

# POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS HEGELIANAS NO UNIVERSO LITERÁRIO DE *WARCRAFT*\*

Juan Mendonça Teixeira\*\*

Neste artigo estabelecerei uma possível ligação entre Hegel, enquanto no âmbito de sua concepção de Espírito, e o universo literário de *Warcraft*<sup>1</sup>, através do qual eu apontarei um elemento de tal universo que pode ser interpretado como o Espírito hegeliano, a “*Holy Light*”<sup>2</sup>. Num primeiro momento, estarei descrevendo e situando o universo de *Warcraft*, de modo a explicitar os pontos principais da história para posteriormente então explicar a relação entre o Espírito e a “*Holy Light*”.

Devemos lembrar que todo o universo *Warcraft* se dá numa série de livros e jogos pautados em um universo ficcional criado e descrito pela *Blizzard Entertainment*. Este mundo, se dá numa instância mágica e fantasiosa, influenciada grandemente pela mitologia europeia, habitado por criaturas ficcionais e mágicas, assim como também há a própria magia, no sentido mais vago e fantasioso da palavra, e mesmo que hajam possíveis comparativos à nossa realidade, tudo se passa em fantasia e ficção.

No universo de *Warcraft*, a *Holy Light* desempenha um papel crucial em toda a realidade, além de ser um dos elementos primordiais da existência, tendo o *Void*<sup>3</sup>— sob a perspectiva hegeliana — como sendo seu ser-outro. Ela é o elemento vital que todos os seres vivos possuem, extremamente vinculada a alma e ao coração. Essa *Holy Light*, além de estar presente em todos os seres vivos e na estrutura da realidade, também se manifesta em forma de seres supremos e de extrema luz, os *Naaru*. Todo o universo de *Warcraft* provém do conflito entre o *Void* e a *Holy Light*, e dado que o *Void* nada mais é do que um ser-outro da própria *Holy Light*, esse movimento é o próprio desenvolvimento da *Holy Light* e da realidade. Disso surge uma massa caótica

---

\*\* Artigo desenvolvido para a edição N°67, de outubro de 2015, Amor, Memória e Arte, da Revista Pandora Brasil.

\*\*\* Graduando do Curso de Filosofia no Centro de Educação, Filosofia e Teologia da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Contato: juanmendoncat@gmail.com.

<sup>1</sup>Na medida em que esta literatura é originalmente em língua inglesa e não se encontra traduzida integralmente para o português, esta análise respeitará a terminologia original, apresentando uma tradução livre através de notas de rodapé.

<sup>2</sup>Luz Sagrada.

<sup>3</sup>Vazio.

que posteriormente seria moldada por uma raça de seres supremos, cuja origem é incerta, que vagou por esse caos buscando estabelecer ordem nesses novos mundos, eram eles os *Titans*<sup>4</sup>, seres de extrema perfeição que se assemelhavam a deuses propriamente ditos. Entretanto, não eram os criadores, apenas aqueles que ordenaram a matéria e deram forma às primeiras formas de vida primitiva.

Dentre os inúmeros mundos ordenados pelos *Titans*, destaca-se *Azeroth*, palco de grande parte da história do universo de *Warcraft*. Após inúmeros conflitos internos e invasões de outras raças por portais interdimensionais<sup>5</sup>, temos o mundo “agora” estabilizado e dividido entre duas facções, a *Alliance* e a *Horde*. De um lado, a *Alliance* é uma aliança das raças que seguem fiel e religiosamente a *Holy Light*, e com efeito, valorizam acima de tudo a justiça e a bondade, e é formada por Humanos (descendentes dos gigantes do norte), Anões (seres originalmente feitos de pedra), Elfos Noturnos (descendentes dos primeiros seres orgânicos criados), Gnomos (seres originalmente feitos de engrenagens), *Draenei* (seres antigos e alienígenas em *Azeroth*) e *Worgen* (humanos amaldiçoados por algo semelhante a licantropia). Cabe ressaltar aqui que todos os seres que originalmente não eram de carne (feitos de rocha e etc.), assim foram transformados pela *Curse of Flesh*<sup>6</sup>, uma maldição lançada pelos *Old Gods*<sup>7</sup> (entidades malignas que habitavam *Azeroth*). No outro lado, temos a *Horde*, uma aliança constituída pelas raças que foram sobrevivendo, pois enquanto a *Alliance* se estruturava solidamente por ideais em comum (a *Holy Light*), a *Horde* foi formada por aqueles que não se encaixavam nesse modelo, possuíam outros ideais, como a honra e a família, e é formada por *Orcs* (seres alienígenas em *Azeroth* que outrora já foram controlados por demônios), *Trolls* (seres nativos de *Azeroth*), os *Tauren* (também tão antigos quanto os *Trolls*), os *Forsaken* (mortos-vivos renegados do controle do *Lich King*), os *Elfos de Sangue* (outra raça descendente dos primeiros seres orgânicos) e os *Goblins* (também tão antigos quanto os *Trolls* e os *Tauren*).

Ora, tendo esse universo apresentado da maneira mais superficial o possível, é possível então dar início à análise deste mesmo à luz do sistema hegeliano. Hegel

---

<sup>4</sup>Titãs.

<sup>5</sup>Esse tipo de informação que será desconsiderada, pois, além do fato de que ocuparia páginas e mais páginas de história, não serviria para nada além da fundamentação histórica, visto que não possuirá nenhuma relação com o pensamento hegeliano que será posteriormente desenvolvido.

<sup>6</sup>Maldição da carne.

<sup>7</sup>Antigos deuses.

propõe que tudo é Espírito, assim como em *Warcraft* tudo é *Holy Light*, e ambos esses conceitos ideais se manifestam concretamente em três instâncias, absoluta, objetiva e subjetiva. Se por um lado temos o Espírito, em Hegel, no universo *Warcraft* temos, por outro lado, a *Holy Light*, que funciona assim como a proposta de Hegel. Este Espírito, o hegeliano, como visto anteriormente, concretiza-se de três diferentes maneiras, absolutamente, objetivamente e subjetivamente, a saber, respectivamente, arte e filosofia e religião revelada, ética e moral e direito, alma e consciência. A *Holy Light*, por sua vez, porta-se de maneira semelhante, dado que além de ser concretamente em **todos** os seres, a *Holy Light* também se manifesta concretizada nestas mesmas três instâncias, absoluta, objetiva e subjetiva.

A *Holy Light* também concretiza-se como absoluta nas formas de arte, de filosofia e da religião revelada. Na arte, por exemplo, os *Titans* nada mais são do que os moldadores da matéria, assim como o Demiurgo de Platão, e no processo de criação da arte proposta por Hegel, este ato de “moldar o mundo” dos *Titans* é o próprio trabalho do conceito, no caso, a *Holy Light*. Na filosofia, os Naaru cumpriram esse papel, pois são, além de seres de conhecimento vastíssimo, aqueles que trazem explicações fundamentadas sobre a realidade de modo racional. Por fim, na religião revelada, a *Church of the Holy Light*<sup>8</sup> traz a verdade por meio de seus ritos e leis espirituais.

Além de sua concretização na forma absoluta, a *Holy Light* efetiva-se objetivamente nas instituições *Alliance* e *Horde*. Ambas possuem, cada uma, suas próprias concepções de Moral, Ética e Direito, nas quais os interesses de cada um desses Estados buscam defender seus ideais e a integridade de sua unidade acima de tudo.

Finalmente, sua concretização subjetiva realiza-se como alma ou consciência. De um lado, a *Alliance* já atingiu sua consciência-de-si, visto que se sabe como sendo concretização da *Holy Light*, enquanto a *Horde*, de outro, ainda dá seus primeiros passos nessa direção, já que toma como verdade não a *Holy Light*, mas um ser-outro dela (não o *Void*, mas um outro ser-outro da *Holy Light*).

---

<sup>8</sup> Igreja da Luz Sagrada

Podemos então concluir, após essa breve análise que, possivelmente, toda a história e cultura do universo *Warcraft* possui influências hegelianas, ou ao menos, podem ser identificados tais aspectos, como foi demonstrado no presente artigo através da análise das manifestações da *Holy Light* como análogas às do Espírito. Com efeito, pode ser que os autores que criaram tal universo nem o tenham feito conscientemente sob influências hegelianas, já que podem nem mesmo conhecer essa filosofia. No entanto, por Hegel ser de extrema influência na modernidade, por vezes coincide que sua filosofia tenha guiado indiretamente a criação do mesmo. Assim, diversas possibilidades de leitura, a partir de Hegel, podem ser feitas nesse universo literário.