



FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE

ADRIANO OMITTI PORTUGAL

WWE: REFLEXÕES A PARTIR DA PSICOLOGIA SÓCIO-HISTÓRICA

ARIQUEMES - RO

2021

ADRIANO OMITTI PORTUGAL

WWE: REFLEXÕES A PARTIR DA PSICOLOGIA SÓCIO-HISTÓRICA

Trabalho de Conclusão de Curso para a obtenção do Grau em Psicologia apresentado à Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

Orientadora: Profa. Ma. Natalí Máximo dos Reis.

ARIQUEMES - RO

2021

FICHA CATALOGRÁFICA
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P853w Portugal, Adriano Omitti.
WWE: reflexões a partir da psicologia sócio-histórica. / Adriano Omitti Portugal. Ariquemes, RO: Faculdade de Educação e Meio Ambiente, 2021.
67 f. ; il.
Orientador: Prof. Ms. Natalí Máximo dos Reis.
Trabalho de Conclusão de Curso – Graduação em Psicologia – Faculdade de Educação e Meio Ambiente, Ariquemes RO, 2021.

1. World Wrestling Entertainment. 2. Racismo. 3. Xenofobia. 4. Sexismo. 5. Psicologia sócio-histórica. I. Título. II. Reis, Natalí Máximo dos.

CDD 150

Bibliotecária Responsável
Herta Maria de Açucena do N. Soeiro
CRB 1114/11

ADRIANO OMITTI PORTUGAL

WWE: REFLEXÕES A PARTIR DA PSICOLOGIA SÓCIO-HISTÓRICA

Trabalho de Conclusão de Curso para a obtenção do Grau em Psicologia apresentado à Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

Banca examinadora

Prof. Ma. Natalí Máximo dos Reis
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof. Dr. Pedro Octávio Gonzaga Rodrigues
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof. Esp. Tainã Silvério de Oliveira
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Ariquemes-RO

2021

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora, Profa. Ma. Natalí Máximo dos Reis, pela sua dedicação e amor à profissão a qual exerce, estar comigo desde o início do trabalho, me ajudando a elaborar um tema que finalmente se encaixasse; e depois, em meio às adversidades que encontramos pelo caminho, em momento algum pestanejou na busca de materiais teóricos que pudessem tornar real a confecção deste trabalho sem fugir da premissa pela qual tanto lutei. Por perceber, respeitar e até compartilhar de meu entusiasmo com a temática, algo que sem dúvidas tornou esta caminhada infinitamente mais prazerosa.

A minha psicoterapeuta, Gabriele Pacheco Santos, fundamental antes mesmo da minha escolha do tema. Uma das pessoas que mais se interessou e me apoiou na escrita desta temática. Por estar sempre me incentivando e acreditando incondicionalmente no meu potencial, por segurar a minha mão sempre que eu achei que iria cair e por ser sem sombras de dúvidas, uma das minhas maiores inspirações nesta área tão especial que escolhi seguir.

A minha mãe e a minha avó, por tornarem possível a conclusão deste curso e por moverem céus e terras para propiciar o melhor possível para mim.

Aos meus amigos, que compartilharam dessa jornada rica e desafiadora que é a graduação, mas em especial à três deles, em que não exagero ao chamá-los de irmãos: ao meu veterano Victor Hugo Coelho Rocha, que esteve comigo nos piores e nos melhores momentos dessa caminhada, quebrando a cara junto comigo e servindo como cobaia para minhas futuras intervenções terapêuticas, mas na maior parte do tempo servindo como minha maior inspiração pessoal e profissional; a minha companheira de turma Stéfany Cristine Santos Araújo, outra cobaia de minhas peripécias, a pessoa mais admirável e guerreira que eu conheço, tendo dividido comigo momentos incríveis e inesquecíveis; e ao meu calouro Marcio Gabriel Pacheco Santos, por estar ao meu lado para o que der e vier, por me ensinar lições de vida valiosas, mesmo com sua tenra idade e por compartilhar comigo inúmeros gostos, inclusive a paixão pelo *wrestling* profissional.

A todos os professores do curso de Psicologia da FAEMA, aos atuais e aos que seguiram outros caminhos, pela excelência da qualidade técnica de cada um e pela grande contribuição em minha formação, mesmo frente a grandes obstáculos, em especial aqueles que compõem a banca examinadora, muito obrigado.

EPÍGRAFE

*“Um amor, uma carreira, uma
revolução: outras tantas coisas
que se começam sem saber
como acabarão.”*

Jean-Paul Sartre.

RESUMO

Esta monografia busca realizar uma leitura psicológica sobre a WWE a partir da psicologia sócio-histórica. Para isso, foram analisados quatro segmentos da WWE que contivessem conteúdo xenofóbico ou racista, além de um olhar para a história das mulheres dentro da WWE, destacando situações e acontecimentos sexistas. Utilizando os pressupostos teóricos da psicologia sócio-histórica, a monografia apresenta a história do wrestling profissional e da WWE, bem como uma breve contextualização sócio-histórico-cultural da sociedade americana em conjunto com os segmentos da WWE escolhidos. A coleta de dados foi feita por meio de pesquisa qualitativa, de tipo exploratório, com procedimentos de pesquisa bibliográfica para subsidiar as contextualizações históricas; e de pesquisa documental, tendo acesso aos segmentos e lutas na íntegra através da plataforma WWE Network. A análise dos resultados mostrou que os fenômenos sociais apresentados nos segmentos da WWE, são permeados pela cultura da sociedade em que a empresa está inserida, influenciando na criação dos roteiristas, na forma como essas histórias são contadas pelos lutadores dentro do ringue e até mesmo na maneira como o público as recebe.

Palavras-chave: WWE. Racismo. Xenofobia. Sexismo. Psicologia Sócio-Histórica.

ABSTRACT

This monograph seeks to perform a psychological reading about the WWE from the perspective of socio-historical psychology. Thereunto, four WWE segments that contained xenophobic or racist content were analyzed, as well, a look at the history of women within WWE, highlighting sexist situations and events. Using the theoretical assumptions of socio-historical psychology, the monograph presents the history of professional wrestling and WWE, as well, a brief socio-historical-cultural contextualization of American society along with the chosen WWE segments. The data collection was done through qualitative research, of an exploratory type, with bibliographic research procedures to support historical contextualization; and documentary research, having access to the segments and matches in full through the WWE Network platform. The analysis results showed that the social phenomena presented in the WWE segments are permeated by the culture of the society in which the company is inserted, influencing the creation of the screenwriters, the way these stories are told by the wrestlers inside the ring and even in the way the public receives them.

Keywords: WWE. Racism. Xenophobia. Sexism. Socio-historical Psychology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Modelo de ringue da WWE	19
Figura 02 - Vince McMahon, diretor executivo da WWE	20
Figura 03 - Hulk Hogan, 12 vezes campeão mundial da WWE	21
Figura 04 - Dwayne “The Rock” Johnson, dez vezes campeão mundial da WWE ..	22
Figura 05 - John Cena, 16 vezes campeão mundial da WWE	23
Figura 06 - Roman Reigns, cinco vezes campeão mundial da WWE	24
Figura 07 - Yoshi Tatsu (à esquerda) e Shelton Benjamin (à direita)	26
Figura 08 - Shinsuke Nakamura (à esquerda) e Jinder Mahal (à direita)	27
Figura 09 - Da esquerda para a direita: Ted DiBiase Jr., Cody Rhodes, Randy Orton, MVP, Kofi Kingston e Mark Henry	33
Figura 10 - Booker T (à esquerda) e Triple H (à direita)	35
Figura 11 - Sable, uma vez campeã feminina da WWE	39
Figura 12 - Chyna, uma vez campeã feminina da WWE	40
Figura 13 - Trish Stratus (à esquerda) e Lita (à direita)	41
Figura 14 - AJ Lee (à esquerda) e Paige (à direita)	43
Figura 15 - Da esquerda para a direita: Bayley, Sasha Banks, Charlotte Flair e Becky Lynch	44

LISTA DE SIGLAS

AAA	Asistencia Asesoría y Administración
AEW	All Elite Wrestling
ECW	Extreme Championship Wrestling
EUA	Estados Unidos da América
MVP	Montel Vontavious Porter
NJPW	New Japan Pro Wrestling
NWA	National Wrestling Alliance
ROH	Ring of Honor
WCW	World Championship Wrestling
WWE	World Wrestling Entertainment
WWF	World Wrestling Federation
WWWF	World Wide Wrestling Federation

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 OBJETIVOS	15
2.1 OBJETIVO GERAL	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
3 METODOLOGIA	16
4 WWE: REFLEXÕES A PARTIR DA PSICOLOGIA SÓCIO-HISTÓRICA	18
4.1 O WRESTLING PROFISSIONAL	18
4.2 A WWE	21
4.3 TEMÁTICAS SOCIAIS NA WWE	27
4.4 A CONSTRUÇÃO NARRATIVA HISTÓRICA	48
5 CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
GLOSSÁRIO	65
ANEXOS	68

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em uma pesquisa exploratória-descritiva, desenvolvida por meio de análise documental, que promove reflexões sobre a WWE a partir de uma leitura da psicologia sócio-histórica. Esta perspectiva permite compreender o entretenimento esportivo em questão como um fenômeno construído por sujeitos sociais, através de um processo que é histórico-cultural e que se submete a determinadas condições de ordem social, cultural, política e econômica. Sendo assim, os esportes no geral, com seu caráter social e dialético, transcendem o campo das competições ou dos grandes eventos esportivos.

O *wrestling* profissional é conhecido no Brasil também como luta livre ou *telecatch*, ele é um tipo de luta que possui conteúdos do *catch wrestling*¹ e das artes cênicas. A WWE, maior empresa de *wrestling* profissional do mundo, é oficialmente reconhecida como um entretenimento esportivo² (HOY-BROWNE, 2014), já que na maioria dos combates não existe uma competição real entre os lutadores em ringue e sim um roteiro de movimentos, golpes e até mesmo do resultado, tudo isso pré-determinado pelos roteiristas da empresa. Porém, há um grande debate dentro da cena do *wrestling* profissional sobre ser ou não um esporte, dividindo fãs e até mesmo lutadores (CHAMPIONSHIP, 2008; GULLO, 2011; WARING, 2010).

Aqueles que defendem o *wrestling* profissional como um esporte recorrem ao dicionário, que diz que o esporte é um “conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições (jogos individuais ou coletivos) cuja prática obedece a certas regras” (ESPORTE, 2021). Enquanto o maior argumento daqueles que dizem não ser um esporte é justamente a competitividade citada, onde segundo este ponto de vista, por conta das lutas e movimentos serem roteirizadas, não há competitividade entre os lutadores (LAU; COETZEE, 2019). Este debate entre ser ou não ser um esporte não tem um ponto conclusivo e não é nosso objetivo aqui fazê-lo, mas é perceptível que nestes roteiros, temas sociais como racismo, preconceito, desigualdade de gênero, violência, dentre outros, ganham espaço para serem apresentados no ringue através dos traços que definem os personagens, das histórias roteirizadas e das reações da plateia.

¹ Estilo de luta antecessor ao *wrestling*.

² Uma atividade na qual os atletas participam com o intuito de prover entretenimento aos espectadores, em vez de conduzir uma autêntica competição atlética.

Diante disso, o objetivo central desta pesquisa é refletir sobre algumas temáticas sociais que se apresentaram nos roteiros da WWE, com base na psicologia sócio-histórica. Para se utilizar de um referencial teórico metodológico pautado na psicologia sócio-histórica, é imprescindível fazer uma busca sociológica e histórica dos fenômenos investigados. Qualquer acontecimento produzido pela humanidade possui uma história que se compõe a partir da inter-relação entre o homem e a sociedade. Dessa forma, será necessário contextualizar social e historicamente a WWE; analisar histórias e personagens apresentados na WWE sob o viés da psicologia sócio-histórica e apresentar tais temáticas sociais dentro dos enredos da WWE.

O tema deste Trabalho de Conclusão de Curso foi escolhido principalmente por uma grande paixão do autor pela WWE e o *wrestling* profissional no geral. Este esporte de entretenimento é envolto por grande preconceito de leigos que o resumem como falso; esse preconceito impede que a ideia por trás da encenação seja percebida. Uma história é contada através dos personagens, existe um processo de roteiro no cerne com ideias muitas vezes incríveis, com conceitos e temas que esportes comuns não conseguem transmitir, conseguir enxergar através dessa encenação, permite que temas importantes e igualmente delicados, como o racismo, a xenofobia e o sexismo, sejam percebidos. Tais temáticas sociais estão impregnadas na cultura norte-americana e precisam ser discutidas, como uma forma de amenizar seus danos; temáticas sociais como estas, dependendo da maneira como forem trabalhadas no roteiros, podem promover conscientização e integração no público.

Por se tratar de uma pesquisa sobre um entretenimento esportivo, seria de se esperar que a Psicologia do Esporte pudesse fornecer as lentes para o estudo da temática. Entretanto, as pesquisas dessa área direcionam os estudos para os esportes competitivos e de alto rendimento, priorizando aspectos como habilidades, competências cognitivas, psicológicas e emocionais, enquanto os aspectos sociais têm sido negligenciados (RODRIGUES, 2007).

Nesta perspectiva, compreende-se que o entretenimento esportivo em questão estabelece uma interação comunicativa com os seus espectadores mediada por signos. Dentre os signos, destaca-se a importância da linguagem, como produtora de significações. Por propor um debate que aborda o fenômeno esportivo a partir de uma perspectiva histórica, cultural, crítica e social, justifica-se a

escolha da Psicologia Sócio-Histórica neste trabalho, pois seus pressupostos teóricos favorecem uma leitura psicológica crítica da WWE. A relevância acadêmica também se evidencia ao se considerar a escassez de trabalhos acadêmicos relacionados ao *wrestling* profissional, predominantemente voltados para a área de ciências e educação física.

Esse trabalho será apresentado em quatro principais seções: na primeira, será discorrido sobre a história do *wrestling* profissional, suas definições, regras e especificidades. Na segunda seção será apresentada de forma breve a história da WWE, desde sua criação, bem como principais eventos e lutadores através das eras. Na terceira parte será discorrido sobre as temáticas sociais escolhidas dentro da WWE, trazendo consigo uma breve contextualização sócio-histórico-cultural. E por último, a construção da narrativa histórica da WWE, tendo como eixo norteador as temáticas sociais.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Realizar uma leitura da dimensão social e psicológica da história da WWE, por meio dos eixos orientadores: xenofobia, racismo e sexismo.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar social e historicamente o *wrestling* profissional e a WWE.
- Apresentar algumas temáticas sociais dentro dos enredos da WWE sob a perspectiva da psicologia sócio-histórica.
- Refletir sobre o impacto que o esporte pode provocar ao executar roteiros que abrangem temas sociais.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho consiste em uma pesquisa qualitativa, de tipo exploratório, com procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental. Por abordar o entretenimento esportivo em questão a partir de uma perspectiva histórica, cultural, crítica e social, o método escolhido foi o da pesquisa qualitativa. Esta abordagem possibilita a análise dos significados e sentidos atribuídos pelos indivíduos às suas ações e relações, entendendo-os como indissociáveis ao contexto social. Ela reconhece a existência de uma relação dinâmica entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito; inserido nesta relação, o pesquisador se torna parte integrante do processo de conhecimento (CHIZZOTTI, 2000).

Tendo em vista que a temática é ainda pouco explorada na academia, a pesquisa também se caracteriza como exploratória, pois almeja contribuir para o aumento do conhecimento em relação a uma leitura psicológica do *wrestling* profissional no geral. Este estudo, portanto, procura encontrar padrões, ideias ou estabelecer hipóteses. Vale ressaltar ainda que o intuito não é testar ou confirmar nenhum tipo de hipótese, e sim realizar descobertas acerca da temática (GIL, 2008). Não há a intenção de formular teorias gerais, mas espera-se que esta pesquisa possa ser usada como subsídio para futuras investigações em contextos similares.

Ademais, este trabalho apresenta os resultados obtidos por meio da análise documental de 32 vídeos, todos de língua inglesa, selecionados a partir dos seguintes critérios:

- a) estarem disponibilizados na plataforma de *streaming* WWE Network: tendo em vista que o acervo não fica disponível na íntegra em outras plataformas, tampouco gratuitamente;
- b) ocorridos no período entre 1999 e 2020: uma vez que o vídeo mais antigo da WWE consultado para este trabalho data de 1999;
- c) segmentos da WWE que contivessem conteúdo racial ou relacionados, seja ele racismo ou xenofobia;
- d) segmentos da WWE que contivessem conteúdo sexista ou relacionados.

Compõem a pesquisa bibliográfica, além de livros teóricos, 77 publicações eletrônicas, sendo destas, 28 artigos científicos, 19 em inglês e 9 em português, encontrados através das palavras chaves: *wrestling*, *xenophobia*; *racism*; *sexism*. As plataformas de busca utilizadas foram: Google Acadêmico, PsycNET, ResearchGate

e PubMed. Os critérios para inclusão para as publicações científicas foram: estarem disponíveis na íntegra e online e terem sido publicados entre 1977 e 2021. Dentre os artigos encontrados, foram utilizados aqueles que tinham consonância com os temas do trabalho e excluídos aqueles que não a possuíam. As outras 49 publicações foram de sites eletrônicos não científicos voltados para os temas abordados, 42 deles em inglês, 6 em português e 1 em espanhol. Os critérios de seleção desses artigos foram: a) estarem relacionados aos segmentos e eventos dos vídeos; b) artigos que tinham como assunto alguma temática social abordada no trabalho; foram excluídos todos os artigos que não continham conteúdos relacionados aos temas.

Como recurso analítico para esta pesquisa, adotou-se a perspectiva da psicologia sócio-histórica. A escolha se justifica por entender que as temáticas abordadas nos roteiros das lutas refletem as realidades sociais e culturais, que são, por sua vez, constitutivas do fenômeno psicológico.

4 WWE: REFLEXÕES A PARTIR DA PSICOLOGIA SÓCIO-HISTÓRICA

Um dos principais conceitos da psicologia sócio-histórica a lembrar aqui são os fenômenos psicológicos. Muitos psicólogos de diversas áreas e abordagens entendem o fenômeno psicológico como algo originado do indivíduo, pertencente à natureza humana; algo íntimo e privado em seu âmago e que só ao decorrer de sua vida vai sendo desenvolvido, sendo assim algo à parte do contexto em que esse indivíduo está inserido (BOCK; GONÇALVES; FURTADO, 2007).

Porém, a psicologia sócio-histórica não vê o fenômeno psicológico como tal, para os estudiosos dessa teoria, o fenômeno psicológico não é originário da natureza humana, mas sim sendo desenvolvido de forma dialética com o homem, refletindo sua condição social, econômica e cultural. Dessa forma, é impossível, para a sócio-histórica, falar de fenômenos psicológicos sem falar da sociedade em que aquele indivíduo está inserido (BOCK; GONÇALVES; FURTADO, 2007).

Para entender como determinados fenômenos sociais se apresentam na WWE, é preciso enxergar esses fenômenos como em constante relação com os indivíduos inseridos nesta sociedade ou grupo. É preciso fazer uma leitura dessas relações produtoras da realidade apresentada; a qual só pode ser analisada através de uma abordagem interdisciplinar (LANE, 1989). Portanto, para fazer refletir sobre as temáticas sociais apresentadas na WWE será necessário compreender suas origens, revisitando brevemente a história americana, suas relações internacionais e sua configuração social para subsidiar as reflexões referentes ao racismo, a xenofobia e ao sexismo.

4.1 O WRESTLING PROFISSIONAL

O *wrestling* profissional é conhecido no Brasil também como luta livre ou *telecatch*, ele é um tipo de luta que possui conteúdos do *catch wrestling*³ e das artes cênicas. A WWE, maior empresa de *wrestling* do mundo, é oficialmente reconhecida como um entretenimento esportivo⁴ (HOY-BROWNE, 2014), já que na maioria dos combates não existe uma competição real entre os lutadores em ringue e sim um roteiro de movimentos, golpes e até mesmo do resultado, tudo isso pré-determinado

³ Estilo de luta antecessor ao *wrestling*.

⁴ Uma atividade na qual os atletas participam com o intuito de prover entretenimento aos espectadores, em vez de conduzir uma autêntica competição atlética.

pela equipe criativa de uma promoção. Porém, há um grande debate dentro da cena do *wrestling* profissional sobre ser ou não um esporte, dividindo fãs e até mesmo lutadores (CHAMPIONSHIP, 2008; GULLO, 2011; WARING, 2010).

Aqueles que defendem o *wrestling* profissional como um esporte trazem argumentos como a fisicalidade da função, dizendo que apesar de ser predeterminado, os lutadores precisam de um certo condicionamento físico, além de estarem sujeitos a lesões durante a prática. Recorrem também ao dicionário, que diz que o esporte é um “conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições (jogos individuais ou coletivos) cuja prática obedece a certas regras” (ESPORTE, 2021). Enquanto o maior argumento daqueles que dizem não ser um esporte é justamente a competitividade citada, que segundo este ponto de vista, por conta das lutas e movimentos serem roteirizados, não há competitividade entre os lutadores (LAU; COETZEE, 2019). Este debate entre ser ou não ser um esporte não tem um ponto conclusivo e não é nosso objetivo aqui fazê-lo.

Por conta do nome, os diferentes tipos de *wrestling* são comumente confundidos, para que isso não ocorra, é importante definir estes estilos e suas peculiaridades. Primeiro, uma diferenciação entre o *wrestling* profissional e o *wrestling* amador, cuja denominação se refere exclusivamente ao fato de um ser considerado uma profissão, enquanto o outro um estilo de luta respectivamente.

O *wrestling* profissional é o que estará em foco neste estudo. Ele tem como base o *wrestling* amador, mas tem muito mais destaque no entretenimento do que na luta em si; isso é percebido na criação de personagens, vestes, entradas com músicas, pirotecnia, bordões, dentre outros elementos das artes cênicas.

Mas antes, faz-se necessário entender o *wrestling* amador, que de acordo com Chapman (2005), é uma das modalidades de combate mais antigas do mundo, tendo registros em forma de desenhos nas cavernas do antigo Egito. Os principais estilos de *wrestling* amador são o Greco-Romano, que tem como característica primordial os limites nas pegadas, sendo permitido apenas pegadas da cintura pra cima; o Estilo-Livre, onde as pegadas não possuem tantas regras, sendo permitido a pegada em qualquer parte do corpo que não seja considerada perigosa; e o Sambo que é uma mesclagem do Estilo-Livre com o Judô.

Em todas essas modalidades do *wrestling* amador, o objetivo é derrubar o oponente sem socos, chutes ou outros golpes traumáticos e o vencedor é aquele que imobilizar seu adversário no solo enquanto o juiz faz uma contagem de três

segundos, nocauteá-lo do lado de fora do ringue enquanto o juiz faz uma contagem de vinte segundos ou fazê-lo se render.

O *wrestling* profissional é semelhante ao Estilo-Livre no quesito regras, no qual as únicas regras com relação a golpes são a não utilização em regiões íntimas, olhos, bocas ou puxões de cabelo. As condições básicas de vitória também se assemelham ao *wrestling* amador, existem, além da regra supracitada, outras cinco condições de vitórias básicas: será declarado vencedor aquele que fizer o *pin*⁵, ou seja, manter o adversário imobilizado com os ombros no chão durante uma contagem de três segundos; fazer o oponente se render por meio de uma chave de braço, perna ou mata-leão; há ainda o *Count-Out*⁶, em casos do lutador permanecer fora do ringue após uma contagem de dez segundos, sendo desclassificado da luta; também será desclassificado aquele que utilizar-se de objetos ilegais como cadeiras, mesas, etc. Vale ressaltar que as regras e as condições de vitória se modificam conforme as diversas estipulações de combates que existem no *wrestling* profissional.

Diferentemente do *wrestling* amador, que tem como palco um tapete no chão com um círculo no meio, o *wrestling* profissional é realizado em um ringue de 4,5 metros quadrados com altura de 60 centímetros acima do chão. Este ringue é circulado por cordas em três níveis de alturas diferentes, amarradas a quatro postes em cada canto. Estes postes são as únicas estruturas que tocam o chão. A base da estrutura não alcança o chão: ela é montada com uma primeira camada de aço, seguida de uma camada de madeira compensada, depois uma de espuma e por fim uma lona que forra todo o ringue até tocar o chão.

Figura 01 - Modelo de ringue da WWE.

⁵ Recomenda-se checar o glossário ao fim do trabalho para uma maior compreensão dos termos.

⁶ Tradução nossa: Contagem.



Fonte: KindPNG [entre 2007 e 2011].

Este design é necessário para que o ringue consiga absorver o impacto dos corpos e diminuir a chance de lesões; serve ainda como um tambor, amplificando os barulhos feitos no ringue, aumentando ainda mais a ação (BRETON, 2009).

4.2 A WWE

Quando se trata de *wrestling* profissional temos inúmeras empresas e promoções ao redor do mundo, cada uma com seus lutadores, títulos e programas exclusivos, o que causa uma grande competição entre quem entrega o melhor produto ao público. Existem algumas promoções independentes de menores expressões e outras empresas que possuem um tamanho considerável como as americanas *All Elite Wrestling* (AEW), *Impact Wrestling*, *Ring of Honor* (ROH), a mexicana *Asistencia Asesoría y Administración* (AAA) e a japonesa *New Japan Pro Wrestling* (NJPW), porém existe uma empresa que domina o mercado mundial e é a primeira a ser lembrada ao falar de *wrestling* profissional: a *World Wrestling Entertainment*, Inc. (WWE).

A WWE foi fundada como *World Wide Wrestling Federation* (WWWF) em 1963 por Vincent J. McMahon e associados, recém desvinculados de outras empresas de *wrestling*, rapidamente a WWWF dominou o nordeste dos Estados Unidos da América (EUA), enquanto as outras regiões eram dominadas por outras empresas, por isso, esta época ficou conhecida como a Era dos Territórios⁷ (1963-1982). A WWWF passou por uma mudança de nome em 1979 se tornando

⁷ No original: Territories Era.

World Wrestling Federation (WWF) até o final do século. Em 1983 Vincent J. McMahon vendeu sua parte da empresa para seu filho Vincent “Vince” K. McMahon, que passou então a chefiar a WWF/WWE até os dias atuais.

Figura 02 - Vince McMahon, diretor executivo da WWE.



Fonte: WWE (2019).

Ambicioso e visionário, Vince McMahon decide disponibilizar as transmissões dos eventos da WWF via TV a cabo a fim de propagar seu produto por todo território nacional. Foi dessa maneira que Vince McMahon entrou em “guerra” com as outras promoções de *wrestling* profissional, “invadindo” os territórios destas, expandindo seu produto. Dessa forma, McMahon conseguiu contratos com estações de TVs à cabo por todo os Estados Unidos da América.

É no início dos anos 1980 que McMahon cria um de seus maiores personagens: Hulk Hogan. Terry Bollea, nome verdadeiro de Hogan, era um lutador que estava longe de ser o mais habilidoso no plantel da WWF, porém era um defensor ferrenho do *wrestling* fisiculturista, dando grande importância a aparência, o que agradou McMahon, que criou o personagem “Hulk Hogan” sob medida para Bollea.

Figura 03 - Hulk Hogan, 12 vezes campeão mundial da WWE.



Fonte: WWE (1990).

A partir daí, a WWF começa a despontar frente às outras promotoras. Hulk Hogan se torna uma lenda do *wrestling* profissional, os lutadores começam a performar em suas entradas com músicas e pirotecnias, além de produtos relacionados ao *wrestling*, como roupas e bonecos serem capitalizados.

Outra ideia genial de Vince McMahon foi a criação de um evento especial de *wrestling*. É então que em 1985, acontece a primeira edição da *WrestleMania*, transmitida por circuitos fechados da TV a cabo e por *pay-per-view*, revolucionando para sempre o mundo do *wrestling* e tornando a WWF a maior e mais rica empresa de *wrestling* que já existiu, dando assim nome a Era de Ouro⁸ da WWF (1982-1993). Um grande diferencial da *Wrestlemania* da WWF para os outros eventos da época, é que Vince McMahon convidava pessoas famosas de fora do mundo do *wrestling* para participar do evento, como Mr. T, Muhammad Ali e Cyndi Lauper, tornando-o acessível para o público que não estava familiarizado com o *wrestling* profissional.

No início dos anos 1990, a WWF se viu envolvida em escândalos envolvendo o abuso e até a distribuição de esteróides. Essas alegações se uniram a outras envolvendo assédios sexuais por parte de funcionários da empresa (BIXENSPAN, 2011; LIEBELSON; WALDRON, 2016). As acusações sobre a WWF foram posteriormente retiradas, mas essas acusações enfraqueceram as relações públicas da empresa e trouxeram uma má reputação, bem como um prejuízo histórico com recordes negativos de vendas.

Isso fez com que vários lutadores saíssem da WWF e fossem para a maior rival da empresa na época: a *World Championship Wrestling* (WCW), incluindo

⁸ No original: Golden Era.

nomes de peso como o de Hulk Hogan. Vendo suas principais estrelas saírem do plantel, a WWF se viu na necessidade de criar novas estrelas, dando destaque aos jovens lutadores que ali estavam, essa era ficou conhecida como a Era da Nova Geração⁹ (1993-1997) e tinha como integrantes lendas dos dias atuais como Shawn Michaels, Bret Hart, Undertaker, dentre outros.

As rivais entraram em guerra direta em 1995, quando em janeiro a WWF estreou seu programa televisivo principal “*Monday Night Raw*”, que está no ar até os dias atuais; enquanto em setembro daquele mesmo ano, a WCW estreou seu programa “*Monday Nitro*”, no mesmo horário que o programa da rival. Os dois programas começaram a competir diretamente por audiência, o que deu início às guerras das segundas à noite¹⁰.

A WCW se manteve invicta na liderança da audiência até o final de 1996, quando a WWF decidiu mudar drasticamente seu produto, transformando seu show de um produto familiar em um produto mais voltado ao público adulto, essa época ficou conhecida como a Era da Atitude¹¹ (1997-2002), sendo caracterizada por lutas e segmentos mais violentos e sangrentos, desrespeito às normas e leis gerais através de *bullyings* e de produtos e mulheres sexualizadas, neste meio, houve a ascensão de novas estrelas como lendário Dwayne “The Rock” Johnson e o anti-herói “Stone Cold” Steve Austin.

Figura 04 - Dwayne “The Rock” Johnson, dez vezes campeão mundial da WWE.



Fonte: WWE (2013).

⁹ No original: New Generation Era.

¹⁰ No original: Monday Night Wars.

¹¹ No original: Attitude Era.

Com a Era da Atitude tendo um grande sucesso e com a estreia de um novo programa semanal chamado *Smackdown*, no fim de 1999 a WWF retomou a liderança da audiência. Assim, a queda da WCW foi iniciada, quase sendo fechada nesse período após uma troca de presidentes, se mantendo por pouco mais de um ano, quando em março de 2001, todos os direitos legais da WCW foram adquiridos por Vince McMahon (WWE, 2001). Junto a esta compra de sua maior rival, a WWF também comprou os direitos da *Extreme Championship Wrestling* (ECW), que era a terceira maior empresa naquela altura, se tornando indiscutivelmente a maior promoção de *wrestling* do mundo até os dias atuais.

Em 2002, a WWF anunciou a troca de seu nome para *World Wrestling Entertainment* (WWE), após perder um processo iniciado pela marca *World Wildlife Fund* sobre a sigla WWF (ONECLE, 1994). Com essa derrota, a WWE aproveitou a oportunidade para dar ênfase no entretenimento em seus produtos (WWE, 2002), iniciando aqui a Era da Agressão Impiedosa¹² (2002-2008), época em que surgiram nomes como Brock Lesnar, Randy Orton e John Cena, sendo este último o principal lutador ativo da WWE por mais de dez anos.

Figura 05 - John Cena, 16 vezes campeão mundial da WWE.



Fonte: WWE (2016).

Ainda em 2002, a WWE decidiu dividir seu produto em dois programas: *Raw* e *Smackdown*, cada um tendo seus lutadores, títulos e histórias exclusivas, isso ocorreu por conta do grande número de lutadores que estavam sob contrato com a WWE após a compra de suas rivais. Em 2006, a WWE relançou a ECW, agora

¹² No original: Ruthless Aggression Era.

como seu terceiro programa (WWE, 2006), tendo servido como tal até fevereiro de 2010, quando teve seu último programa transmitido (ENGLISH, 2010).

E foi em 2008 que a WWE adotou um formato mais apropriado para toda a família em seus programas, recebendo a classificação TV-PG¹³, que é dada a programas com conteúdo familiares, diálogos e humor sugestivos, linguagem inapropriada leve ou infrequente e violência leve, dando início à Era PG¹⁴ (2008-2014) (MUELLER, 2018). Esta era teve como principal nome John Cena, mas também marcou a estreia de nomes como Jeff Hardy, CM Punk e The Miz.

Apesar da classificação indicativa continuar até os dias atuais, outras duas eras ainda surgiram: a Era da Realidade¹⁵ (2014-2016), caracterizado pela expansão das redes sociais, o que permitiu aos fãs compartilharem e discutirem sobre assuntos internos da WWE, além de expressarem seus sentimentos em relação às decisões tomadas dentro da empresa, sendo o início de uma mudança significativa no produto da WWE em relação às suas estrelas femininas que se daria no início da próxima era. A Era da Realidade foi a época em que nomes como Daniel Bryan, Roman Reigns e Seth Rollins tiveram sua ascensão.

Figura 06 - Roman Reigns, cinco vezes campeão mundial da WWE.



Fonte: WWE (2021).

E finalmente a Nova Era¹⁶ (2016-atualmente) que trouxe grande participação feminina dentro da empresa, criando vários nomes femininos de topo como Becky

¹³ Classificação destinada com a orientação parental.

¹⁴ No original: PG Era.

¹⁵ No original: Reality Era.

¹⁶ No original: New Era.

Lynch e Charlotte Flair, além da solidificação do novo rosto da WWE: Roman Reigns, primo de The Rock, que tinha um personagem *face* dominante apelidado de “big dog”. Reigns tinha vitórias muitas vezes forçadas contra nomes consagrados do passado como Triple H, John Cena, etc., causando uma reação inesperada do público, que o vaiava. Porém, após afastar-se em 2018 para o tratamento da leucemia e outro breve afastamento durante a pandemia de COVID-19, retornou no segundo semestre de 2020 com um novo personagem: o “chefe tribal”, um *heel* que não tem escrúpulos ao impor sua vontade, ovacionado pelo público e pelos críticos, Roman Reigns é atualmente o maior nome dentro da WWE.

4.3 TEMÁTICAS SOCIAIS NA WWE

As pesquisas qualitativas com viés sócio-histórico não se desenham com a intenção de apresentar resultados específicos, mas permitem sobretudo compreender os fenômenos em uma correlação com o contexto dos quais fazem parte. Esta teoria é fundamentada no materialismo histórico-dialético, e portanto, oferece uma compreensão dialética dos fenômenos humanos. A sócio-histórica proposta por Luria, Vygotsky e Bakhtin considera que uma forma possível de fazer ciência envolve a descrição complementada pela explicação (FREITAS, 2002).

A reflexividade da pesquisa também deve ser contemplada pela produção científica, portanto não há neutralidade. Nas pesquisas qualitativas destaca-se a valorização da compreensão dos processos, não apenas dos resultados; sempre considerando os indivíduos no seu contexto histórico e social (MINAYO; GUERRIERO, 2014).

Os temas sociais podem ser apresentados dentro e fora do ringue da WWE através das características que definem os personagens, das histórias e das rivalidades, podendo estes temas serem intrínsecos ao personagem ou podem vir à tona no meio da luta ou durante uma promo. Promo é a abreviação de *promotional interview*, que é uma parte crucial das histórias contadas e serve como uma propaganda da história em si ou do(s) lutador(es) envolvido(s) nela. Em uma promo, o lutador vai até o ringue com um microfone em mãos e discorre sobre esta rivalidade na frente do público ou, quando televisionado, a promo também pode ser feita nos bastidores.

A primeira temática social a ser apresentada é a xenofobia, que é definida pelo dicionário como “receio, medo ou rejeição, direcionado a algo ou alguém que não faz parte do local onde se vive ou habita; hostilidade.” (XENOFOBIA, 2021). Reynolds, Falger e Vine (1987, p. 28) afirmam ainda que a xenofobia “é um estado psicológico de hostilidade ou medo frente à estrangeiros”.

Este primeiro exemplo de xenofobia ocorreu durante a estreia de Yoshi Tatsu no programa semanal ECW da WWE em junho de 2009, o Yoshi Tatsu estava agendado para lutar contra o Shelton Benjamin, que na época era conhecido também como o “padrão-ouro”¹⁷, que fazia referência ao nível de seu talento em ringue, caracterizado por manobras mais arriscadas, como vôos e saltos e movimentos técnicos do *wrestling* amador.

Figura 07 - Yoshi Tatsu (à esquerda) e Shelton Benjamin (à direita).



Fonte: WWE (2009).

Porém, ainda antes da luta começar, Benjamin fez uma promo zombando da nacionalidade japonesa de Yoshi Tatsu com uma série de estereótipos raciais. Benjamin iniciou imitando um sotaque japonês enquanto falava com Tatsu, causando algumas risadas embaraçosas no público e nos comentaristas. Em determinado momento, Benjamin ameaçou chamar o *Godzilla* se Tatsu não mantivesse distância, causando ainda mais risadas no público e uma certa incredulidade no japonês. Benjamin continuou com a zombaria: curvando-se para todo mundo fazendo a reverência tradicional japonesa, imitando poses do filme *Karate Kid* e até poses de sumô. O segmento terminou com uma vitória rápida de

¹⁷ No original: Gold Standard.

Yoshi Tatsu sobre Shelton Benjamin após um chute alto na região da cabeça (WWE, 2009a).

Apesar de Benjamin só estar fazendo seu trabalho como um *heel*, o segmento por completo passou um pouco dos limites e foi uma forma desnecessária de Benjamin conseguir a reação do público, tendo que recorrer a estereótipos raciais. Isso vai em consonância com a reação do público durante algumas partes do segmento, podendo-se ouvir até uma pessoa do público gritando “racista”¹⁸ (WWE, 2009a).

Outra situação parecida que ocorreu mais recentemente em setembro de 2017 foi a de Jinder Mahal e Shinsuke Nakamura. Mahal era o Campeão da WWE na época e seu personagem era o “marajá dos dias atuais”¹⁹: um indiano *heel* que vivia cercado de luxos e serviçais.

Figura 08 - Shinsuke Nakamura (à esquerda) e Jinder Mahal (à direita).



Fonte: WWE (2017).

Em sua primeira promo em sua rivalidade com o japonês no programa semanal *Smackdown Live* de 12 de setembro de 2017, Mahal zombou de algumas “caretas” que Nakamura fazia durante suas lutas, fazendo até referência ao filme *Godzilla* e ao sotaque japonês em certo ponto, o que despertou certa reação na multidão, mas nada que causasse um grande impacto no público (WWE, 2017a).

Porém, na semana seguinte, em 19 de setembro de 2017 no mesmo programa, Mahal voltou ao ringue para uma segunda promo que ultrapassou alguns limites. O segmento inteiro foi uma zombaria da nacionalidade de Nakamura

¹⁸ No original: Racist.

¹⁹ No original: Modern Day Maharaja.

carregada de estereótipos e até calúnias raciais. Também neste caso, podemos ouvir uma pessoa no público gritando “isso foi racista”²⁰ (WWE, 2017b, tradução nossa), confirmando que Mahal utilizou-se de “golpes baixos” para conseguir a reação negativa do público.

O conteúdo da promo teve novamente a zombaria com as caretas de Nakamura, mas Mahal também falou de como as “pessoas boas” no Japão festejam os felinos e jantam os golfinhos, fazendo referência aos festivais de Halloween onde a temática principal é os gatos, além do fato de japoneses terem animais marinhos como comidas típicas. Mahal ainda chamou Nakamura de “Mr. Miyagi”, o mestre japonês de caratê do filme *Karate Kid*.

Ainda, em determinado momento Mahal zombou da maneira como Nakamura fala e até de sua aparência física, dizendo que “*you always ‘rook’ the same*”²¹. Fazendo referência a aparência asiática e à dificuldade dos nativos japoneses pronunciarem a letra “L”, já que no alfabeto japonês essa letra não existe (MITYE, 2021?). Essa fala teve uma reação acalorada do público contra Mahal, podendo ser ouvido uma grande parte do público gritando “isso foi longe demais”²², significando que o segmento passou dos limites (WWE, 2017b).

Essa promo finalmente solidificou Jinder Mahal como um verdadeiro *heel*, mas podemos dizer que a ideia por trás dessas promos foi bastante apelativa. Isso é comprovado por ser o único segmento do programa *Smackdown Live* de 19 de setembro de 2017 que não foi disponibilizado no canal oficial da WWE no YouTube. O real motivo disso nunca foi revelado, mas podemos argumentar através dos comentários da promo da semana seguinte, que apesar da maioria receber as promos como uma boa performance de Jinder Mahal como *heel*, existem vários comentários sobre o quão preconceituosa essa rivalidade acabou se tornando, mostrando o desespero da WWE em trazer os holofotes para a rivalidade do seu título mundial. Não postar o vídeo no canal oficial do YouTube pode ter sido uma maneira que a WWE encontrou de controlar o “incêndio”, mostrando apenas segmentos em que as falas de Jinder Mahal não foram tão ofensivas.

Apesar do personagem de Jinder Mahal ser indiano, o atleta por trás do personagem: Yuvraj "Raj" Singh Dhesi, é um canadense descendente de indianos

²⁰ No original: that was racial.

²¹ Tradução nossa: Vocês sempre parecem iguais.

²² No original: that's too far.

(OLIVER, 2010), vivendo sua vida toda dentro da cultura norte-americana (JOJO, 2017). Cultura essa que permeia todas as histórias dentro da WWE através das influências sociais que os roteiristas, e em alguns casos, os lutadores sofrem.

Nestes dois segmentos apresentados como exemplos de xenofobia, podemos ver um valor associado à práticas sociais cristalizadas sendo transmitido em forma de linguagem, que segundo Lane (1989), é um produto da coletividade. Esse valor exprimido é uma face obscura da cultura norte-americana: o perigo amarelo.

O perigo amarelo é uma metáfora que representa a xenofobia com asiáticos orientais, que os traz como uma ameaça à existência do ocidente. O perigo amarelo se tornou uma expressão popular nos EUA no final do século XIX; utilizado para se referir à força militar japonesa, mas também à crescente imigração asiática para o país (ROUSE, 2015).

A expressão era utilizada majoritariamente por trabalhadores brancos, que temiam perder seus empregos para os imigrantes frente à uma crise econômica. Vistos como uma ameaça à ordem ideológica, econômica, política e legal americana, os asiáticos, em sua maioria chineses, foram alvos de uma lei em 1882, chamada de a Lei de Exclusão Chinesa (LE et al., 2020), que não só proibia a imigração chinesa, mas também impedia residentes legais de se tornarem cidadãos americanos, esta lei permaneceu até 1943 (YANG, 2004).

Algo parecido ocorreu no vizinho do norte: no Canadá, que em 1885 aprovou a Lei de Imigração Chinesa; através dela, um imposto foi fixado para cada imigrante chinês que entrava no país, isso foi feito para desencorajar a imigração da China para o Canadá. Essa taxa só terminou quando em 1923, a Lei da Imigração Chinesa passou a impedir totalmente a entrada de chineses, com algumas pequenas exceções (WORDEN, 1977).

O auge do perigo amarelo nos Estados Unidos da América ocorreu em 1941, após o ataque japonês à *Pearl Harbor* na Segunda Guerra Mundial. Imagens cartunescas da época traziam os japoneses como macacos sub-humanos, traidores por natureza, moralmente corrompidos e desprovidos fisicamente e mentalmente em comparação aos americanos. Esse pensamento levou a eventos como as bombas atômicas em Nagasaki e Hiroshima, além de campos de concentração japoneses nos Estados Unidos da América nesta época (YANG, 2004).

A xenofobia é um fenômeno multidimensional e multicausal; está intrinsicamente ligada à noção de nacionalismo e etnocentrismo, ambos caracterizados pela crença da superioridade de uma nação sobre as outras (LICATA; KLEIN, 2002). Há hipóteses ainda que a xenofobia é um “potencial discriminatório”, que é ativado quando uma ideologia, como o etnocentrismo, é conectada a um senso de ameaça pessoal ou grupal (WATTS, 1996, p. 97).

Seguindo a teoria de Stephan e Stephan²³, Yakushko (2009) traz que pode-se entender que a xenofobia se origina através de quatro tipos de ameaças que levam ao preconceito: a ameaça realista, simbólica, ansiedade intergrupar e estereótipos negativos. A ameaça realista seria referente ao poder político e econômico de uma nação que se entende como desafiada ou ameaçada por uma nação estrangeira. A ameaça simbólica seria referente aos valores, crenças, moral e atitudes, que são constantemente motivo de conflitos entre diferentes nações. A ansiedade intergrupar e os estereótipos negativos estão focados na evitação das interações desagradáveis com os outros e no resultado dessas interações.

Isso cria uma atmosfera de hostilidade que molda o discurso cultural sobre a imigração e pode ter efeitos prejudiciais sobre aqueles que são alvo deste preconceito (YAKUSHKO, 2009). A figura de imigrantes na cultura popular é costumeiramente retratada de maneira negativa e inconsistente; através de estereótipos como podemos ver nos exemplos trazidos nos segmentos xenofóbicos da WWE. Horenczyk (1997) teorizou que o tratamento inconsistente e negativo de imigrantes resulta em sua vulnerabilidade à ansiedade e transtornos relacionados. Barry e Grilo (2003) descobriram que os imigrantes da Ásia Oriental perceberam discriminação individual e de grupo em sua comunidade anfitriã e essa percepção influenciou negativamente seu funcionamento cotidiano.

Como a pressão para aculturar está intimamente relacionada à xenofobia (YAKUSHKO, 2009), estudos sobre identidade étnica e aculturação podem fornecer compreensões sobre as influências de sentimentos anti-imigrantes sobre os recém-chegados. Hovey (2000) relatou uma forte ligação entre uma experiência de estresse aculturativo com a depressão e suicídio entre os recém chegados do México nos EUA. Da mesma forma, níveis mais elevados de ansiedade foram relatados por trabalhadores agrícolas migrantes do México que experimentaram

²³ STEPHAN, Walter; STEPHAN, Cookie White. **Intergroup relations**. Boulder: Westview, 1996.

maior estresse aculturativo nos EUA (HOVEY; MAGAÑA, 2002). Problemas com aculturação e ajuste cultural foram associados a problemas de saúde mental em uma amostra de jovens chineses, japoneses e coreanos (YEH, 2003). Esses estudos apontam que a discriminação é uma realidade para muitos indivíduos imigrantes e que a discriminação tem efeitos prejudiciais em sua saúde mental.

A influência negativa da percepção de discriminação e preconceito pode se estender à segunda geração de imigrantes, como apontado por Hernandez²⁴ no trabalho de Yakushko (2009), que descobriu que o funcionamento psicológico e social de crianças e adolescentes imigrantes declinou da primeira para a segunda geração em todos os grupos de imigrantes estudados. É possível que uma das explicações para esse achado esteja relacionada aos ambientes racistas e xenófobos aos quais os imigrantes estão expostos em seu país de acolhimento (YAKUSHKO, 2009). Isso nos leva a próxima temática social deste trabalho: o racismo.

A xenofobia e o racismo são formas de opressão altamente inter-relacionadas e que se apóiam mutuamente. Essas duas formas de opressão parecem ser muito semelhantes, mas também têm características distintas em relação às suas origens. No dicionário, podemos encontrar racismo como:

Preconceito e discriminação direcionados a alguém tendo em conta sua origem étnico-racial, geralmente se refere à ideologia de que existe uma raça melhor que outra. [...] Reunião dos conceitos que afirma existir uma hierarquia entre etnias ou raças (RACISMO, 2021).

Em todo o mundo, preconceitos racistas e xenófobos compartilham muito em comum (WIMMER, 1997). A história da imigração para os Estados Unidos da América foi significativamente moldada por ideologias racistas (MILES, 1982). As noções de raça socialmente construídas incluem a separação de pessoas em grupos distintos com base principalmente em sua cor de pele, bem como fatores como suas visões de mundo, valores culturais, atitudes, costumes e produtos (GOTANDA, 1991).

²⁴ HERNANDEZ, Donald. Immigration and diversity transforming America in the 21st century. [Sessão plenária de abertura conduzida na Expert Summit on Immigration da **Associação Americana de Psicologia**]. San Antonio, 2006.

O racismo tem sido tipicamente associado a preconceitos contra indivíduos fundados em uma noção socialmente construída de grupos diferenciados por marcadores fenotípicos visíveis, como a cor da pele (CASTLES; MILLER, 1993; HELMS; TALLEYRAND, 1997). Os fatores socioculturais que contribuem para o racismo, neste caso na sociedade americana, estão baseados em histórias de subordinação, escravidão, colonialismo e segregação (GOTANDA, 1991).

Os Estados Unidos da América foi um país escravagista praticamente desde seu período colonial no século XVI. Foi o principal motivo da guerra civil americana, iniciada após a tomada de posse do presidente abolicionista Abraham Lincoln em 1861 (PARISH, 1975). Após a rendição dos Estados Confederados, àqueles que defendiam a escravidão, a escravatura nos EUA foi feita ilegal, colocando assim um fim a mais de 300 anos de escravidão no país (RANGEL, 2020). A escravidão foi substituída nas fazendas pelo *sharecropping*, uma tipo de parceria entre os fazendeiros e os agora trabalhadores (EDITORS, 2010); e por trabalhos forçados de presos do sistema carcerário, em sua maioria afro-americanos (DA SILVA, 2018). Isso fez com que o país funcionasse através de um sistema análogo a escravidão por mais de 100 anos após o fim desta.

O racismo ocorre caracteristicamente dentro de estruturas econômicas e culturais em que um grupo tende a dominar e explorar os outros, ganhando privilégios culturais e econômicos através dessa dominação (HELMS; TALLEYRAND, 1997). Uma demonstração dessa última conceituação, pode ser vista no primeiro exemplo de racismo dentro da WWE trazido por este trabalho.

Em novembro de 2009, havia uma rivalidade com bastante destaque se dirigindo ao *pay-per-view* anual *Survivor Series*. Essa rivalidade incluía seis lutadores divididos em dois times: Kofi Kingston, Mark Henry e Montel Vontavious Porter (MVP) no time *babyface* e Randy Orton, Cody Rhodes e Ted DiBiase Jr. formando o time “Legacy” como *heels*.

Figura 09 - Da esquerda para a direita: Ted DiBiase Jr., Cody Rhodes, Randy Orton, MVP, Kofi Kingston e Mark Henry.



Fonte: WWE (2009).

Como ilustrado na imagem acima, Kofi Kingston, Mark Henry e MVP são negros, enquanto Randy Orton, Cody Rhodes e Ted DiBiase Jr. são brancos e faziam parte do grupo chamado Legacy, que tinha como premissa o fato dos três serem filhos de grandes lutadores do passado: Bob Orton, Dusty Rhodes e Ted DiBiase respectivamente.

Durante a construção da rivalidade para o *pay-per-view*, houveram várias lutas entre esses lutadores, mas uma situação em particular, durante uma promo no programa semanal *Monday Night Raw* em 09 de novembro de 2009 chamou a atenção por sua conotação racial. MVP era o anfitrião de um segmento chamado “VIP Lounge”, onde este convidava outros lutadores que ele julgava “VIP” para entrevistas. Assim foi feito, durante o VIP Lounge daquela noite, os convidados eram Kofi Kingston e Mark Henry, seus parceiros de equipe no *Survivor Series* que se aproximava.

Porém os três foram interrompidos pela Legacy, que se aproximaram e entraram no ringue para confrontá-los. Randy Orton, como líder da Legacy iniciou a promo dizendo que Kingston, Henry e MVP “não passavam de um bando de bandidos de segunda classe” (WWE, 2009b, tradução nossa)²⁵ e na sequência comentou que Mark Henry “roubou uma vitória” (WWE, 2009b, tradução nossa)²⁶, se referindo a vitória concretizada por Henry para seu time sobre a Legacy na semana anterior.

²⁵ No original: Y’all are nothing but a couple of low class street thugs.

²⁶ No original: You stole a victory.

Orton continua, agora se referindo à MVP como “a definição de um criminoso comum” (WWE, 2009b, tradução nossa)²⁷, se referindo ao passado de MVP, onde este teve desentendimentos com a lei antes de se tornar um lutador profissional, passando seis meses em um centro de detenção para jovens em decorrência de um assalto enquanto menor de idade e após os 16 anos foi preso por assalto à mão armada e sequestro, passando mais de nove anos preso (ZEIGLER, 2007).

Orton finalizou a promo enaltecendo o fato dos membros da Legacy serem filhos de lendas do passado, dizendo que eles pertencem àquele negócio, enquanto “o único lugar que vocês três [MVP, Henry e Kingston] pertencem é da quebrada que vocês vieram” (WWE, 2009b, tradução nossa)²⁸, conseguindo assim uma grande reação negativa por parte do público.

O segmento encerrou-se com Kofi Kingston dando um tapa na cara de Randy Orton, levando à uma pequena confusão entre os dois grupos culminando em uma luta entre Randy Orton e Mark Henry naquela noite, onde Orton saiu vitorioso.

Randy Orton é reconhecidamente um dos maiores lutadores da WWE de todos os tempos, neto do “The Big O,” Bob Orton Sr. e filho da lenda “Cowboy” Bob Orton, estreou oficialmente na WWE aos 21 anos de idade em 2002 e seu sucesso foi quase instantâneo, tendo como primeiro título o Título Intercontinental aos 23 anos de idade e se tornando o campeão mundial mais novo da história da WWE aos 24 anos. Orton possui 19 títulos em sua carreira na WWE, sendo 14 deles títulos mundiais (WWE, 2021?). Uma das especialidades de Randy Orton é ser um *heel*, onde seu personagem se encaixa perfeitamente sendo apelidado de “A Víbora”²⁹, por constantemente trair seus parceiros de equipe, “O Assassino de Lendas”³⁰, pois no início de sua carreira ter derrotado vários lutadores consagrados e “O Superpredador”³¹ sendo considerado um lutador de topo da empresa.

Assim, pode-se argumentar que durante a promo sobre Kingston, MVP e Henry, Orton estava sendo somente um dos maiores *heels* que a WWE conhece, porém utilizar-se de estereótipos raciais para gerar reações do público foi um pouco desnecessário, visto que Orton está há mais de 19 anos na empresa e ele já mostrou que pode ser um *heel* de topo sem utilizar-se dessas artimanhas. Isso pode

²⁷ No original: The definition of the common criminal.

²⁸ No original: The only place that you three belong is the hood where you came from.

²⁹ No original: The Viper.

³⁰ No original: The Legend Killer.

³¹ No original: The Apex Predator.

mostrar que independente do quão profissional seja o atleta, através da linguagem, questões da sociedade a qual ele está inserido ainda aparecerão, condizente a isso, Vygotsky (1973, *apud* LANE, 1989) explica que a linguagem é um microcosmo da consciência humana.

Outra situação envolvendo o racismo ocorreu não somente em uma promo, mas quase que durante toda a rivalidade de Booker T e Triple H no início de 2003. A rivalidade se iniciou mais precisamente em 24 de fevereiro de 2003, onde em uma edição do programa semanal *Monday Night Raw*, Booker T venceu uma *Battle Royal* de 20 lutadores para se tornar o desafiante principal pelo Título Mundial de Pesos Pesados (WWE, 2003a), que estava em posse do campeão Triple H.

Figura 10 - Booker T (à esquerda) e Triple H (à direita).



Fonte: WWE (2003).

Na semana seguinte, Booker T foi ao ringue para expressar sua animação, porém foi interrompido pelo campeão Triple H e pelo seu *manager* Ric Flair. Triple H entregou uma promo controversa com algumas conotações raciais: começou dizendo o quão confuso Booker T era em relação ao seu papel na vida, dizendo que alguém como ele, não conseguiria ser um campeão mundial e pessoas como ele, não merecem isso³² (WWE, 2003b).

Na sequência disse que Booker T não era um competidor, mas sim um *entertainer*³³ e estava lá para dançar e fazer as pessoas rirem, fazendo referência a dança que Booker T fazia durante suas lutas, para provocar o adversário e animar o

³² No original: I think you're a little bit confused about your role in life... somebody like you doesn't get to be a world champion... people like you don't deserve it.

³³ Tradução nossa: Animador.

público; Triple H chega a zombar de Booker pedindo uma dança para entretê-lo³⁴. É neste momento que cantos de “*asshole*”³⁵ podem ser ouvidos através da multidão (WWE, 2003b), mostrando a desaprovação do público. Booker T, desde o início se mostra extremamente irritado e talvez até desconfortável com o rumo que o segmento tomou.

Triple H dá sequência em seu argumento, dizendo que Booker T estava lá para fazer as pessoas rirem com suas danças, bordões e seu cabelo pixaim³⁶, o que causou um choque na multidão e no próprio Booker. Triple H finaliza ridicularizando os títulos que Booker T havia ganhado até então: cinco títulos mundiais da extinta WCW, que segundo Triple H, era uma piada (WWE, 2003b).

A promo foi posteriormente interpretada pelo próprio Triple H como sendo apenas uma referência ao passado criminoso de Booker T (ALLETTO, 2012), porém, a promo por inteira pode ser interpretada como racista, ainda mais quando é levado em conta os acontecimentos das semanas seguintes, que também continham comentários racistas, tais como o de Ric Flair ao dizer que Booker T poderia dirigir para ele e Triple H, além de carregar suas bagagens, pois isso são coisas que Booker estava qualificado à fazer (WWE, 2003c), se referindo ao emprego de chofer.

Em outro segmento nesta mesma noite, dessa vez nos bastidores, Booker T confrontou Triple H cara a cara enquanto o campeão estava lavando seu rosto no banheiro de seu camarim, ao Booker T perguntar se Triple H tinha algo a dizer para ele, Triple H disse que sim e joga um dólar na cara de Booker pedindo pra ele pegar uma toalha (WWE, 2003c), se referindo novamente a Booker T como um empregado.

A rivalidade eventualmente levou à uma luta entre os dois na *WrestleMania 19*, onde Booker T fez de tudo para vencer, utilizando-se de vários golpes finalizadores para conquistar seu tão sonhado título, enquanto Triple H acertou apenas um golpe finalizador e venceu. Triple H saiu vitorioso retendo seu Título Mundial dos Pesos Pesados (WWE, 2003d). Esse resultado gerou uma grande insatisfação no público que viu um personagem construído sob comentários racistas

³⁴ No original: Do a little dance for me ‘Book’, go ahead, ‘gimme’ one of those spinaroonies.

³⁵ Tradução nossa: Babaca.

³⁶ No original: Nappy hair.

perder para o seu algoz, que continuou como campeão e principal nome da empresa.

Alletto (2012) cita um trecho do artigo de Jamahl Reynolds [entre 2006 e 2012] do site PWP Nation, que é voltado para o conteúdo de *wrestling* profissional:

Ao invés de ser um lutador negro digno e heróico, derrotando o lutador branco esnobe e racista na maior luta de sua carreira, Booker T perde. Anos depois, ele se torna uma piada de heel sob o personagem King Booker! Agora, se você se lembrar da promo de Triple H, Triple H chamou Booker T de um entertainer e chamou a si mesmo de um competidor e que ele (Booker T) não merece um título mundial. Adivinha? Booker T se tornou exatamente isso! Um entertainer para vencer o título mundial, portanto no contexto, Triple H estava certo! (tradução nossa).

Reynolds se refere ao personagem que Booker T adota anos mais tarde, em 2006, após vencer um torneio chamado *King of the Ring*, se tornando então o King Booker, um rei *heel*, autoproclamado rei do mundo ao conquistar sob esse personagem o Título Mundial dos Pesos Pesados, aquele mesmo título que anos atrás, Booker falhou em vencer contra Triple H.

O terceiro e último fenômeno social a ser apresentado é o sexismo, que está bastante próximo ao conceito de racismo (SWIM *et al.*, 1995), este último que pressupõe a supremacia de uma raça sobre outra, enquanto o sexismo se caracteriza pela supremacia de um sexo sobre o outro. Os dois termos estão intimamente ligados à dominação e ao privilégio de um grupo sobre outro (KRIEGER, 2020).

O sexismo, que diferentemente da xenofobia e do racismo, não se apresentou em promos ou rivalidades específicas, mas sim em toda a história das mulheres dentro da WWE. O sexismo, é uma atitude de discriminação, um preconceito, neste caso contra as mulheres, com atitudes ou comportamentos que pressuam a superioridade masculina em detrimento do sexo feminino (MOYA, 2019).

Para entender como o sexismo se apresentou ou se apresenta na WWE é necessário olhar para o início, passando por todas as situações e eras. É preciso entender como as mulheres eram tratadas ontem, para então entender como são tratadas hoje e talvez, proporcionar um vislumbre de como virão a ser tratadas no futuro. Esse método vai em consonância com o pensamento de Vygotsky, que

buscava apresentar questões típicas humanas do comportamento e formar teorias de como tais questões se formaram ao longo do tempo (VYGOTSKY, 1996).

A história das mulheres na WWE começou nos anos 1980, assim que a divisão masculina começou a se solidificar. A lendária campeã The Fabulous Moolah foi contratada pela empresa e ela trouxe consigo seu Título Mundial Feminino da *National Wrestling Alliance* (NWA), sendo esse título renomeado como o Título Feminino da WWF, tendo sido o reinado de Moolah reconhecidamente iniciado em 1956, ano em que ela venceu o título pela primeira vez em outra companhia, dando a ela um reinado de incríveis 27 anos.

Outros nomes como Miss Elizabeth, Sherri e etc. compuseram o plantel da WWF junto a Fabulous Moolah até o início dos anos 1990. Nesta época, as mulheres não tinham tanto destaque na empresa e eram tidas como complementos para as histórias masculinas, porém, ainda assim existia uma divisão para elas, um título, algumas histórias e combates minimamente relevantes (FINKEL, 2012), o que terminaria quando o título feminino foi desativado e as mulheres da empresa passaram a atuar majoritariamente como acompanhantes para os lutadores masculinos durante as lutas.

Assim como na maioria das práticas sociais, a participação das mulheres no *wrestling* profissional é permeada por relações de poder que segundo Goellner, Jaeger e Figueira (2010), se expressam de formas distintas; duas dessas formas são apresentadas no início dos anos 1990 na WWF: a desigualdade de acesso e permanência na modalidade e na quantidade de competições, exemplificadas na extinção do título feminino, levando à extinção da divisão feminina, relegando as mulheres à acompanhantes em lutas masculinas.

Isso deixa uma lacuna na representatividade feminina da WWE, algo tão importante em uma mídia internacional como esta (AUGUSTMAK; SCHOEMBERGER; CALEFFI, 2020), que tinha como público alvo aqui na década de 1990: adolescentes. Visto que estes adolescentes crescem e se desenvolvem vendo seus ídolos lutando e conquistando seus sonhos, a falta de uma mulher neste papel é um ponto crucial para este esporte de entretenimento ter em sua maioria fãs homens; além da grande diferença na quantidade de homens e mulheres dentro da WWE nos anos futuros.

O Título Feminino da WWF retornou em 1993 com Alundra Blayze sendo o principal nome da divisão, divisão essa que começava a tomar seus primeiros

passos para sua ascensão, porém, para cortar gastos, Blayze foi demitida no final de 1995 e o título feminino voltou a ser desativado até 1998, deixando o público feminino novamente sem representantes credíveis.

Figura 11 - Sable, uma vez campeã feminina da WWE.



Fonte: WWE (1999).

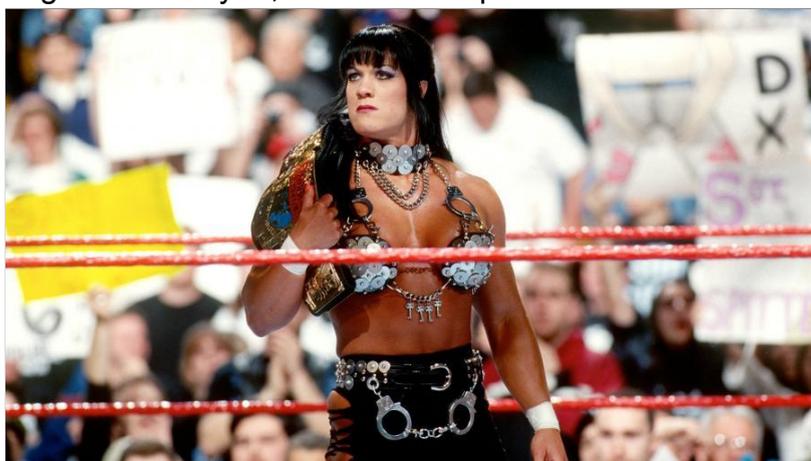
Entre 1995 e 1998, várias mulheres foram contratadas como acompanhantes na WWF, nomes como Sunny, Marlena e Sable aparecem na programação da empresa cada vez mais sexualizadas. Em 1997, Chyna foi contratada pela WWF, uma mulher tida como antítese ao plantel feminino da época. Chyna era uma *bodybuilder* e teve sua identidade sexual explorada como principal objeto em suas primeiras histórias dentro da WWF. Enquanto isso Sunny, Marlena, Sable e as outras mulheres, eram comercializadas como símbolos sexuais através dos shows semanais e da revista “*WWF's Raw Magazine*”, que publicava mensalmente imagens das mulheres posando de formas provocantes ou até semi-despidas.

Com o início da Era da Atitude (1997-2002) na WWF, Sable se tornou extremamente popular em suas rivalidades, reerguendo uma nova divisão feminina na empresa, sendo a primeira a referir-se como uma “diva”, termo que passou a ser utilizado para se referir às mulheres da WWF e posteriormente da WWE. É importante ter em mente a sociedade em questão: uma sociedade heteronormativa, onde questões relacionadas ao corpo feminino estão intrínsecamente ligadas ao

olhar sexualizado masculino (FREDRICKSON; ROBERTS, 1997³⁷ apud OLIVEIRA; MACEDO; MILLEN, 2021).

Nessa época a divisão feminina tinha pontos bastante divergentes e singulares, enquanto a maioria das mulheres eram apresentadas como produtos sexuais, como Sable posando para a capa da revista *Playboy*, ex-lutadoras como Fabulous Moolah e Mae Young, ambas com mais de 70 anos, retornavam para a empresa, servindo de alívios cômicos nas histórias.

Figura 12 - Chyna, uma vez campeã feminina da WWE.



Fonte: WWE (2001).

Ao mesmo tempo, Chyna enfrentava e vencida lutadores de topo da divisão masculina, chegando a se tornar desafiante pelo Título Mundial da WWF, única mulher a ter esse feito até hoje. Chyna também é a única mulher a conquistar o Título Intercontinental, vencendo o título tradicionalmente da divisão masculina por duas ocasiões, algo que remete à outra forma de expressão das relações de poder citadas por Goellner, Jaeger e Figueira (2010): as premiações distintas para as mulheres, o que Chyna conseguiu superar; foi ainda a primeira mulher a participar de uma luta *Royal Rumble* (WWE, 1999a), tipo de luta que era exclusivamente masculino até 2018 e do torneio *King of the Ring* (WWE, 1999b), torneio exclusivamente masculino até 2021.

Segundo Peralta (2020), foi oferecido à Chyna o Título Mundial da WWF pelo presidente Vince McMahon, mas tinha como condição Chyna recusar a oferta da

³⁷ FREDRICKSON, Barbara; ROBERTS, Tomi-Ann. Objectification theory: toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, v. 21, n. 2, p. 173-206, July 1997.

revista *Playboy*, que havia lhe oferecido a capa; Chyna recusou o título dizendo que tinha outros planos para seu futuro, posando para a revista em 2000 e 2002. Chyna saiu da WWF em 2001, após alguns problemas pessoais com Triple H e Stephanie McMahon (filha de Vince McMahon e, na época, namorada de Triple H).

No início dos anos 2000, nomes importantes na história feminina da WWE fizeram sua estreia: Molly Holly, que diferentemente do padrão da época, lutava com roupas mais modestas e tinha um personagem menos sexualizado. Lita, que apesar de ter sido sexualizada algumas vezes, performava de maneira mais arriscada, se aproximando mais das lutas masculinas com saltos mortais e vôos, sendo pioneira na divisão feminina ao utilizar-se desses movimentos. E Trish Stratus, que estreou extremamente sexualizada como uma acompanhante, mas alguns anos depois, o foco mudou para sua performance em ringue e teve, junto à Lita, uma das, se não a maior rivalidade feminina da WWE, recheada de histórias bem contadas e focadas no *wrestling*, além de excelentes combates que antes só víamos na divisão masculina.

Figura 13 - Trish Stratus (à esquerda) e Lita (à direita).



Fonte: WWE (2007).

Ainda assim, a divisão feminina na Era da Agressão Impiedosa (2002-2008) foi marcada por guerras de travesseiros com as mulheres somente de *lingerie*, “combates” com a estipulação “sutiãs e calcinhas” onde a única maneira de vencer a luta era tirando a roupa da oponente deixando-a seminua e por concursos de biquínis, o que obviamente não tinha o menor foco na habilidade no *wrestling*

profissional das mulheres e sim no apelo sexual que elas possuíam, que era o objetivo da WWE (SIGGIA, 2021).

Com a entrada da WWE na era PG em 2008, a empresa inaugurou um novo título feminino chamado Título das Divas da WWE, que junto com o Título Feminino da WWE eram os dois títulos disponíveis para as mulheres da empresa, um para cada programa (*Raw* e *Smackdown*). A divisão feminina da WWE retornou então, à algo parecido aos anos 1980, não sendo mais extremamente sexualizadas, mas com suas histórias e combates sendo tidos como complemento para os homens, tendo inúmeras críticas sobre como as mulheres eram menosprezadas nesta época com combates que não tinham o menor destaque comparados aos masculinos; normalmente, as mulheres tinham cerca de quatro minutos para finalizar o combate, incluindo a entrada delas, o que resultava em lutas de segundos (BEASTON, 2020). Em 2010, o Título Feminino da WWE foi unificado com o Título das Divas da WWE, voltando para apenas um título feminino na empresa.

O último parágrafo faz referência a mais uma forma de expressão das relações de poder citadas por Goellner, Jaeger e Figueira (2010, p. 308): “maior ou menor espaço disponibilizado pelos diferentes artefatos midiáticos”. Esse modelo de relação de poder se expressa na forma de lutas rápidas e sem expressões, além da grande diferença do número de lutas femininas nos programas televisivos em comparação às masculinas.

Em 2011, uma discussão em uma das rivalidades femininas tomou as redes sociais após um artigo da WWE lançar o questionamento “o que é uma verdadeira diva da WWE?” (RAYMOND, 2011), esse artigo criticava o fato da divisão feminina estar dominada por nomes como Kelly Kelly, que remetia às divas da Era da Agressão Impiedosa, que davam mais valor à aparência do que ao *wrestling* profissional em si, enquanto nomes como Beth Phoenix, reconhecidamente como uma “purista”, tendo como principal foco seu desempenho dentro de ringue, ficavam cada vez com menos destaque. Este artigo repercutiu fervorosamente, tendo várias divas como Eve Torres e Brie Bella, respondido negativamente a ele, dizendo que sim, elas eram modelos, mas também estavam dando duro dentro do ringue e tinham destaque porque mereciam (MELANIE, 2011a, 2011b).

As mulheres voltaram a ser o evento principal no programa semanal *Monday Night Raw* em 2012, quando AJ Lee e Eve Torres se enfrentaram em uma luta de duplas mista, juntamente com dois lutadores masculinos: CM Punk e Daniel Bryan

(WWE, 2012); não se via mulheres no evento principal desde Lita e Trish Stratus em 2004, o que já apontava para uma mudança de horizontes na divisão feminina. AJ Lee foi um dos principais nomes entre 2012 e 2015, junto às irmãs gêmeas Brie e Nikki Bella. AJ dominava a divisão feminina (MINIEL, 2014) e ao mesmo tempo era envolvida em histórias com lutadores masculinos, mas não como as divas do passado que eram simples acompanhantes ou pares românticos, AJ era uma peça chave para as histórias.

Figura 14 - AJ Lee (à esquerda) e Paige (à direita).



Fonte: WWE (2015).

Em 2014, mais uma marca é batida por AJ Lee, que defendeu seu Título das Divas contra Natalya em uma luta que durou 14 minutos e 19 segundos (WWE, 2014a), uma luta feminina não durava tanto tempo desde 1987 (BESONG, 2014). Ainda em 2014, AJ Lee foi a primeira mulher a defender o Título das Divas no maior evento da WWE, a *WrestleMania*, retendo seu título contra todas as mulheres do plantel da WWE (CALDWELL, 2014; WWE, 2014b).

Em paralelo, a WWE possuía, desde 2012, um “território de desenvolvimento” chamado NXT, que era um programa que tinha como integrantes jovens talentos, masculinos e femininos, que futuramente viriam a estrear nos shows principais. Com várias contratações femininas para o NXT, em 2013 houve um torneio para decidir quem seria a primeira Campeã Feminina do NXT, tendo na final uma luta entre Emma e Paige por pouco mais de 13 minutos, um combate tido como bom pelos críticos, coroando Paige como a primeira campeã (WWE, 2013) e já dando dicas que a divisão feminina estava passando por evoluções. Após ficar por volta de dez

meses como campeã, Paige estreou nos programas principais, vencendo AJ Lee pelo Título das Divas da WWE em sua estreia (WWE, 2014a), se tornando a mais jovem a segurar o Título das Divas, com 21 anos, e a única a ser campeã simultaneamente da WWE e do NXT (WORTMAN, 2014; HINES, 2014).

Com a “promoção” para os shows principais, Paige deixou o Título Feminino do NXT vago, que foi posto em um novo torneio para coroar a próxima campeã, torneio este vencido por Charlotte Flair (WWE, 2014b). Conhecida como “A Rainha”, filha do lendário lutador da WWE Ric Flair, Charlotte passou a dominar o cenário feminino do NXT junto com outras três lutadoras (Bayley, Becky Lynch e Sasha Banks), que foram apelidadas de “As Quatro Cavaleiras”³⁸, tendo Charlotte, Sasha e Bayley sido campeãs do NXT em sequência (WWE, 2015a, 2015b).

Figura 15 - Da esquerda para a direita: Bayley, Sasha Banks, Charlotte Flair e Becky Lynch.



Fonte: WWE (2018).

As quatro abriram caminho para as mulheres dentro da WWE através do NXT com combates de altíssima qualidade e com histórias cativantes, principalmente Sasha e Bayley que protagonizaram uma das maiores rivalidades desde Lita e Trish Stratus. Sasha e Bayley foram ainda, as primeiras mulheres em toda a WWE a lutarem em uma luta *Iron Woman* por 30 minutos (WWE, 2015c).

Apesar de todo o progresso que Lita, AJ Lee, Paige e as outras fizeram dentro da divisão feminina, a WWE, majoritariamente nos programas principais ainda relegava suas lutadoras aos combates curtos, quando em 2015, ocorreu uma luta de 30 segundos envolvendo Brie Bella, Nikki Bella e Paige, três dos maiores

³⁸ No original: The Four Horsewomen.

nomes da divisão feminina da WWE na época (WWE, 2015d). Foi então que uma avalanche de críticas tomou conta das redes sociais, trazendo atenção da mídia em geral para a hashtag “#GiveDivasAChance” (FISHMAN, 2015; WILLIAMS, 2015). Pouco tempo depois, AJ Lee anunciou sua aposentadoria do *wrestling* profissional, saindo da WWE aos 28 anos de idade (CHIARI, 2015).

Após esse acontecimento, as mulheres passaram a ter mais participações nos projetos da WWE, como Paige se tornando jurada de um *reality show* da WWE chamado *Tough Enough*, Renee Young se tornando uma das apresentadoras deste show e Lita uma das treinadoras dos participantes (NIDA, 2015; VARSALLONE, 2015). Ainda em 2015, Becky Lynch, Charlotte Flair e Sasha Banks, três das cavaleiras, estrearam nos programas principais da WWE (JOHNSON, 2015; WWE, 2015e), trazendo um ar de frescor para a divisão.

Em abril de 2016, a chamada “revolução das mulheres” aconteceu. O Título Feminino da WWE foi reinaugurado para substituir o Título das Divas, aposentando tanto o título quanto o termo “diva”. A primeira mulher a segurar o novo título foi a última campeã das Divas: Charlotte Flair, tendo vencido Sasha Banks e Becky Lynch, outras duas cavaleiras, na *WrestleMania 32* (ARTUS, 2016). Após isso, a WWE passou a se referir às mulheres da empresa com o termo “*WWE Superstar*”, o mesmo utilizado para se referir aos homens. As mulheres passaram a ter mais destaque nos programas semanais, assim como mais tempo de luta, melhores histórias, personagens mais desenvolvidos e conseqüentemente lutas mais físicas e realistas, aumentando cada vez mais a qualidade da divisão feminina.

Em agosto de 2016, a WWE dividiu novamente seu produto em programas exclusivos, assim, o Título Feminino da WWE se tornou o Título Feminino do Raw, enquanto no outro programa foi inaugurado um novo título chamado Título Feminino do Smackdown, tendo como campeã inaugural Becky Lynch, uma das cavaleiras (WWE, 2016a). Enquanto isso, Charlotte e Sasha protagonizaram no Raw uma rivalidade memorável, onde foram o evento principal do programa por duas noites diferentes (WWE, 2016b; 2016c), foram as primeiras mulheres a lutarem dentro da *Hell in a Cell*, bem como as primeiras mulheres a serem o evento principal em um *pay-per-view* (WWE, 2016d).

De 2017 pra cá, as mulheres vêm participando de várias lutas que até então apenas lutadores masculinos haviam lutado, como *Money in the Bank* (WWE, 2017c), *Royal Rumble* (WWE, 2018a), *Elimination Chamber* (BENIGNO, 2018;

WWE, 2018b) e *Tables, Ladders and Chairs* (WWE, 2018c). Houve ainda, em 2018, um *pay-per-view* exclusivamente feminino, onde todas as lutas do programa especial eram da divisão feminina (WWE, 2018d). Novos títulos estrearam nesta divisão, como os Títulos de Duplas Femininas da WWE, os Títulos de Duplas Femininas do NXT e o Título Feminino do NXT UK.

Ainda em 2018, Becky Lynch, até então a cavaleira que tinha tido menos sucesso na WWE, se tornou extremamente popular ao mudar sua personagem para “O Cara”³⁹, se tornando uma personagem mais *badass* e com isso, lutando e vencendo no primeiro evento principal feminino na história da *WrestleMania* (WWE, 2019a), o maior evento de *wrestling* profissional do mundo.

Mais recentemente em 2019, Natalya e Lacey Evans lutaram em um evento da WWE na Arábia Saudita (KONUWA, 2019; WWE, 2019b), luta essa que foi a primeira entre mulheres naquele país, apesar de ambas terem que usar calças e camisas de manga longa sem muitos detalhes, incomum para suas vestimentas padrões, por conta da política de vestimenta árabe (SAUDI..., 2019), essa luta foi um passo gigantesco para o *wrestling* profissional feminino do mundo todo e o desenrolar disso ainda está no futuro.

4.4 A CONSTRUÇÃO NARRATIVA HISTÓRICA

A análise histórica realizada revela, se confunde e expressa a dimensão subjetiva e psicológica do indivíduo, como traços de caráter, preconceitos, formas de violência e tantas outras mais que são expressas por meio das rivalidades nas histórias da WWE. Como um entretenimento que traz consigo características esportivas, a WWE sempre demonstrou dificuldade, e até alguns anos atrás, pouco esforço em abandonar atitudes másculas e viris que se mostraram nocivas para questões sociais como as raciais e de gênero.

Ao utilizar-se de roteiros que abrangem temas sociais como racismo e xenofobia de maneira pejorativa e que reforçam os pensamentos totalitários por trás desses preconceitos como vimos nos exemplos trazidos ao decorrer do texto, a WWE, com toda a potência de transmissão de informações que possui, contribui

³⁹ No original: The Man.

para a naturalização indevida da barbárie. A cultura da barbárie só é perpetuada através de sua reprodução (ADORNO, 1996).

E vale ressaltar que a discussão e até utilização dessas temáticas sociais dentro da WWE não são indevidas; a forma como foram apresentadas e debatidas é que não contribuem para a superação e a reflexão social de tais temáticas. Houve, mais recentemente, várias rivalidades dentro da WWE que lidam com essas temáticas de forma a empoderar o indivíduo outrora hostilizado.

Alguns exemplos disso dentro da temática do racismo é a história de Kofi Kingston rumo ao Título da WWE, que foi contada como uma forma de superação frente à descrenças e desvalorização de seu personagem pela WWE, se tornando em 2019 o quarto campeão mundial negro na história da WWE, o segundo negro a vencer o Título da WWE, atrás apenas da lenda The Rock e o primeiro campeão mundial da WWE nascido na África. Após a vitória de Kingston, há dois anos, outros dois lutadores negros se tornaram campeões mundiais da WWE: Bobby Lashley e Big E, este último sendo o campeão da WWE atualmente (KHATWANI, 2021).

Ao olhar para a dimensão particular, para a subjetividade dos indivíduos, formados e mediados pela objetividade social, podemos perceber as configurações sociais que o rodeiam, justamente por ser, o preconceito por exemplo, tanto um fenômeno social, quanto psicológico.

5 CONCLUSÃO

Dessa forma pode-se notar como uma modalidade tão popular quanto o *wrestling* profissional é capaz de abarcar temas tão complexos que circundam a sociedade; temas sociais como o racismo, a xenofobia e o sexismo são apresentados de uma maneira muitas vezes sutil, com decisões burocráticas ou veladas em meio aos roteiros.

A psicologia sócio-histórica percebe os fenômenos psicológicos como mediados. Esta mediação é um processo e não está entre dois termos: é a própria relação. Esta mediação ocorre por meio dos signos, por meio das palavras e dos instrumentos de mediação. Podemos entender o *wrestling* como um fenômeno social que produz e reproduz sentidos e significados.

O sujeito estabelece relações por meio de significações, que irão se desdobrar de várias maneiras em sua constituição: seu pensar, seu agir, seu falar, seu sentir, seu desejar, etc. As manifestações de racismo, xenofobia e sexismo observadas no mundo do entretenimento esportivo são demonstrativos da interface do psicológico e das relações sociais. Assim como podem ser observadas também as mudanças de perspectivas para cada um daqueles conceitos com o passar do tempo e as consequentes mudanças na dinâmica social.

E é através do método sócio-histórico que podemos perceber que esses fenômenos sociais se apresentam da forma como se apresentam justamente por estarem em uma relação constante com os fenômenos psicológicos abordados pela psicologia sócio-histórica, ou seja, o racismo e a xenofobia só se apresentaram velados como chacotas nos segmentos apresentados, por conta dos lutadores, roteiristas e até mesmo a empresa como um todo estar inserida na sociedade americana, que sofre diariamente com essas questões sociais há séculos.

Entende-se que alguns segmentos apresentados passaram dos limites, quebraram as regras sociais, tomando o campo do preconceito, quando através da linguagem o público presente na arena se revolta, utilizando-se de gritos, vaias e até xingamentos. É através da linguagem que se torna possível a expressão da cultura e da história do indivíduo, dessa forma, a história e a cultura dos Estados Unidos da América foram ali expressas através dos personagens dos lutadores.

Personagens *heels* costumam cruzar os limites éticos da sociedade, sendo o “malvado” da história, personagens como Randy Orton e Triple H, dois dos *heels*

mais bem sucedidos da história, geralmente provocam o público utilizando-se de vários tipos de linguagens para prender a atenção e aflorar seus ânimos, inclusive as temáticas delicadas que vimos neste trabalho.

É importante ressaltar ainda a grande dificuldade que foi fazer este trabalho praticamente inédito na academia, devido às grandes limitações no que se refere à teorias dentro da psicologia que pudessem se encaixar na temática, precisando de adequações por inúmeras vezes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. Teoria da Semicultura. Tradução de Newton Ramos-de-Oliveira, Bruno Pucci e Cláudia B. M. de Abreu. *In: Educação e Sociedade*, v. 17, n. 56, Campinas: Editora Papyrus, dez. 1996. p. 388-411. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/adorno/ano/mes/teoria.htm>. Acesso em: 30 nov. 2021.

ALLETTO, Jason. WWE Retro Perspective: Triple H vs. Booker T at WrestleMania XIX. **Bleacher Report**, may 2012. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/1175873-wwe-retro-perspective-triple-h-vs-booker-t-at-wrestlemania-xix>. Acesso em: 20 jul. 2021.

ARTUS, Matthew. Charlotte def. Becky Lynch and Sasha Banks to become first new WWE Women's Champion. **WWE**, apr. 2016. Disponível em: <https://www.wwe.com/shows/wrestlemania/32/charlotte-becky-lynch-sasha-banks-results>. Acesso em: 02 ago. 2021.

AUGUSTMAK, Jéssica; SCHOEMBERGER, Fabiane; CALEFFI, Renata. A representatividade da mulher na animação *Mulan*. *In: ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E MOSTRA DE PÓS-GRADUAÇÃO*, XIII, 2020, Guarapuava. **Resumo...** Guarapuava: Instituto de Pesquisa e Extensão, 2020, p. 11-15. Disponível em: <https://guarapuava.camporeal.edu.br/content/uploads/2020/11/Caderno-de-Resumos-2020-%E2%80%93-XIII-Encontro-de-Inicia%C3%A7%C3%A3o-Cient%C3%ADfica.pdf#page=11>. Acesso em: 22 set. 2021.

BARRY, Declan; GRILO, Carlos. Cultural, self-esteem, and demographic correlates of perception of personal and group discrimination among East Asian immigrants. **American Journal of Orthopsychiatry**, v. 73, n. 2, p. 223-229, may 2003. Disponível em: <https://doi.org/record/2003-03858-011?doi=1>. Acesso em: 17 set. 2021. doi: <https://doi.org/10.1037/0002-9432.73.2.223>.

BEASTON, Erik. The Legacy of WWE's 'PG Era' and What Comes Next 12 Years Later. **Bleacher Report**, july 2020. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/2901090-the-legacy-of-wwes-pg-era-and-what-comes-next-12-years-later>. Acesso em: 29 jul. 2021.

BENIGNO, Anthony. Raw Women's Champion Alexa Bliss won the first-ever Women's Elimination Chamber Match. **WWE**, feb. 2018. Disponível em: <https://www.wwe.com/shows/eliminationchamber/elimination-chamber-2018/womens-elimination-chamber-match-results>. Acesso em: 05 ago. 2021.

BESONG, Alex. AJ Lee vs. Natalya Match on “WWE Main Event” Achieves Milestone. **Wrestling Rumors**, mar. 2014. Disponível em: <https://wrestlingrumors.net/alexbesong/aj-lee-vs-natalya-match-wwe-main-event-achieves-milestone/>. Acesso em: 30 jul. 2021.

BIXENSPAN, David. WWE Wellness Fallout: A Brief History of Drug Testing in Professional Wrestling. **Bleacher Report**, aug. 2011. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/809312-wwe-wellness-fallout-a-brief-history-of-drug-testing-in-professional-wrestling>. Acesso em: 28 jun. 2021.

BOCK, Ana; GONÇALVES, Maria da Graça; FURTADO, Odair. (orgs.). **Psicologia sócio-histórica: uma perspectiva crítica em psicologia**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

BRETON, Aaron Lindsey. Narrative in Professional Wrestling. **Worcester Polytechnic Institute**, 2009.

CALDWELL, James. WRESTLEMANIA 30 PPV RESULTS (Hour 4): Complete "virtual-time" coverage of WWE Title main event, Divas Title. **Pro Wrestling Torch**, apr. 2014. Disponível em: https://www.pwtorch.com/artman2/publish/wwepv/article_77522.shtml#.YQQQ0o5Kg2w. Acesso em: 30 jul. 2021.

CASTLES, Stephen; MILLER, Mark. The Age of Migration: International Population Movements in the Modern World. **The Guilford Press**, New York, v. 27, p. 537-542, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/263134302_The_Age_of_Migration_International_Population_Movements_in_the_Modern_World. Acesso em: 20 set. 2021.

CHAMPIONSHIP, UFC - Ultimate Fighting. Brock Lesnar Speaks Out on Pro Wrestling. **YouTube**, jan. 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A5RDQCTOsXA>. Acesso em: 02 set. 2021.

CHAPMAN, Mike. Wrestling tough. **Human Kinetics**, 2005.

CHIARI, Mike. AJ Lee Retires from WWE: Latest Details, Comments and Reaction. **Bleacher Report**, apr. 2015. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/2419560-aj-lee-retires-from-wwe-latest-details-comments-and-reaction>. Acesso em: 30 jul. 2021.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

DA SILVA, Nicole Mitchell Ribeiro. O trabalho nas prisões dos EUA: “não é um sistema de justiça, é um negócio”. **Revista do Ministério Público do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, nº 70, out./dez. 2018. Disponível em: https://www.mprj.mp.br/documents/20184/1183784/Nicole_Mitchell_Ribeiro_da_Silva.pdf. Acesso em: 20 set. 2021.

EDITORS, History.com. Sharecropping. **A&E Television Networks**, june 2010. Disponível em: <https://www.history.com/topics/black-history/sharecropping>. Acesso em: 20 set. 2021.

ENGLISH, Lewis. Goodbye ECW, Hello WWE NXT. **Bleacher Report**, feb. 2010. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/338714-goodbye-ecw-hello-wwe-nxt>. Acesso em: 12 jul. 2021

ESPORTE. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/esporte/>. Acesso em: 02 set. 2021.

FINKEL, Howard. The ladies of the '80s. **WWE**, may 2012. Disponível em: <https://www.wwe.com/classics/ladies-of-the-80s>. Acesso em 02 ago. 2021.

FISHMAN, Scott. PRO WRESTLING: Jim Cornette talks career, tribute, wrestling. **Miami Herald**, mar. 2015. Disponível em: <https://www.miamiherald.com/sports/fighting/article12381896.html>. Acesso em: 30 jul. 2021.

FREITAS, Maria. A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa. **Cadernos de Pesquisa**. v. 116, jul. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/KnJW3strdps6dvxPyNjmvvyq/?lang=pt>. Acesso em: 30 jul. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Atlas S. A. São Paulo, 2008.

GOELLNER, Silvana; JAEGGER, Angelita; FIGUEIRA, Márcia. Mulheres e esporte: invisibilidades visíveis no skate e no fisiculturismo. **Gênero**, Niterói, v. 10, n.2, p. 293-310, 2010. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/revistagenero/article/view/30881/17969>. Acesso em 22 set. 2021.

GOTANDA, Neil. A Critique of 'Our Constitution is Color-Blind'. **Stanford Law Review**, v. 44, p. 1-68, 1991. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2306297. Acesso em 20 set. 2021.

GRABIANOWSKI, Ed. How pro wrestling works. **HowStuffWorks**, 2006. Disponível em: <https://entertainment.howstuffworks.com/pro-wrestling.htm>. Acesso em: 02 ago. 2020.

GULLO, William. WWE Debate: Is Professional Wrestling a Sport, Theater, or Both? **Bleacher Report**, sept. 2011. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/837282-wwe-debate-is-professional-wrestling-a-sport-theater-or-both>. Acesso em: 02 set. 2021.

HELMS, Janet; TALLEYRAND, Regine. Race is not ethnicity. **American Psychologist**, v. 52, n. 11, p. 1246-1247, 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.52.11.1246>. Acesso em: 20 set. 2021.

HINES, Martin. WWE Divas Champion Paige: 'I lost my mind when I beat AJ Lee'. **The Independent**, apr. 2014. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/sport/general/wwe-mma-wrestling/wwe-divas-champion-paige-i-lost-my-mind-when-i-beat-aj-lee-9248773.html>. Acesso em 31 jul. 2021.

HORENCZYK, Gabriel. Immigrants' Perceptions of Host Attitudes and Their Reconstruction of Cultural Groups. **Applied Psychology: An International Review**, v. 46, n. 1, p. 34-38, jan. 1997. Disponível em: http://www.cultureresearch.org/sites/default/files/horenczyk_1997.pdf. Acesso em: 17 set. 2021.

HOVEY, Joseph. Acculturative stress, depression, and suicidal ideation in Mexican immigrants. **Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology**, v. 6, n. 2, p. 134-151, june 2000. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/12408345_Acculturative_stress_depression_and_suicidal_ideation_in_Mexican_immigrants_Cultural_Diversity_and_Ethnic_Minority_Psychology_6_134-151. Acesso em: 17 set. 2021.

HOVEY, Joseph; MAGAÑA, Cristina. Psychosocial predictors of anxiety among immigrant Mexican migrant farmworkers: Implications for prevention and treatment. **Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology**, v. 8, n. 3, p. 274-289, aug. 2002. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12143104/>. Acesso em: 17 set. 2021.

HOY-BROWNE, Richard. Historic Moments in Wrestling part 6: Vince McMahon admits wrestling is predetermined. **The Independent**, may 2014. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/sport/general/wwe-mma-wrestling/historic-moments-wrestling-part-6-vince-mcmahon-admits-wrestling-predetermined-9461429.html>. Acesso em: 18 jun. 2021.

JOHNSON, Mike. Three big debuts on RAW. **PWInsider**, July 2015. Disponível em: <https://www.pwinsider.com/ViewArticle.php?id=95117>. Acesso em 02 ago. 2021.

JOJO. WWE News: Rare video of Jinder Mahal - Samoa Joe match surfaces. **Sportskeeda**, sept. 2017. Disponível em: <https://www.sportskeeda.com/wwe/wwe-news-rare-video-of-jinder-mahal-samoa-joe-match-surfaces>. Acesso em: 13 set. 2021.

KHATWANI, Shivam. Who are all the Black WWE Champions in the history of the promotion?. **Media Referee**, sept. 2021. Disponível em: <https://www.mediarreferee.com/2021/09/14/black-wwe-champions-history/>. Acesso em: 30 nov. 2021.

KONUWA, Alfred. WWE Announces First-Ever Women's Match In Saudi Arabia At Crown Jewel. **Forbes**, oct. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/alfredkonuwa/2019/10/30/wwe-announces-first-ever-womens-match-in-saudi-arabia-at-crown-jewel/?sh=7a5aa86d4605>. Acesso em: 05 ago. 2021.

KRIEGER, Nancy. Measures of Racism, Sexism, Heterosexism, and Gender Binarism for Health Equity Research: From Structural Injustice to Embodied Harm—An Ecosocial Analysis. **Annual Review of Public Health**, v. 41, p. 37-62, 2020. Disponível em: <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev-publhealth-040119-094017>. Acesso em: 22 set. 2021.

LANE, Silvia. Linguagem, pensamento e representações sociais. In: LANE, Silvia; CODO, Wanderley (org.). **Psicologia Social: O Homem em Movimento**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989. p. 32-40.

LAU, Evelyn; COETZEE, Michael. The Great Debate: Should pro wrestling be deemed a sport? **The National**, dec. 2019. Disponível em: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/television/the-great-debate-should-pro-wrestling-be-deemed-a-sport-1.950553>. Acesso em: 02 set. 2021.

LE, Thomas *et al.* Anti-Asian Xenophobia and Asian American COVID-19 Disparities. **American Journal of Public Health**, v. 110, n. 9, p. 1371-1373, sept.

2020. Disponível em:

<https://ajph.aphapublications.org/doi/abs/10.2105/AJPH.2020.305846>. Acesso em: 15 set. 2021.

LICATA, Laurent; KLEIN, Olivier. Does European citizenship breed xenophobia? European identification as a predictor of intolerance towards immigrants. **Journal of Community and Applied Social Psychology**, v. 12, n. 5, p. 323-337, July 2002. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/casp.684>. Acesso em: 16 set. 2021.

LIEBELSON, Dana; WALDRON, Travis. Trump's Small Business Pick Defended Wrestling Empire Against Teen Sex Abuse Allegations. **Huffpost**, dec. 2016. Disponível em: https://www.huffpost.com/entry/linda-mcmahon-wwe-sexual-harassment_n_585c1bc0e4b0d9a594577de6. Acesso em: 28 jun. 2021.

MELANIE. Divas Respond to WWE.com Article. **Diva Dirt**, sept. 2011a. Disponível em: <http://www.diva-dirt.com/divas-respond-to-wwe-com-article/>. Acesso em: 29 jul. 2021.

MELANIE. WWE.com Follow Up Story to 'That Article', Comments from Eve and Bella Twins. **Diva Dirt**. 06 set. 2011b. Disponível em: <http://www.diva-dirt.com/wwe-com-follow-up-story-to-that-article-comments-from-eve-and-bella-twins/>. Acesso em: 29 jul. 2021.

MILES, Robert. **Racism and migrant labour**. Boston: Routledge & Kegan Paul, 1982.

MINAYO, Maria; GUERRIERO, Iara. Reflexividade como éthos da pesquisa qualitativa. **Ciência e Saúde Coletiva**. v.19, n. 4, 2014. p.1103-1112. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232014000401103&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 24 set. 2021

MINIEL, David. WWE's AJ Lee becomes the longest reigning Divas Champion. **Fansided**, jan. 2014. Disponível em: <https://fansided.com/2014/01/16/wwes-aj-lee-becomes-longest-reigning-divas-champion/>. Acesso em 30 jul. 2021.

MITYE, Camila. O alfabeto japonês. **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/japao/o-alfabeto-japones.htm>. Acesso em: 15 jun. 2021.

MOYA, Isabela. Machismo: você entende mesmo o que significa? **Politize!**, jul. 2019. Disponível em: <https://www.politize.com.br/o-que-e-machismo>. Acesso em 23 jul. 2021.

MUELLER, Chris. 10 Years into the 'PG Era,' Did WWE Make the Right Call?. **Bleacher Report**, July 2018. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/2786951-10-years-into-the-pg-era-did-wwe-make-the-right-call>. Acesso em: 12 jul. 2021.

NIDA, Kenneth. WWE Tough Enough debut episode: Results & Recap. **Wrestling Observer Figure Four Online**, June 2015. Disponível em: <https://www.f4wonline.com/wwe-news/wwe-tough-enough-debut-episode-results-recap-152136>. Acesso em: 30 jul. 2021.

OLIVEIRA, João Paulo; MACEDO, Christiane; MILLEN, Alvaro. Autoapresentação Corporal de Lutadoras de Artes Marciais Mistas (MMA) no Instagram. **Movimento** (Porto Alegre), Porto Alegre, v. 27, abr. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.105338>. Acesso em: 23 set. 2021.

OLIVEIRA, Samuel Thomazini; GOMES, Ivan Marcelo; ALMEIDA, Felipe Quintão de. O corpo e as práticas de si: a construção bioidentitária de um lutador de wrestling profissional em tela. **Movimento** (Porto Alegre), Porto Alegre, p. 197-214, maio 2011. ISSN 1982-8918. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/17912>. Acesso em: 01 set. 2021. doi:<https://doi.org/10.22456/1982-8918.17912>.

OLIVER, Greg. Tiger Raj Singh ready for WWE experience. **Slam Wrestling**, feb. 2010. Disponível em: <https://slamwrestling.net/index.php/2010/02/23/tiger-raj-singh-ready-for-wwe-experience/>. Acesso em: 12 jun. 2021.

ONECLE. **Settlement Agreement - WWF-World Wide Fund for Nature and Titan Sports Inc**, Jan. 1994. Disponível em: <https://contracts.onecle.com/wwe/wwf.settle.1994.01.20.shtml>. Acesso em: 12 jul. 2021.

PARISH, Peter. **The American Civil War**. Routledge, 1975.

PERALTA, Sergi. Vince McMahon le ofreció a Chyna ganar el Campeonato de WWE si rechazaba aparecer en Playboy. **Solo Wrestling**, nov. 2020. Disponível em: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/94246-vince-mcmahon-ofrecio-chyna-campeonato-wwe-no-aparecer-playboy>. Acesso em: 27 jul. 2021.

RACISMO. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/racismo/>. Acesso em: 20 set. 2021.

RANGEL, Ricardo. As contradições na luta contra o racismo nos Estados Unidos. **Veja**, jun. 2020. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/as-contradicoes-na-luta-contra-o-racismo-no-estados-unidos/>. Acesso em: 20 set. 2021.

RAYMOND, Katie. Divas of Doom ... or salvation? **WWE**, sept. 2011. Disponível em: <https://www.wwe.com/inside/beth-phoenix-natalya-save-divas-division>. Acesso em: 29 jul. 2021.

REYNOLDS, Vernon; FALGER, Vincent; VINE, Ian. **The Sociobiology of Ethnocentrism: Evolutionary Dimensions of Xenophobia, Discrimination, Racism and Nationalism**. Londres: Croom Helm, 1987.

RODRIGUES, Anelise Lopes. O esporte entra em campo: diálogos possíveis entre a psicologia social e o esporte no cenário das políticas públicas brasileiras. *In*: ENCONTRO NACIONAL DA ABRAPSO, XIV, 2007, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos**... Disponível em: http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/anexos/AnaisXIVENA/conteudo/html/sessoes/860_sessoes_resumo.htm. Acesso em: 17 jun. 2021.

ROUSE, Wendy. Jiu-Jitsuing Uncle Sam: The Unmanly Art of Jiu-Jitsu and the Yellow Peril Threat in the Progressive Era United States. **Pacific Historical Review**, Berkeley, v. 84, n. 4, p. 448-477, nov. 2015. Disponível em: <https://online.ucpress.edu/phr/article-abstract/84/4/448/811155/Jiu-Jitsuing-Uncle-SamThe-Unmanly-Art-of-Jiu-Jitsu?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 13 set. 2021.

RUBIO, Katia; CAMILO, Juliana A. de Oliveira. Por quê uma Psicologia Social do Esporte. *In*: _____. (org.). **Psicologia Social do Esporte**. São Paulo: Laços, 2019. p. 9 - 18.

SAUDI, Arabia hosts its first WWE women's wrestling match. **BBC**, oct. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-50248949>. Acesso em: 05 ago. 2021.

SIGGIA, Chris. Fit Finlay says he was embarrassed having to tell WWE Divas how to strip during bra and panties matches. **Wrestling News**, jan. 2021. Disponível em: <https://wrestlingnews.co/wwe-news/fit-finlay-says-he-was-embarrassed-having-to-tell-wwe-divas-to-how-to-strip-during-bra-and-panties-matches/>. Acesso em: 29 jul. 2021.

SWIM, Janet *et al.* Sexism and Racism: Old-Fashioned and Modern Prejudices. **Journal of Personality and Social Psychology**, State College, v. 68, n. 2, p. 199-214, feb. 1995. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/232565562_Sexism_and_Racism_Old-Fashioned_and_Modern_Prejudices. Acesso em: 23 set. 2021.

VARSALLONE, Jim. Fun evening of action, drama, interviews with 'WWE Tough Enough' at Full Sail University. **Miami Herald**, July 2015. Disponível em: <https://www.miamiherald.com/sports/fighting/article29079529.html>. Acesso em: 30 jul. 2021.

VYGOSTKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WARING, Jacob. Why Wrestling Is Not Fake. **Bleacher Report**, July 2010. Disponível em: <https://bleacherreport.com/articles/417698-why-wrestling-is-not-fake>. Acesso em: 02 set. 2021.

WATTS, Meredith. Political xenophobia in the transition from socialism: Threat, racism and ideology among East German youth. **Political Psychology**, v. 17, n. 1, p. 97-126, mar. 1996. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3791945?origin=crossref>. Acesso em: 16 set. 2021.

WILLIAMS, Kari. Independent wrestlers respond to #GiveDivasAChance. **Slam Wrestling**, mar. 2015. Disponível em: https://slamwrestling.net/index.php/2015/03/02/independent-wrestlers-respond-to-give-divas-a-chance/?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_34252d672b76816fb8d9754717b6101d311e24bc-1627657887-0-gqNtZGzNAmKjcnBszQjO. Acesso em: 30 jul. 2021.

WIMMER, Andreas. Explaining xenophobia and racism: A critical review of current research approaches. **Ethnic and Racial Studies**, v. 20, n. 1, p. 17-41, jan. 1997. Disponível em: <http://www.columbia.edu/~aw2951/B22.pdf>. Acesso em 20 set. 2021. <https://doi.org/10.1080/01419870.1997.9993946>.

WORDEN, Robert. In the Sea of Sterile Mountains: The Chinese in British Columbia. By James Morton. **The Journal of Asian Studies**, v. 36, n. 2, p. 347-349, 1977. doi:10.2307/2053735

WORTMAN, James. Exclusive interview: How Paige became the youngest Divas Champion ever in only 7,903 days. **WWE**, May 2014. Disponível em: <https://www.wwe.com/inside/wwe-divas/paige-divas-championship-exclusive-interview>. Acesso em: 31 jul. 2021.

WWE. Backlash 2016. **WWE Network**, sept. 2016a. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Backlash-2016-11895>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. Company News. **A News Release from SCI FI Channel: WWE BRINGS ECW TO SCI FI CHANNEL**, may 2006. Disponível em: <https://corporate.wwe.com/news/company-news/2006/05-25-2006a>. Acesso em: 12 jul. 2021.

WWE. Company News. **WWE Entertainment, Inc. Acquires WCW from Turner Broadcasting Cross-Brand Story**, mar. 2001. Disponível em: <https://corporate.wwe.com/news/company-news/2001/03-23-2001>. Acesso em: 07 jul. 2021.

WWE. Company News. **World Wrestling Federation Entertainment drops the 'F'!**, may 2002. Disponível em: <https://corporate.wwe.com/news/company-news/2002/05-06-2002>. Acesso em: 12 jul. 2021.

WWE. Elimination Chamber 2018. **WWE Network**, feb. 2018b. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Elimination-Chamber-2018-1766>. Acesso em: 05 ago 2021.

WWE. Hell in a Cell 2016. **WWE Network**, oct. 2016d. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Hell-in-a-Cell-2016-7391>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. King of the Ring 1999. **WWE Network**, june 1999b. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/King-of-the-Ring-1999-10325>. Acesso em: 29 jul. 2021.

WWE. Money in the Bank 2017. **WWE Network**, june 2017c. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Money-in-the-Bank-2017-7399>. Acesso em: 05 ago. 2021

WWE. Randy Orton. **Superstars**, 2021?. Disponível em: <https://www.wwe.com/superstars/randy-orton>. Acesso em: 23 set. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, feb. 2003a. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Raw-5813>. Acesso em: 20 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, mar. 2003b. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/Raw-5839>. Acesso em: 20 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, mar. 2003c. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-5922>. Acesso em: 24 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, nov. 2009b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-5371>. Acesso em: 21 jun. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, july 2012. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-7067>. Acesso em: 30 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, apr. 2014. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-6991>. Acesso em 31 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, feb. 2015d. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-6830>. Acesso em: 30 jul. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, july 2015e. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-7072>. Acesso em: 02 ago. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, oct. 2016b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-6870>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. Raw. **WWE Network**, nov. 2016c. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Raw-6917>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. Royal Rumble 1999. **WWE Network**, jan.1999a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Royal-Rumble-1999-11828>. Acesso em: 29 jul. 2021.

WWE. Royal Rumble 2018. **WWE Network**, jan. 2018a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/Royal-Rumble-2018-1784>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. Smackdown. **WWE Network**, sept. 2017a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/SmackDown-4803>. Acesso em: 12 jun. 2021.

WWE. Smackdown. **WWE Network**, sept. 2017b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/SmackDown-4807>. Acesso em: 12 jun. 2021.

WWE. TLC - Tables, Ladders and Chairs 2018. **WWE Network**, dec. 2018c. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/TLC-Tables-Ladders-and-Chairs-2018-6698>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. WrestleMania 19. **WWE Network**, mar. 2003d. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WrestleMania-19-5548>. Acesso em: 24 jul. 2021.

WWE. WrestleMania 30. **WWE Network**, apr. 2014b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WrestleMania-30-1760>. Acesso em: 30 jul. 2021.

WWE. WrestleMania 35. **WWE Network**, apr. 2019a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WrestleMania-35-9199>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. WWE Crown Jewel 2019. **WWE Network**, oct. 2019b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-Crown-Jewel-2019-111010>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. WWE ECW. **WWE Network**, june 2009a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-ECW-11622>. Acesso em: 10 jun. 2021.

WWE. WWE Evolution 2018. **WWE Network**, oct. 2018d. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-Evolution-2018-11876>. Acesso em: 05 ago. 2021.

WWE. WWE Main Event. **WWE Network**, mar. 2014a. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-Main-Event-2510>. Acesso em: 30 jul. 2021.

WWE. WWE NXT. **WWE Network**, july 2013. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-NXT-10164>. Acesso em: 31 jul. 2021.

WWE. WWE NXT TakeOver. **WWE Network**, may 2014. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-NXT-TakeOver-9896>. Acesso em: 31 jul. 2021.

WWE. WWE NXT TakeOver: Brooklyn. **WWE Network**, aug. 2015b. Disponível em:
<https://watch.wwe.com/episode/WWE-NXT-TakeOver-Brooklyn-9721>. Acesso em: 31 jul. 2021.

WWE. WWE NXT TakeOver: Respect. **WWE Network**, oct. 2015c. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/WWE-NXT-TakeOver-Respect-9953>. Acesso em: 31 jul. 2021.

WWE. WWE NXT TakeOver: Rival. **WWE Network**, feb. 2015a. Disponível em: <https://watch.wwe.com/episode/WWE-NXT-TakeOver-Rival-10038>. Acesso em: 31 jul. 2021.

XENOFOBIA. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/xenofobia/>. Acesso em: 15 set. 2021.

YAKUSHKO, Oksana. Xenophobia: Understanding the Roots and Consequences of Negative Attitudes toward Immigrants. **Educational Psychology Papers and Publications**, v. 90, Nebraska-Lincoln, 2009. Disponível em: <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1089&context=edpsychpapers>. Acesso em: 16 set. 2021.

YANG, Tim. The Malleable Yet Undying Nature of the Yellow Peril. **Dartmouth College**, New Hampshire, feb. 2004. Disponível em: <https://www.dartmouth.edu/~hist32/History/S22%20-The%20Malleable%20Yet%20Undying%20Nature%20of%20the%20Yellow%20Peril.htm>. Acesso em: 13 set. 2021.

YEH, Christine. Age, acculturation, cultural adjustment, and mental health symptoms of Chinese, Korean, and Japanese immigrant youths. **Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology**, v. 9, n. 1, p. 34-48, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/1099-9809.9.1.34>. Acesso em: 17 set. 2021.

ZEIGLER, Zack. Ink from the clink. **WWE**, nov. 2007. Disponível em: <https://www.wwe.com/inside/superstarink/articles/mvp>. Acesso em: 15 jun. 2021.

GLOSSÁRIO

BABYFACE - Personagem heróico, o mocinho, geralmente é apoiado pelo público.

BATTLE ROYAL - Um tipo de combate que inclui vários lutadores e tem como condição de vitória ser o último dentro do ringue. As eliminações só ocorrem quando um lutador é jogado para fora do ringue por cima da última corda e toca o chão com os dois pés.

COUNT-OUT - Contagem até 10 iniciada pelo juiz da luta enquanto um ou os dois lutadores estão fora do ringue. Essa regra não se aplica em lutas com três ou mais lutadores.

CROWD - O público presente na arena, a multidão, os torcedores.

ELIMINATION CHAMBER - Tipo de luta entre 6 ou mais lutadores dentro de uma câmara gigantesca que envolve o ringue. 4 lutadores iniciam a luta trancados dentro de câmaras nos 4 cantos do ringue enquanto os outros 2 ou mais lutadores iniciam a luta dentro do ringue; a cada 5 minutos, um dos participantes é liberado de sua câmara aleatoriamente, aumentando o número de participantes da luta gradativamente. Não há desqualificação, as eliminações ocorrem por pin ou submissão e o último lutador que sobrar é o vencedor.

FACE - O diminutivo de "babyface", personagem heróico, o mocinho, geralmente apoiado pelo público.

HEEL - Personagem vilanesco, o malvado, geralmente está posicionado contra o público.

HELL IN A CELL - Tipo de luta dentro de uma cela que cerca o ringue, a cela possui mais de seis metros de altura e a luta não possui desqualificações, ou seja, é permitido tudo, desde golpes baixos até objetos como cadeiras, mesas, martelos, correntes, etc. A única maneira de vencer é por pin ou submissão.

IRON MAN/WOMAN - Tipo de luta com tempo determinado para acabar, normalmente 30 ou 60 minutos, ao fim deste tempo, o lutador que conseguiu mais pontos através de submissões ou pins vence. Em casos de empates nos pontos, a luta se reinicia, saindo vitorioso aquele que conseguir o pin ou a submissão primeiro.

KICK-OUT - Ato de tirar os ombros do chão em uma contagem de até três para se salvar.

MANAGER - Acompanhante do lutador, geralmente se passa como um empresário, gerenciador de carreira ou até advogado do lutador. É comum o manager heel utilizar-se de artimanhas ilegais para ajudar seu “cliente” a vencer os combates.

MONEY IN THE BANK - Tipo de luta que envolve entre 5 e 10 lutadores com o objetivo de pegar uma maleta pendurada a 6 metros acima do ringue. Dentro dessa maleta possui um contrato para uma luta pelo título mundial de escolha do lutador vencedor a qualquer momento. O vencedor da luta, chamado de *Mr ou Ms. Money in the Bank*, tem o prazo de um ano para fazer o *cash-in*, ou seja, utilizar seu contrato contra algum campeão. Como o campeão ou a campeã não pode recusar o desafio, o *cash-in* normalmente é feito enquanto o campeão ou campeã está despreparado(a) para uma luta, cansado(a) após uma luta por exemplo.

PIN - Ato de manter o adversário com os ombros no chão, caso o pin dure por pelo menos três segundos, a vitória é do adversário que está por cima.

PROMO - Abreviatura para entrevista promocional. As promos são momentos televisionados em que os lutadores conversam entre si ou com repórteres, ela é uma peça fundamental para o desenvolvimento de histórias e rivalidades.

ROYAL RUMBLE - É um tipo de luta similar ao Battle Royal, porém ao contrário deste último, no Royal Rumble apenas dois lutadores iniciam a luta dentro do ringue e a cada 2 minutos, um novo lutador é adicionado à luta, o número de participantes é tradicionalmente 30. Existe um programa especial anual com esta temática no início do ano. As condições de vitória são as mesmas do Battle Royal, porém, o

vencedor do Royal Rumble tem uma luta garantida na WrestleMania daquele ano pelo título mundial de sua escolha.

SUBMISSÃO - Golpe técnico do *wrestling* profissional, normalmente uma chave de braço, perna ou mata-leão. São golpes que têm como objetivo fazer o oponente desistir da luta.

TABLES, LADDERS AND CHAIRS - Tipo de luta em que não há desqualificações, tendo como temática principal o uso de mesas, cadeiras e escadas para infringir dano ao oponente.

ANEXOS



Biblioteca
Júlio Bordignon

RELATÓRIO DE VERIFICAÇÃO DE PLÁGIO

DISCENTE: Adriano Omitti Portugal

CURSO: Psicologia

DATA DE ANÁLISE: 06.10.2021

RESULTADO DA ANÁLISE

Estatísticas

Suspeitas na Internet: **6,84%**

Percentual do texto com expressões localizadas na internet ⚠

Suspeitas confirmadas: **2,38%**

Confirmada existência dos trechos suspeitos nos endereços encontrados ⚠

Texto analisado: **95,12%**

Percentual do texto efetivamente analisado (frases curtas, caracteres especiais, texto quebrado não são analisados).

Sucesso da análise: **100%**

Percentual das pesquisas com sucesso, indica a qualidade da análise, quanto maior, melhor.

Analisado por Plagius - Detector de Plágio 2.7.1
quarta-feira, 6 de outubro de 2021 16:46

PARECER FINAL

Declaro para devidos fins, que o trabalho do discente **ADRIANO OMITTI PORTUGAL**, n. de matrícula **30366**, do curso de Psicologia, foi **APROVADO** na verificação de plágio, com porcentagem conferida em 6,84%, devendo o aluno fazer as correções necessárias.

Herta Maria de Açuena do N. Soeiro

HERTA MARIA DE AÇUCENA DO N. SOEIRO
Bibliotecária CRB 1114/11
Biblioteca Júlio Bordignon
Faculdade de Educação e Meio Ambiente