



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

**O IMAGINÁRIO DO CORPO FEMININO NAS PERSONAGENS DE
WORLD OF WARCRAFT: UM ESTUDO À LUZ DA ANÁLISE DE
DISCURSO**

ERNANDO NUNES CABRAL FILHO

DELMIRO GOUVEIA - AL

2021

ERNANDO NUNES CABRAL FILHO

**O IMAGINÁRIO DO CORPO FEMININO NAS PERSONAGENS DE
WORLD OF WARCRAFT: UM ESTUDO À LUZ DA ANÁLISE DE
DISCURSO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca examinadora do curso de licenciatura em Letras, da Universidade Federal de Alagoas-UFAL, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa

Orientadora: Profa. Dra. Débora Massmann.

DELMIRO GOUVEIA – AL

2021

Catálogo na fonte

Universidade Federal de Alagoas

Biblioteca do Campus Sertão

Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

C117i Cabral Filho, Ernando Nunes

O imaginário do corpo feminino nas personagens de World of Warcraft: um estudo à luz da análise do discurso / Ernando Nunes Cabral Filho. - 2021.

38 f. : il. ; 30 cm.

Orientação: Débora Raquel Hettwer Massmann.

Monografia (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal de Alagoas. Curso de Licenciatura em Letras. Delmiro Gouveia, 2021.

1. Análise de Discurso. 2. World of Warcraft. 3. Role Playing game – RPG. 4. Jogo eletrônico. 5. Jogo de RPG. 6. Efeitos de sentido. 7. Personagens femininas. 8. Gênero. I. Massmann, Débora Raquel. II. Título.

CDU: 81'322.5

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa.

Ernando Nunes Cabral Filho

ERNANDO NUNES CABRAL FILHO

UFAL - Campus do Sertão

DATA DE AVALIAÇÃO: 04/11/2021

BANCA EXAMINADORA

Débora Massmann

Profa. Dra. Débora Massmann
(Orientadora - UFAL)

Samuel Barbosa Dillha

Prof. Dr. Samuel Barbosa
(Examinador Externo - UPE)

Documento assinado digitalmente

gov.br

MARCOS ALEXANDRE DE MORAIS CUNHA

Data: 11/11/2021 11:26:24-0300

Verifique em <https://verificador.iti.br>

Prof. Dr. Marcos Moraes
(Examinador Interno - UFAL)

Quando pensei na dedicatória, sabia que tinha de ser pra alguém de extrema importância e relevância então passei dias e mais dias pensando e a única pessoa que me veio na mente foi minha tia-avó Betânia, mulher incrível e de coração maravilhoso, bondosa de todas as formas possíveis, um doce de senhora, protetora, amável e extraordinária.

Obrigado por cuidar de mim tão bem quanto Oxum, você foi a única calma que tanto precisei nessa vida que nunca me foi generosa, foi o amor que me faltou e foi o olhar que mais me acolheu sem julgar, só cuidou e protegeu como pôde, eu a amo tanto que meu peito chega transbordar em lágrimas quando paro pra refletir o tanto que fez por mim.

Te dedico essa pesquisa pelo apoio que tive pra concluir o curso e todo meu amor, agradeço imensamente a senhora existir na minha vida e sou ainda mais grato por ter você como família.

AGRADECIMENTOS

Em um momento tão importante como esse, eu vou começar agradecendo a meu Orixá Gbesén que mostrou estar comigo diversas vezes, por me guiar e proteger.

À minha bisavó Terezinha (in memoriam) que tanto me cuidou e amou, a minha mãe por acreditar que eu era capaz mesmo com todas as desavenças e impasses entre nós, mais uma vez a minha tia-avó Betânia por toda sua bondade e generosidade, ao meu amigo-irmão Murilo que desde sempre cuida de mim e por tudo que já enfrentamos juntos na vida acadêmica, pessoal e festas.

A Débora Massmann, minha orientadora, agradecer seria tão pouco, você foi quase uma mãe e, se eu lembrar tudo que fez, sinto vontade de chorar. Você me deu tanta força em um momento delicado, abraçou, acolheu e ajudou, pra você foi o mínimo, mas pra mim foi MUITO. Obrigado por ter me aceitado como seu orientando e me permitir concluir essa etapa tão importante da graduação.

Aos meus professores: Samuel Barbosa que além de professor, foi amigo dentro e fora da universidade, foi conselheiro, foi tanto abraço, foi HUMANO, você é um ser de luz e te levarei pro resto da vida, jamais esquecerei o que já fez por mim; Beatriz (BiAcaxÍcone), por nossas horas de conversas e ombro pra chorar; Marcos Alexandre, eu nunca contei isso, mas eu o admirava demais desde a oficina de cinema em 2017, se eu decidir seguir na área tentarei ser 25% do que o senhor foi como professor; Á Suzana (Suzy) e Aline, por toda a simplicidade, amizade e apoio; e ao meu professor de ensino médio Sérgio por buscar sempre ser compreensível e inesquecível.

Agradeço imensamente a uma pessoa que foi mais que amigo, foi um anjo que a vida me presenteou em uma fase ruim, que me viu levantar a cabeça quando achei que não conseguiria, muito obrigado, Andrey, você foi e é incrível, foi uma peça-chave para eu me olhar com mais atenção e me posicionar sobre a vida. Amo você.

Aos meus melhores amigos e amigas que foram por diversas vezes meu refúgio e até abraços quando mais precisei de uma palavra, um agradecimento mais que especial à Aline (Heeda), Camila (Trutinha), Fabrine (Chu), Karla (Panterinha), Larissa (Mew), Erick (Kuen), Luan (Batata), Guilherme (Guigo), vocês não sabem o peso que têm na minha vida.

Agradeço à mãe Yemanjá por me escolher como Ogã e me ensinar ser uma pessoa melhor; à Oxum que não tive a oportunidade de vê-la no sonho e foi ela quem me acalmou e tirou toda a angústia do meu peito. Odoyá, Ora yê yê ô.

Aos meus amigos de RolePlay que foram simplesmente meu refúgio total desde 2017, Gabriel, Lucas e Wander, o mundo lá fora podia estar em caos, mas nossas sessões de RPG eram o que me faziam esquecer dos problemas e a verdade é que não sei como agradecer por vocês existirem.

Aos meus amigos que foram minha família de RolePlay no GTA e que me fizeram viver uma experiência nunca vivida na realidade, obrigado “pai” Sergio (Rodrigo), eu tive um

gostinho do que é ter um pai, construímos um elo fora do jogo e hoje tenho muito carinho por você; “mãe” Malu (Amanda) por ser atenciosa, cuidadosa, uma grande mãezona coruja, protetora, acolhedora e conselheira; à meu “irmão” Tato/Hiago (Vinicius) que tanto foi cuidado e também ouvidos, a dedicação de um irmão mais velho; e à minha “irmã” Thay, Hannah (Fernanda) e Sofia (Kayã), meninas eu não tenho palavras pra descrever nossa conexão, todos vocês me ensinaram como deveria ser uma família e amizade aqui na vida real.

Aos meus amigos e colegas da universidade: Zilda, Isadora, Victor, Thiago, Ricardo, Rakel, Elizatebe, Evellyn, Jordânia, Wires, Eric (Senseito) e Taynáh, meu xodó.

E, por último e não menos importante, às pessoas que tenho diversos e maravilhosos motivos para citar e agradecer a vida inteira, meus irmãos Ryquelm e Monalysa porque se não fossem vocês dois eu não teria chegado tão longe; à Cida que sua por sua caridade, empatia e apoio em um momento delicado, consegui chegar ao fim; aos meus primos Juliette e Bruno; aos meus amigos e colegas que no último ano tiveram papéis importantes no meu amadurecimento Débora, Lavínia, Rubens T’Oxóssi (e Tucumã), Natty D’Oxum (Oxum sempre comigo), Leandro T’Bessen, Noah T’Yemanjá (e Conchinha); e ao meu grande amor da vida, minha amada sobrinha Maelle, que jamais imaginei amar tanto alguém assim, meu mundo se tornou mais colorido desde a sua chegada.

“Se tu vens, por exemplo, às quatro da tarde, desde as três eu começarei a ser feliz.”

O Pequeno Príncipe (Antoine de Saint-Exupéry).

RESUMO

Inicialmente pensados e produzidos por institutos universitários como objetos de pesquisa na área tecnológica, atualmente, os jogos eletrônicos ganharam notoriedade, visibilidade e espaço nos mais diversos contextos sociais. Embora compreendidos como entretenimento pela grande massa social, os jogos já não se resumem a isso, suscitando discussões mais complexas. No campo da Análise de Discurso, os jogos são compreendidos como reprodutores de efeitos de sentidos nos jogadores, principalmente na relação e identificação entre elas/es e as/os personagens, por meio do funcionamento discursivo, de práticas perpetuadoras de padrões sociais – a saber, o machismo, o gênero e o perfil estético heteronormativo - a respeito das personagens femininas, uma vez que é um campo construído para e por pessoas do sexo masculino. Deste modo, a presente pesquisa propôs analisar os efeitos de sentido produzidos sobre as personagens femininas dentro dos jogos de RPG, mais especificamente no jogo de MMORPG *World of Warcraft*. Para tanto, embasamo-nos nos pressupostos teóricos-metodológicos da Análise de Discurso, a partir dos estudos de Pêcheux (1988), Orlandi (2004; 2012), Malidier (2014), Santos (2016), Silva (2017), entre outros. O corpus da pesquisa está composto por seis personagens do jogo *World of Warcraft*. Os resultados revelam que: 1. Os personagens masculinos têm função central e privilegiada, além da exaltação dos estereótipos que remetem ao padrão social de masculinidade heteronormativa; 2. A construção estética das personagens femininas, independente de humanas ou não, remetem a um padrão corporal feminino humano, caracterizado por seios fartos, cinturas finas, nádegas grandes e pernas definidas, propiciando um olhar de apreciação do público masculino heteronormativo. Em suma, compreendemos que efeitos produzidos no jogo WoW reproduz e perpetua representações que, além de serem excludentes com a pluralidade/diversidade do corpo feminino, estimulam, reforçam, perpetuam padrões sociais sobre as mulheres, que são machistas, misóginos, patriarcais.

PALAVRAS-CHAVE: Análise de Discurso; World of Warcraft; Representação da personagem feminina; RPG; MMORPG.

RESUMEN

Inicialmente pensados y producidos por institutos universitarios como objetos de investigación en el área tecnológica, actualmente los juegos electrónicos han ganado notoriedad, visibilidad y espacio en los más diversos contextos sociales. Aunque la gran masa de la sociedad lo entiende como un entretenimiento, los juegos ya no se limitan a eso, sino que plantean debates más complejos. En el ámbito del Análisis del Discurso, los juegos se entienden como reproductores de efectos de sentido en los jugadores, especialmente en la relación e identificación entre ellos y los personajes, a través de la operación discursiva, de las prácticas que perpetúan las normas sociales -a saber, el machismo, el género y el perfil estético heteronormativo - en relación con los personajes femeninos, ya que se trata de un campo construido para y por personas del género masculino. De este modo, la presente investigación se propuso analizar los efectos de sentidos producidos sobre los personajes femeninos dentro de los juegos de RPG, más concretamente en el juego MMORPG World of Warcraft. Para ello, nos basamos en los supuestos teóricos y metodológicos del Análisis del Discurso, a partir de los estudios de Pêcheux (1988), Orlandi (2004; 2012), Malidier (2014), Santos (2016), Silva (2017), entre otros. El corpus de investigación está compuesto por seis personajes del juego World of Warcraft. Los resultados revelan que: 1. Los personajes masculinos tienen una función central y privilegiada, además de la exaltación de estereotipos que remiten al estándar social de la masculinidad heteronormativa; 2. La construcción estética de los personajes femeninos, independientemente de que sean humanos o no, remiten a un estándar corporal femenino humano, caracterizado por senos llenos, cinturas delgadas, nalgas grandes y piernas definidas, propiciando una mirada de aprecio del público masculino heteronormativo. En definitiva, entendemos que los efectos producidos en el juego WoW reproducen y perpetúan representaciones que, además de ser excluyentes de la pluralidad/diversidad del cuerpo femenino, estimulan, refuerzan, perpetúan patrones sociales sobre las mujeres, que son sexistas, misóginos, patriarcales.

PALABRAS CLAVE: Análisis del Discurso; World of Warcraft; Representación del personaje femenino; RPG; MMORPG.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Personagem no mundo virtual	27
Figura 2 – Interface do jogo	28
Figura 3 - Personagens Rei Anduin e Rei Lich	29
Figura 4 - Personagens Alexstrasza, Garona e Aani	30
Figura 5 - Personagem Jaina Proudmoore	32

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. ANÁLISE DO E DE DISCURSO, DA FRANÇA AO BRASIL	15
3. ROLE PLAYING GAME OU "JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS"	20
3.1 Como, onde e quando surgiu.....	20
3.2 Como funciona e características	20
3.3 Regras.....	22
3.4 RPG no Brasil	23
3.5 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG	24
3.5.1 World of Warcraft	25
4. ANÁLISE DISCURSIVA DAS PERSONAGENS FEMININAS DO WOW	27
4.1 Das condições de produção e do discurso	27
4.2 Análise discursiva das personagens femininas	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

1. INTRODUÇÃO

Inicialmente pensados e produzidos por institutos universitários como objetos de pesquisa na área tecnológica, atualmente, os jogos eletrônicos ganharam notoriedade, visibilidade e espaço nos mais diversos contextos sociais. Segundo Nascimento (2016), a comercialização dos jogos eletrônicos para o público foi devido ao pioneirismo de empresas como *Atari* (1972), que vendiam os produtos às famílias através dos consoles, aparelhos que ficariam reconhecidos mundialmente como “videogames”. Com a evolução tecnológica, os jogos eletrônicos sofreram diversas alterações em sua estética, portabilidade e jogabilidade, podendo ser encontrados nos mais diversos aparelhos tecnológicos e digitais, como computadores, smartphones, tablets, e podem ser encontrados “na forma de jogos para PC, jogos online, emuladores e consoles portáteis” (NASCIMENTO, 2016, p. 10).

Além do encantamento produzido pelos gráficos e desempenho modernos, os jogos eletrônicos “configuram novas dinâmicas e maneiras de jogar” (ibid.). Com a influência de outras mídias, como, por exemplo, as produções televisivas e cinematográficas, os jogos propiciam às jogadoras e jogadores experiências novas e inéditas, uma vez que já é possível vivenciar intensas aventuras em mundos mágicos e fantásticos, tudo isso sem sair de casa. Embora compreendidos pela grande massa social como entretenimentos, os jogos já não se resumem a isso, porque “agora suscitam discussões mais complexas, ora positivas, a exemplo da sua contribuição para a educação e a saúde, ora negativas, como a falta de concentração, improdutividade e o estímulo das violências pela interação de jovens com os videogames” (ibid.).

Outrossim, como afirmado por Cordeiro, Massmann, Salles (2018), se faz necessário investigar como a mídia, por meio do funcionamento discursivo dos jogos eletrônicos, produz efeitos nas/os jogadoras/es/consumidoras/es, principalmente na relação e identificação entre elas/es e as/os personagens, uma vez que este é “um campo construído, majoritariamente, por pessoas do sexo masculino” (p. 115). Os autores observaram que o funcionamento discursivo nos jogos, a respeito das personagens femininas, está formulado a partir de estereótipos sociais presentes na sociedade “de e sobre a mulher” (ibid.). Além disso, é necessário discutir sobre como o gênero e o perfil estético heteronormativo alicerçam o processo criativo dos jogos, uma vez que, dentro dos videogames, as personagens apresentam como características principais “‘seios avantajados’ e ‘bumbum grande’ [o que aponta] tanto para a ideologia de gênero (a mulher cis), como também para o perfil estético heteronormativo” (CORDEIRO; MASSMANN; SALLES, 2018, p. 114).

É a partir desta problemática, que a presente pesquisa se dedicou a analisar os efeitos de sentido produzidos sobre as personagens femininas dentro dos jogos de RPG, mais especificamente no jogo de MMORPG *World of Warcraft*. Para tanto, partimos da compreensão de que “há uma especificidade na mídia (termos de circulação) que faz com que o mercado signifique a mulher como produto a ser consumido, ou, talvez, a mulher, nesse lugar, é usada enquanto mecanismo que auxilia na venda de produtos” (CORDEIRO; MASSMAN; SALLES, 2018, p. 113).

O corpus desta pesquisa está formado por alguns personagens femininos pertencentes e coletados no mundo fantástico de *World of Warcraft*. O processo metodológico desta pesquisa foi desenvolvido a partir do dispositivo teórico e metodológico da Análise do Discurso.

Para uma melhor organização e clareza, o trabalho está dividido em três capítulos. No primeiro, apresentamos os pressupostos teóricos da Análise do Discurso, da França ao Brasil, onde, inicialmente, introduzimos a teoria crítica do discurso fundada por Pêcheux. Além disso, discutiremos sobre os conceitos de língua, ideologia e história. Por fim, evidenciar os estudos da Análise do Discurso no Brasil, a partir de Orlandi.

No segundo capítulo, será introduzido sobre o RPG, acrônimo de Jogo de Interpretação de Papéis, como, onde e quando surgiu, além do seu funcionamento, características e regras. Posteriormente, discutiremos e contextualizaremos o RPG no Brasil. Por fim, apresentaremos sobre *Massevely Multiplayer Online Role-Playing* – MMORPG, gênero de jogos digitais, e o jogo *World of Warcraft*, espaço onde os dados foram coletados.

No terceiro capítulo, realizaremos a análise do corpus discurso da pesquisa, onde analisaremos os efeitos de sentido produzidos sobre a imagem feminina dentro do jogo MMORPG *World of Warcraft*. Para finalizar a pesquisa, apresentamos as considerações finais do trabalho.

2. ANÁLISE DO E DE DISCURSO, DA FRANÇA AO BRASIL

A Análise do Discurso (AD) surgiu na década de 60, na França, a partir da elaboração da teoria do discurso fundada por Michel Pêcheux¹, filósofo que tinha como uma de suas paixões o estudo da língua. Segundo Ferreira (2016), é da articulação entre suas três paixões – a língua, as máquinas e a política – que Pêcheux definiu o seu objeto de estudo, o discurso, objetivando “relacionar os aspectos teóricos a realidade e a transformação da sociedade” (SILVA, 2017, p. 26).

O contexto francês, segundo Orlandi (2012), está marcado por acontecimentos sociais e políticos que eclodiram em maio de 68, isto é, a crítica à ideologia operária, a condução com mão forte da URSS a burocracia do estado, etc. No campo científico, havia a presença do estruturalismo filosófico, da questão ideológica e da leitura dos discursos. É no confronto entre a língua e a ideologia, na explosão de sentidos para todos os lados que dar-se-á a sustentação da produção da análise do discurso sustentada por Pêcheux e seu grupo. Vale ressaltar que, mesmo dentro do seu grupo, houve uma ruptura de posições de esquerda e teoria entre Pêcheux e Guespin, Marcellesi e seus colegas.

De acordo com Santos (2016), o marco inaugural da AD é a publicação da obra “Analyse Automatique du Discurs”, tese defendida por Pêcheux e posteriormente publicada pela editora Dunod, em 1969. A autora, a partir de Mالدیدیر (2003), compreende a obra como responsável por fundamental alguns conceitos essenciais a teoria do discurso, além de explicitar a teoria do discurso como

“teoria geral da produção dos efeitos de sentidos, que não será nem o substituto de uma teoria da ideologia nem o de uma teoria do inconsciente, mas poderá intervir no campo dessas teorias [...] a AD de Pêcheux é pensada como ruptura epistemológica com a ideologia que domina nas ciências humanas (especialmente a psicologia)” (SANTOS, 2016, p. 37-38).

Para Silva (2017), três são as fases sucessivas perpassadas pela AD desde o seu surgimento, antes de tornar-se uma ciência piloto, a saber, “a primeira fase marcada pela noção de maquinaria discursiva; a segunda caracterizada pela constituição do quadro epistemológico da AD e pela introdução de conceitos como formação discursiva e interdiscurso; e a última assinalada pela ideia de desconstrução teórica” (PIMENTEL, 2010, p. 18). Após discutirmos

¹ Mالدیدیر (2014) aponta que, além de Pêcheux, a AD tem como fundador o linguista Jean Dubois. Na perspectiva de Dubois, a AD é compreendida como avanço nos estudos linguísticos, desde uma análise frasal para uma análise enunciativa.

brevemente o surgimento da Análise do Discurso, a seguir, discutiremos alguns conceitos basilares para a teoria francesa.

Ferreira (2016) reflete sobre o conceito de língua assumido por Pêcheux, que contrapõe os construtos teóricos estruturalistas e pós-saussurianos, nas palavras do autor (p. 25-26),

Mas que língua era essa que interessava tanto assim a Pêcheux? Era e não era a língua de Saussure. Por que era? Porque Saussure foi o primeiro a recortar a língua como objeto e não como mero pretexto especulativo para examinar sua história e evolução. [...] E por que não era a língua de Saussure a mesma de Pêcheux? Porque o que Michel Pêcheux sempre projetou foi precisamente superar o corte saussuriano – da língua e da fala – e tentar rearticular, sob novos princípios o que havia sido separado.

Assim sendo, a compreensão de língua ultrapassa o entendimento de um sistema abstrato de signos, composto por um significado (conceito) e um significante (imagem acústica), e assume a representação como a língua no mundo, na interação social, “pelas práticas discursivas nas quais o homem se insere, sendo capaz de significar e significar-se. O discurso torna possível tanto a permanência e a continuidade, quanto o deslocamento e a transformação do homem e da realidade na qual vive” (PIOVESAN et al, 2006, p. 2). Nos estudos discursivos, a língua “é abordada a partir do viés histórico e ideológico” (SILVA, 2017, p. 26).

Posto isso, conceitos como a ideologia e a história são basilares para a compreensão das práticas discursivas. Segundo Orlandi (2012a, p. 96), a ideologia

se liga inextricavelmente à interpretação enquanto fato fundamental que atesta a relação da história com a língua, na medida em que esta significa. A conjunção língua/história também só pode se dar pelo funcionamento da ideologia. E é isto que podemos observar quanto temos o objeto discurso como lugar específico em que se pode apreender o modo como a língua se materializa na ideologia e como esta se manifesta em seus efeitos na própria língua.

Nesta perspectiva, Pêcheux (1988), ao dedicar um capítulo² na obra *Semântica e Discurso*, afirma que “1) Só há prática através e sob uma ideologia; 2) Só há ideologia pelo sujeito e para sujeitos” (p. 149). A ideologia não é composta por ideias, mas por práticas realizadas para e entre os sujeitos. Além disso, a ideologia é compreendida como mecanismo imaginário que, a partir das posições sociais ocupadas pelos sujeitos, “produz evidências de sentido que através do hábito e do uso indicam o ‘que é o que deve ser’” (ARAÚJO, 2019, p. 114), nas palavras de Pêcheux (1988, p. 160),

² A Terceira parte da obra, intitulada “Discurso e Ideologia”, subdividida nas seguintes subseções: I Sobre as condições ideológica da reprodução; II. Ideologia, interpelação, “Efeito Münchhauen”; e III. A forma-sujeito do discurso.

É a ideologia que fornece as evidências pelas quais *todo mundo sabe* o que é um soldado, um operário, um patrão, uma fábrica, uma greve, etc., evidências que fazem com que uma palavra ou um enunciado queiram dizer o que realmente dizem e que mascaram, assim, sob a *transparência da linguagem*. Aquilo que chamaremos o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados (PÊCHEUX, 1988, p. 160).

A história para a Análise do Discurso tem sua base no materialismo histórico proposto por Karl Marx, a partir da compreensão de que “o homem é aquele que faz história” (SILVA, 2017, p. 27). Para Silva (2017), a proposta teórica de Marx compreende o trabalho, enquanto humanizador do sujeito, como premissa para a existência humana e, por meio dele, é que consegue fazer história, assim sendo,

O homem só pode fazer história a partir da realidade objetiva que é proporcionada para ele em determinado momento histórico, por isso que em cada formação estrutural da sociedade os processos de humanização são diferenciados, então, sendo o homem histórico é preciso considerar as condições de produção em que são emitidas as formas de linguagem (SILVA, 2017, p. 27).

Tasso (2004) entende a história como elemento constitutivo da língua. Nesta interrelação, a língua, enquanto materialidade, reúne a história, através do acontecimento, e o linguístico, pelos arranjos significantes, “configurando o modo como o sujeito produz seu dizer e materializa discursos” (n.p.). Não é uma história cronológica ou evolutiva, ou seja, não é concebida como cronologia ou evolução, uma vez que, na AD, está intrinsecamente relacionada ao sentido. Nas palavras de Tasso (ibid.),

“essa relação é facultada pelo fato de que qualquer acontecimento histórico só permanece ‘vivo’, toma lugar na memória, porque faz sentido, ao suscitar uma interpretação. Dentro da história, não temos acesso aos acontecimentos por si mesmos, graças a barreiras como a do tempo, mas sim ao [que] se disse (e ainda se diz) sobre eles. Além disso, as próprias condições sócio-históricas constroem interpretações outras ao longo dos tempos [...] a história não é evolução nem cronologia, mas sim, sentido”.

Em suma, é compreender a história como produção de sentidos, não como explicação, contexto, cronologia ou evolução, elemento externo ao discurso, mas como elemento interno a linguagem e constitutiva dos sentidos. É na inter-relação entre língua e história, ambas opacas e não neutras, que se percebe a atuação da ideologia no discurso.

Embora tenhamos apenas discutido os conceitos de língua, ideologia e história na perspectiva da Análise do Discurso, posteriormente serão discutidos demais conceitos que embasaram a presente pesquisa. Antes, se faz necessário discutir a Análise do Discurso no Brasil, a partir dos estudos de Orlandi, principal autora da área no Brasil.

Os estudos da AD no Brasil se iniciam durante o regime militar, período entre 1964 e 1985, a partir das experiências pessoais e acadêmicas de Orlandi³. Em sua prática docente, no período de autoritarismo instalado na sociedade brasileira no final dos anos 60, Orlandi põe-se a analisar o discurso pedagógico e o religioso, insistindo na tensão presente entre a paráfrase e polissemia, base da tipologia que propôs para o discurso autoritário, polêmico e lúdico. A autora percebia a precisão de pontuar que o sentido podia/pode ser outro, além de afirmar o político como “constitutivo, a incompletude do sujeito, a falha e a não transparência da linguagem, e, sobretudo, o fato de que o sujeito e o sentido se constituem ao mesmo tempo” (ORLANDI, 2012b, p. 17).

No contexto nacional, de um lado, a produção discursiva do regime militar, excepcionalmente sintetizado no texto, exemplificada com a criação do Serviço Nacional de Informações ⁴(SNI), a justificativa da segurança nacional para atos arbitrários, a possibilidade de intervenção no Estados, etc; Por outro, a produção discursiva marcada pela formação da resistência, com a Frente Ampla, responsável por reivindicações políticas, entre outros; Para a autora, o contexto caracterizado por práticas discursivas do golpe e da resistência é a condição para o irrompimento da análise de discurso em sua sistematicidade. Deste modo, como pontualmente marcado pela autora, “a discursividade dominante suscita a necessidade de desvirar os discursos, de mostrar outros sentidos. De aprender a ler com outras palavras naquelas palavras. O que não podia ser dito fazia enorme pressão em nossos dizeres” (ibid., p. 19).

Orlandi (ibid) contextualiza a prática científica dos estudos da linguagem no Brasil, marcada pelo processo de instalação do formalismo e funcionalismo. Na relação político-teórica, o Brasil encontrava-se na relação entre EUA e a Europa, com um claro domínio da linguística americana, ou anglo saxônica. Ao que concerne à Análise de Discurso no Brasil, esta encontrava-se em fricção com a linguística formal, uma vez que a primeira introduz a tríade sujeito/língua/ideologia e a segunda, dita imanente, fecha-se em si mesma e exclui toda possibilidade de “pensar o sujeito, a história, o político e a ideologia como constitutivos, em uma posição de defesa da posição cientificista, positivista” (ibid., p. 21).

³ É no ano de 1969, através do encontro da obra de Pêcheux, que Orlandi encontra seu objeto de estudo, “o político, a ideologia, os sentidos, os sujeitos se reúnem à língua e podiam fazer parte do dia a dia da reflexão sobre a linguagem” (ORLANDI, 2012b, p. 17).

⁴ Órgão criado em 13 de junho de 1964, a partir da promulgação da Lei nº 4.341, com a função de supervisionar as informações e contrainformações no Brasil e no exterior. Foi extinguido em março de 1990, após a eleição do presidente Fernando Collor.

Assim, o dispositivo teórico e analítico da AD produz um deslocamento no olhar leitor e o trabalho com a interpretação enquanto “exposição do sujeito à historicidade (ao equívoco e à ideologia), na sua relação com o simbólico” (ibid., p. 23). Não é o estacionamento na análise puramente conteudista (o que o texto quer dizer), mas como os textos dizem o que dizem.

3. ROLE PLAYING GAME OU “JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS”: UM ESTUDO DISCURSIVO

O RPG é um acrônimo de *Role Playing Game* ou “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”, em tradução livre para o português. O jogo possui muitos adeptos em todo o mundo, mas ainda é pouco conhecido do grande público, é um gênero de jogo onde os jogadores, no interior de uma narrativa cooperativa, assumem o papel de personagens que eles mesmos são responsáveis por criar. Embora muitos associem o termo RPG a jogos digitais, sua origem é referente ao jogo analógico e com o passar dos anos, surgem as variantes de jogos eletrônicos e online.

É possível à primeira vista perceber que a divisão e entendimento de que a estética dos jogos e brinquedos para entretenimentos de crianças começam ser opressores quando como citado por Cordeiro, Massmann e Salles (2018) posto que as meninas devem brincar de casinha, ligado aos afazeres domésticos enquanto os meninos carros e aventuras demonstrando a construção social enquadrados nesses gêneros.

3.1 Como, onde e quando surgiu

O RPG surgiu na década de 1970 por Dave Anerson e Gary Gygax nos Estados Unidos com a criação do *The Fantasy Game*, rebatizado em 1974 com o título de *Dungeons & Dragons* (D&D “*Masmorras e Dragões*”) publicado pela *Wizards of the Coast* em 1974, considerado o primeiro *Role Playing Game* que seria futuramente a base para todos os jogos da modalidade RPG.

Gygax e Anerson, seus criadores, jogavam *wargames*, “jogos de guerra”, que são um passatempo comum nos Estados Unidos e que simulam guerras utilizando miniaturas de veículos e exércitos feitos inicialmente para entretenimento dos meninos. A ideia, a princípio, que eles tiveram foi de jogar com personagens ao invés de tropas e que cada jogador controlasse apenas um deles (COOK et al, 2004).

3.2 Como funciona e características

Tradicionalmente é jogado por um grupo de quatro a dez pessoas que são denominados de RPGistas e entre eles um mestre/narrador. Ele é responsável por narrar às histórias e introduzir em seu percurso os desafios, diálogos e acontecimentos durante a sessão até mesmo interpretar vários ‘personagens não jogáveis’ (em inglês: *non-player character* ou NPC) que

fazem parte somente no enredo do jogo, desempenhando papel secundário na narrativa. Além do narrador, que processa a construção do jogo, existem outros personagens (protagonistas) que compõem a narrativa do jogo, a saber:

- Sacerdote/Clérigo – Adora aos deuses e usam magia sagrada para curar seus aliados ou causar dano mágico nos adversários;
- Mago/Feiticeiro – Utiliza magias dos elementos luz, fogo, ar, água e gelo, além de ficar invisível e teletransportar, sua localização no combate sempre será atrás de todos, pois não são fortes fisicamente, mas são inteligentes e poderosos a distância;
- Guerreiro – É a linha de frente em qualquer combate, utilizado como o “*tank*” no grupo por sua resistência ser maior a danos físicos;
- Arqueiro/caçador – Lutam de arco e flecha na companhia de um animal selvagem domesticado como auxiliar, tem o poder de domar qualquer animal a seu favor.

Acima estão listados apenas os que são considerados importantes para um grupo pequeno, mas há outros personagens com outras funções que dariam para compor o grupo também e tornar tão divertido quanto a experiência de jogar com estes. Deste modo, “os personagens são essenciais para uma história. Eles criam e dirigem a trama; sem personagens não se pode ter uma história. À medida que a história flui, são eles que dirigem e energizam o progresso da trama, e não as decisões do narrador”. (HAGEN, 1992, p. 23) ou seja, o jogo é totalmente baseado nas escolhas, nas decisões feitas pelos personagens que, interpretados pelos RPGistas, modificam completamente o enredo afetando nesse mundo fictício.

Os personagens, por sua vez, estão aptos a adquirirem experiências e progredirem, além de aprenderem novas magias, golpes e encontrarem mais desafios ao longo da jornada, e todos os jogadores sabem da possibilidade da perda de personagem, ou seja, a morte de um dos protagonistas, pois estão expostos às probabilidades de falhas críticas nas jogadas de dados contra um vilão poderoso ou uma ação muito arriscada.

Durante as sessões, os personagens (protagonistas) vivem diversas aventuras e desafios que lembram os grandes épicos de nossa literatura e cinema: confrontam monstros, salvam princesas, aldeias, castelos, desafiam reinos, mas também é possível interpretar anti-heróis e vilões. Existem RPGs de todos os tipos: desde fantasia medieval ao terror, de viagens espaciais a cenários históricos. E isso sem precisar sair de casa para assistir algo parecido no cinema, sem desgrudar da cadeira e largar os lanches, porque tudo se passa na imaginação dos participantes.

As sessões podem ser divididas em dois tipos, as *oneshot* e a campanha. A primeira é caracterizada como sendo mais rápida, levando algumas horas para o início e fim do jogo, como também apresentam uma aventura com personagens prontos que atendem a característica do tempo de duração do jogo. A segunda, está caracterizada como sessões mais longas, por meses e até anos marcada por uma história densa com desdobramentos grandes narrativas e a exploração do “mundo aberto” criando um leque com múltiplas possibilidades de encerramento do universo do jogo dependendo do grupo e do desempenho no decorrer da história.

Um fato interessante é que o D&D e o desenho ‘Caverna do Dragão’ tem ligação, a animação foi inspirada no game, conta a história de um grupo de pessoas fantasiados em um parque de diversões que foram “transportados” para um mundo repleto de perigo, longa história e inspirado em fantasias medievais e exibido na TV, foi criado pela mesma empresa que criou o D&D. No original, o desenho também se chama *Dungeons & Dragons* igual o jogo, dentro do desenho encontram-se todos os elementos de uma típica aventura de RPG: os heróis (cavaleiro, mago...), criaturas fantásticas, armas mágicas, feiticeiros malignos, dragões e até o mestre do jogo que no desenho é o Mestre dos Magos, que a cada episódio trazia novos desafios aos heróis igualmente a campanha do jogo. O *D&D* também é influenciado pelos romances como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* por serem universos com características de fantasia medieval também.

3.3 Regras

Todo jogo tem regras e no RPG elas vêm escritas em livros que contém instruções e ideias para a criação de emocionantes campanhas, personagens e antagonistas. Muitos desses livros também descrevem os cenários onde as aventuras podem acontecer e o tipo de personagem que os jogadores podem ou não criar, pois faz sentido jogar com um *cowboy* no Velho Oeste, mas não um astronauta numa história do rei Arthur. Cada jogador possui um formulário (“ficha de personagem”) no qual está anotado tudo que seu personagem sabe fazer. Geralmente essas habilidades estão associadas a um número (“Agilidade: 3”, “força: 9”, etc.).

Para tornar o jogo mais interativo, os jogadores fazem rolagem de dados para cada ação e reação dos personagens, eles devem rolar uma determinada quantidade de dados de acordo com seus pontos nas características anotados na ficha dos personagens que irá garantir sua ação para o acerto ou para uma falha. O “RPG de mesa” como foi batizado, é comum ser utilizado a mesa para jogar ao redor desse apoio para os livros, os dados, as fichas etc., por isso essa denominação.

3.4 RPG no Brasil

A chegada do RPG ao Brasil só aconteceu há 20 anos após sua publicação, apenas na década de 90 que o jogo começou a ser oficialmente comercializado no país (JACKSON, 1994). Em 1991 foi quando surgiu o primeiro nacional chamado *Tagmar* e o primeiro RPG traduzido para o português o *Generic and Universal Role Playing System (GURPS)* que traduzido é “Sistema de Jogo de Interpretação de Papéis Genérico e Universal”, o que significa que ele pode ser tão complexo e pode ser utilizado para jogar em qualquer cenário ficcional ou histórico, que se propunha a possibilitar jogos em qualquer tipo de cenário. Ainda na década de 90 também surgiu aquele que se tornaria um favorito por aqui: *Vampiro, a Máscara*, um jogo de terror com mais foco na interpretação e drama pessoal dos personagens. Por volta dos anos 2000, o RPG brasileiro veio com todo o gás, se consolidando com *Tormenta* (também de fantasia medieval) e *3D&T* (baseado em quadrinhos japoneses e videogames) sendo sucesso até hoje entre os RPGistas.

Por causa da internet, nos últimos anos, tornou-se mais fácil ter acesso aos livros e encontrar pessoas para jogar. Existem diversos blogs e sites⁵ com artigos e ideias para RPGs feitos por fãs, autores independentes e renomados, e até editoras que vendem versões digitais de seus livros. Nessa perspectiva, o Brasil tem sido um pioneiro bem sucedido. Desde o final da década de 90, os jogos de RPGs têm sido abordados em pesquisas de vários universitários brasileiros, existindo até dissertações e teses sobre o assunto (CUPERTINO, 2008; VASQUES, 2008; LUIZ, 2011; GREGÓRIO, 2014).

Embora o interesse da pesquisa seja outro, se faz necessário citar brevemente alguns outros exemplos de RPG, tais como: “RPG de mesa” já supracitado, base de todos os games; “RPG de aventura solo” ou ‘RPG pocket’ que utiliza um livro pequeno ou site, os resultados das ações estão no próprio livro ou site e o personagem nem sempre precisa de ficha, só segue a narrativa do livro; “*Live Action*”, o jogador não joga dados, apenas interpreta o personagem, literalmente um teatro com falas improvisadas e com cenários montados ou imaginados; “RPG online”, fichas e dados pela internet e a utilização de aplicativos ou programas de vídeo chamada; ‘PbF’ (play by fórum) jogado com textos em fórum criados de alguma narrativa;

⁵ Acesso em: <https://www.bibliotecaelfica.org/>; <https://blog.tiolou.com.br/2020/04/21/rpgs-de-mesa-gratuitos-para-passar-a-quarentena/>; <https://www.theenemy.com.br/rpg-tabuleiro/rpg-de-mesa-gratis-manual-online-coronavirus#item-list-2>

“RPG eletrônico”, são os jogos de videogame ou computador, mas no mesmo estilo de um RPG com interações com outros personagens e ações, entre outros RPGs.

3.5 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG

Alguns aperfeiçoamentos à não presença do narrador e nem a interpretação, ao uso de apoio de programas de voz como *Skype* ou *Discord* para melhorar a interação entre os players dentro do fantástico mundo aberto. Com a existência de vários *NPC's* que fazem parte da história e para entendimento no game por onde o jogador possa ir e finalizar a sua jornada, esses jogos online correspondem a expansão industrial ocasionado pelo aumento de número de jogadores conectados simultaneamente em um só lugar, um só servidor (CASTRONOVA, 2008, p. 9)

O “*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*” (Jogo de interpretação de papéis on-line massivo para multijogador), comumente conhecido como MMORPG ou MMO, jogo onde a presente pesquisa foi desenvolvida, é uma das maiores evoluções do gênero RPG de mesa, possuindo suas próprias economias, regras, linguagens e valores (JØN, 2010, p. 2), porque simplifica a criação dos personagens e conta com a ajuda de tecnologias (hardware e software) avançadas, melhorando a realidade e qualidade virtual, aperfeiçoando as experiências.

O MMORPG é um dos gêneros de jogos digitais que mais lucrou nos últimos anos (FIGUEIREDO, 2012), e a tendência é aumentar por conta da sua variedade de games nessa modalidade, quanto pelo vasto conteúdo que se expande ano após ano, ocasionando intencionalmente a prisão da atenção dos jogadores, e sendo atrativo para novos desbravadores da imensidão que traz cada jogo ou atualização. Por ser uma modalidade de game que permite milhares e até mesmo milhões de pessoas do mundo inteiro se conectarem e comunicarem durante o jogo através dos personagens digitais, cujo mestre/narrador não é mais necessário, as grandes empresas no ramo de jogos tais como, por exemplo, Eletronic Arts Inc e Activision Blizzard⁶, Inc, entre outras, investem no melhor desenvolvimento e criação de conteúdos e jogos do gênero.

⁶ Empresa responsável pela criação e produção da franquia Warcraft e que atualmente está sendo processada por cultura de assédio sexual pelas ex-funcionárias. <https://olhardigital.com.br/2021/07/22/games-e-consoles/governo-da-california-processa-activision-blizzard-por-cultura-de-assedio-sexual/>

Apesar do primeiro game a ser considerado MMORPG seja o *Meridian 59*, existe outro em específico que pode ser um dos pioneiros, mesmo ainda não se conhecendo o termo, chamado *Neverwinter Nights* em 1991. *Meridian 59* lançado em 1995, e que era a junção de vários RPGs de mesa como sua base e jogado em gráfico 3D para PC, cheio de texto narrando uma história, entretanto apenas do termo MMO surgiu a primeira vez em 1997 por Richard Garriott, criador do jogo *Ultima Online* e sendo um grande sucesso junto a outro chamado *Tibia* só que, diferente do antecessor jogado em 3D, esses dois jogos posteriores eram em 2D e com gráficos incríveis pra época, fazendo *Meridian 59* cair no esquecimento, então foram graças a esses dois jogos que popularizaram o que conhecemos hoje (BARROCAS, 2017).

A plataforma, em sua funcionalidade, permite ao jogador visualizar a sua localização por meio de mapas, uma visão dos atributos dos personagens, pois é em terceira pessoa além de mostrar todas as suas características físicas que podem ser escolhidas pelo jogador na parte de caracterização e edição na seleção da raça e classe no caso de jogos de fantasia, pois é mostra uma visão total do seu personagem. Durante o processo de criação e edição do *char*⁷, existem diversas opções de característica físicas, tanto nas escolhas de raças, quanto na escolha do gênero (feminino ou masculino) dos personagens.

O MMORPG permite uma explanação e uma melhor adaptação do RPG para o MMO, em vez de utilizar o papel para anotar as características, ou rolagem de dados para batalhas, ações e reações, o jogo já vem pré-estabelecido e configurado, permitindo uma forma mais livre e simples de jogar o *game*. O aumento gradativo da pontuação com as experiências de desafios e missões concluídas permite ao jogador ganhar itens e ir tornando os seus personagens mais fortes, instigando os jogadores a buscarem desafios ainda maiores enfrentando *bosses*⁸ em *raids*⁹. Esse tipo de jogo se torna uma disputa entre os *gamers* (como são chamados os jogadores online) para ver quem tem o personagem mais forte, mas sem perder a proposta do RPG que é o trabalho em equipe e cada um com uma função no grupo.

3.5.1 World of Warcraft

O *World of Warcraft*, antes de se tornar o MMO mais jogado mundialmente, era uma série de livros e jogos *single player*¹⁰ chamados Warcraft. A abordagem única em Warcraft III

⁷ Character é ‘personagem’ em inglês, char é uma gíria da nomenclatura entre os jogadores.

⁸ Chefes em inglês, são os monstros mais fortes em qualquer jogo.

⁹ É como se chama um grupo de 10 a 25 pessoas.

¹⁰ Jogado de forma solo sem a ajuda de outros jogadores.

em jogos de estratégia provou ser um fenômeno instantâneo culminando a expandir mais seu universo. O *WoW* Com seu lançamento em 2004 pela Blizzard, é o quarto jogo do próprio universo dessa fantasia, ele dá continuidade às histórias do seu antecessor também single player *Warcraft III – The Frozen Throne*. O game foi anunciado em 2001 em uma conferência de imprensa realizada na European Trade Show, delineando para um novo tipo de MMORPG, mais voltado totalmente para ação e trabalho em equipe (FAHS, 2009), deixando de lado os antigos jogos da franquia e arriscando tudo no lançamento no 10º aniversário da franquia Warcraft em 23 de novembro de 2004. Desde o lançamento, o *WoW* está disponível em 9 línguas e teve 8 grandes pacotes de expansão que são eles:

- World of Warcraft - *The Burning Crusade*, lançada em janeiro de 2007;
- World of Warcraft - *Wrath Of The Lich King*, lançada em novembro de 2008;
- World of Warcraft - *Cataclysm*, lançada em dezembro de 2010;
- World of Warcraft - *Mists Of Pandaria*, lançada em setembro de 2012;
- World of Warcraft - *Warlords Of Draenor*, lançada em novembro de 2014;
- World of Warcraft - *Legion*, lançada em agosto de 2016;
- World of Warcraft - *Battle For Azeroth*, lançada em agosto de 2018;
- World of Warcraft - *Shadowlands*. lançada em outubro de 2020, sendo a mais recente.

O *WoW* trouxe conteúdos extensos, missões desafiadoras aos desbravadores, tudo no jogo foi minuciosamente projetado para manter as coisas divertidas e prender atenção e tempo do jogador. O jogo foi um sucesso da noite para o dia, os jogadores de diversas idades, vários lugares do mundo se aglomeravam aos milhões no universo lúdico de World of Warcraft para jogar, competir e socializar (FAHS, 2009) e segue sendo assim até hoje.

4. ANÁLISE DISCURSIVA DAS PERSONAGENS FEMININAS DO WOW.

4.1 Das condições de produção e do discurso

Em suas condições de produção, o jogo acontece em um mundo virtual tridimensional criado com processos gráficos de programações avançadas que deixam o ambiente com características físicas parecidas com o que conhecemos da nossa realidade, uma simulação (espacial, física, gravitacional, dentre outros.), tanto sonoras quanto visuais similar ao mundo real (Figura 1).

Os personagens controlados pelos jogadores podem se movimentar pelos locais, voarem em pássaros gigantes e interagirem com quase tudo lá dentro e se relacionar com outros players conectados e é exatamente nesse espaço que tudo pode acontecer, como atividades proporcionadas pelo game tais como: concluir missões, explorar cavernas e cidades, lutar contra dragões, batalhar contra outros jogadores, batalhas em grupo, leiloar, socializar entre outras coisas mais.

Figura 1 – Personagem no mundo virtual.



Fonte: Print screen do World of Warcraft. Acervo do autor.

Em contraste com a imagem mostrada na figura 1, a figura 2 mostra um cenário de luta (em equipe com e contra outros jogadores) em local diferente chamado de BG (“Battle Ground” ou “campo de batalha” em português). As facções chamadas “Horda” e “Aliança” entram em confronto usando magias, golpes e mostram suas jogabilidades.

Figura 2 – Interface do jogo.



Fonte: Print screen do World of Warcraft. Acervo do autor.

“Sucesso no crescente universo dos jogos, WoW também pode ser considerado como um importante objeto e campo de estudo em diversas áreas de estudos” (CAVICHIOILLI; REIS, 2014, p. 1088), pois além de ser um dos mais antigos jogos na modalidade de MMO, é também um dos mais famosos do gênero RPG. Tendo feito um percurso sobre RPG por ser um grande sucesso entre jogadores de variadas idades, a seguir discutiremos a análise das da personificação feminina.

Nem tudo é só diversão e entretenimento nesse fantástico universo que é o MMORPG do WoW, esse jogo traz algumas inquietações visto que é bastante comum que a maioria dos personagens principais da história desse game sejam homens com grandes armaduras e as poucas aparições de personagens femininos virem com uma grande erotização.

4.2 Análise Discursivas das personagens femininas

Para a realização da pesquisa, selecionamos seis personagens do jogo *World of Warcraft*, para analisarmos os efeitos de sentido produzidos na representação dos corpos femininos. Antes, porém, se faz necessário compreender a representação masculina dentro do jogo para, em seguida, analisarmos como a imagem da mulher produz sentidos para o espectador, uma vez que acreditamos que “o feminino será constituído em relação ao masculino, ou seja, o feminino será o ‘outro do masculino’” (ROMANUS, 2012, p. 16.).

Figura 3 – Personagens Rei Anduin e Rei Lich



Fonte: Recorte do autor, 2021.

Ao analisarmos a representação de dois dos personagens principais, o Rei Anduin e o Rei Lich, percebemos que, primeiramente, o jogo eletrônico apresenta os personagens masculinos como eixo central e em posição social privilegiada. Além disso, por ser um jogo relacionado ao mundo masculino, identificamos a exaltação dos estereótipos típicos de um herói, que são provenientes do imaginário social, através da bravura, atitude e a imponência da armadura.

Essa representação nos remete ao padrão social de masculinidade, como modelo prescritivo de atitudes, comportamentos e emoções que devem ser seguidos por homens. Esse modelo está embasado em práticas patriarcais, caracterizada pelo poder do homem em relação ao outro, em uma relação de submissão e objetificação, o que reflete no que diz respeito ao feminino.

A manutenção do padrão social masculino nos jogos pode ser ilustrada a partir da reflexão proposta por Romanus (2012), quando a autora propôs selecionar uma personagem feminina e transformá-la em homem. A proposta tinha por objetivo evidenciar as sensações causadas pela imagem. Assim, ao realizar a transformação, os personagens masculinos, antes mulheres, estariam representados com roupas que evidenciaríamos os glúteos, justas e curtas, com decotes e fendas. Para a autora, esse personagem seria descrito como ofensivo, uma vez que,

“essa sensação de ‘ofensa’, de que algo não está certo, de transgressão, se dá por um olhar treinado e mantido pelas relações de poder, que instituem a heterossexualidade

como norma e estabelecem comportamentos e modos de vestir como adequados, ou não para cada sexo” (ROMANUS, 2012, p. 21).

Deste modo, compreendemos que a ideologia heteronormativa nos jogos, ademais de destacar o binarismo masculino-feminino, apaga, marginaliza, nega, denigre e estigmatiza as outras formas não heterossexuais de atitudes, padrões, identidades, comportamentos das práticas sociais. A seguir, a análise das personagens femininas.

Figura 4 – Personagens Alexstrasza, Garona e Aani.



Fonte: Recorte realizado pelo autor.

Ao analisarmos as imagens acima, referentes a três personagens femininas, a saber, Alexstrasza, Garona e Aani, compreendemos pouca, ou nenhuma, diversificação na construção estética das personagens. Embora pertençam a raças diferentes, Alexstrasza é uma elfa sangrenta, Garona é uma orcquisa e Aani é uma draenea, as três personagens nos remetem a um padrão corporal humano feminino, o que propicia um olhar de apreciação do público masculino heteronormativo, uma vez que estão constituídas por seios fartos, cinturas finas, nádegas grandes e pernas definidas.

Para ilustrar bem essa representação feminina em diversos jogos, Fortim e Monteiro (2013), citam a Sara Grimes (2003), para compreender como tais padrões estéticos se baseiam na satisfação e apreciação masculina, uma vez que

Em sua análise sobre três personagens mulheres protagonistas de videogames, a autora diz que, na maior parte deles, o jogo é feito para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina (especialmente se jogados em modo de

terceira pessoa). A autora ainda aponta que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, têm formas curvilíneas e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental. (GRIMES apud FORTIM e MONTEIRO, 2013, p. 15)

A presença da representação da mulher nesta perspectiva também pode ser observada nas mais diversas mídias, como no cinema, televisão, HQs, entre outros, por meio de elementos narrativos, gráficos, ângulos da câmera e na construção dos personagens, como demonstrado por Cordeiro, Massmann e Salles (2018). Para os autores, essa representação é devido a construção das personagens através do olhar masculino. Nos quadrinhos, por exemplo, essa manutenção é produzida na colocação de heroínas nas capas dos volumes, uma vez que os corpos femininos são destacados, como elemento atrativo para a compra. Como artefatos masculinos, entendimento construído no imaginário social, os jogos e as histórias em quadrinho são feitos por homens e para homens com o mesmo padrão social ideal de mulher.

De acordo com Cordeiro, Massmann e Salles (2018), as relações de poder são estabelecidas nos jogos através do uso das personagens como elemento de apreciação do público masculino. Enquanto os personagens masculinos são representados com diferentes personalidades, mais livres e sem amarras, “as mulheres apenas passam a informação de que são mulheres e nada além disso” (p. 120). Nas palavras de John Berger (1999, p. 66, apud CORDEIRO; MASSMANN; SALLES, 2018, p. 120), “A mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador ideal é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo”.

Para tanto vale ressaltar que as implicações do sexo masculino sobre o feminino por questões sexuais não acontecem de agora, é uma coisa que já vem imbricada no cerne feminino desde os primórdios, como afirmam Heilborn e Sorj (1999), ao relatar que as relações entre os sexos estava ligado ao papel sexual e ao status que cada um dos indivíduos possuía, definindo em primeiro momento as diferenças básicas entre o homem e a mulher, posteriormente a evidencia de que a mulher em relação ao homem seria mais fraca e frágil.

Bezerra e Ribas (2014) defendem que a constante repetição dos estereótipos sobre o feminino e o masculino, reforçam e perpetuam o paradigma dos gêneros, onde o ser masculino é caracterizado como agressivo e autoritário e a mulher é compreendida como subordinada e dependente, produzindo consequências negativas “ao formar um modelo normativo identificado como feminino” (CORDEIRO; MASSMANN; SALLES, 2018, p. 120).

Figura 5 - Personagem Jaina Proudmoore.



Fonte: Recorte do autor, 2021.

Ao analisarmos a imagem da personagem Jaina Proudmoore, (na HQ e no jogo) além de identificarmos as características anteriormente discutidas, é caucasiana, com roupas justas, seios fartos, cintura fina e nádegas grandes, características ligadas ao padrão ideal de beleza. Encontramos no jogo, a representação de personagem feminina como um belo exemplo de capa de revista, o que demonstra que “Os games, de certa forma, permeiam as culturas e as formações de identidades, estas ligadas a grupos sociais ou a figura de heróis, heroínas de games e vilões que podemos comparar com os ídolos na cultura pop” (CORDEIRO; MASSMANN; SALLES, 2018, p. 121-122). O que sugere, segundo Hall (1997, p. 26, apud CORDEIRO; MASSMANN; SALLES, 2018, p. 22),

que a identidade emerge, não tanto de um centro interior, de um eu verdadeiro e único, mas do diálogo entre conceitos e definições que são representados para nós pelos discursos de uma cultura e pelo nosso desejo (consciente ou inconsciente) de responder aos apelos feitos por estes significados de sermos interpretados por eles, por assumirmos posições de sujeitos, construídos por nos por alguns dos discursos sobre a “inglesidade” – em resumo, de investirmos nossas emoções em uma ou outra daquelas imagens para nos identificarmos.

Em suma, compreendemos como as formações discursivas trabalham para a divulgação cultural de padrões sociais e estético, já que, além de entreter seus consumidores, propagam valores estéticos condizentes a um grupo socialmente privilegiado e com características físicas de magreza, corpo definido, cinturas finas, ou seja, um padrão ideal de beleza.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas análises realizadas nas materialidades discursivas das personagens do *World of Warcraft*, compreendemos que, a partir da naturalização dos jogos eletrônicos como práticas do público masculino heteronormativo, a construção de gênero e perfil das personagens são construídas a partir dos gostos e idealizações masculinas sobre o corpo feminino. Essas representações, além de serem excludentes com a pluralidade/diversidade do corpo feminino, estimulam, reforçam, perpetuam padrões sociais sobre as mulheres, que são machistas, misóginos, patriarcais.

Outrossim, é a não identificação de grande parcela das jogadoras com os padrões recorrentes das personagens dos jogos. Essa problemática revela a necessidade e importância de maior diversidade das representações presentes nos jogos. Para Cordeiro, Massmann e Salles (2018), a diversidade está sendo conquistada por meio do “reconhecimento do valor das mulheres como consumidoras desse produto ou em favor de uma aproximação com a realidade social, onde as mulheres lutaram para obter muitas conquistas (p. 126). Em suma, não se deseja os apagamentos das representações femininas superficiais, mas uma maior diversidade na representação das mulheres dentro do espaço dos jogos.

Deste modo, concordamos com Cordeiro, Massmann e Salles (2018), que a representatividade feminina nos jogos, desde uma perspectiva de empoderamento e protagonismo, possibilita o rompimento dos paradigmas sociais atribuídos à mulher. Embora compreendamos que o protagonismo feminino nos jogos não seja suficiente para atribuição de um sinônimo de representatividade. Afinal, como afirmado pelos autores, vivemos em uma sociedade ainda marcada pelo preconceito frente as mulheres, o que propicia a provação constante de que “os rótulos atribuídos a elas não são reais e não denotam suas características de comportamentos e suas escolhas” (p. 126).

Além disso, compreendemos a necessidade das empresas responsáveis pela produção e comercialização dos jogos desenvolverem um trabalho voltado a educação e conscientização de práticas que combatam a perpetuação dos padrões sociais que excluem, marginalizam, invisibilizam a pluralidade/diversidades dos corpos femininos.

Por fim, a partir dos pressupostos teóricos-metodológicos da Análise de Discurso, com o intuito de compreender como os efeitos de sentido sobre o corpo feminino das personagens do WoW são construídos e como atravessam a sociedade, e como esses discursos são

atravessados pela história e pela ideologia – nota-se aqui, a ideologia machista -, a presente pesquisa abre postar para futuras pesquisas na área de AD relacionadas aos jogos eletrônicos e a construção do corpo feminino.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J. T. S. L. O processo de (re)significação da aposentadoria na sociedade brasileira: discurso, trabalho e capitalismo. Tese (Doutorado em Letras e Linguística: Linguística) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.
- BARROCAS, G. A história dos primeiros MMORPGs. Disponível em <<https://www.grandegamer.com/a-historia-dos-primeiros-mmorpgs/>> Acesso em: 10 de janeiro de 2020 às 16:35.
- BEZERRA, A.; RIBAS, J. A. **A influência do feminino nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft.** In: Colóquio de moda, 10, Edição Internacional, 7 Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, 1, 2014, Pernambuco.
- CASTRONOVA, E. **Synthetic worlds: The business and culture of online games.** University of Chicago press, 2008.
- CAVICHIOILLI, F. R.; REIS, L. J. A. World of warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. Movimento, vol. 20, núm. 3, julho-septiembre, 2014, pp. 1083-1109 Escola de Educação Física Rio Grande do Sul, Brasil.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. Dungeons & Dragons: Livro do Jogador. Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2004. 317p.
- CORDEIRO, H. N. A.; MASSMANN, D.; SALLES, A. C. PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES: GÊNERO, CORPO E SENTIDO. In: DOMINGUES, A. S; SALLES, A. C. Ensino e pesquisa: diferentes formas de se dizer e escrever a história. Pouso Alegre: Univás, 257p., 2018.
- CUPERTINO, E. R. Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. 2008.
- DOMINGUES, A. S. (Org.) Ensino e pesquisa: diferentes formas de se dizer e escrever a história / organização de Andrea Silva Domingues e Atilio Catosso Salles. -- Pouso Alegre: Univás, 2018. 257p.
- FAHS, T. The Battle for Azeroth rage on. 2009. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2009/08/18/ign-presents-the-history-of-warcraft>> Acesso em: 22 de fevereiro de 2021 às 12:00;
- FERREIRA, L. **Pêcheux, nossa bússola inspiradora.** In: SEMINÁRIO DE ESTUDOS EM ANÁLISE DO DISCURSO, 9, 2016, Porto Alegre, Anais... Caçador, SC, 2016.
- FIGUEIREDO, A. O que é MMORPG?. Disponível em <

FORTIM, I.; MONTEIRO, L. F. Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames. XII SBGames. São Paulo. SP, 2013.

GREGÓRIO, G. S. Do avatar ao sujeito : Transicionalidade e identificação no espaço virtual Do avatar ao sujeito : Transicionalidade e identificação no espaço virtual. 2014.

HAGEN, M. R. Vampire: The Masquerade 2nd edition. Stone Mountain, GA. EUA. White Wolf Game Studio, 1992, p.7. Vampiro: A Máscara. São Paulo. Devir Livraria Ltda. 1994.

HEILBORN, M. L.; SORJ, B. “Estudos de gênero no Brasil”, in: MICELI, Sérgio (org.) O que ler na ciência social brasileira (1970-1995), ANPOCS/CAPES. São Paulo: Editora Sumaré, 1999;

JACKSON, S. GURPS Modulo Básico. 3. ed. São Paulo: Devir. 1994. 260p. _____. REIS, D. Q. Mini GURPS regras básicas para jogar RPG. São Paulo: Devir, 1999. 40p.

JØN, A. A. The development of MMORPG culture and the guild. **Australian Folklore**, v. 25, 2010.

LUIZ, R. B.. Adaptação do Jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th edition para o ensino de inglês. Dissertação (mestrado), Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, , 2011.

MALDIDIER, D. "Elementos para uma história da análise do discurso na França". In: ORLANDI, E. et al (org.). Gestos de leitura: da história no discurso. 4 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

NASCIMENTO, J. ESTEREÓTIPOS FEMININOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE: UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM *LEAGUE OF LEGENDS*. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Bahia, 88f, 2016.

ORLANDI, E. **Interpretações, autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. 4 ed. Campinas: Ponte, 2004.

ORLANDI, E. **Análise do discurso: princípios e procedimentos**. 10 ed. Campinas: Pontes, 2012a.

ORLANDI, E. **Discurso em Análise: Sujeito, Sentido, Ideologia**. Campinas, SP, Pontes, 2012b.

PÊCHEUX, M. **Semântica e Discurso; uma crítica à afirmação do óbvio**. Campinas: Editora da Unicamp, 1988.

PIMENTEL, M. **Política e mídia em discurso: análise de manchetes do jornal da assembléia legislativa de Alagoas**. Maceió, EDUFAL, 2015.

PIOVESAN, A. M. W. ET ALII. A ANÁLISE DO DISCURSO E QUESTÕES SOBRE A LINGUAGEM. REVISTA X, v. 2, p. 1-18, 2006. Porto Alegre: Jambô, 2013.

ROMANUS, J. S. GÊNERO EM JOGO: UM OLHAR SOBRE PERSONAGENS E AS REPRESENTAÇÕES DE TIPOS DE FEMINILIDADES E MASCULINIDADES NOS GAMES DE AÇÃO CONTEMPORÂNEOS. Trabalho de Conclusão de Curso – Departamento

Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

ROX, M. 25 anos de Warcraft: a história que transcendeu dois gêneros nos videogames. 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/188676-25-anos-warcraft-historia-transcendeu-dois-generos-videogames.htm>> Acesso em: 22 de fevereiro de 2021.

SANTOS, A. “#Somostodosmacacos”. O preconceito racial no futebol: discurso e memória. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2016.

SAUSSURE, F. *Curso de Linguística Geral*. 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SEIDEL, C. F.; SILVA, C. U. C. O signo e seus conceitos: de Saussure a Bakhtin/Volochinov. *TABULEIRO DE LETRAS*, v. 11, p. 179-192, 2017.

SILVA, S. B. A mulher no discurso da publicidade e os efeitos de sentido para a promoção do Capital. Dissertação (mestrado em Letras e Linguística: Linguística) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2017.

TASSO, R. D. REVISITANDO O PAPEL DA HISTÓRIA NA ANÁLISE DO DISCURSO. Anais do 6º Encontro Celsul – Círculo de Estudos Linguísticos do Sul, 2004.

VASQUES, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar. 2008. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.