

DE HERÓI A TIRANO: A SAGA DO MASCULINO EM *WORLD OF WARCRAFT*

FROM HERO TO TYRANT: THE MALE SAGA IN *WORLD OF WARCRAFT*

Bryan Rafael Dall Pozzo¹

Resumo: Na contemporaneidade, levantam-se questionamentos quanto à universalidade da supremacia masculina declarada e da hegemonia baseada na dominação e no poder inquestionável do “patriarca”. Uma vez que surgem várias e diversificadas masculinidades que podem ser amplamente observadas por meio das mídias. Com base nos estudos de gênero e através do método hermenêutico, analisamos a narrativa presente no universo fantástico do jogo de computador *World of Warcraft*, com o objetivo de identificar estratégias discursivas presentes nas representações de tipos de masculinidades em personagens de games de ação contemporâneos, que visam a percepção de mecanismos de reforço de estereótipos de gênero.
Palavras-chave: Masculinidades. Identidade. Jogos. *World of Warcraft*.

Abstract: In contemporary times, questions arise as for the universality of the declared male supremacy and the hegemony based on domination and unquestioned power of the "patriarch". Since several and diverse masculinities, that can be widely observed through media, arise. Based on gender studies and through the hermeneutic method, we analyze the narrative present in the fantastic universe of the computer game *World of Warcraft*, with the objective of identifying discursive strategies present in the representations of types of masculinities in contemporary action games characters, which aim the perception of mechanisms that reinforce gender stereotypes.

Keywords: Masculinities. Identity. Games. *World of Warcraft*

Introdução

Há muito tempo temos observado, através dos mais variados tipos de mídia, que modelos e padrões vêm sendo difundidos por entre a população em geral. Seja através do rádio, da tevê, das revistas e jornais ou pela internet, somos bombardeados diariamente com imagens sociais, arquétipos do que devemos vestir, pensar, desejar ou até mesmo de como nos comportarmos. Por essa razão, é de se imaginar que quanto aos gêneros não seria diferente e, num momento em que está nítido que devemos repensar modelos socialmente impostos, devemos discutir quais são os rumos que a masculinidade está tomando e como as “novas” mídias digitais, além das tradicionais, ajudam a reforçar estereótipos através da disseminação de referências hegemônicas e marginais, que embora admitam a existência de

¹ Mestre em Letras, na área de concentração em Interfaces entre Língua e Literatura pela Universidade Estadual do Centro Oeste – UNICENTRO. E-mail: bryan_dallpozzo@hotmail.com

diversas masculinidades, elencam uma única a ser seguida, uma que os homens ou devem se curvar perante ou buscar a todo custo: a imagem do homem forte, grande e conquistador, incapaz de ser ferido por sentimentos, que tem uma única função na vida, vencer.

Embora esses arquétipos estejam em evidência pelo atual contexto de problematização de padrões, sejam eles femininos ou masculinos, eles não são novos e, para dar um exemplo que ainda nos afeta hoje, façamos uma pequena jornada no tempo até os anos 80, começo dos 90.

Nessa época, o cinema começava a aflorar como um entretenimento mais geral, deixando de ser uma exclusividade dos mais ricos e a fazer parte do cotidiano da população em geral, seus telões, sons e estrutura foram responsáveis por propagar algumas das imagens mais fortes que temos de masculino até o presente momento. Filmes como *Platoon*, *Rambo*, *Terminator* (Exterminador do Futuro), *Top Gun* (Ases Indomáveis), *Die Hard* (Duro de Matar) e 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 estrelovam 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, 2001, p. 58)

Por não estarem muito distantes no 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 narrativas em sequências intermináveis, num sentimento nostálgico de que era assim que se produzia um homem, fazendo com que a mesma fórmula, usada ainda na década de 80 num período pós guerra do Vietnã e entremeio a Guerra Fria, revigorem hoje, transplantando, para 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 em ser homem e capazes de 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, em uma forma de se manter em contato com diversos públicos de várias faixas etárias, num esforço de

representação de seus ideais. Assim, parece natural que esses padrões sigam seu caminho para plataformas mais “modernas”, adentrando a internet e, conseqüentemente, mídias que estão intimamente ligadas a ela, como os jogos de computador. 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 tem se estabelecido como uma das mídias mais rentáveis e acessíveis ao público, existindo diversos gêneros de jogos e formas através da qual jogar, com orçamentos e lucros que já superam até mesmo os filmes *hollywoodianos* desde 2007 (FERREIRA, 2015).

Seja desde o navegador da própria internet, passando por jogos básicos instalados na memória do computador, até os caros consoles comercializados pelas grandes indústrias, os jogos, atualmente, figuram como uma das maiores formas de entretenimento e, com uma comunidade em constante expansão, vem se tornando uma grande fonte de desejo, consumo e de profissão.

Além dos referidos pontos, os jogos são responsáveis por uma das formas mais criativas e eficazes de imersão, dado que não existe o simples contato com a tela digital ou com as páginas do livro, existe de fato uma interação com o mundo em que o jogo se encontra, não só isso, como as pessoas devem assumir um papel e lutar pelos ou através dos ideais da personagem (ou personagens) da trama, adotando suas forças, fraquezas e ideologias, adaptando a identidade da personagem e criando uma nova para si, especialmente dentro dos jogos de *Role Playing*, como é o caso de *World of Warcraft*, objeto de nossa pesquisa, uma vez que o jogador deve assumir uma personalidade com base nas características que são oferecidas pelo universo ficcional do jogo, que proporciona a possibilidade de se arcar com papéis inteiramente entrelaçados com a história do game.

Dessa maneira, é possível levar em consideração que o mundo virtual é 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, refletindo valores da nossa sociedade, como SALEN e ZIMMERMAN (2004) 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).

Em vista disso, ao tomarmos como base para a pesquisa o jogo *World of Warcraft* e certas características presentes tanto no game como em sua história, como o personagem Garrosh Grito Infernal, antigo líder tirânico da Horda, pretendemos demonstrar como a mídia jogo vem a reforçar algumas das referências de masculinidades hegemônicas de nossa

sociedade, levantando questionamentos quanto à universalidade desta supremacia masculina declarada, uma vez que se encontraram diversas incompatibilidades entre os modelos de poder masculino e a vivência de inúmeros homens.

A Era dos homens acabou... o Tempo dos orcs chegou

Antes de analisarmos o personagem Garrosh Grito Infernal e como sua personalidade na narrativa se alinha a referências hegemônicas de gênero, cabe aqui uma observação sobre as linhas mais gerais sobre o mesmo, em que verificamos como sua raça entra em concordância com os modelos masculinos hegemônicos e marginalizados reproduzidos pela mídia.

Os orcs, ou *orks*, são criaturas mitológicas pertencentes à cultura germânica e aparecem no folclore dos povos escandinavos, sendo utilizados posteriormente para diversas histórias de cunho fantástico, tendo suas versões mais famosas na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, mas aparecendo 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, 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. 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, servindo como general com o auxílio de vários capitães, num sistema de classes rudimentar.

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, com vazios de sentimentos e que, por sua forma máscula, não apresentam fraquezas, já que tomam a tudo 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.

Apesar dos jogos e livros mais atuais fugirem do estigma do povo órquico ser uma simples sociedade baseada na crueldade e na dominação das demais raças, eles ainda

apresentam muito das principais características usadas para defini-los. Por exemplo, em *World of Warcraft* os orcs são a princípio um povo exilado e posteriormente escravos da Legião, tendo sua vontade subjugada através de corrupção demoníaca, mas ainda apresentam muito dos aspectos mais comuns referentes a esses seres. São fortes, grandes, brutos, muitas vezes de uma inteligência desproporcionalmente menor que as demais raças, são liderados por líderes 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 claro, terem como inimigos mais proeminentes homens e elfos, uma fórmula bem comum nos jogos de RPG e em obras de fantasia.

Contudo, ainda que os orcs de *Warcraft* possuam semelhanças com os de origem folclórica, ou com os das demais narrativas que os abordam, eles são diferentes. Faz-se mencionar que os orcs desse PC game em particular, por exemplo, são seres alienígenas, ou seja, advém de um planeta diferente de Azeroth, que é onde se passa grande parte da narrativa abordada aqui, tendo chegado ao outro mundo através do Portal Negro aberto por Gul'dan, um orc bruxo a serviço da Legião.

Destarte, tendo poucas raças amigáveis a sua causa no novo planeta, eles são levados ao uso de medidas drásticas, o que os leva a utilização do sangue demoníaco de Mannaroth para potencializar as características brutais da raça, para somente assim derrotarem os elfos e humanos que ameaçavam a existência órquica. Até aqui a trama parece muito 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. Neste momento, percebendo que condenara todo o seu povo a viver sob a dominação da Legião ao ser o primeiro a aceitar beber do sangue, Grommash Grito Infernal decide, com a ajuda de seu amigo Thrall, matar o demônio responsável pela corrupção e libertar o seu povo, o que de fato acontece, levando a morte do próprio Grommash durante o embate. Ao conquistar a liberdade, a cor da pele dos orcs muda, o castanho tradicional se perde como consequência de seu desvirtuamento, a mácula dos demônios sempre existirá na raça, os tornando bestiais, bem como a marca da fraqueza que fez com que os orcs aceitassem se submeter a vontade alheia, fazendo os acreditarem serem indignos.

Aqui vemos muitas masculinidades se formando ao redor dos orcs representados no jogo, dominadores ou escravos, 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).

Essas são as principais diferenças para os orcs que estamos habituados a ver em outras obras, dado que esses 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).

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

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

A liderança dos orcs e da Horda, como é conhecida a aliança entre raças que dividem as mesmas causas desses seres alienígenas, pertenceu por muito tempo a Thrall, o xamã que ajudou a libertar o povo do domínio demoníaco, este, sempre procurou o bem maior, mesmo que isso significasse trabalhar com seus maiores inimigos, sendo considerado por muitas vezes até pacifista, relegando a natureza de sua raça para tentar encontrar um futuro melhor para todos em Azeroth. Entretanto, o evento conhecido como Cataclismo, que ameaçou rachar os continentes, fez com que o xamã se ausentasse, em uma busca interior para descobrir como melhor ajudar o mundo que se desfazia perante a fúria dos elementos, deixando assim um jovem e temperamental guerreiro em seu lugar como líder.

Considerado um herói por sua campanha de guerra e por não ter sido atingido pela mácula dos demônios, Garrosh, filho de Grommash é a primeira escolha de Thrall para a liderança da Horda. Parece até uma fórmula comum, utilizada para lembrar a sociedade em tempos de crise de suas forças e do que poderiam conquistar pela força, se perseverarem, assim como é apresentado nos filmes pós-guerra. Contudo, Garrosh não é a masculinidade una e firme que aparenta ser sob sua camada de músculos e ódio, como quase todo

masculino, ele é atormentado pelo legado familiar, pela sombra do pai, além de ter a desconfiança dos outros povos, por acreditar demasiadamente na superioridade do estilo de vida órquico e de que Thrall, havia relegado a força dos seus para lutar com palavras, o acusando de usar o instrumento dos fracos, posto que o forte toma pela força.

Esta é a definição de masculinidade hegemônica que tomaremos aqui, a imagem dos homens, ou neste caso orcs, que controlam o poder e pela força. A definição hegemônica de virilidade é um homem no poder, com poder ou de poder, igualando a masculinidade com ser forte, bem-sucedido, capaz, confiável e que exhibe controle (CONNELL, 1987). São essas próprias definições que temos desenvolvido em nossa cultura que perpetuam o poder que os homens acreditam ter sobre os outros, sobre as mulheres e sobre tudo que os rodeia.

É esse mesmo poder que Garrosh vai resgatar para trazer orgulho ao seu povo, vencer pelas características que são inerentes a todo ser tão viril quanto os orcs, pela completa e total subjugação de seus inimigos, custe o que custar, diferentemente de Thrall que buscava atar as relações pelo diálogo. Todavia, antes mesmo de ser escolhido como Chefe Guerreiro da Horda, como é conhecido o governante dos povos pertencentes a essa coalização, Garrosh teve que passar por muitas provações e caminhos, um caminho tortuoso que o ajudou a estabelecer essa masculinidade hegemônica como o único meio para obter os seus fins.

De acordo a narrativa do jogo, presente tanto em livros, quanto em quadrinhos, blogs e sites, toda a história do orc está diretamente conectada à do seu pai, Grommash. Sua infância foi cruel, deixado em uma colônia de quarentena ainda pequeno por seu pai, para se tratar de doenças que afligiam seu povo (curiosamente essa foi a salvação dos orcs que se encontravam lá, já que não foram afetados pelo sangue demoníaco de Mannaroth), cresceu fraco e doente, assolado pelo fantasma do pacto que seu pai havia feito, escravizando seu povo ao “Frenesi”. Essa falta de afeto do 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).

Mais tarde Garrosh se livra da doença física, mas não da psicológica, acometido pela desgraça que atormentava seu povo. O interessante desse trecho de sua história é que os

jogadores devem convence-lo de sua grandeza, mostrar que na verdade seu pai não era fraco e que libertou os orcs, o que pode ser feito com a ajuda de Thrall em determinado trecho do jogo, mostrando a Garrosh visões da luta de Grom. Para o jovem guerreiro, isso foi como se os anos de escuridão se esvaíssem, seu pai não era um covarde, era um herói.

Thrall se torna o mentor de Garrosh, este que, 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. O mentor é uma figura comum na história dos homens, responsável pela iniciação dos meninos no mundo, esse é um conceito muito evocado por BADINTER (1993), que explica que o mentor geralmente não é o pai, é um homem forte da tribo, exemplar, que deve iniciar os jovens a buscar sua verdadeira masculinidade, muito a exemplo das tribos da África e Nova Guiné com seus rituais, ou até dos fuzileiros navais dos EUA e suas constantes provações (referenciais utilizados pela autora), essas crianças devem provar que estão prontas para o novo e perigoso mundo dos adultos (e dos homens) (BADINTER, 1993, p. 72).

Entretanto em seu novo lar, Garrosh acredita que os orcs se tornaram num povo fraco, impuro, relegando sua natureza combativa para viver numa terra árida e inóspita, quase que exilados e reféns de tratados comerciais com outras raças para sobreviver nesse ambiente árduo, marginalizados e esquecidos. Apesar de grande parte da população aceitar as decisões de Thrall, que estava disposto a liderar com calma e a sempre usar da diplomacia antes da força, Garrosh começa a se sentir atormentado novamente, ele havia sido criado para ser um guerreiro, um líder, era estranho ver o Chefe Guerreiro parado, conversando ao invés de pegar em armas enquanto seu povo sofria, o sentimento de frustração e impotência retorna, ele quer mostrar que pode conquistar pela força e que consegue liderar. Não tarda para o chamado à guerra chegar, não vindo através dos inimigos comuns como elfos, humanos e anões, mas por uma nova ameaça que não respeita a ninguém, o Flagelo, o exército de mortos-vivos de Arthas.

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, como BADINTER (1993) evoca:

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, p. 03, grifos da autora).

O jovem guerreiro parte para Nortúndria com Varok Saurfang ao seu lado, um velho e antigo general da Horda. Este se torna seu novo mentor para ensiná-lo como é viver com e para a guerra. Essa parte da história de Garrosh é incorporada na expansão do universo conhecida no jogo 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, recebendo assim o título de herói da Horda.

O retorno a Orgrimmar não é dos mais fáceis, Garrosh e sua tropa são recebidos por Carne Casco Sangrento, líder dos taurens (um povo nômade que incorpora a Horda), com navios para um retorno seguro, mas o que resta de suas forças são atacados por piratas e acometidos pelo mau tempo. Estando à mercê dos elementos, Garrosh é forçado a instigar a tropa em atos de bravura, incutindo sobre o inimigo com sua fúria e brados de batalha, responsáveis pelo sobrenome de sua linhagem, o orc luta sem armadura, preocupado em demonstrar sua força e habilidade a todos, especialmente o tauren que desacredita no guerreiro, provando força e poder, não só sobre o inimigo, mas também sobre as demais raças, como nos lembra BADINTER (1995): “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, 1995, p. 134)”.

Nem bem chegam ao continente de Durotar, dá-se início a um novo evento que ameaça partir Azeroth, conhecido como Cataclismo. O Cataclismo faz com que Thrall se ausente, voltando ao mundo de origem dos orcs para aprender mais sobre si e sobre os elementos, dado 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 e a se redescobrir como macho (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, e para surpresa de todas as raças ele escolhe Garrosh, devido a seu carisma com as tropas e por seu povo precisar de uma imagem de força e poder na qual se ancorar, para acreditar num futuro. O jovem orc aceita prontamente a liderança, governando com punho de ferro, força e “honra”, aspectos bem comuns à identidade masculina, 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).

Não menos importante, Thrall dá ao guerreiro a arma que pertencera a seu pai, o machado Uivo Sangrento, por acreditar que ele estava pronto para assumir o legado de sua família. Não só isso como 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.

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 o levar a entrar em conflito com as outras raças, principalmente os trolls que vivem em Orgrimmar, os chamando de imundícies que vivem em cortiços e os expulsando da capital. Ocasionalmente a fúria dos outros líderes, principalmente de Caerne, amigo de longa data de Thrall, que desafia Garrosh ao Mak'gora, um desafio órquico antigo em que os combatentes devem 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 mais viril, único digno da liderança, só que Garrosh faz uma mudança nas regras da luta, ele diz que o desafio só será feito se for nas regras ancestrais, em que se deveria lutar não até a subjugação do adversário, mas até a morte, numa exemplificação viril e agressiva de que ele era a masculinidade Hegemônica, a única a ser seguida. De acordo com NOLASCO (1993), essas demonstrações de poder e força são comuns entre homens, uma vez 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). O combate acaba com Garrosh como vencedor, mas ele não vence por sua habilidade em combate, mas por veneno, sendo utilizado como um peão em uma trama.

Magatha, uma líder taurina, deseja a liderança de todos os taurens, e vê no Mak'gora a chance perfeita de ver seu rival, Caerne, 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 o leva à morte. O medo retorna a Garrosh ao saber da traição, usado e agora desprezado por parte da Horda por ser impulsivo e imprudente, ele vê o fantasma do legado familiar voltar para ele, pois 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, assim como sua honra, por vencer por meios tão covardes, 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 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, p. 274 e 275, 2013).

Como explicado por CONNELL (1993), a masculinidade só é reconhecida como hegemônica quando exercido por ou a mando de um homem, neste caso, ao se ver como peça em um jogo político, a fúria de Garrosh é incontrolável, ele abandona Magatha e os Temível Totem e suas táticas à mercê de seus inimigos e à conseqüente aniquilação por parte do filho de Caerne, Baine. 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, uma união formada diversas raças inimigas, inclusive utilizando uma “bomba de mana”, objeto da narrativa equivalente à uma bomba atômica, que é empregada para obliterar a cidade de Theramore, pertencente aos humanos.

Garrosh segue esse estilo de liderança por algum tempo até ser deposto pelas diversas crueldades que exerce, entre elas estão, além do extermínio de Theramore, a destruição de diversas partes do continente de Pandária, a tentativa de assassinato de Vol’jin, líder dos trolls, exílio e xenofobia quanto à outras raças as negando acesso a capital, escravização, distorção de formas de vida e entre outras diversas acusações, tudo isso em nome da hegemonia e do legado familiar, em prol da força e do orgulho órquico, em 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?

Numa força conjunta entre o restante da Horda e da Aliança, ele é deposto, no que ficou conhecido como Cerco à Orgrimmar, sendo preso e julgado por seus atos. Essa parte da

narrativa é muito bem explorada 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 do personagem, tendo em vista que sua fuga só se dá com um intuito, impedir que seu pai faça o pacto com a Legião, impedindo, portanto, a traição de ambos, bem como a mácula da honra, em que poderão resgatar o orgulho dos orcs e conquistar toda Azeroth para seu povo, exatamente da mesma maneira que antes.

Desta maneira, 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. Dado que além da virilidade e da honra serem tratadas dentro do contexto de relação entre os gêneros masculino e feminino, elas podem ser estabelecidas quando o filho se vê na necessidade imposta de lavar a honra de seu pai (GROSSI, 1995), uma vez que além da sexualidade, aqui não abordada em virtude que o jogo não adentrar nesse mérito quanto a Garrosh, devemos nos ater ao fato da linearidade comportamental do personagem, que usa de artifícios presentes no universo do jogo para salvar seu pai da mácula da desonra, para evitar que ele faça um pacto com o demônio Mannaroth e condene todo o povo órquico, liberando assim não somente seu pai, mas a si mesmo próprio do destino prescrito e da masculinidade marginalizada, voltando sempre ao início, a falta do pai.

Considerações finais

Games são mídias complexas, com diversos pontos a serem explorados e capazes de atrair pessoas por motivos diferentes, sendo que eles possuem as mesmas características gerais das outras mídias, os fazendo tão bom objeto de análise quanto as tradicionais, permeadas dos mesmos arquétipos, com narrativas fluídas e interessantes, capazes de manter o consumidor imerso tanto pelo próprio jogo quanto pelos produtos diversos disponibilizados para quem se interessa mais pelo universo, já que, como comentado por MURRAY (2003), jogos são como bailes de máscara venezianos, neles os jogadores podem escolher ser quem quiserem, ou quem tem o desejo de ser, como em *World of Warcraft*, que possibilita que os jogadores brinquem com a possibilidade de poderem escolher entre raças, sejam elfos ou orcs, entre gêneros, seja masculino ou feminino e até mesmo profissões, crenças, ideologias e identidades. Por conseguinte, ao existir a possibilidade de ter diversos personagens por conta, e dado que uma não é excludente da outra, há também uma fragmentação da identidade dos jogadores, que se vem rodeados por escolhas, modelos e identidades.

Ao permitir que o jogador seja um orc, estabelecendo seu personagem no cerne dessas questões, *World of Warcraft* cria a possibilidade não só de conhecermos um 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.

Percebemos que o maior problema referente a masculinidade do orc sempre foi a relação que nunca teve com o pai, um pai ausente que deixou uma marca tão profunda em seu ser que ele deve retornar ao passado para ter o contato que sempre desejou, explicando assim sua agressividade e constante busca, uma vez que incapaz de lidar com os sentimentos, extravasava o que sentia através da brutalidade:

Como sabemos, o cotidiano dos homens não é constituído de estimulação, contato e expressão imediata do que sentem mas, ao contrário, da disciplinarização do sentir e do condicionamento e comportamentos estereotipados viris e agressivos. Este aprendizado de postura diante da vida começa na infância, determinando para um homem adulto sua incapacidade em contatar as próprias emoções e demandas afetivas. Parte dessa incapacidade é por nós conhecida sob o aspecto da violência e da agressividade masculinas (NOLASCO, 1993, p. 46).

Sendo isso bem aceito socialmente, na medida que para a constituição do modelo de masculinidade hegemônica em nossa cultura, não recorremos apenas à sexualidade, pois ela é também percebida positivamente como agressividade. Além de claro, dominação, força, poder e soberania, todos aspectos almejados por toda a vida de Garrosh e, por assim dizer, de todos os homens.

Agradecimentos

Agradeço a orientação sobre masculinidades e gêneros da professora pós-doutora em Ciência da Literatura, Níncia Cecília Ribas Borges Teixeira.

À Fundação Araucária por concessão da bolsa para pesquisa

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela concessão da bolsa para pesquisa.

Referências

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

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

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.

GROSSI, M. *Antropologia em primeira mão*. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina. —, n.1 (1995). — Florianópolis: UFSC /Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, 1995.

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

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

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

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

WoW Girl. **Personagem Garrosh Grito Infernal**. Disponível em:

<<http://www.wowgirl.com.br/2012/03/16/conheca-o-personagem-garrosh-hellscream-grito-infernal/>> Acesso em 18 de maio de 2016.

_____. *Quem será o responsável pelo fim do Garrosh?* Disponível em:

<<http://www.wowgirl.com.br/2012/04/13/quem-sera-o-responsavel-pelo-fim-do-garrosh/>>

Acesso em 19 de maio de 2016.

Artigo recebido em: 27/06/2017

Artigo aceito em: 30/07/2017