

Game e transmídia: identidade móveis em *World of Warcraft*¹

Bryan Rafael DALL POZZO²

Nincia Cecilia Ribas Borges TEIXEIRA³

Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

Resumo

O presente trabalho analisa questões que envolvem a tríade transmídia, identidades e gênero, tais questões serão levantadas a partir do universo do game *World of Warcraft*. A pesquisa se propõe entender como o processo de transmídia ajuda a expandir personagens inseridos no universo. Dessa maneira, pretende-se identificar como a utilização e propagação para várias mídias ajudaram a disseminar o universo do game em diversos formatos (jogos, livros, quadrinhos, *blogs* etc.), além disso busca-se refletir acerca da formação de identidades na contemporaneidade. Para embasamento teórico serão utilizados os postulados de Stuart Hall (2003), Henry Jenkins (2009), Robert Connell (2013), Zigmunt Bauman (2011) e entre outros. O corpus consistirá na narrativa da história apresentada no jogo, bem como seus *features* e possibilidades de criação, além de passagens dos livros, quadrinhos e *blogs*, os quais serão relacionados com os jogadores/ consumidores.

Palavras-chave: *World of Warcraft*; Transmídia; identidade; masculinidade.

Introdução

Nos últimos anos, a indústria *gamer* tomou proporções nunca antes imaginadas, chegando a superar o faturamento dos filmes hollywoodianos e se estabelecendo como entretenimento número um entre boa parte da população mundial. De várias maneiras os jogos ganharam força nas últimas décadas: os orçamentos, o aumento de empresas desenvolvedoras, a quantia de empresas envolvidas, publicidade, públicos diversos, grande competição entre desenvolvedores e etc., tudo isso levou a uma reinvenção do que entendíamos por indústria (e sociedade) *gamer*.

A reinvenção atingiu, também, a variação de meios de acesso às histórias dos jogos, pois estes não são cascas vazias como nos faziam pensar a um tempo atrás. Eles possuem toda uma ambientalização, muitas vezes, fauna e flora própria, continentes, líderes, religiões, eras, heróis e guerras. Assim como são inúmeros os exemplos de livros

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias do Jornalismo, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

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

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

sendo adaptados ao cinema, são vários os exemplos de jogos que se tornaram sagas em livros (como a série *Assassin's Creed*), em quadrinhos (*World of Warcraft*), em conteúdo online (quase todo jogo já feito), filmes (*Resident Evil* e *Prince of Persia*) e até mesmo em outros jogos, como tão habilmente faz a *Blizzard*, desenvolvedora do universo de *World of Warcraft*, sendo estes apenas alguns exemplos. Na tese, entretanto, pretendo me ater ao universo de *World of Warcraft*, este que utiliza uma narrativa fragmentada, transmidiática, por se tratar de histórias nas quais as narrativas são divididas e contadas em diferentes meios de comunicação, cada peça agregando mais conteúdo e informação ao todo.

Essa narrativa transmidiática atingiu proporções que não eram imaginadas há 20 anos, quando a franquia teve início com o jogo *Warcraft: Orcs & Humans*. Jogo que passou a ser desenvolvido a partir de suas sequências até o ápice em *Warcraft 3*. Cada uma das diferentes expansões contribuiu para a primeira grande mudança no universo, que transformou primeiramente o gênero do jogo (*Warcraft 3* era um RTS⁴ enquanto *World of Warcraft* é considerado um MMORPG⁵), gerando a primeira transição do universo. Essa mudança fez com que o *Lore*⁶ do jogo, entende-se por história do universo, são coubesse nos fóruns online, contribuindo para que a venda de livros e quadrinhos começasse.

Ao imaginarmos o mundo virtual como uma extensão do nosso próprio, fica fácil elencar e entender as escolhas feitas por cada jogador, uma vez que a criação de um personagem pode demonstrar uma busca da reconstituição de sua memória e de sua identidade, esta que pode ser fragmentada ou múltipla (por exemplo, são comuns no jogo personagens *trolls* que vivem entre elfos) e aos poucos vão sendo reveladas escolhas que permitem que se identifiquem com os personagens (HALL, 2003). Assim podem-se perceber no jogo várias leituras, uma vez que cada jogador acrescenta sua própria história. Essas interpretações acabam por moldar o jogo, pois cada jogador está inserido no universo de tal maneira que pode ajudar a modificá-lo, são vários os exemplos de personagens (de jogadores) que ficaram imortalizados dentro do universo, como Nyhm, Gigi e talvez o mais famoso, Leeroy Jenkins.

O processo transmidiático, que ocorre em *World of Warcraft*, funde-se com o jogo, produzindo um conteúdo totalmente novo e em novas mídias. Além disso, os jogadores contribuem, seja diretamente ou indiretamente com o universo, dado que hoje o público consumidor produz e transmite informações de uma maneira nunca antes vista e essa

⁴ RTS: Estratégia em tempo real (tradução minha).

⁵ MMO: Multijogador Online Massivo, RPG: Jogo de interpretação de personagem (tradução minha).

⁶ O termo *Lore* se refere ao conjunto de informações a respeito do universo. A história, a cultura das raças, o significado das palavras nas línguas azerothianas, o funcionamento da magia e do cosmos, a geografia e etc.

mudança não diz respeito apenas às questões tecnológicas, mas também a algo cultural, uma mudança para uma convergência entre o público, mercado e os meios de comunicação (JENKINS, 2009). Dessa forma, o universo em questão será abordado como uma fusão que nasce de diversas experiências e de diversos veículos midiáticos que estão sendo vivenciados pelos jogadores, mas não somente no jogo em si e sim em todos os meios que constituem a obra, tornando possível assim traçar um perfil dos jogadores e por consequência da comunidade *gamer*.

O trabalho foi desenvolvido por meio da investigação de algumas das obras transmidiáticas presentes no universo de *World of Warcraft* (livros, conteúdo online e o próprio jogo) e como essas contribuíram para a expansão das fronteiras do mesmo, fazendo com que o jogo atingisse proporções mundiais e com que afetasse o cotidiano de milhares de pessoas. Além disso, também ocorre a análise de alguns personagens masculinos presentes no jogo (Thrall, Garrosh, e Varian) onde é observado como seu relacionamento com os outros personagens presentes no universo afeta o desenvolvimento, progressão e identidade dos jogadores/ consumidores. Com isso pretende-se analisar como os personagens se inserem no sentimento de pertencimento dos jogadores, analisando a possível fragmentação dos indivíduos.

O objetivo da pesquisa é demonstrar que os personagens se apresentam fragmentados, como exemplificação de nossa atual sociedade pós-moderna, existindo a possibilidade de isso se refletir na história apresentada no jogo e, portanto nos jogadores. Também é possível inferir a figura das lutas entre as facções (Horda e Aliança) como um elemento de memória, criando assim uma identificação ou uma rejeição por parte dos jogadores. Para o desenvolvimento efetivo da tese, alguns autores que trabalham a questão da transmídia, identidade, gênero e memória (previamente citados) sustentarão o embasamento teórico.

Games: universo transmidiático e identidades móveis

Cabe ressaltar que um dos pontos que contribuiu para a expansão do jogo foi o reconhecimento da *Blizzard* da globalização do universo de *World of Warcraft*, que para uma melhor experiência dos jogadores não norte-americanos, tornou disponível diversos servidores fora dos Estados Unidos, criando alguns exclusivos para países asiáticos, bem

como para a Oceania e também para o Brasil. Os servidores são totalmente brasileiros, com total tradução e localização para o português (PT-BR).

A participação do público no universo gamer sempre foi importante, o que nos leva a mencionar à Blizzcon. Esta funciona exatamente como a *Comic con* e é o lugar onde os jogadores têm uma chance maior de dar opiniões sobre o jogo e o universo em si. Nestas apresentações há uma abertura ao público para que sejam feitas sugestões, gerando uma participação efetiva do público, além das sugestões que existem online, através dos fóruns e blogs, gerando uma grande retransmissão de todo o conteúdo, esse ato de retransmissão, ou de acrescentar seus próprios comentários e participar da construção, transforma o receptor em uma espécie de co-autor:

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

É importante levar em conta também que o próprio *Lore* do jogo é feito de uma mescla cultural e de costumes entre os personagens, que leva o jogador/ consumidor a encarar a dificuldade de formar modelos identitários. Concordando assim com Bauman (2001), que descreve nosso tempo como algo que não mantém sua forma com facilidade, “enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo, [...] os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la” (BAUMAN, 2001, p. 8). Assim, observamos que a narrativa do jogo aponta para personagens com identidades múltiplas e fragmentadas.

Assim, conforme Hall (2003), as identidades que emergem no universo do game, desenvolvem-se com base nas escolhas disponíveis, estas dispostas aos jogadores podem fazer com que ele opte apenas por um dos lados ou apenas por uma raça dentro do universo, entretanto, ao optar por uma das facções e uma das raças, não faz com que as outras opções sejam anuladas, sendo que é possível manter um máximo de 11 personagens por cada reino (servidor online) e cada um dos personagens é capaz de ter sua própria história, cultura, conquistas e crenças, ajudando a fomentar ainda mais a identidade fragmentada do jogador, pois no universo é possível lutar por qualquer um dos lados, ou pelos dois ao mesmo tempo. Sendo assim, pode-se argumentar que não há uma identidade única e estável, mas sim uma

fragmentada que forma não duas, mas várias identidades, sendo elas até mesmo contraditórias (HALL, 2003). O que, pode-se ver totalmente refletida no sujeito pós-moderno, tomo assim por base a definição de Hall:

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

Na narrativa do jogo notamos a sedimentação de modelos de masculinidades, aqui na pesquisa representados por três personagens masculinos: Thrall, antigo líder e xamã da Horda; Garrosh, guerreiro e líder implacável que liderou a Horda até ser destituído por sua liderança tirânica e ditatorial; e Varian, líder da Aliança, antigo gladiador, guerreiro, mas também hábil político.

Para Connell (1995), a masculinidade é “uma configuração de prática em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero”, e normalmente, existem “mais de uma configuração desse tipo em qualquer ordem de gênero de uma sociedade”. Dada esta pluralidade, não devemos falar em “masculinidade”, mas em “masculinidades” (CONNELL, 1995, p. 188). Dentre as diversas masculinidades, existiria uma que se apresentaria como “hegemônica”, e que corresponde a um ideal cultural de masculinidade e juntamente com essa existem outras que mantêm relações de subordinação ou marginalização em relação à hegemônica (CONNELL, 1997)

Ao verificar as diferentes masculinidades apresentadas no universo do game, emergem modelos distintos: Garrosh é o exemplo mais claro da masculinidade tida como hegemônica e Thrall e Varian seriam marginalizados. As masculinidades são configurações de práticas que são realizadas na ação social e, dessa forma, podem se diferenciar de acordo com as relações de gênero em um cenário social particular.

Para tal associação, faremos uma exemplificação dos personagens. Começaremos por Thrall, sendo assim possível interligar cada um dos personagens. Resumidamente, Thrall é um orc criado por humanos para se tornar o servo “perfeito”, em tal ponto é possível identificar algumas fragmentações no personagem, pois como filho do líder do clã *Frostwolf*, viu seus pais e sua tribo serem massacrados por orcs de outro clã. Mais tarde encontrado e criado ainda jovem por humanos num mundo “alienígena” para satisfação dos

mesmos. Treinado para ser um gladiador com a selvageria dos orcs, mas com o intelecto estratégico dos humanos. Desde jovem Thrall teve amigos humanos, tais como o Sargento e Taretha, pela qual ele sofreu de um amor platônico, sendo claro, proibido. Muitos anos após isso, mesmo como líder da Horda, unificando os povos guerreiros na luta com a tirania dos humanos, nunca deixou de ter amigos e companheiros entre eles, Thrall é essencialmente bom, porém selvagem, e como um bom personagem pós-moderno é dividido em várias partes, fiel a seu passado, mas pertencente a uma nova era de descobertas e lutas, pois dentro da narrativa de sua história, acaba por criar um novo sentido de pertencimento, sendo necessário reconstruir e redefinir sua identidade.

Ao fugir dos humanos em uma rebelião bem orquestrada para libertar os escravos orcs do poder abusivo de alguns líderes humanos, Thrall trilha seu caminho até o antigo lar de seu clã. Lá é confrontado por um orc imenso de armadura negra, sendo depois revelado que é Orgrim, líder da Horda. Após sua luta com Orgrim e a volta a seu clã, ambos juntam os clãs órquicos para liberar o restante de seu povo dos campos de concentração dos humanos. Antes da vitória final neste reino humano, Blackmoore, o Senhor que havia aprisionado Thrall, atira a cabeça de Taretha a seus pés para provar que mesmo escapando, Thrall nunca teria o que desejou. Após a vitória final em *Arathi Highlands*, e a nomeação como líder da nova horda, Thrall junta-se com Grom Hellscream para unificar todos os clãs orcs e outros povos de Azeroth⁷ sob uma bandeira.

Na luta para unificar os povos órquicos, Thrall e Grom enfrentam Mannaroth, líder demoníaco que havia causado a corrupção no sangue dos orcs, sendo este o motivo da loucura e escravidão de boa parte da raça. Grom foi o primeiro a abraçar a força que viria dessa corrupção, que ele utilizaria para enfrentar a Aliança entre humanos e elfos, mas essa destruição do sangue acabou por dominar sua mente. Com a ajuda de Thrall ele se liberta parcialmente, lançando um ataque contra Mannaroth. Grom vem a morrer nesse combate entre as forças demoníacas e os orcs, mas seu espírito de luta e entrega conviveram com Thrall durante a constituição da Nova Horda. Entrando assim na história Garrosh, filho de Grom Hellscream.

Grom havia caído perante Mannaroth anos antes do encontro entre Thrall e Garrosh, este que havia sobrevivido sem a mácula da corrupção demoníaca. Ele, após saber da luta de seu pai contra as forças que escravizaram os orcs, entra para o exército de Thrall, vindo a se destacar como líder e general na luta contra as forças de Arthas, o Rei Lich.

⁷ Azeroth é o nome do mundo principal onde a história ocorre, dividindo-se nos continentes: Durotar, Reinos do Leste, Nortúmbria e Pandaria.

Após as vitórias em Nortúmbria (região ao norte em Azeroth e governada por Arthas) como general das forças da Horda, Garrosh recebe grandes honras na Horda e é nomeado Chefe Guerreiro da Horda quando *Deathwing*, o aspecto da morte, causa diversas mudanças destruidoras, em Azeroth, enfurecendo os elementos. Fazendo com que o grande xamã Thrall renuncie seu posto como Chefe Guerreiro da Horda para ir até o epicentro desses eventos para tentar controlar os elementos.

Garrosh impõe à Horda uma liderança imprudente, temerosa e vingativa. Ele destitui os direitos das outras raças em Orgrimmar (capital órcica), institui e dá confiança somente a líderes masculinos, mesmo que de maneira velada. E em sua busca implacável por mais recursos para a máquina de guerra da Horda, destrói florestas e cidades, jurando limpar Durotar (continente em que os orcs ficam) da presença podre dos humanos.

Na grande batalha que se segue em Theramore (liderado pela líder e amiga de Thrall, Jaina Proudmoore), o último grande bastião humano em Durotar, é onde, Garrosh, após várias incursões infrutíferas na cidade, acaba por jogar uma bomba de mana⁸ sobre a mesma. Toda essa batalha e essa parte da história é muito bem descrita no livro *Marés da Guerra* de Christie Golden, uma escritora que empresta seu talento para descrever muito bem as histórias que se passam em Azeroth, implicitando assim mais uma vez a transmídia da obra *World of Warcraft*.

Garrosh é um ótimo exemplo de Masculinidade Hegemônica, como tratado por Connell (2005), ele é um “brutamontes”, que acredita na vitória só através da força e total subjugação, fracos não tem vez na sua Horda, sendo eliminados e substituídos, exercendo seu poder socialmente e não só entre os gêneros, mas também entre as raças. Como exemplo podemos citar um trecho do livro *Crimes de Guerra*, também de Christie Golden. Nesse livro, como o título já diz, Garrosh é julgado pelos crimes cometidos durante sua liderança, aqui usamos um trecho em particular para exemplificar sua relação entre os gêneros:

Garrosh continuava a encorajar Ishi a ‘lutar’, ‘controlar’, ‘usar’ os sha; Ishi, por sua vez, enfrentava todas as emoções negativas imagináveis – duvidava da força da Horda, lamentava os caídos e temia a morte, que veio logo em seguida. De joelhos, num derradeiro vislumbre de dever, ele gemeu: - Chefe Guerreiro! Eu... falhei. Depois de caminhar até o guerreiro agonizante, Garrosh disse calma e brutalmente: - Sim, Ishi. Você falhou. [...] Ele dera sua vida pelo Chefe Guerreiro e, por seu esforço e sofrimento, recebera de Garrosh as palavras mais cruéis possíveis. Sentindo o rosto corar de tanta emoção, Anduin virou-se na direção do prisioneiro e rilhou os dentes ao perceber que Garrosh se permitia um leve sorriso de satisfação (Crimes de Guerra, p. 114).

⁸ Segundo o *Lore* dos livros da série, a bomba de mana é equivalente a uma bomba atômica.

Não que estejamos alinhando a masculinidade dita hegemônica com sadismo ou psicopatia, mas esse trecho é uma boa exemplificação de como alguém pode usar o poder derivado de sua posição e/ou status para ir até onde quer chegar, eliminando os fracos sem remorso na tentativa de moldar o mundo a sua semelhança. Pois, sua força deve ser visível e inquestionável.

Posicionamos Thrall marginalmente em relação à Garrosh porque este não utiliza sua força de maneira brutal ou autoritária, ele é um conciliador, pacificador, quando necessário, não é menos guerreiro, mas primeiramente é um xamã, conectado com o equilíbrio da vida e dos elementos, conhecedor e conciliador das raças, que reconhece que existem seres mais sábios e poderosos que ele, para Thrall a força da Horda não vem dos orcs, como acredita Garrosh, mas sim da união delicada entre as raças que fazem parte da Horda (trolls, orcs, taurens, goblins, mortos-vivos e até alguns pandarens). Thrall faz amizade com os humanos, Garrosh os aniquila.

Existe também a implicação em se observar a relação de poder que há entre eles, sendo neste âmbito que se encontram as relações sociais, uma vez que essas são baseadas nas diferenças perceptíveis entre eles, como forma de representar relações de poder em que as representações dominantes são apresentadas como inquestionáveis e, assim, os gêneros passam a ser identificados em cada prática social (SCOTT, 1990), por mais inescrupulosas que sejam. Em um sentido figurado e, talvez, em uma boa comparação, Thrall seria a mãe bondosa da Horda, enquanto Garrosh é o pai bêbado.

O terceiro personagem é Varian Wrynn, Rei, humano e líder da Aliança. Para compreendermos mais sobre a história dessa facção, seus motivos, objetivos e o porquê do ódio que Varian cultivava contra a Horda, temos que partir desde o início da história do personagem, sendo ele indispensável no *Lore de World of Warcraft*.

Varian, desde pequeno, sofreu as consequências dos conflitos entre orcs e humanos. A chamada Primeira Guerra, quando a Horda, ainda comandada por Orgrim, invadiu a costa sul do continente dos Reinos do Leste, lhe tomou o pai, o então Rei de Ventobravo (*Stormwind* na versão em inglês), assassinado brutalmente, e também, a terra natal, sendo a cidade sitiada e mais tarde tomada pelas forças da Horda. Varian é obrigado a fugir para o reino humano de Lordearon onde conhece o Rei Terenas e seu filho, Arthas Menethil (que viria a se tornar o inimigo de todos os povos de Azeroth), formando assim a

primeira Aliança. Após anos de campanha contra a Horda, a cidade de Ventobravo é finalmente retomada, iniciando assim uma nova era, com Varian coroado rei.

A reconstrução da cidade atrai muitos peregrinos, inclusive um grupo de hábeis pedreiros que ajudam na reconstrução na esperança de riquezas, mas nunca são totalmente pagos, vítimas da corrupção da casa dos Nobres. Este grupo jura vingança, fugindo e criando um motim na cidade, deixando para trás como vítima a esposa de Varian. Com a fuga do grupo e com a perda de aliados, Varian parte para uma viagem para se encontrar com Jaina Proudmoore para uma conferência com líderes da Horda, durante a viagem é sequestrado pelo líder do motim, foge, mas perde a memória quando quase se afoga nas margens das Ilhas Eco, encontrado por feitores de escravos orcs, é utilizado nas arenas como gladiador, por sua incrível habilidade com a espada. Anos de serviço e a falta de memória lhe concedem o nome de Lo’Gosh (lobo espiritual), entre os orcs. Parte de sua memória é recobrada ao visitar o Salão das Lendas em Orgrimmar, quando ele avista um escudo que remete à Ventobravo.

Durante um descuido dos guardas, Varian e seu companheiro de arena fogem para Vale Gris, enfrentando a Horda na batalha do Brado Guerreiro. Após a batalha, lhe é dada conferência com Tyrande, a druidesa líder dos Elfos Noturnos. Durante as conversas ela percebe que a mente de Varian foi aprisionada com magia negra, enviando-o assim para Jaina em Theramore, onde finalmente ela consegue recobrar parte da memória de Varian. No seu retorno a Ventobravo, Varian descobre que o aspecto dracônico Onyxia havia usado a magia para criar uma cópia de Varian, com a outra parte de sua memória, que governava Ventobravo e mantinha uma liderança imprudente e descuidada, inclusive maltratando o filho de Varian, Anduin. Num confronto final contra Onyxia, a magia dela une as duas partes num todo novamente, logo antes de ele decapitar o aspecto.

Assim, ao tomarmos como exemplo Varian, que teve a sua vida pessoal tomada por incontáveis dramas. Procuramos exemplificar que em seu retorno, ele encontra a possibilidade de se redimir pela ausência e redefinir sua identidade, utilizando seus conhecimentos e habilidades para ajudar as pessoas e tornando-se o líder, integralmente. Não é somente ele que tem essa jornada, mas vários outros personagens têm e buscam este objetivo, o de se livrar dos fragmentos do passado e buscar novas personalidades frente à situação impostam, mas é Varian que o faz com maestria. É importante ressaltar também como a memória tem um aspecto importante em sua história, recobrar parte de seu passado para se unir, literalmente, para enfrentar as ameaças do futuro.

A divisão de Varian é física, mental e espiritual, ele possui duas (ou mais) personalidades visíveis, mas isso não fica limitada a sua mente, como acontece hoje com as pessoas, ela se manifesta fisicamente. Essa divisão e formas de agir acaba por entrar em concordância com Hall (2003):

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados [...]. Esse duplo deslocamento—descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos — constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo. (p. 4)

A “crise” de identidade de Varian só é de fato enfrentada, quando ele retorna a sua casa, para remediar os erros do passado, para assim se tornar uno novamente, apesar da divisão em sua história ser literal, ela pode ser totalmente transposta para os jogadores e suas, também, personalidades pós-modernas.

Além disso, consideramos a masculinidade de Varian marginal, por muitas vezes aparentar um papel mais materno, assim como Thrall. E, ao contrário de Garrosh, mesmo sendo um guerreiro hábil, ainda é um conciliador e não um conquistador, tendo até mesmo seu ódio convertido em respeito por alguns líderes da Horda, como Thrall durante o Cataclismo que partiu os continentes.

Considerações finais

A transposição dos personagens até os jogadores não é difícil, mesmo existindo a escolha entre duas facções inimigas, a Horda e a Aliança. Surge, conforme Hall, uma língua franca internacional em que “todas as diferentes identidades podem ser traduzidas” (2001, p. 75-76). O jogo é baseado em união e ajuda, todas as masmorras e campos de batalha devem ser feitos em grupos, sem união, o grupo quase sempre fracassa. A escolha entre raças, classes e profissões e um inimigo em comum não diminui as possibilidades. Em qualquer mídia social, existe a polarização, e aqui ela é muito bem aproveitada, pessoas que se alinham com a Horda gritarão “*For the Horde!*”, e os da Aliança “*For the Alliance!*”. É importante ressaltar que os jogadores podem fazer parte da história desses personagens, reviver os acontecimentos no jogo, ajuda-los em suas sagas, participar das batalhas e das conciliações, ler sobre suas histórias nos fóruns online, em sites, livros e até mesmo em

quadrinhos. Muitos jogadores vêm a se identificar com os personagens, alinhando suas histórias com as deles, desde Garrosh até Anduin.

Portanto, nesse contexto, é possível inferir que, o fato de várias nacionalidades (hoje seriam mais para regionalidades a partir do uso dos servidores exclusivos para o Brasil), terem que conviver e se comunicar em um único espaço, acaba por ser uma analogia do que vivemos hoje em relação ao consumo global de um mesmo produto, neste caso, tanto o jogo quanto os produtos relacionados a franquias. Este processo de homogeneização cultural, típico da pós-modernidade, é encontrado entre personagens e jogadores, sendo possível ajudar na modelagem do universo. Por conseguinte, pode-se dizer que não existem mais fronteiras entre o texto e o participante no universo.

Tais levantamentos podem ajudar a perceber a riqueza do universo e como suas representações ajudam a compreender o imaginário de nossa época. Todos os ideais que o jogo apresenta e o sucesso que obteve entre o público talvez possam ser explicados, por tratarem de assuntos característicos do indivíduo enquadrado como pós-moderno. Assuntos tais tão bem tratados por Stuart Hall (2003) e Zygmunt Bauman (2004) como a globalização, a compressão tempo-espacial das identidades, as culturas nacionais imaginadas e as transições identitárias. O universo pode revelar muito, mesmo que de maneira, num primeiro momento, básica, e como os indivíduos se fragmentam ou tentam resistir e se integrar diante disso.

Referências

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

_____. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

GOLDEN, Christie. **Crimes de Guerra**; tradução de Larissa Salomé, Rodrigo Santos e Yuri Riccaldone – 1ed, Galera Record: Rio de Janeiro/ São Paulo, 2014.

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.

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

CONNELL, Robert W. (1995). “Políticas da Masculinidade”. *Educação & Realidade*,

20 (2), pp. 185-206.

CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W. (2005). **Masculinidade Hegemônica: Repensando o conceito.** Estudos Feministas, Florianópolis, 21(1): 241-282, janeiro-abril/2013 Copyright por Revista Estudos Feministas. Originalmente publicado em: *Gender & Society*, 19 (6), pp. 829-859.

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