons de cura de Anduin, decidindo, por fim, que ele não é um guerreiro, mas um sacerdote, representante da Luz e da paz, mais apropriado para curar as feridas do que as causar. Desse modo, Anduin adquire um novo professor, o clérigo da Luz em Altaforja, e uma nova arma Quebramedo, uma maça de guerra sagrada dada pelo próprio Magni, tanto para curar quanto para proteger. Anduin, assim, é reconhecido como homem sabe sua função e é capaz de lutar por ela: “Compreende-se que o célebre enunciado de Simone de Beauvoir se aplique também ao homem: o homem não nasce homem, ele se torna homem” (BADINTER, 1993, p. 29).

Contudo, o Cataclismo continua a afligir os anões e, disposto a até mesmo se sacrificar para impedir que os tremores em Altaforja continuem,

Magni decide entrar em conluio com os elementos e deuses da terra para entender a dor da terra. Infelizmente, por um erro de tradução o ritual é realizado de maneira errada e o poderoso rei dos anões é petrificado quando tem um vislumbre dos deuses.

Figura 7. Anduin vê seu mentor ser petrificado diante de si.



Fonte: Página *Gamepedia*⁴⁷.

Anduin perde seu mentor, mas através dos diversos ensinamentos que Magni e o povo enânico promoveram, encontra lugar entre os homens. Por intermédio de diversas provações demonstra que é corajoso e capaz, mesmo que se apresente como “delicado” e não utilize a força da mesma maneira que outras figuras de seu sexo utilizam. Essa necessidade de constantes provações e deveres, também é descrita por Badinter (1993), para a teórica:

Dever, provas, provações, estas palavras dizem que há uma tarefa real a cumprir para tornar-se homem. A virilidade não é dada de saída. Deve ser construída, digamos ‘fabricada’. O homem é, portanto, uma espécie de *artefato* e, como tal, corre sempre o risco de apresentar defeito. Defeito de fabricação, falha na maquinaria viril, enfim, um homem frustrado (BADINTER, 1993, p. 3, grifos da autora).

⁴⁷ Disponível < http://wow.gamepedia.com/Anduin_Wrynn > Acesso em 09 de agosto de 2016.

Anduin, por hora, não deve mais provações para outros homens, mas ele agora enfrenta um novo desafio.

Os anões, constantemente em guerra civil, precisam decidir quem ocupará o trono deixado por Magni que sem herdeiros homens, deixou vago a máxima posição entre seu povo em Khaz Modan. Entretanto, Magni tinha uma filha, casada com o imperador dos Ferro Negro, agora morto nas diversas guerras que se seguiram. Ao saber da morte do pai ela retorna para clamar o que acredita ser verdadeiramente seu, o controle sobre todos os anões.

Existem problemas relacionados a Moira para os anões, entre eles estão que ela é mulher, imprópria para governar, na concepção de uma sociedade patriarcal como a dos anões e, sobretudo, casara com um Ferro Negro, passando muito tempo com o inimigo se tornando assim, para seu antigo povo, a própria inimiga.

Magni, tal qual Varian encarna a ideia do que as mulheres são. Em uma conversa com Anduin, Moira revela isso ao jovem príncipe:

– Meu pai realmente ficou desapontado com o meu *defeito* de ter nascido mulher. Ele nunca acreditou que eu talvez não desejasse ficar aqui e ser constantemente lembrada que o havia desapontado simplesmente por nascer. Ele concluiu que o único meio de eu me apaixonar por um Ferro Negro seria se meu marido me enfeitiçasse. Bem, ele realmente me enfeitiçou, Anduin. Ele me encantou com a ideia de respeito. De ter pessoas me ouvindo enquanto falava. De acreditar que eu poderia governar, mesmo sendo uma mulher, e governar bem. Os Ferro Negro me acolheram quando meu próprio pai me abandonou. (GOLDEN, 2013, p. 225, grifos da autora)

Em sociedades patriarcais, tais quais a de *World of Warcraft* e a que vivemos há a concepção de que o poder deve ser exercido por um homem, ou então a mando de um homem (CONNELL, 1995). Principalmente entre tribos e sociedades guerreiras, as mulheres não têm lugar na vida pública, seja desde a Grécia Antiga até as tribos da Nova Guiné. O poder, a guerra, a dominação são aspectos ligados aos homens, mulheres fortes, que delimitam novos papéis para si ou que exercem funções normalmente atrelados aos homens, acabam por gerar crises de masculinidade (BADINTER, 1993).

De acordo com Badinter (1993), a mulher que gera essas crises:

[...] corre atrás do sucesso, da expansão, da satisfação do ego, mesmo ao preço de grandes dificuldades e solidão. [...] A essa extrema vitalidade feminina, os homens, contestados em sua virilidade, reagiram com a fuga, o desespero ou a impassibilidade silenciosa. (BADINTER, 1993, p. 149)

Essa impassibilidade silenciosa, como posto pela teórica, é a mesma que Magni exerce enquanto ocupa o trono, a filha foi embora fugiu enfeitiçada, não há nada o que se fazer. Isso permanece até o dia de sua morte quando ela retorna para clamar o trono para si e a herança para o filho Ferro Negro que, um dia, de acordo com ela, governará todos os anões.

Assim, Moira é coroada formalmente em frente a todos os anões de Altaforja. Contudo, a própria Moira age como déspota e governa com punho de ferro para controlar os anões e demonstrar domínio, empreendendo características masculinas de dominação pela força inclusive fazendo Anduin de “prisioneiro”, agindo de maneira similar, ironicamente, a um homem duro como o pai que ela tanto desprezara. Como Badinter (1993) nos exemplifica: “enquanto as mulheres reclamavam homens mais doces, mais gentis e menos agressivos, elas próprias eram encorajadas a ser combatentes e conquistadoras” (BADINTER, 199, p. 149)

As condições de marginalizada fizeram com que esperasse a oportunidade e tomasse o poder rapidamente e com dureza, mas homens como Varian não podem suportar que o poder seja relegado tão facilmente a mulheres. Clamando pela hegemonia, uma vez que essa deriva da subordinação geral das mulheres (CONNELL, 1997), ele arma uma empreitada para destronar Moira.

Varian ataca Altaforja na calada da noite com vários soldados da AVIN, organização militar secreta da Aliança, na tentativa de liberar a cidade que havia se tornando uma grande prisão e estava sendo governada tiranicamente por Moira, contudo Varian ainda separado entre seus eus (o honrado e o colérico) é demasiadamente agressivo e revela o porquê de agir de tal maneira: para recobrar o poder para os homens após atacar a cidade e encontrar Moira, Varian a arrasta pelos braços até uma área aberta de Altaforja:

– Vejam a usurpadora – gritou Varian, agora sem máscara, a voz ecoando no amplo pátio. – Esta é a filha por quem Magni Barbabronze derramou inúmeras lágrimas. Sua amada menininha. Como ele ficaria revoltado ao ver o que ela fez com esta cidade, este povo! A multidão só observava. Nem mesmo os Ferro Negro ousavam dar um passo, não com a imperatriz correndo um risco tão grave – Este trono não é seu. Você o comprou com fraudes, mentiras e trapanças. Ameaçou os súditos sem que eles tivessem feito qualquer coisa de errado. Intimidou os outros por um título que não merecia. Não vou aceitar você sentada nesse trono roubado nem mais um minuto! (GOLDEN, 2013, p. 306 e 307)

Anduin, que havia fugido com uma pedra do regresso⁴⁸, retorna para ver a cena e fica horrorizado com a atitude violenta e agressiva do pai:

Os olhos de Moira viraram da direção de Varian para, ao que parecia, a do filho dele. Mas ela nem tentou pedir ajuda. Provavelmente, por saber que caso movesse mais que os olhos, sentiria a espada penetrando fundo em seu pálido pescoço. – Você me mandou para cá. Queria que eu conhecesse o povo anão e conheci. Eu conheci Magni bem e estava aqui quando Moira chegou. [...] – Ela não foi feita para liderar! Vai destruir tudo que Magni tentou fazer. Tudo pelo que ele... tudo pelo que ele morreu! – Gritou Varian. Anduin deu um passo à frente, com as mãos erguidas em súplica. – Não há feitiço, Pai. Magni queria acreditar nisso em vez de enxergar a verdade: ele afastou Moira porque ela não era um herdeiro homem! Varian franziu as sobrancelhas negras. – Você está maculando a memória de um honrado, Anduin. O príncipe não titubeou. – É possível ser um homem honrado e ainda assim cometer erros – afirmou Anduin, inexorável. (GOLDEN, 2013, p. 307 e 308)

Esta parte da narrativa, demonstra perfeitamente que Anduin, enviado para treinar e aprender com os anões, estava presente quando os eventos de mudança de poder masculino para o feminino ocorreram, ele confronta o pai, não concorda com seus ideais, está formando sua identidade acabando por ir de encontro ao que Nolasco (1993) chama de “Novo Homem”. Anteriormente, os homens observavam criticamente as mulheres, ao passo que hoje, são eles que vem os homens se esforçarem em busca de mudanças de paradigma, das velhas concepções para as novas (NOLASCO, 1993), assim como Anduin faz.

Ainda sobre o Novo Homem, Nolasco (1993) argumenta que

⁴⁸ Elemento do jogo utilizado para teletransporte.

O projeto que se apresenta para um homem busca, em nível individual, integrar o que ele pensa com o que sente e faz, e que, a partir de suas vivências, possa encontrar formas mais suaves de individualizar-se. Coletivamente, os homens têm procurado, mediante a organização de grupos de discussão, avaliar questões referentes a sexualidade, violência, paternidade, identidade social e “doenças de fuga” (álcool, drogas, estresse e suicídio) como indicadores de uma identidade que não os satisfaz. (NOLASCO, 1993, p. 173, grifos do autor)

Dessa forma, esse homem é capaz de decisões e de enfrentamentos da mesma forma que Anduin encara o pai quando este está próximo de assassinar uma mulher em praça pública, por não ser um governante homem.

Então, sobre a questão política em Altaforja, fica decidido que os anões serão governados pelo “Conselho dos Três Martelos”, cada clã teria seu representante e que não haveria mais guerras entre eles, todos teriam lugar. Moira seria a que representaria os Ferro Negro no conselho, tendo palavra em todos os assuntos de estado. Não é uma vitória para as governantes mulheres, mas é uma saída inteligente e diplomática encontrada por um rapaz considerado fraco, até mesmo pelo pai, um grande passo na direção do homem que Anduin escolheu ser.

Anduin opera uma mudança em sua masculinidade, deixando de lado a imagem guerreira do pai e a que projetam para ele para escolher servir como melhor pode, bem como o caminho que trilhará. Essa mudança de paradigma de um rapaz pequeno e assustado, incapaz de entender o mundo dos homens, para alguém que tem palavra sobre o próprio futuro é facilmente encontrada entre os homens. Como Kimmell (1997) afirma; condutas masculinas mudam diariamente: “A partir dos elementos que existem à nossa volta em nossa cultura – pessoas, ideias, objetos – criamos ativamente nossos mundos, nossas identidades. Os homens podem mudar, tanto individual, quanto coletivamente”⁴⁹ (KIMMEL, 1997, p. 50, tradução nossa).

Com a situação em Altaforja solucionada, Anduin e Varian se reconciliam. Partindo assim para uma reunião com outros líderes da Aliança. Na reunião Anduin conhece Velen, o Profet, representante da raça dos

⁴⁹ “A partir de los elementos que existen a nuestro alrededor en nuestra cultura -personas, ideas, objetos- creamos activamente nuestros mundos, nuestras identidades. Los hombres pueden cambiar, tanto individual como colectivamente” (KIMMEL, 1997, p. 50).

draeneis. Velen é um sacerdote respeitadíssimo entre seu povo e entre a Aliança e se torna, dessa maneira o novo mentor de Anduin, revelando que a Luz ainda terá um grande papel para ele em sua história.

Figura 8. Anduin, agora um jovem, senta-se ao lado de seu pai na sala do trono.



Fonte: Página *Blizzard Watch*⁵⁰.

Muitos anos depois, Anduin se torna de fato rei, bem como a esperança de seu povo e de todas as raças livres de Azeroth, após a morte do pai ele deverá lutar contra a Legião Ardente mais uma vez para impedir a total aniquilação de tudo que conhecem. Ele é diferente dos homens de outrora, aprendeu, amou e respeitou. Como afirma Badinter (1993):

Já é tempo, dizem, de os homens compreenderem que o ideal viril custa muito, e que a masculinidade só se tornará menos arriscada quando deixar de ser definida por oposição à feminidade. Urge ensinar aos meninos um outro modelo viril, que deixe espaço para o reconhecimento da vulnerabilidade. (BADINTER, 1993, p. 146)

Esse é apenas um pequeno arco da história de Anduin e Varian, que parecem estarem atrelados um ao outro até o final. Combatendo e aprendendo um com o outro pai e filho são questões indissociáveis, seja em nosso mundo, seja no mundo de magias e conflitos de *World of Warcraft*.

⁵⁰ Disponível <<http://blizzardwatch.com/2015/09/04/know-lore-anduin-llane-wrynn/>> Acesso em 09 de agosto de 2016.

6 ZUG-ZUG⁵¹: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos como *World of Warcraft* são mídias complexas e assim como as mídias mais “tradicionais”, estão cheios de representações e atravessados por relações sociais e culturais, sendo capazes de exprimir relações sociais, culturais e de poder, seja entre culturas homens ou identidades. E, embora os Estudos Culturais tenham se atrelado mais à análise da mídia televisiva nas últimas décadas com abordagens a respeito do uso dessas não tão novas tecnologias, e de como contribuíram para questões de raça e etnia, além de se ligarem à constituição de gêneros e classe (ESCOSTEGUY, 2001), é possível utilizar a mesma linha de análise com os games e com as mídias que os cercam, como os livros e quadrinhos que são partes integrantes desses universos.

Os jogos se tornaram objeto de consumo em massa e se infiltram entre diversas camadas sociais de nosso mundo e para analisar temas sociais e de gênero, culturalmente infiltradas em sociedade, esses veículos são perfeitos. De acordo com Storey (1997):

“[...] através da análise da cultura de uma sociedade – as formas textuais e as práticas documentadas de uma cultura – é possível reconstituir o comportamento padronizado e as constelações de ideias compartilhadas pelos homens e mulheres que produzem e consomem os textos e as práticas culturais daquela sociedade” (STOREY, 1997, p. 46).

Portanto, entendemos que Garrosh, Anduin e suas masculinidades contrastantes fazem parte de nosso cotidiano. Claro, não só através de *World of Warcraft* ou até mesmo de outros jogos, mas das masculinidades em si, essas que nos rodeiam, regulamentam e moldam. Uma vez que, o sistema patriarcal no qual as personagens estão inseridas é muito similar ao encontrado em nossa própria sociedade e, a fim de satisfazê-lo, personagens e homens constantemente se inserem em lutas diárias que os acompanham até o fim de seus dias deixando-os alquebrados e mutilados, sombras pálidas, enclausurados nos próprios desejos e ensejos, sob a pressão social do “que é certo” ou “natural”.

⁵¹ Órquico para Reconhecimento, aceitação ou concordância.

Embora o *homem duro* e o *homem mole* sejam, em sua essência, estereótipos ou representações comuns que por fim não vem dar conta da enorme diversidade social cultural masculina, ou até mesmo do número de masculinidades consideradas hegemônicas ou marginalizadas que podem ser encontradas em nossa sociedade sempre existirão indivíduos que se adequam a esses padrões e modelos de homens expostos por Badinter (1993), se tornando assim, parte dessa normatização ou “normalidade”, como no caso das personagens utilizadas, bem inseridas e encaixadas nesses moldes “duros” e “moles”. O uso de tais estereótipos para a representação masculina pode ser interpretado ainda como um indício de que as mídias utilizam esses referenciais masculinos para construir personagens homens e suas histórias.

Contrariar tais modelos culturalmente dominantes e aceitos é um grande desafio para todos os homens, esteja na infância, adolescência, vida adulta e até, muitas vezes, enfadonha paternidade. Dado que as atuais representações masculinas de poder, hegemonia e paternidade são permeadas por padrões agressivos e destrutivos, como delineado por Connell (1997):

A violência chega a ser importante na política de gênero entre os homens. A maioria dos episódios de violência maior (considerando os combates militares, homicídios e assaltos armados) são transações entre homens. Se utiliza do terror como uma medida de estabelecer as fronteiras e fazer exclusões [...] ⁵². (CONNELL, 1997, p. 18, tradução nossa)

Apesar da naturalização dessas atividades masculinas nos atuais sistemas patriarcais elas não são construtos inabaláveis ou intocáveis, como lembra Kimmel (1997), a hombridade, em especial a estereotipada dos filmes, livros e jogos não são manifestações de um sentido interior acessível a todos os homens, mas pelo contrário essa virilidade desejada e pedida é construída socialmente e culturalmente: “A virilidade significa coisas diferentes em

⁵² La violencia llega a ser importante en la política de género entre los hombres. La mayoría de los episodios de violencia mayor (considerando los combates militares, homicídios y asaltos armados) son transacciones entre hombres. Se usa el terror como un medio de establecer las fronteras y de hacer exclusiones (CONNELL, 1997, p. 18).

diferentes épocas para diferentes pessoas”⁵³ (KIMMEL, 1997, p. 49, tradução nossa).

Deste modo, as concepções de virilidade mudam constantemente e com o tempo. Por consequência, a definição do que é ser homem também.

Apesar disso, muitas vezes, sem saberem que essas mudanças são naturais e até mesmo desejáveis muitos homens se esforçam por um retorno a uma “essência interior”, um tempo em que as masculinidades eram firmes e inquebráveis, que não se abalavam frente aos desafios cotidianos. Contudo, em tal esforço não percebem que eles mesmos são agentes dessas mudanças. Garrosh, por exemplo, categoricamente afirma quando volta no tempo para salvar seu pai em busca da paternidade que nunca teve: “Os tempos mudam” (disponível online)⁵⁴, e quando mudam novas concepções surgem.

Em consonância, desse modo, com o estabelecido por Connell (1995), que assevera que: “O gênero é sempre uma estrutura contraditória. É isso que torna possível sua dinâmica histórica e impede que a história do gênero seja um eterno e repetitivo ciclo das mesmas e imutáveis categorias” (CONNELL, 1995, p. 189).

Existe um paralelo real entre *World of Warcraft* e nossa sociedade contemporânea, assim entendemos que o jogo e todo seu universo ficcional possui nas mais diversas mídias que estão presentes, representações reais de gênero e identidade seja nos jogadores com seus “eus” fragmentados ou nas personagens da narrativa. Ao lermos e interpretarmos as características do universo ficcional, suas representações, modelos e estereótipos entendemos que as masculinidades e identidades são apresentadas e impostas a nós, uma vez que nem mesmo os jogos estão livres de ideais sociais e comportamentais.

Leva-se também em consideração o fato de que *World of Warcraft* não só disponibiliza esse mundo para a leitura como também cria a possibilidade de conhecermos personagens como Garrosh e Anduin de perto, a partir da interação com seus atos, da imersão na ficção com nossas próprias representações e identidades e assim verificar e tomar parte na luta constante do que é ser homem que a nada teme e tem o poder que faz o que for

⁵³ “La virilidad significa cosas diferentes en diferentes épocas para diferentes personas” (KIMMEL, 1997, p. 49).

⁵⁴ *World of Warcraft: Warlords of Draenor*. Trailer Cinemático. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iCkOpOJWweY>> Acesso em 01 de setembro de 2016.

necessário em nome da honra e da glória de seu povo e de seu pai. Como afirma Murray (2003) “[...] o mundo ilusório (dos jogos digitais) tornou-se tão poderosamente sedutor que passou a abranger a própria realidade física” (MURRAY, 2003, p.37).

7 REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **Tempos líquidos**; tradução Carlos Alberto Medeiros. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

_____. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Tradução de Maria Helena Kuhner. 1ª ed. Rio de Janeiro: Best Bolso, 2014. 172 p. Tradução de: La domination masculine.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CEVASCO, Maria Eliza. **As Dez Lições Sobre os Estudos Culturais**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

CONNELL, Robert W. **Políticas da masculinidade**. Educação e Realidade, Florianópolis, 20(2), p. 185-206, jul./dez 1995. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/1224>>. Acesso em: 28 de junho de 2016.

_____. **Gender and Power**. Stanford, CA:Stanford University Press, 1987

_____. **La organización social de la masculinidad**. In: Valdes, Teresa y José Olavarría (org.). Masculinidad/es: poder y crisis. Santiago: ISIS-FLACSO: Ediciones de las Mujeres, n° 24, 1997. p. 31- 48. Disponível em: <http://www.lazoblanco.org/wpcontent/uploads/2013/08manual/bibliog/material_masculinidades_0312.pdf>. Acesso em 24 de junho de 2016.

_____; MESSERSCHMIDT, James W.. **Masculinidade hegemônica: repensando o conceito**. Estudos Feministas, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 241-282, mai. 2013. ISSN 0104-026X. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2013000100014>>. Acesso em: 26 de junho de 2016.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. 2ª ed. Trad. Maria Manuela. Galhardo. Algés – Portugal: Difel, 2002.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo, Companhia das Letras, p. 160, 2010.

ESCOSTEGUY, Ana C. **Cartografias dos estudos culturais**. Belo Horizonte: Autentica, 2001.

FALANDO DE FANTASIA, 2008. **Orcs**. Disponível em: <<http://merafantasia.blogspot.com.br/2008/06/orcs.html>> Acesso em: 8 de maio de 2016.

FERREIRA, M. **Indústria de games supera o faturamento de Hollywood**. Disponível em: <<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>> Acesso em: 16 de maio de 2016.

GOLDEN, C. **A Ruptura**. Tradução de Bruno Galiza, Lia Raposo e Rodrigo Santos. – 1ª ed. – Rio de Janeiro. Galera Record, 2013.

GRASEL, Grasiel Felipe. **A história dos videogames (Parte 1 e 2)**. Disponível online: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/14214-a-historia-dos-videogames>> Acesso em 16 de maio de 2016.

GROSSI, Miriam Pillar. **Masculinidades: uma revisão teórica**. *Antropologia em primeira mão*, Florianópolis, n. 75, p. 1-37, 2004. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/1265/masculinidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 19 de julho 2016.

GUARATO, R. **Por uma compreensão do conceito de representação**. Revista História e História. Junho de 2010. Campinas. Acessado em maio de 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade/ Stuart Hall**; tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro – 8ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**. Trad. Bluma Waddington Vilar. In: ROCHA, João Cezar de Castro (org.) *Teoria da ficção – indagações à obra de Wolfgang Iser*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

KIMMEL, Michael S. **Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina**. In: Valdes, Teresa y José Olavarría (org.). *Masculinidad/es: poder y crisis*. Santiago: ISIS-FLACSO: Ediciones de las Mujeres, n° 24, 1997. p. 49- 62. Disponível em: <http://www.lazoblanco.org/wpcontent/uploads/2013/08manual/bibliog/material_masculinidades_0312.pdf>. Acesso em 27 de junho de 2016.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**. Tese de Doutorado apresentada à IT Universidade de Copenhagen. Copenhagen, 2003

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

McGREW, A. **“A global society?”**. In: Stuart Hall; David Held e Tony McGrew (orgs.). *Modernity and its futures*. Cambridge: Polity Press/ Open University Press, 1992: 61 – 116.

MURRAY, **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**, UNESP, 2003.

NOLASCO, S. **O Mito da Masculinidade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

ROBINS, K. "**Tradition and translation: national culture in its global context**". In Corner, J. and Harvey, S. (orgs.), *Enterprise and Heritage: Crosscurrents of National Culture*. Londres: Routledge, 1991.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004. **Rules of Play – Game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press.

SCOLARI, C. **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production**. *International Journal of Communication*, v.3, págs. 586-606. 2009. Disponível em <<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336>>. Acesso em 17 de maio de 2016.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. São Paulo: Educação e Realidade. V. 16, 1990.

STERNE, Jonathan. **The Audible past: cultural origins of sound reproduction**. Durham: Duke University Press, 2003.

STOREY, John (1997). **An Introduction to Cultural Theory and Popular Culture**. London: Prentice Hall/Harvest Wheatsheaf.

TSTORYTELLER. **Transmedia storytelling**. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling>>. Acessado em: 11 de agosto de 2015.

WOODWARD, K. (2011). **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: Silva, Tomaz Tadeu da (org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes.