

Caminhando por universos: a fragmentação do mundo presente em *World of Warcraft*¹

Bryan Rafael DALL POZZO²
Nincia Cecilia Ribas Borges TEIXEIRA³
Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

RESUMO

A presente pesquisa almeja identificar e analisar questões de representação, identidade e gênero. Para tal análise, nos basearemos no universo ficcional de *World of Warcraft*, a partir do qual se pretende observar como as modernas identidades dos jogadores refletem em suas escolhas dentro do jogo e como as masculinidades presentes na trama se entrelaçam com os modelos vigentes de nossa sociedade. Visando este fim, serão utilizados os postulados de Stuart Hall (2003), Elisabeth Badinter (1993) e Robert Connell (2005) para assim, identificarmos essas escolhas interpretativas que cabem aos jogadores no imaginário narrativo e bem como as masculinidades presentes no universo do jogo, as quais podem ser um reflexo dos valores presentes em nossa sociedade (pós-) moderna.

Palavras-chave: Representação; identidade; masculinidades; *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* da internet, redes sociais e tantas outras, 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, espelho e até modelo para identidades, relações sociais e representações que fazemos sobre a sociedade e o mundo e, da mesma forma, também podem ser um reflexo dos ideais já inseridos nas pessoas, vindo a funcionar como uma representação de suas ações em suas vidas diárias.

A partir dessa reflexão inicial, partiremos da ideia de que os jogos (como parte desses veículos midiáticos que nos cercam), nas últimas décadas, fazem parte do círculo de influência sobre a vida de inúmeras pessoas e vice-versa.

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 do primeiro console, o “pré-histórico” *Odyssey*, até os modernos

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Mestrando em Letras pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), email: bryan_dallpozzo@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora Doutora, do mestrado em Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), email: ninciaborgesteixeira@yahoo.com.br

videogames e computadores. Hoje, a indústria dos jogos é cada vez maior e mais influente dentro do mercado, com produções que ultrapassam níveis *Hollywoodianos* e orçamentos estratosféricos, havendo até mesmo uma troca entre essas duas esferas (embora nem sempre agrade os fãs) rentável e de grande valia para a disseminação e convergência do produto em mídias diversas, a qual de acordo com Jenkins (2009), "[...] representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meios de mídia dispersos" (p. 30).

Esses jogos, bem como em filmes e livros que aderem a causa de um universo inicialmente centrado na possibilidade de se controlar o personagem principal, vem funcionando como modelo identitário.

Imagine, 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 distópico 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 infindos, e os exemplos de megaproduções vários, só para citar alguns (entre esse ano e o final do ano passado) temos *Far Cry 4*, *Fallout 4*, *Witcher 3 Wild Hunt*, *GTA V*, *Rise of the Tomb Raider*, *Dark Souls III*, entre vários outros, tanto jogáveis no console quanto no computador (doravante PC) sendo possível encarnar um personagem perante escolhas, vidas, problemas e soluções. Por conseguinte, é possível, sim, levar em consideração que o mundo virtual seja uma extensão do nosso próprio, pois 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, o que vai de encontro com Salen e Zimmerman, que exemplificam: “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 este artigo o MMORPG⁴ *World of Warcraft*, especialmente devido a seu formato de interpretação de personagem, em que se é responsável por várias das características do personagem: atributos físicos, profissão, classe e estilo de combate, a raça (a qual terá influência direta em qual lado se está em uma guerra que perdura desde a versão inicial do jogo) e o gênero. Nessa pesquisa, consideraremos os

⁴ MMO: Multijogador Online Massivo, RPG: Jogo de interpretação de personagem (tradução nossa).

formatos anteriores do jogo (os RTS⁵, *Warcraft* II e III) somente com a finalidade de utilizar o *Lore*⁶ para caracterizar o personagem a ser analisado e suas masculinidades.

Pode-se perceber que neste PC game, o modelo identitário, tanto presente no jogo quanto nos jogadores, tem um extremo domínio sobre a forma de se jogar e, além dos referidos *features* do jogo, somos presenteados com modelos de masculinidade os quais podem, à sua maneira, da mesma forma ditar o modelo a ser tomado pelos jogadores, o que acaba por entrar em concordância com o teórico Douglas Kellner, que em seu livro “A Cultura da Mídia” elucida muito bem a questão do que 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).

Portanto, temos não só a necessidade, como o dever de entender a realidade em que esses meios de produção se inserem, e como isso vem a refletir nos tipos de identidade e representação que se sobressaem nessas obras, de maneira que se entendermos de onde eles vêm, podemos conjecturar para onde elas vão. Há de se mencionar que as masculinidades dos personagens em questão, abordadas à luz das teorias de Badinter (1993) e Connell (2005), fazem parte das representações que aqui procuramos entender.

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

Um dos efeitos da pós-modernidade mais influentes dentro do mundo dos jogos, é a sua globalização inerente, como muito bem abordado por Stuart Hall em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, essa faz parte da nossa realidade atual e a sua falta ou isenção de fronteiras tem uma presença crucial dentro dos jogos online. Pense da seguinte maneira: com uma simples conexão com a internet e acesso ao jogo pode-se ter uma interação com qualquer pessoa no planeta (claro, é necessário que ela também atenda a essas condições), esteja ela na Alemanha, nos EUA ou até mesmo em Bangladesh. A

⁵ RTS: Estratégia em tempo real (tradução nossa).

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, as personagens e suas representações, a geografia e etc.

mistura que resulta dessa interação entre culturas é rica e diversificada, estando intimamente atrelada à nossa concepção de identidades fragmentadas, tornando-se ao mesmo tempo, um ótimo exemplo de diáspora, uma vez que os jogadores que estão no Brasil podem optar por jogar em um servidor norte americano, ou inglês, ou então alemão, o que cria uma tripartição de sua 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” (p. 74, grifos do autor).

Essa globalização está intimamente ligada com os jogos online, especialmente no caso de *World of Warcraft*, devido ao seu caráter de necessária interação com outros jogadores para jogar as raides⁷, conquistar masmorras ou combater jogadores da facção inimiga em campos de batalha, pois mesmo que um jogador crie seus personagens em um servidor argentino por exemplo, ao participar desses eventos ele torna-se um jogador global, em que a interação é feita entre jogadores dos mais diversos lugares do mundo. É importante mencionar que os servidores são sempre direcionados a um público-alvo, como por exemplo o brasileiro, assim, ao jogar no Brasil o jogo estará inteiramente em português-BR, tendo todo seu conteúdo original localizado⁸. Entretanto, é possível mudar a língua para o original em inglês e até mesmo jogar nos servidores norte-americanos, na medida que, quando se joga um algum dos eventos globais mencionados, a língua que impera para a comunicação é o inglês.

⁷ Raides são uma maneira de se fazer grupos maiores de até 40 jogadores, em que a incursão geralmente enfrenta os vilões do universo (também podem ser usadas para invadir cidades da facção inimiga).

⁸ 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/>>.

Dessa maneira, entramos em outro aspecto resultante do fenômeno da globalização, também mencionado por Hall em seu livro, o reforço de nichos ou “tribos” culturais, que se voltam para si em pequenos grupos para não serem totalmente fragmentados pela enorme confluência cultural que advém das interações, e dentro do universo de *World of Warcraft* esse reforço das identidades tem nome: Guildas.

As Guildas funcionam exatamente como seu contraponto nas guildas medievais dos séculos XIII ao XV, operando como pontos de encontro entre jogadores (“fisicamente” no jogo ou simplesmente pelo chat) voltadas ao 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 nicho no qual aquele jogador está inserido, devido ao fato de que as guildas se apresentam somente em um único servidor e naquele permanecem (é possível transferi-la para outro servidor, mas ele irá em sua totalidade, deixando para trás jogadores que não aderirem), permitindo jogar os eventos globais sem a “interferência” de outros servidores, por ser possível montar um grupo com pessoas somente daquele determinado servidor para participar dos eventos, utilizando assim a língua nativa para comunicação e criando interação somente com pessoas do próprio nicho cultural.

Com base no exposto, voltamos mais uma vez para Hall (2003), o qual usa como referência o argumento de Kevin Robins (1991) para exemplificar que além de um direcionamento para uma homogeneização global das identidades, existem 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).

Destarte, entendemos que os jogos, além dos outros correspondentes midiáticos modernos, são também influenciados pelo direcionamento das identidades e representações em nossa sociedade pós-moderna. De acordo com Cevalco (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” (p.165).

Além da clara influência da internet e das conexões globais que resultam dos jogos, nos atentamos ao 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. Assim, devemos ter em mente que não se transporta inteiramente para dentro do jogo, uma vez que grande parte da diversão está presente nesse baile de máscaras renascentistas (MURRAY, 2003), 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 a tamanha possibilidade de criação. De tal modo, não é requerido que se jogue com uma cópia *ipsis litteris* de si, por conseguinte 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 vida em interação consigo mesmo e com o mundo, sempre divididos entre o aqui e o lá, e em um mundo sem fronteiras físicas isso é exacerbado, podermos ser outra pessoa, ou nós, ou a parte de nós que escolhermos.

A figura abaixo é uma captura de tela da interface de criação de personagens em *World of Warcraft*, temos listadas nela todas as possibilidades dispostas, desde gênero, raça, classes disponíveis e personalização do personagem. Os aspectos escolhidos pelo jogador, geralmente são elementos com que ele se familiariza, uma vez que o imaginário, as representações e o desejo são forças que nos movem através da vida e não são dissociáveis de nosso eu e de nossa identidade, por isso é interessante observar as alternativas de criação que os jogos nos oferecem, os quais nos dão a possibilidade de sermos quem quisermos enquanto estivermos imersos no universo do jogo.

Figura 1. Interface de criação de personagens em *World of Warcraft*.



Fonte: Jogo *World of Warcraft – Warlords of Draenor*. Versão 6.2.3

Os jogos, de forma geral, são feitos a partir de nosso imaginário coletivo, com base em nossa história, fantasias e mitos, esses que servem como representação de nosso mundo fantástico a milhares de anos ganham vida no mundo dos jogos, por isso o efeito de espelho social que essa mídia causa, eles estilizam nossa vida cotidiana em diversos aspectos, desde situações mundanas, passando por nossos relacionamentos com outras pessoas à aspirações e até formas de responder a circunstâncias de estresse, o que causa uma grande imersão em quem se aventura pelos jogos e a motivação decorrente disso está intimamente relacionada com o fator contextualização da identidade, do imaginário e do fantástico que a tecnologia nos oferece.

Levaríamos muitas páginas para comentar todos os aspectos identitários de *World of Warcraft* nessa sessão, por isso trabalhamos aqui somente com a possibilidade de criação e a quase sempre presente globalização, aspectos dos mais diversos do jogo podem ser temas para pesquisas e artigos futuros, sendo que a próxima sessão busca trabalhar com mais um assunto de nosso cotidiano dentro do universo fantástico: a questão do gênero masculino, suas hegemonias e marginalidades.

Masculinidades e suas representações nos jogos

World of Warcraft é, em todas as mídias que faz parte, permeado por diversas masculinidades nos mais variados tipos de personagens e, em vista disto, utilizaremos a obra de Elisabeth Badinter, *XY: Sobre a identidade masculina*, e os estudos de Robert Connell para nos aprofundarmos nesse elemento que faz parte desse universo fantástico, o qual, seguindo o exemplo da literatura moderna, é recheado de masculinidades, sejam elas diversas e cambiantes, suprimidas ou hegemônicas, que dão a volta por cima ou se fecham em si, todas participantes e reveladoras de nossa sociedade. Para tanto, analisaremos Thrall, um personagem da raça órquica e membro da facção da Horda e através da contextualização do personagem, analisaremos suas facetas e como elas vão 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), criado num mundo literalmente alienígena para os orcs, ele é “castrado” de sua masculinidade e identidade para ser treinado por seus captadores humanos e se tornar no peão (escravo) 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 (assassinados por um clã rival) por Aedalas Blackmoore, comandante dos campos de concentração dos orcs. Este cria Thrall como um escravo em sua fortaleza, sendo treinado e ensinado por muitos, cuidado por uma mulher humana e crescendo amigo de sua filha, Taretha. Entretanto as surras abusivas (a exemplo de um padrasto cruel) de Blackmoore tanto dentro como fora do ringue de gladiadores 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 provação para demonstrar que é digno de lutar pela Horda, ficando assim sob a proteção do clã Brado Guerreiro, comando por Grom. Este se torna o primeiro mentor de Thrall, ensinando ao jovem orc a língua órquica e contando sobre sua origem no clã Lobo de Gelo e que, portanto, ele deveria procurar reencontrar-se com eles nas montanhas Alterac.

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 a 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).

Dessa maneira, o caminho para a provação de Thrall ainda não está completo, pois só através dessa nova jornada para as montanhas que o jovem orc conhecerá o mentor que irá inicia-lo nas antigas tradições de seu povo assim e recobrar sua verdadeira identidade, que deve reconquistar para ser digno do legado de seu pai. Este mentor se personifica na figura de um velho orc cego, Drek'Thar, o ancião e último xamã vivo da raça órquica.

O velho, atual representante dos 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 assim um poder inacessível a gerações e demonstrando por fim ser digno de sua raça, com base nessa nova iniciação, podemos citar Badinter, a qual comenta que:

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 (p. 03, grifos da autora).

Durante todo o início de sua vida, Thrall tem que provar que é realmente um orc e não um humano fraco, para poder liderar seu povo e os libertar da escravidão, mas antes de prosseguirmos na jornada para se tornar macho do personagem, é necessária aqui uma reflexão, o que seria de fato um *orc*? E o que eles representam?

Os orcs, fazem parte inicialmente da cultura germânica fantástica e tem suas versões mais famosas na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien. Esses humanoides são, em sua essência, criaturas grandes, musculosas e peludas, geralmente carregam presas em sua face (a exemplo de um javali) e são donos de uma selvageria que os fazem temidos, são muito parecidos com um homem grande e selvagem, mas podem também apresentar orelhas pontudas, nariz deformado e pele verde ou acinzentada.

Estes seres são grandes, fortes, brutos e a nada temem, ou seja, o exemplo de masculinidade constantemente almejada na sociedade, semelhantes ao Rambo e sua faca fállica e ao Exterminador e sua falta de sentimentos, são representações de hipervirilidade (BADINTER, 1993) do homem que a tudo conquista e a nada teme, vazio de sentimentos. Por essa forma máscula, não apresentam fraquezas, tomam pela força e provam sua “macheza” constantemente durante toda a vida. É inegável que somos bombardeados por essas representações do masculino por todo a nossa vida pelas mais diversas mídias e os orcs são parte desse sempre presente exemplo. Todavia, mesmo um ser tão viril precisa, antes de continuar sua jornada, se igualar e 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.

Thrall é o primeiro a provar-se digno dos espíritos dos elementos e a passar nas provas para se tornar um xamã desde o próprio Drek’ Thar, se tornando o primogênito de uma nova geração de orcs religados à tradição xamanística em muito tempo, o que acaba por ser traçar um paralelo com a própria masculinidade, devido ao fato de estarem aprisionados pela fraqueza em que se encontravam, característica completamente abominado por uma sociedade que preza pela força e capacidade de combater quem os oprime, competência inerente de sua própria raça e também do gênero masculino.

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, existiria uma que se apresentaria 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 passar por mais um desafio para não mais porem em dúvida a sua capacidade de ser “homem”.

Quando o acampamento dos 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 por 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 seu desejo de libertar o povo órquico da escravidão humana, sendo logo insultado como um “sonhador incorrigível”, fraco demais para lutar contra os humanos. Só existe uma maneira do xamã provar sua força e capacidade ao estranho de 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, ainda mais sob os olhares ansiosos de todos que observam a demonstração de poder que se segue durante o embate (BADINTER, 1993). Esse é o desafio final da escalada como Chefe Guerreiro de nosso personagem escolhido até aqui.

O estranho de capa se revela Orgrim Martelo da Perdição, líder da Horda e, após derrotá-lo, Thrall demonstra sua superioridade ao não executar o golpe final contra a cabeça de seu oponente vencido, finalmente, a masculinidade hegemônica. Com seu lugar conquistado entre as fileiras de soldados 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 Chefe Guerreiro de toda Horda, herdeiro de sua armadura e martelo.

Thrall desmantela os acampamentos e por fim sitia a fortaleza de Durnholde. O mais novo Chefe Guerreiro pede pela rendição incondicional de Blackmoore, 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, Blackmoore é um ótimo exemplo de masculinidade mutilada (BADINTER, 1993). 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 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 ocidental, onde a masculinidade ainda se baseia na relação de poder entre os homens:

“Espontaneamente, os filhos sentem dificuldade em falar do pai, [...] queixam-se das humilhações, das críticas, da ironia ou da arrogância paternas. 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).

Durante o cerco, Thrall encontra Blackmoore em um túnel de fuga, o humano estava sóbrio o suficiente para aguentar lutar contra o orc, mas quando tentou explicar sua atitude e pediu por ajuda para subjugar seus inimigos, a raiva do xamã pelo destino de Taretha quebrou todas as barreiras, ele deu o golpe fatal. Enquanto morria, o mestre de Durnholde 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.

Apesar de me estender aqui por algumas páginas para demonstrar as masculinidades que se formam em relação com e no personagem, essa é apenas parte de sua história, de 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, ele próprio escolher, um sucessor para o título de Chefe Guerreiro, um jovem orc igualmente órfão, filho de Grom Grito Infernal e também vítima de infindáveis crises de masculinidade. Há de se casar, se tornando pai e abandonando tudo que fora antes pela luta de um bem maior, todos fenômenos também comentados por Elisabeth Badinter como sintomas de uma masculinidade que vem se formando nas últimas décadas, encarnada não só em nossa sociedade, mas também nas mais diversas mídias e personagens.

Conclusão

Os estudos culturais e o estudo das masculinidades têm muito a contribuir com a análise de representações nas mídias e aqui em especial em relação aos jogos, que apesar de serem uma mídia relativamente nova no seu poder de abrangência entre adeptos, conquista cada vez mais usuários, não só por dar o poder de comandar os eventos do universo ao jogador, mas por terem histórias envolventes e imersivas, literatura e universos próprios, permeados de mitos e arquétipos, tão comuns para explicar quem somos, pra onde vamos e de onde viemos.

Embora jogos não sejam normalmente objetos de pesquisa como outros suportes e mídias, a exemplo de revistas, livros, filmes, eles têm muito a dizer sobre nós e como nos comportamos, sobre nosso imaginário e identidades, marginalizações e hegemonias, representações e influências. A mídia “jogo” atinge cada vez mais um número crescente de pessoas, os já famosos campeonatos de *e-sports*, agora ganham transmissões pela TV, comentaristas e narradores, são transmitidos pela internet e jogadores viram celebridades, tudo isso faz parte de um universo que ainda tem muito a nos contar e, apesar do caráter lúdico e de passatempo dos jogos, cada vez mais eles viram profissões, é crescente a preocupação com o *feedback* dos jogos, do imaginário e adaptações que deles decorrem, é neles que os mitos e a história ganham vida, seja por inteligência artificial, seja pela mão do jogador.

Uma das grandes responsáveis por esse acontecimento é a própria internet, que com a atualização de serviços e criação de novos torna possível que cada vez mais pessoas se conectem e usufruam da globalização, expandindo e interconectando os universos e pessoas de diferentes lugares. Assim, as mais diversas representações têm lugar, além que ao conceder poder de escolha aos jogadores faz com que esses sistemas de representação e discursos, de acordo com Kathryn Woodward (2011), construam lugares a partir dos quais o sujeito consegue se posicionar e falar, devido ao fato dessas representações fornecerem identidades individuais e coletivas, “os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser?” (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.

Referências

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

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

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

Definição de Localização. Site QUOTED. Disponível em: <<http://quoted.com.br/localizacao/>>
Acesso em: 04 de março de 2016

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.

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

JENKINS, J. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

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

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.

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

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

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.