

A RELAÇÃO ENTRE THRALL E O IMAGINÁRIO EM WORLD OF WARCRAFT

THE RELATIONSHIP BETWEEN THRALL AND THE IMAGINARY IN WORLD OF WARCRAFT

Kênia Mara de Freitas Siqueira¹(UEG/PPGEL-UFG)

Eduardo de Freitas Siqueira²(IFGoiano)

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo buscar outras possibilidades de estudo linguístico em consonância com as narrativas dos jogos virtuais. Com enfoque na perspectiva do imaginário em um dos personagens principais do jogo “World of Warcraft” chamado Thrall. Nesse sentido, alguns aspectos são considerados, sua trajetória de vida, relação do personagem com o mundo real, com a finalidade de mostrar o quão vasto e amplo de possibilidades para os estudos da linguagem os jogos virtuais podem se apresentar. Assim, pauta-se nos conceitos que Huizinga (2000), Durand (2011), Cassirer (1992), Santaella (2009) entre outros. Trata-se de pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa.

PALAVRAS-CHAVE: World of Warcraft. Thrall. Jogos virtuais. Imaginário. símbolo.

ABSTRACT: *This work aims to search for other possibilities of linguistic study consonant with the narratives of virtual games. Focusing from the perspective of the imaginary on one of the main characters in the game "World of Warcraft" called Thrall. In this sense, some aspects are considered, his life trajectory, the relation of the character with the real world, in order to show how vast and ample the possibilities for language studies in virtual games can present themselves. Thus, it is based on the concepts of Huizinga (2000), Durand (2011), Cassirer (1992), Santaella (2009) among others. This is a bibliographical research, with a qualitative approach.*

KEYWORDS: *World of Warcraft. Thrall. Virtual games. Imaginary. Symbol.*

¹ Professora Doutora em Linguística Universidade Estadual de Goiás (UEG), Pires do Rio, Goiás, Brasil, e do Programa de Mestrado em Estudos da Linguagem (PPGEL) da Universidade Federal de Goiás (UFG), Regional Catalão, Goiás, Brasil. E-mail: keniamara@hotmail.com

² Especialista em Desenvolvimento de Sistema para Web pela Anhanguera Educacional. Professor no Instituto Federal Goiano (IFGOIANO), Campus Urutaí, Goiás, Brasil. E-mail: duzaumaiden@hotmail.com

Introdução

O interesse pelo estudo das narrativas que sustentam os games adveio da constatação de que os jogos eletrônicos são uma realidade singular na história da humanidade, porque se trata de um fenômeno humano mundial que envolve pessoas de diversas culturas de diferentes idades e de diferentes estratos sociais e econômicos. O que pode, em certa medida, evidenciar as ideias de Huizinga (2000) acerca da natureza lúdica do ser humano (*o Homo Ludens*).

O objetivo desta pesquisa se constitui basicamente em estender as possibilidades de estudo da linguagem para o âmbito dos jogos virtuais, que também têm nas narrativas seu aspecto preponderante, pois apresentam enredo, personagens constituídos para se movimentarem numa perspectiva característica de cada ação do jogo. Especificamente, este estudo busca o enfoque na perspectiva do imaginário para analisar um dos personagens principais do jogo “World of Warcraft” chamado Thrall.

Dessa forma, alguns aspectos são considerados, como a origem da personagem Thrall, sua trajetória de vida, relação da personagem com o mundo real, com a finalidade de verificar como são amplas as possibilidades para estudos da linguagem, os jogos virtuais podem se apresentar.

Fundamenta-se assim, nos conceitos que Gilbert Durand (2011) apresenta em “O imaginário: Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem” para analisar a relação da linguagem com o jogo “World of Warcraft” no que se refere aos regimes do imaginário que regem as ações dos personagens, já que estes agem no jogo baseados numa função simbolicamente (etimologicamente) relacionada à função que têm no jogo.

A metodologia consiste de pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa de perspectiva interpretativa para seleção e construção do *corpus*. Em termos linguísticos, é necessária a consulta a dicionários etimológicos e ainda investigação sobre aspectos morfológicos, sintáticos e semântico dos nomes em contraponto com questões referentes ao simbolismo das designações usadas no jogo.

O estudo procura rever concepções que aludem à ideia de que o homem tem uma natureza simbólica, que os seres humanos plasmam a realidade quase que essencialmente por meio de imagens que se impregnam de símbolos. A atividade simbólica do homem é criada e

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

recriada por ele mesmo, pois constrói mundos por meio de suas experiências. Acolhe-se também o pensamento de Gilbert Durand (2012), sobre os regimes do imaginário.

1 O conceito *Homo ludens*: o jogo como elemento cultural

Neste item são transcritas, de forma indireta, algumas considerações de Huizinga acerca da natureza e do significado do jogo como um “fenômeno cultural”, porque se faz mister considerar que o jogo vai muito além dos limites da atividade puramente físico biológica. O jogo, para Huizinga (2000, p. 5), tem uma função significativa, ou seja, o jogo reveste-se de algum sentido: “No jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação”. O fato de o jogo encerrar um sentido acarreta a ideia de que também carrega a presença de um elemento imaterial na sua própria essência.

Segundo Huizinga (2000), todas as considerações de teóricos acerca do jogo aludem a um elemento comum, pois todas partem do pressuposto de que o jogo está ligado a algo que não é o próprio jogo, nele deve existir alguma espécie de finalidade biológica. Entretanto, deve-se considerar que há muito que ser estudado para se ter uma compreensão mais ampla do jogo. Nesse sentido, estudar a linguagem dos jogos contemporâneos (os *games*), principalmente em relação ao seu caráter estético³, pode lançar alguma luz sobre o problema. Assim, em consonância com as ideias de Huizinga, o conceito de jogo vem aqui matizado de alguma coisa além do divertimento, do aspecto biológico ou racional, já que o jogo não é específico da espécie humana, o jogo tem uma existência autônoma que requer um estudo do problema focando-o como função da cultura (devido ao seu valor expressivo, ao sentido que encerra, ao significado que carrega, às associações espirituais e sociais que envolvem), como forma significativa⁴, como função social.

Assim, segundo Huizinga (2000, p.3), é possível verificar que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação”⁵ da realidade ou, conforme o autor, a transformação desta imagem [...] para captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação deve-se observar a ação delas no próprio jogo para compreendê-lo como fator

³ Estético porque, em certa medida, o jogo compreende ritmo e harmonia: obviamente beleza.

⁴ Huizinga (2000, p. 2).

⁵ Grifo do autor.

cultural para a vida. “As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo”. E aqui, o autor inclui a linguagem, como primeiro instrumento humano que possibilita todas as demais atividades seja ensinar, comandar, distinguir, definir, designar. “É como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas”.

Não seria isso também um jogo? Já que, subjacente às expressões abstratas, repousa uma metáfora e as metáforas são em essência, jogos de palavras, analogias entre os objetos do mundo e suas designações e conceitos. Posto dessa forma, cabe considerar que há uma estreita ligação entre o jogo e a cultura e isso deve ser observado em relação ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos, pois, segundo Huizinga, o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização. Assim, o próximo item traz de forma resumida a história do personagem Thrall, como dado do desenvolvimento da história do jogo dos quintais para o suporte eletrônico virtual, virtualmente lúdico.

2 A História de Thrall

Antes de pensar sobre a natureza dos regimes do imaginário em que provavelmente pode-se construir a trajetória do personagem Thrall, é necessário conhecer sua história principalmente, porque se trata de uma história bastante extensa se comparada às narrativas literárias convencionais. Dessa forma, é mais coerente dar ênfase apenas ao que pode de alguma maneira direcionar a análise para a verificação do regime no qual se insere a história do personagem. Assim, os fatos mais importantes nesse sentido, são resumidos para que se encaixem nos limites do escopo deste estudo, que não se pretende exaustivo por razões específicas de um trabalho de conclusão de curso de graduação. Nessa perspectiva, é preciso pensar sobre as características que definem seu caráter como forma de também verificar o regime em que a narrativa se desenvolve.

Thrall é da raça dos Orcs (uma raça de guerreiros, extremamente fortes e dedicados à luta), sua raça é de outro planeta (Draenor) e devido a uma série de eventos catastróficos eles acharam um lugar para viver em Azeroth. Os humanos são a raça dominante nesse planeta (não é a única raça) e os mesmos eventos catastróficos que trouxeram os orcs à Azeroth também fazem com que um conflito entre as duas raças aconteça. Sendo assim

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

guerras acontecem e em uma dessas guerras os pais de Thrall morrem e uma humana os encontra mortos com um bebê orc, essa raça humana toma o pequeno orc para si e o nomeia Thrall, que é outra palavra para *slave* (escravo) na língua humana.

Criado pelos humanos, ele aprende sua língua e toda sua astúcia estratégica para a guerra, graças isso, ele se torna um guerreiro formidável, dado o seu enorme tamanho (mesmo para um orc) e inteligência. Eventos vão causando uma raiva interior em Thrall. Cansado, ele decide fugir, nessa fuga, um outro orc, líder do clã do Brado Guerreiro, Grommash, o encontra e o acolhe, começa aí uma grande amizade entre os dois, Grommash conta a ele sobre suas origens, o clã dos Lobos de Gelo, Thrall decide buscar suas origens nas montanhas geladas de Alterac, lá ele é encontrado por membros de seu clã e levado ao líder deles, um xamã, que conta a ele sobre seu pai, Durotan que foi o chefe guerreiro do clã dos Lobos de Gelo.

Depois de ser testado, ele é levado a um local espiritual, nesse local ele é iniciado aos costumes xamanísticos, entrando em comunhão com os elementos: terra, fogo, vento e água e com a natureza em seu lado selvagem, animalesco.

O líder da Horda (facção bélica composta pelos orcs) fica sabendo da chegada de Thrall e de sua iniciação ao xamanismo, vai até Thrall e o testa secretamente, passando no teste ele é acolhido pelo seu novo mentor, Orgrim, juntos eles vão libertar membros de seu povo que são prisioneiros de guerra, em uma dessas investidas, Orgrim morre e em seus últimos suspiros passa o manto do Chefe Guerreiro da Horda para Thrall.

Thrall, diplomático, sempre buscou um lugar para seu povo viver em paz, possui bom coração e é um líder nato.

Em uma noite, ele tem um sonho com um profeta dizendo que ele deveria velejar para o outro continente (Kalimdor) e que lá ele encontraria uma terra para seu povo, mas antes, uma guerra onde todas as raças se uniriam e que choveria fogo do céu aconteceria.

Com a ajuda de seu amigo Grommash, eles roubam navios humanos e velejam para o outro continente, porém eles são pegos em uma tempestade que os tira de sua rota e os separa, seguindo caminhos diferentes Thrall encontra novos aliados, os Tauren, seu líder Cairne, pede sua ajuda e depois se tornam grandes aliados. Eventualmente a guerra profetizada acontece, Thrall e as outras raças conseguem impedir a invasão demoníaca. Vitoriosos os orcs encontram sua morada nas terras desertas de Durotar (nomeada por Thrall

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

em homenagem a seu pai, Durotan), lá ele funda a cidade capital da Horda, Orgrimmar (em homenagem a seu mentor).

A partir daí, Thrall irá conduzir seu povo, com diplomacia, em busca da paz. Outros eventos que ameaçam o mundo ainda virão a acontecer, mas para os objetivos aqui colimados, esse breve resumo da história é suficiente para indicar como se verificou o regime que envolve os elementos da narrativa. O item seguinte traz a discussão na qual se pauta este estudo procurando antever que aspectos da narrativa do game se inserem no arcabouço teórico proposto por Durant (2012).

3 O Imaginário: A linguagem, os símbolos e os mitos

De acordo com Durand (2012), no decorrer da história ocidental, a imagem e a função imaginante vêm sendo paulatinamente desvalorizadas, taxadas de induzir o homem ao erro e ao falseamento da realidade. Para o autor, principalmente a filosofia grega e o Cristianismo construíram pensamentos em torno da imagem (ou ícone) fazendo com que ela (a imagem) fosse relegada, alijada, desvalorizada, insuficiente e enganadora na busca pela verdade.

Podem ser destacados, de acordo com Durand (2012), três momentos históricos que acirraram o ideal iconoclasta: (i) o monoteísmo e, obviamente, a proibição de se adorar qualquer imagem como substituta do divino; (ii) a escolástica medieval, tinha, cujo objetivo principal era conciliar a fé cristã com o pensamento racional da filosofia grega; (iii) a fundação da física moderna por Galileu e Descartes que tinham na razão único meio de se chegar à verdade.

Dessa maneira, conforme Cassirer (1992), a imaginação (a louca da casa) foi banida das teorias racionalistas que consideravam a imaginação e o imaginário como fruto da fantasia, da ilusão e da irracionalidade. O que não era real (oposto ao real) deveria se restringir ao mundo da arte, ao meio artístico em geral. No entanto, para Cassirer (1992), a imagem possui uma função que vai para muito além de tudo que constitui o pensamento e as práticas iconoclastas. A imagem, segundo Durand (2012), representa uma espécie de intermediária entre algo que reside no inconsciente não manifesto e uma emergência da

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

consciência ativa já que simbolizar faz parte da própria condição humana. A expressão pela imagem tem um papel primordial, é a “matriz”⁶ de tudo aquilo que existe para o indivíduo.

Entretanto, há de se considerar em consonância com Durand (2012), que imaginação e imaginário não podem ser compreendidos como a mesma coisa. Segundo Durand (2012), a imaginação é a faculdade de perceber, distinguir, memorizar as imagens dos objetos do mundo concreto, já o termo “imaginário” pode ser entendido como o modo que essa faculdade é operacionalizada, ou melhor, a maneira como as imagens são estruturadas.

Para Durand (2012), o conjunto das imagens e das relações dessas imagens é que se constitui o capital pensado pelo homem, isso é imaginário. Há uma operacionalização promovida pelo imaginário cujo trajeto antropológico do imaginário pode ser entendido como a troca incessante que existe no nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que advêm do meio cósmico ou social. Em outras palavras, o imaginário é o próprio trajeto que se estabelece no processo entre a percepção imagética e a acomodação do objeto percebido aos imperativos pulsionais do sujeito, o que acontece ciclicamente, uma vez que, ao perceber algo, o indivíduo já se encontra acomodado ao meio objetivo.

Posto isso, pode-se dizer que o imaginário se constitui no entremeio dos aspectos social e biológico e não está determinado por eles em separado. Isto aponta para uma problemática ontológica em relação à origem do imaginário. Nesse sentido, propõe Durand (2012), o trajeto antropológico tanto pode partir da cultura como do natural psicológico, pois o essencial da representação e do símbolo está contido entre esses dois pontos reversíveis. Na verdade, é possível entender que Durand escolhe o conceito “trajeto” com a intenção de privilegiar o processo em que o indivíduo, face a imagens que teve contato ao longo de sua vida, escolhe e combina algumas imagens específicas e não outras. Convém ressaltar que o imaginário se constitui como um sistema complexo, autoorganizador, que funciona conforme a dinamicidade do pensamento do indivíduo.

Durand (2012) apoia-se em Becherev no sentido de sustentar sua teoria e classificação. De acordo com a reflexologia da Escola de Leningrado, há a interveniência de dois reflexos dominantes no recém-nascido: (i) o postural e o (ii) deglutivo.

⁶ Santaella (2009).

Mais tarde, acrescenta-se ao esquema uma terceira dominante: (iii) a copulativa. Isso indica que as dominantes têm um caráter imperialista, pois são inatas e atuam como um princípio de organização do imaginário.

Dessa forma, (i) a dominante da posição se efetiva na tentativa de colocar o corpo na posição vertical, levantar a cabeça e ter noções sobre a horizontalidade e a verticalidade. (ii) A dominante deglutiva (de nutrição) se manifesta no reflexo de sucção e na aprimorada orientação de cabeça do recém-nascido em busca de alimento. (iii) Já a dominante copulativa se acha ligada ao reflexo sexual e possui um determinado ciclo e movimentos rítmicos. Assim, é possível chegar à conclusão de que todo o corpo tem participação na constituição das imagens. Para Santaella (2009), as imagens constituem a matriz do pensamento verbal. É, portanto, no nível da integração das dominantes reflexas que as representações se integram e que os grandes símbolos se erigem.

3.1 Os regimes diurno e noturno em Durand

Durand (2012), mediante o estudo dessas dominantes reflexas, agrupou as imagens em dois⁷ grandes grupos ou regimes de imagens, com os quais os indivíduos organizam e dinamizam o universo: o regime diurno e o regime noturno. Entretanto, segundo Durand (2012, p. 67), “semanticamente falando [...] não há luz sem trevas enquanto o inverso não é verdadeiro: a noite tem uma existência simbólica autônoma”. Assim, o regime diurno, mesmo caracterizado pela luz, define-se como o regime da antítese e agrupa símbolos que se relacionam à ascensão e à queda. Embora apresente esse maniqueísmo de imagens, o regime diurno se organiza em torno das imagens heroicas de ascensão que ressaltam as situações opostas ou de contradição; contrariamente, o regime noturno enfatiza as imagens místicas de complementação ou harmonização. Dessa maneira, caracterizado pela noite, o regime noturno se relaciona com a busca da harmonia dos opostos, da eufemização e da intimidade.

Obviamente, que tanto o regime diurno como o noturno possuem seus próprios símbolos, modalidades, gestos e tendências afetivas. Assim, Strôngoli (2014) propõe uma reorganização dos regimes conforme quadro abaixo:

⁷ Strôngoli (1997), postula sobre um terceiro regime: o Crepuscular.

O terceiro regime, o crepuscular, abarcaria as imagens da síntese, cíclicas ou rítmicas, que ora indicariam algo, ora o contrário. Convém ressaltar que os regimes não podem ser entendidos como agrupamentos rígidos de imagens, porque as estas podem agregar diversos sentidos. Nesse sentido, por exemplo, a água pode se inserir em qualquer um desses regimes considerando os aspectos que apresenta e os sentidos que nela se impregnam.

3.2 Símbolos e mitos: A linguagem das imagens

Segundo Durand (2012), o que permitiu a Jung (2007) propor o conceito de inconsciente coletivo, estruturado pelos arquétipos e fundamentado nos *schèmes* foi a percepção de que há uma memória da experiência da humanidade revelada, principalmente, pela semelhança entre as imagens e os mitos de diferentes culturas. Os mitos, para Durand, são anteriores às imagens e estabelecem o vínculo entre os gestos inconscientes (dominantes reflexas) e as representações. Os *schèmes* formam um esqueleto dinâmico e funcional da imaginação que deve ser preenchido por arquétipos conforme o contato com o meio natural e social.

Em relação aos símbolos, Durand (2012), afirma que podem ser vistos como a tradução dos arquétipos dentro de um contexto social específico já que se caracterizam por uma polissemia inesgotável. Dessa maneira, os arquétipos vinculam-se às mais diversas imagens seguindo as determinações culturais. Na verdade, o símbolo é carregado de sentido polivalente. Para Durand (2012), o arquétipo está no caminho da ideia e da substantificação enquanto o símbolo está no caminho do nome (até mesmo do nome próprio).

Assim, o mito compreende todo um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e *schèmes*, mediante o qual é possível verificar a dinâmica das trocas de imagens míticas. O mito é uma narrativa dinâmica de imagens que opera ao nível das imagens naturais e dos símbolos sociais. Para Pitta (2005), ele é um relato fundante da cultura que vai estabelecer as relações entre as diversas partes do universo (homens e o universo e entre os homens entre si).

O mito também pode ser caracterizado, isto é, o mito é igualmente uma transformação ou, para Huizinga (2000), uma “imaginação” do mundo exterior, que implica processos mais elaborados se relacionados às palavras.

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

De acordo com Couto (2012), mesmo em suas acepções mais simplificadas, o mito reveste-se de elementos para representação exagerada pela imaginação de fatos ou personagens reais. Para Cassirer (2000), o mito é um milagre do espírito. Para Huizinga (2000), através do mito, o ser humano busca dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino.

Há a derivação do mito que pode ser entendida como as mudanças que ocorrem no interior dos mitos, uma vez que sua estrutura está sempre preenchida pela etnia, pela cultura, pelo meio e pelo momento. Entretanto, parte do mito pode se manter inalterada (perene) durante um longo espaço de tempo. Dependendo da comunidade, alguns mitos são mais perenes que outros. Há também o desgaste que ocorre no momento em que a derivação vai longe demais. Isso pode acontecer devido ao excesso de denominação ou por excesso de conotação. Assim, é difícil pois, nomear.

Na narrativa mítica, há a atualização das imagens, pois elas repercutem e reproduzem as lições e os questionamentos de dada cultura. O mito se constitui a partir da repetição e, especialmente, pela redundância de ideias-chave que são os mitemas (menor unidade significativa do mito), dos quais podem fazer parte substantivos, atributos, verbos. Pelo levantamento dos mitemas torna-se possível alcançar os mitos diretores de determinados discursos.

É preciso reafirmar que Durand (2012) enfatiza o fato de que a imagem e tudo que a ela remete, foi deixado de lado, não somente, mas por vezes repudiado pela ciência e por aqueles que buscavam a verdade durante muito tempo.

3.3 O método de convergência

Para o entendimento de como se situam os regimes diurno e noturno, é preciso antes entender as intrincadas estruturas do imaginário. É possível notar que não existe anterioridade de uma etapa do game sobre a outra.

Para se abordar a convergência, que trata da maneira como estão organizados os símbolos, segundo Durand (2012), convém rever quatro conceitos: *schème*, arquétipo, símbolo e mito.

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

O *schéme* precede a imagem, corresponde a uma tendência geral dos gestos e leva em conta as emoções e as afeições. É a junção entre os gestos inconscientes e as representações. Pode-se citar como exemplo: a verticalidade da postura humana, que corresponde o *schéme* da descida: o gesto de engolir, o percurso do alimento e do aconchego na intimidade (o primeiro alimento do homem sendo o leite materno, a amamentação). Percebe-se então uma relação entre cada ato, tal relação se dá pela semelhança na imagem desses atos.

O arquétipo representa os *schémes*. Para Jung (*apud* DURAND, 2012), é a imagem primeira de caráter coletivo e inato; é o estado preliminar, zona onde nasce a ideia. Ele constitui o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais. Por exemplo, o *schéme* da subida vai ser representado pelos arquétipos do chefe, do alto dentre outros. Já o *schéme* do aconchego, será representado pelo arquétipo da mãe, do colo e do alimento. Podemos extrair dessa estrutura seu significado do dicionário, o de modelo, tipo, paradigma.

Já o Símbolo⁸ é todo signo concreto que evoca, por uma relação natural, algo ausente ou impossível de ser percebido. Uma representação que faz “aparecer” um sentido secreto. Eles são visíveis nos rituais, nos mitos, na literatura, nas artes plásticas.

O mito, que será apresentado como uma história, um relato, nele é possível verificar um sistema de símbolos, arquétipos e *schémes*, que juntos formam o mito, e por se tratar de um relato apresenta um início de racionalização. Há a possibilidade de constatar que

existe um isomorfismo⁹ de *schémes*, de arquétipos e de símbolos, presente nos mitos ou nas constelações de imagens. A constelação da existência desse isomorfismo leva a perceber certas normas de representação imaginária, bem definidas e relativamente estáveis. Estas representações agrupadas em torno de *schémes* originários são chamadas de estruturas. Considera-se aqui a estrutura como uma forma transformável.

⁸ Os dados relativos aos jogos eletrônicos não estão disponíveis em livros ainda, assim, grande parte deles é retirado de site cuja autoria nem sempre é muito clara. Essa citação pode ser verificada em: <http://www.cei.unir.br/artigo32.html>

⁹ <http://www.cei.unir.br/artigo32.html>

Durand (2012) reconhece duas intenções fundamentais na base da organização das imagens: uma dividindo o universo em opostos (alto/baixo, esquerda/direita, feio/bonito, bem/mal), outra unindo os opostos, complementando, pela luz que permite as distinções, pelo debate, pela diplomacia. A primeira define o regime diurno que tem a ver com a dominante postural, a segunda define o regime noturno que está relacionado às dominantes digestiva e cíclica, caracterizados pelo dia e pela noite, respectivamente.

Em relação ao termo “estrutura”, convém ressaltar sua definição como uma forma transformável, que desempenha o papel de protocolo motivador para todo um agrupamento de imagens e susceptível ela própria de se agrupar numa estrutura mais geral, que são os regimes, opostos um em relação ao outro: (i) regime diurno - uma organização das imagens que divide o universo em opostos, cujas características são as separações, os cortes, as distinções, a luz; (ii) regime noturno - uma organização das imagens que une os opostos, tendo como principais características a conciliação e a decida interior em busca do conhecimento.

Durand (2012) reconhece três estruturas que esses dois regimes da imagem recobrem. Estas estruturas dão respostas à questão fundamental do homem: a mortalidade. Então a angústia existencial do homem se manifesta através das imagens relativas ao tempo, lembrando os inúmeros significados que um símbolo pode apresentar.

Três soluções são apresentadas (porque são permitidas) a essa angústia da mortalidade, segundo Durand (2012): (i) pegar as armas e destruir o monstro; (ii) criar um universo harmonioso em que ela (a mortalidade) não possa entrar; (iii) acentuar uma visão cíclica do tempo em que a morte seja renascimento.

A primeira solução, caracterizada pela luta, insere-se na estrutura heroica, que por sua vez, está no regime diurno, representa a vitória sobre o destino e sobre a morte, cujos principais símbolos são: os símbolos de ascensão, que levam para a luz e para o alto, os símbolos espetaculares, que dizem respeito à luz, ao luminoso e os símbolos diairéticos que se referem à separação cortante entre o bem e o mal.

No Regime Noturno da imagem, as outras duas soluções são abarcadas por suas respectivas estruturas: a mística e a sintética, que se definem: a mística, por se referir à construção de uma harmonia em que a polêmica seja evitada e haja a procura da quietude e do gozo. Assim, o recurso expressivo são os símbolos de inversão e os símbolos de intimidade. Dessa forma, cria-se um universo harmonioso.

Já a estrutura sintética, diz respeito aos ritos utilizados para assegurar os ciclos da vida, harmonizando os contrários, através de um caminhar histórico e progressista, sendo que seus símbolos são os símbolos cíclicos. Busca-se assim, a visão cíclica do tempo, conformista, no qual toda morte significa renascimento.

Para Durant (2012), o símbolo tem a função transcendental de permitir ir além do mundo material objetivo. Devido à dimensão da ambiguidade, o símbolo está sob constante processo de reequilíbrio, seu significado pode ser visto de maneiras variadas, sob variadas perspectivas e em variados pontos do tempo, a relação do homem com a realidade não é direta, ou seja, entre o homem e o mundo real físico há uma dimensão simbólica, sendo assim o homem não lida diretamente com o mundo, mas sim os significados atribuídos por determinada cultura.

Posto isso, em relação ao regime diurno, da luta e da ascensão, percebemos que apesar do conflito chegar à Thrall e ele participar destas lutas, ele não busca de fato o conflito, pelo contrário, através de seus conhecimentos, ele busca evitar o conflito e promover a harmonia. E obviamente há uma ascensão do posto de escravo até líder de seu povo, mas na verdade essa ascensão não está de fato presente em sua trajetória, sendo que, ele já nasce filho do chefe guerreiro, mas eventos de força maior o colocam em uma rota, necessária para a formação de seu caráter harmonioso, portanto, mesmo que houvesse tal ascensão, predominantemente Thrall não está inserido no regime diurno.

No que diz respeito à estrutura mística, inserida no regime noturno que trata da criação de um universo perfeito onde a mortalidade não exista, ou seja busca-se a paz, a fuga do conflito, podemos dizer que o caráter de Thrall se encaixa nesse regime, já que suas motivações são a paz e quietude para seu povo, seu objetivo é a construção de um lugar onde seu povo possa viver em paz, longe do conflito.

Em relação à estrutura sintética, do regime noturno, que é representada pelo ciclo e a visão de que a morte representa renascimento, percebemos essa característica na questão dos ritos xamanísticos, que hora ou outra são realizador por Thrall, além da questão de os próprios elementos serem símbolos cíclicos, como as chuvas, o sol, a cultivação da terra e os ventos, mas, mais uma vez, predominantemente este comportamento não representa de fato o caráter e a personalidade dele.

Em contrapartida, a lógica binária oriunda do socratismo, ou dualismo platônico, em que apenas dois valores são aceitos: verdadeiro ou falso, vem de encontro a essa iconoclastia religiosa, unem-se e tornam-se o único processo eficaz para a busca da verdade, excluindo assim a concepção da imagem, pois a imagem passa a ser considerada incerta, ambígua, uma vez que a imagem não pode ser reduzida a um argumento falso ou verdadeiro.

Apesar de ser negada, a imagem tem sua importância e seu espaço ao longo dos séculos, enquanto cientistas como Isaac Newton e Galileu buscavam a verdade científica e a Igreja, por sua vez, pregava as concepções do certo e do errado, a imagem se apresentava, mesmo pela própria igreja, como a imagem do paraíso e a do inferno, as imagens de santos e de Jesus foram alargando espaços no decorrer dos séculos cristão e passaram a compor até mesmo a ornamentação das catedrais, cujos detalhes trazem ícones ornamentados com requintes do barroco, época que invoca a imagem em seu esplendor antitético (sagrado e profano). A imagem também aparece na poesia e nos mitos de forma bastante tenaz.

Naturalmente, isso leva a considerar que também os jogos vêm se desenvolvendo, criando suportes mais complexos e aprimorando novas interfaces e novos métodos de programação o que faz surgir novos jogos, com interface gráfica aprimorada, programação mais avançada e, conseqüentemente, desenvolvendo produtos novos fonte de desejo e de consumo de muitos *gamers* pelo mundo afora. O segundo capítulo traz, de forma concisa, essas considerações acerca da trajetória dos jogos (*games*), no decorrer da própria história do ser humano, esse ser *ludens*.

Considerações Finais

Dados os ainda incipientes estudos sobre os regimes do imaginário vinculados aos jogos virtuais, é possível afirmar em caráter provisório, que o personagem “Thrall” se possa estar inserido no regime noturno, dentro da estrutura mística, sendo que, ao longo de sua vida, a solução dada por ele era a de evitar o conflito, visando sempre a harmonia, a quietude e o gozo, pela diplomacia e munido da argumentação eficaz para atingir tal harmonia.

Mesmo em momentos que precedem o conflito, Thrall busca uma solução para que não haja derramamento de sangue, e quando vitorioso, ou em momentos que precedem uma vitória certa, ele oferece uma saída diplomática aos adversários. Até mesmo em sua

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

classe (xamã) podemos perceber a prevalência da estrutura mística, os xamãs, dentro da história do jogo, buscam harmonizar os elementos, uma vez que os elementos são seres caóticos (no jogo, os elementos tomam forma viva e quando destruídos voltam ao plano elemental¹⁰) que não possuem um objetivo claro, sendo assim precisam ser controlados e canalizados da maneira correta, para que possa haver equilíbrio no plano físico, é função do xamã trazer este equilíbrio e restaurar a paz quando um ser elemental perde controle e se manifesta fisicamente causando caos e destruição.

A busca pela harmonia e tranquilidade é função do xamã e mesmo antes de se tornar xamã Thrall já zelava pela harmonia, portanto está clara a presença predominante do personagem no regime noturno dentro da estrutura mística.

Por outro lado, considerando o game como a atividade mais presente na vida das crianças, fora das escolas, pode-se então citar Freire (2005), que escreve sobre o professor e suas práticas cotidianas de sala de aula e reafirma que mesmo eficiente, a aula não é suficiente nem se esgota no momento de sua realização porque o objetivo de cada disciplina deve ser muito mais que ensinar conteúdos específicos, é preciso ensinar para a vida. Nesse sentido a escola, poderia pensar o game não apenas como o lugar de desenvolvimento da cultura, é preciso, simplesmente, ver o game como o lugar de emergência e de enriquecimento da cultura lúdica, pois é essa cultura que torna o jogo possível e ainda permite enriquecer continuamente a atividade lúdica.

O jogador não precisa partilhar, conhecer e entender dessa cultura para poder jogar, porém o jogador começa a partilhar, conhecer e entender dessa cultura à medida que ele mergulha, ou como diria Pessoa: “quando navega” no jogo. O conjunto das regras nos jogos disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica, representada pelo jogo. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou os jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. O diversificado cenário de conceitos, definições e possibilidade conforme diversos autores ao longo da história é um meio privilegiado de acesso à cultura do jogar.

¹⁰ No universo de *World of Warcraft*, o plano elemental é um lugar onde as criaturas elementais residem e caso sejam destruídas no plano físico renascem neste plano.

SIQUEIRA, Kênia Mara de Freitas; SIQUEIRA, Eduardo de Freitas. *A relação entre Thrall e o imaginário em World of Warcraft*.

REFERÊNCIAS

CASSIRER, Ernst. *Mito e Linguagem*. Perspectiva: São Paulo, 1992.

COUTO, Hildo Honório. Linguística Ecológica Crítica ou análise do discurso ecológica. In: *Antropologia do Imaginário, Ecolinguística e Metáfora*. Brasília: Thesaurus, 2014.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 34. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

HISTÓRIA DOS JOGOS VIRTUAIS. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/thayselm/jogos-virtuais-10187149>>

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IMAGINÁRIO PARA INICIANTE. Disponível em: <<http://gepai.yolasite.com/resources/Texto%20Inicia%C3%A7%C3%A3o%20Teoria%20do%20Imagin%C3%A1rio.doc>> Acesso em 18/10/2015.

PITTA, Danielle Perin Rocha. *Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand*. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.

REGIME DIURNO E NOTURNO. Disponível em: <http://www.cei.unir.br/artigo32.html> Acesso em 15/10/2015.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento*. 3.ed. São Paulo : Iluminuras, 2009.

STRÔNGOLI, Maria Thereza. Imaginário e narratividade. In: *Anthropologias – Imaginário e complexidade*, vol. 1, n. 2, 1997.

Recebido em 10/06/2017

Aprovado em 25/06/2017