

## FRAGMENTAÇÃO SOCIAL E PROBLEMAS DE MASCULINIDADE PRESENTES NO JOGO DE COMPUTADOR WORLD OF WARCRAFT

### SOCIAL FRAGMENTATION AND MASCULINITY ISSUES PRESENT IN THE COMPUTER GAME WORLD OF WARCRAFT

Bryan Rafael Dall Pozzo

Unicentro

bryan\_dallpozzo@hotmail.com

**Resumo:** A presente pesquisa almeja identificar e analisar questões de representação, identidade e gênero. Para tal análise, utilizaremos o método hermenêutico e nos basearemos no universo ficcional de *World of Warcraft* (jogo sem tradução para o português), a partir do qual se pretende identificar como as modernas identidades dos jogadores refletem dentro do jogo e como as masculinidades presentes em alguns personagens da trama encontram paralelo com modelos vigentes de nossa sociedade. Visando este fim, são utilizados os postulados de Stuart Hall (2003), Douglas Kellner (2001), Elisabeth Badinter (1993), Robert Connell (2005) e entre outros. A partir da análise do universo do jogo, identificamos as trocas culturais que acontecem entre jogadores no imaginário narrativo e também verificamos que as masculinidades presentes em *World of Warcraft* são como um reflexo dos valores presentes em nossa sociedade moderna, encontrando correspondência em modelos e arquétipos vigentes que regulam o social masculino.

**Palavras-chave:** Representação; identidade; masculinidades; *World of Warcraft*.

**Abstract:** The current research intends to identify and analyze matters of representation, identity and gender. For this analysis, we use the hermeneutic method and base on the fictional universe of *World of Warcraft*, from which we intend to identify how the player's modern identities reflect on the game and how the masculinities in some of the characters of the plot intertwine with current models of our society. To meet this purpose, we base on the studies of Stuart Hall (2003), Elisabeth Badinter (1993), Robert Connell (2005) and others. From the game universe analysis, we identify the cultural interchanges that happen between players in the narrative imaginary and also verify that the masculinities in *World of Warcraft*, are a reflex of the values currently found in our modern society, finding correspondence in models and archetypes that regulate the social life of men.

**Keywords:** Representation; identity; masculinities; *World of Warcraft*.

## Introdução

Atualmente, vivemos numa era em que praticamente não conseguimos mais desvincular a mídia de nossa vida cotidiana, seja através de filmes, séries, jogos, sites ou redes sociais, a presença é constante, instantânea e quase sempre uma experiência viciante. Ademais, é inegável a influência que esses veículos midiáticos exercem sobre nossas vidas, servindo muitas vezes como exemplo e modelo para identidades, relações sociais e representações que fazemos sobre a sociedade e o mundo.

A partir dessa reflexão inicial sobre mídias, partirmos da ideia de que os jogos (como parte desses veículos midiáticos que nos cercam), já há algumas décadas, fazem parte do círculo de influência sobre a vida de inúmeras pessoas, influenciando e impondo representações sociais a quem joga.

Entretanto, quando falamos em últimas décadas, temos em mente os últimos 20 anos, pois muito tempo se passou e muitas mudanças e melhoramentos ocorreram desde as versões iniciais dos primeiros consoles até os modernos videogames e computadores. Hoje, a indústria dos jogos é cada vez maior e mais influente dentro do mercado, com produções que ultrapassam níveis *Hollywoodianos*, com orçamentos estratosféricos, havendo até mesmo uma troca entre essas duas esferas (embora nem sempre agrade os fãs). Jogos que são centrados na possibilidade de se controlar o personagem principal têm funcionado como modelo identitário, não só pelo simples fato de pertencerem a esse vasto mundo midiático que rege nosso dia a dia, mas por serem donos de uma capacidade de imersão que supera, e muito, as outras mídias.

Quem não gostaria de ser um espião imbatível? Ou uma aventureira em busca de fama e glória? Ou, até mesmo, um pirata em um universo intergaláctico em que é possível viajar por

galáxias e, ainda assim, lutar com espadas e arcabuzes? Os mundos que podem derivar dessa experiência tanto imaginativa quanto participativa são infíndos, e os exemplos de megaproduções vários.

Nesses jogos é possível encarnar um personagem perante escolhas, vidas, problemas e soluções, por conseguinte, levamos em consideração que o mundo virtual trabalha como uma extensão do nosso próprio, sendo que muitos desses universos são baseados em escolhas e formas de viver e, como em uma representação da própria vida, o jogador é responsável por escolhas, sejam para o bem ou para o mal, as quais terão influência direta sobre o que virá a seguir. Salen e Zimmerman (2004) exemplificam que “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).

Dessa maneira, tomamos como base para esta pesquisa o MMORPG<sup>1</sup> *World of Warcraft* (jogo sem tradução para o português), especialmente devido a seu formato de interpretação de personagem, a exemplo dos RPGs de mesa, em que se é responsável por várias das características do personagem, como atributos físicos, profissão, classe e estilo de combate, além de raça (a qual terá influência direta sobre a jogabilidade) e o gênero. Nessa pesquisa, consideraremos os formatos anteriores do jogo (*Warcraft II* e *III*) somente com a finalidade de utilizar o *Lore*<sup>2</sup> para caracterizar Thrall, que terá suas representações e masculinidades analisadas.

*World of Warcraft* foi escolhido em particular por ser um dos jogos que figura entre os principais de seu gênero, funcionando a mais de uma década e espalhado por diversas partes do globo, em diversos países e servidores, com uma legião de fãs e aficionados. O game também é dono de uma história fantástica e fascinante, que se estende por livros, quadrinhos e recentemente um filme, sendo possível, assim como em outras mídias, elucidar questões representativas, tanto sociais quanto de gênero a partir de suas características, de seus personagens e narrativa.

O teórico Douglas Kellner, em seu livro “*A Cultura da Mídia*” explana muito bem a questão do porquê devemos estudar e compreender essas novas mídias:

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).

Em vista disso, entendemos que os estudos culturais e o estudo de gêneros têm muito a contribuir com a análise de representações nas mídias, em especial em relação aos jogos, que apesar de serem uma mídia relativamente nova no seu poder de abrangência, possuem histórias envolventes, literatura e universos próprios, permeados de mitos e arquétipos, tão comuns para explicar quem somos, para onde vamos e de onde viemos.

Games são mídias complexas, com diversos pontos a serem explorados e capazes de atrair pessoas por motivos diferentes, possuindo narrativas fluídas e interessantes, com personagens e histórias que dialogam diretamente com a nossa realidade, sonhos e desejos. Como é o caso de Thrall, o orc escravo que se tornou líder, o qual empreende uma busca para encontrar a si próprio e se estabelecer como verdadeiramente másculo, a exemplo do que ocorre com os jovens e homens de nossa sociedade. Dessa maneira, há de se mencionar que as masculinidades do personagem serão abordadas à luz da teoria das masculinidades hegemônicas de Connell (2005), sendo na representação do másculo hegemônico que procuramos encontrar paralelo entre o universo digital e o que habitamos.

<sup>1</sup> MMO: Multijogador Online Massivo, RPG: Jogo de interpretação de personagem (tradução nossa).

<sup>2</sup> 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, as personagens e suas representações, a geografia e etc.

## **World of Warcraft, cultura e identidades**

Para a análise aqui empreendida, utilizaremos a perspectiva hermenêutica, que se constitui como um método interpretativo de análise e nos basearemos no universo ficcional de *World of Warcraft* como previamente comentado, discutindo sobre seus jogadores e personagens.

Uma das características mais importantes de *World of Warcraft* é estar culturalmente presente a nível global, desenvolvendo assim capacidade de conectar pessoas, crenças e ideologias. Sua falta ou isenção de fronteiras tem uma presença crucial, uma vez que com uma simples conexão com a internet e acesso ao jogo pode-se ter uma interação com jogadores de diversas partes do planeta, esteja ele ou ela na Alemanha, nos EUA, Brasil ou até mesmo na China.

A mistura que resulta dessa interação entre culturas é rica e diversificada, estando intimamente atrelada à concepção de identidades fragmentadas e de diáspora, uma vez que nesses jogos há uma tripartição da identidade, dividido entre o “aqui”, o estar virtualmente presente no jogo e seu estar inserido na cultura e interações de um país longínquo através de seus representantes nativos presentes nos servidores.

De acordo com 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” (HALL, 2003, p. 74, grifos do autor).

Essa globalização está intimamente ligada a *World of Warcraft* devido ao seu caráter de necessária interação com outros jogadores para jogar as raides<sup>3</sup>, conquistar masmorras ou combater jogadores da facção inimiga em campos de batalha. Posto que, mesmo que um jogador só jogue com personagens em seu servidor nativo, ao participar desses eventos, ele torna-se um jogador global, em que a interação é feita entre jogadores dos mais diversos servidores e conseqüentemente entre as mais diversas representações sociais e culturais, sendo imperativo encontrar uma harmonia para conquistar e vencer.

Esses servidores são sempre direcionados a certo tipo de público alvo, por exemplo, ao jogar no Brasil, o jogador terá o game inteiramente em português, com todo o conteúdo original localizado<sup>4</sup> para o português-BR (o mesmo ocorre em outros países onde o jogo está disponível).

É possível mudar a língua para o original em inglês, para os jogadores que acreditam que a tradução muitas vezes “corrompe” a história original, mas mesmo que exista a opção por um ou por outro, na medida em que se joga um desses eventos globais, quase sempre a interação será feita com jogadores de outras partes do mundo, o que vem a criar a possibilidade de partilha entre culturas e identidades, criando diásporas, bem ao exemplo das identidades líquidas ou flutuantes, que como descreve Bauman (2011), não mantém sua forma com facilidade: “enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, [...] 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, líquidas, numa crise identitária que pode estar centrada nessa globalização, como apontado por Hall (2003):

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está

<sup>3</sup> Raides são incursões geralmente usadas para enfrentar grandes vilões do universo e também podem ser usadas para invadir cidades da facção inimiga.

<sup>4</sup> 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.

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. 4)

Contudo, mesmo que haja uma tendência nessa direção nos últimos anos, há um outro aspecto resultante do fenômeno da globalização que segue um caminho contrário, o reforço de nichos ou “tribos” culturais. Esses que se voltam para si em pequenos grupos para não serem totalmente fragmentados pela enorme confluência cultural que advém das interações e possuem paralelo dentro do universo de *World of Warcraft*: as Guildas.

Esses grupos funcionam exatamente como seu contraponto nas guildas medievais do século XIII ao XV, operando como pontos de encontro entre jogadores, voltadas para o comércio de itens, ajuda em tarefas ou trabalhos específicos, pedidos de empréstimo ou eventos dos mais diversos.

Essas interações vêm a reforçar a identidade daquele do nicho em que aquele jogador está inserido, devido ao fato de que as guildas se apresentam somente em um servidor e naquele permanecem (é possível transferi-la para outro, mas ela irá em sua totalidade, deixando para trás jogadores que não aderirem), permitindo jogar os eventos globais sem a “interferência” de outros jogadores e por consequência de suas influências, por ser possível montar um grupo com pessoas somente daquele determinado servidor para participar dos eventos, além do uso da língua nativa daquele grupo em específico para comunicação.

Hall (2003), *apud* Kevin Robins (1991) também assinala que além de um direcionamento para uma homogeneização global das identidades, existe 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’ (HALL, p. 77 e 78, 2003, grifos do autor).

Além da clara influência da internet e das conexões globais, presente em *World of Warcraft*, retornamos para o fato de que ao jogar, assume-se uma “máscara”, uma vez que é requerido do jogador uma interpretação de seu personagem e do contexto no qual se encontra. Contudo, devemos ter em mente que não se transporta inteiramente para dentro do jogo, uma vez que grande parte da diversão dos jogos está presente nesse baile de máscaras veneziano (MURRAY, 2003).

De tal modo, não é requerido que o jogador assuma uma cópia *ipsis litteris* de si, por isso quando dizemos que o jogador transporta sua identidade ao jogo, trabalhamos exatamente no contexto de Stuart Hall, com fragmentos da identidade do jogador, a diáspora resultante da interação consigo mesmo, com o jogo e com o mundo. *World of Warcraft* demonstra como somos diversos e fragmentados, sempre divididos entre o aqui e o lá, e em um mundo sem fronteiras físicas isso é exacerbado, podemos ser outra pessoa, ou nós, ou a parte de nós que escolhermos.

Os jogos, de forma geral, são feitos a partir de nosso imaginário coletivo, com base em nossa

história, fantasias e mitos. Eles estilizam nossa vida cotidiana em diversos aspectos, desde situações mundanas, passando por nossos relacionamentos com outras pessoas e aspirações, até formas de responder a circunstâncias de estresse, o que causa imersão em quem se aventura pelos jogos e a motivação gerada dessa imersão está intimamente relacionada com o fator contextualização da identidade, do imaginário e do fantástico que a tecnologia nos oferece.

Trabalhamos até aqui somente com a fragmentação identitária e a quase sempre presente globalização, entretanto, aspectos dos mais diversos podem ser abordados dentro do mundo fantástico dos games, como a próxima sessão, que busca esmiuçar mais um assunto de nosso cotidiano partindo do universo fantástico de *World of Warcraft*: a questão do gênero masculino, suas hegemonias e marginalidades.

## Masculinidades e game: o arquétipo do que é ser homem

As imagens mais fortes que temos de masculino até hoje advém das mídias, especialmente filmes como *Platoon*, *Rambo*, *Exterminador do Futuro (Terminator)*, *Ases Indomáveis (Top Gun)*, *Duro de Matar (Die Hard)* e entre outros, que 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)

Nada mais natural que essas representações sociais migrem para “novas” mídias com novos adeptos, alcançando cada vez mais um público maior e mais jovem. *World of Warcraft* é, a exemplo dos filmes dos “ultramachos”, permeado por diversas masculinidades nos mais variados tipos de personagens e para analisarmos as identidades do universo, utilizaremos os estudos de Robert Connell (2005) e o livro de Elisabeth Badinter (1993), *XY: Sobre a identidade masculina*, para nos aprofundarmos em alguns dos elementos que fazem parte desse universo fantástico recheado de masculinidades, sendo elas marginais ou hegemônicas. Para tanto, analisaremos Thrall, um personagem da raça órquica e membro da facção da Horda e através da contextualização do personagem, ponderamos sua história e como ela vai de encontro com a crise das masculinidades modernas.

Thrall possui diversas masculinidades no decorrer de sua vida e história (escravo, gladiador, xamã e Chefe Guerreiro da Horda), ele é “castrado” de sua masculinidade e identidade para ser treinado por seus captores humanos e se tornar no peão perfeito, uma vez que a escravidão e o exílio nos campos de concentração o extirpariam de qualquer conexão com o passado. Dessa maneira, o personagem é convidado desde muito cedo a descobrir quem verdadeiramente é.

Filho de Durotan, antigo chefe do clã Lobos de Gelo, e de Draka, Thrall foi encontrado muito pequeno entre os corpos ensanguentados de seus pais por Aedelas Pantanegro, comandante dos campos de concentração dos orcs. Este cria Thrall como um escravo em sua fortaleza.

Treinado e ensinado por muitos, Thrall é cuidado por uma mulher humana e cresce amigo de sua filha, Taretha. Entretanto as surras abusivas (a exemplo de um padrasto cruel) de Pantanegro começam a ter seu preço. Eventualmente, Thrall escreve a Taretha que deseja fugir de sua prisão, e na segunda tentativa, consegue escapar de sua cela. Após sua fuga e uma jornada exaustiva encontra Grom Grito Infernal, onde passa sua primeira prova para demonstrar que é digno de lutar pela Horda. Grom se torna o primeiro de vários mentores de Thrall, ensinando ao jovem orc a verdadeira língua órquica e contando sobre sua origem no clã Lobo de Gelo.

O mentor é um conceito muito evocado por Badinter (1993), este (que geralmente não é o pai), é um homem forte, exemplar, que deve iniciar os jovens, “verdes” e efeminados, muito ligados ainda à figura da mãe a buscar sua verdadeira masculinidade, muito a exemplo das tribos da África e Nova Guiné, ou até dos fuzileiros navais dos EUA (referenciais utilizados pela autora), 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 desemboca em rituais muitas vezes perigosos, dolorosos e humilhantes, que podem durar muitos anos até o iniciado esteja finalmente pronto para o mundo masculino (BADINTER, 1993, p. 72), sujeito o jovem orc as mais diversas provas para mostrar que é um orc de verdade.

Dessa maneira, o caminho para a provação de Thrall ainda não está completo, pois só através da nova jornada que o jovem orc conhecerá o mentor para inicia-lo nas antigas tradições de seu povo, para assim recobrar sua verdadeira identidade, que deve reconquistar para ser digno do legado de seu pai, uma busca bem comum entre os homens de nossa sociedade, honra, tanto quanto ao pai quanto à família, mesmo que sejam desconhecidos, 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).

O mentor que “salvará” a masculinidade de Thrall se personifica na figura de um velho orc cego, Drek’Thar, o ancião e último xamã vivo da raça órquica.

O velho, atual representante da tribo Lobo de Gelo, ensina o novato sobre os antigos caminhos da Horda, seus deveres como filho do antigo chefe do clã e o inicia nos modos xamanísticos, onde Thrall deveria entrar em conluio com os espíritos dos elementos da Terra em sua provação final, conquistando para si um poder inacessível a gerações e demonstrando por fim ser digno de sua raça, com base nessa nova iniciação:

*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. 03, grifos da autora).

Durante todo o início de sua vida, Thrall tem que provar que é realmente um orc, que não é fraco, e que é digno de liderar seu povo e os libertar da escravidão. Entretanto, o que seria de fato um *orc*? E o que eles representam?

Os orcs ou *orks* são criaturas mitológicas pertencentes à cultura germânica, sendo utilizados posteriormente para diversas histórias de cunho fantástico. Os orcs tem suas versões mais famosas na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, mas aparecem também em escritos mais antigos, como em *Beowulf* e na cultura dos escandinavos como filhos de Ymir, o deus dos gigantes e ogros. Esses humanoides são, em sua essência, criaturas grandes, musculosas e peludas, 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.

A sociedade órquica é fundamentalmente militar, não costumam se misturar com as demais

raças, a não ser que sirvam de escravos ou serviçais e são liderados por xamãs, líderes mais velhos ou simplesmente pelo orc que se demonstrar o mais forte entre eles.

Estes seres são grandes, fortes, brutos e a 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. Essas 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, mesmo um ser tão viril precisa superar a masculinidade já presente na tribo, para assim se tornar o exemplo a ser seguido, o mais forte, único capaz de prover para toda sua raça, o hegemônico como apontado por Connell (2005). Thrall após algum tempo com o velho orc, prova-se digno dos espíritos dos elementos e tornar-se um xamã, o primeiro desde o próprio Drek' Thar, se tornando o originário de uma nova geração de orcs religados à tradição xamanística e, portanto, às suas verdadeiras origens.

Aqui vemos muitas masculinidades se formando ao redor do personagem Thrall, e elas vêm no plural por considerarmos que 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 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).

Mais adiante, entre as diversas masculinidades, existe uma que se apresenta como hegemônica, grande, forte e que não teme a morte, ou seja, única capaz de liderar toda uma raça para fora da bolha que os aprisiona, entrando em completa consonância com o nosso ideal cultural de masculinidade. E, para finalmente formar sua identificação com a masculinidade hegemônica e subir ao posto de Chefe Guerreiro, Thrall precisa enfim, demonstrar força da melhor forma que os homens conhecem.

Quando o acampamento Lobo de Gelo é visitado por um estranho de capa negra, Thrall se interessa imediatamente pela figura enigmática. O estranho acusa a tribo das montanhas de covardia, de se esconderem entre os vales, duvidando da masculinidade (que não é de posse de covardes e exilados) de todos presentes no acampamento.

Thrall, agora não mais um jovem escravo, mas um xamã e líder, conta ao estranho de seu desejo de libertar o povo órquico da escravidão humana, sendo logo insultado como um “sonhador incorrigível”, que era fraco demais para lutar contra os humanos. Só existe uma maneira do xamã provar sua força e capacidade ao capa negra, um duelo, muito a exemplo dos duelos dos *cowboys* de *Hollywood*, onde a macheza é a única que impera e o campo de combate, ao soar do meio dia, é um ótimo lugar para provar-se digno (BADINTER, 1993), ainda mais sob os olhares ansiosos de todos que observam a demonstração de poder que se segue durante o embate. O estranho de capa se revela como Orgrim Martelo da Perdição, líder da Horda, esse é o desafio final da escalada como Chefe Guerreiro de nosso personagem escolhido até aqui.

Após derrotar Orgrim no combate, Thrall demonstra sua superioridade ao não executar o golpe final contra a cabeça de seu oponente vencido, ele é superior, é melhor, o másculo hegemônico. Com seu lugar conquistado entre as fileiras de oficiais orcs, Thrall auxilia Martelo da Perdição na liberação dos campos de concentração.

Porém, em um dos ataques, o orc de armadura negra encontra seu fim, com uma lança cravada nas costas, o último ato de Orgrim é nomear Thrall como Chefe Guerreiro da Horda, herdeiro de sua armadura e martelo.

Thrall desmantela os acampamentos e por fim sitia a fortaleza de seu “padrasto”. O mais novo Chefe Guerreiro pede pela rendição incondicional de Pantanegro, que bêbado e sofrendo de diversas emoções - de surpresa pela ascensão de Thrall ao poder, raiva por estar sendo ordenado por seu antigo escravo e tristeza em como o orc havia supostamente o traído, atira a cabeça decapitada de Taretha, gritando que era isto que ele faria com traidores. Em fúria, Thrall jura vingança contra

seu antigo captor.

Antes do desfecho final da história, cabe aqui mais uma ponderação, Pantanegro é um ótimo exemplo de masculinidade mutilada. Em seu ódio contra a suposta traição de Thrall, este vê o orc como um filho que o abandonou, ele é um “pai” ausente, alcoólatra, que não teve muito a oferecer ao “filho”, este que era muito diferente e vítima de surras abusivas volta-se contra ele, entretanto o pai ainda vê isto como uma injustiça, pois sempre, independentemente da relação, foi um provedor que não deveria ser superado por uma criatura tão diferente de si, como em uma relação de proximidade na distância. Esse é um modelo de pai muito comum na sociedade, em que a masculinidade ainda se baseia na relação de poder entre os homens:

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).

Ao final do cerco, Thrall encontra Pantanegro no túnel de fuga da fortaleza, o humano estava sóbrio o suficiente para aguentar lutar contra o orc, mas quando tentou explicar sua atitude e pediu pela ajuda de Thrall, a raiva do xamã pelo destino de Taretha quebrou todas as barreiras, ele deu o golpe fatal. Enquanto morria, Aedelas expressou orgulho no que Thrall havia se tornado. Esta é a quebra final do personagem com seu passado e o começo de uma nova era para a Horda.

Essa é apenas parte da história do personagem, sua entrada no mundo de conflitos e cataclismos que é *Azeroth*, ele ainda há de se reconciliar com suas fragmentações ao longo da vida e escolher um sucessor para o título de Chefe Guerreiro, um jovem orc igualmente órfão, filho de Grom Grito Infernal e também vítima de infundáveis crises de masculinidade. Há de se casar, se tornando pai e abandonando tudo que fora antes, todos os fenômenos também comentados por teóricos das masculinidades como sintomas de uma formação social que vem se formando nas últimas décadas, encarnada não só em nossa sociedade, mas também nas mais diversas mídias, narrativas e personagens.

## Considerações finais

A partir das análises aqui empreendidas concluímos que os jogos, ao exemplo das mídias mais “tradicionais” como o cinema, livros e seriados televisivos, não só fazem parte, mas também ajudam a exemplificar o processo de flutuação identitário que o sujeito da (pós) modernidade está inserido, posto que, como argumenta Cevasco (2003): “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, 2003, p.165).

A liquidez das identidades, a confluência da diáspora entre o aqui, o estrangeiro e o universo narrativo do próprio jogo, ou a volta para identidades locais dentro da própria lógica de globalização estabelecida por Hall faz com que as mais diversas representações tenham lugar, além que ao conceder poder de escolha aos jogadores os sistemas de representação constroem lugares a partir dos quais o sujeito consegue se posicionar, os jogos fornecerem 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, 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.

As masculinidades também encontram paralelo entre o mundo digital e o real, Thrall empreende uma jornada para encontrar-se como homem, para somente assim buscar destaque entre os seus, é necessário se provar, mostrar que se é másculo. O personagem também é acometido por desejos e arquétipos que permeiam o social dos homens: a honra e o legado vêm



antes de tudo, só se torna digno através da força e subjugação, bem como a necessária superação de masculinidades mais velhas e bem delimitadas, marginais ou hegemônicas. O espírito guerreiro está intimamente ligado com o que é ser homem, como afirma Nolasco (1993):

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).

Por fim, entendemos que *World of Warcraft*, possui nas mais diversas mídias em que está presente representações sociais e de gênero, seja nos jogadores ou nos personagens da narrativa, cabendo somente a nós lermos e interpretarmos as características do universo ficcional para, desta maneira, entendermos como as masculinidades e identidades são apresentadas e impostas a nós, dado que nem mesmo ao jogar ou desfrutarmos de uma atividade recreativa como são os jogos, estamos livres de confrontarmos ideais sociais e comportamentais.

## Referências

BADINTER, Elisabeth. **XY: Sobre a Identidade Masculina**. Tradução de Maria Ignez Duque Estrada – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

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

CONNELL, Robert. **“Políticas da Masculinidade”**. Educação & Realidade, 20 (2), pp. 185-206, 1995.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA **Revista Estudos Feministas**. CONNELL; MESSERSCHMIDT, J. W. (2013). Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104026X2013000100014/24650>>. Acesso em 27 de abril de 2016.

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

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

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

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003

ROBINS, Kevin. **“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, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play – Game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

WIKIA, **História de Thrall**. Disponível em <<http://pt-br.brasilwow.wikia.com/wiki/Thrall>>. Acesso: 11 de abril de 2016.

WOODWARD, Kath. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: Silva, Tomaz Tadeu da (org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2001.

Recebido em 18 de agosto de 2017.

Aceito em 5 de dezembro de 2017.