



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

***WORLD OF WARCRAFT: O IMAGINÁRIO MEDIEVAL E A FRAGMENTAÇÃO DO  
SER NA MODERNIDADE TARDIA.***

Victor Veloso Santos

RECIFE

2019

Victor Veloso Santos

***WORLD OF WARCRAFT: O IMAGINÁRIO MEDIEVAL E A FRAGMENTAÇÃO DO  
SER NA MODERNIDADE TARDIA.***

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a Conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Lúcia Falcão Barbosa.

RECIFE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

S237w Santos, Victor Veloso

World of warcraft: o imaginário medieval e a fragmentação do  
ser na

modernidade tardia / Victor Veloso Santos. – 2019.  
60 f.: il.

Orientador: Lúcia Falcão Barbosa.

Coorientador: Gênova Maria de Azevedo Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade  
Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Ciências  
Domésticas, Recife, BR-PE, 2019.

Inclui referências, anexo(s) e apêndice(s).

1. World of Warcraft 2. Jogos eletrônicos 3. Imaginário
4. Civilização medieval I. Barbosa, Lúcia Falcão, orient. II. Título

CDD 574



**DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA  
TERMO DE APROVAÇÃO DE TCC**

**VICTOR VELOSO SANTOS**

***WORLD OF WARCRAFT: O IMAGINÁRIO MEDIEVAL E A FRAGMENTAÇÃO DO  
SER NA MODERNIDADE TARDIA***

Trabalho de conclusão de curso aprovado com nota **7,5** como requisito para conclusão da disciplina de TCC II (Cód. 04803), pela seguinte banca examinadora:

Orientador(a):      Lúcia Falcão Barbosa      Nota: 8,0

Membro interno:    Uíran Gerbara      Nota: 7,5

Membro externo:   Lucas Victor Silva      Nota: 7,0

Média das notas: **7,5**

Recife, 10 de Julho de 2019.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a todos que estiveram ao meu lado ao longo desta caminhada árdua, tempestuosa e caótica para, enfim, chegar à realização deste trabalho, o qual é a minha maior obra e prova de amor e dedicação à ciência.

Individualmente, gostaria de agradecer ao meu pai, por uma lista de tudo o que o mesmo fez e faz por mim. A lista daria outra monografia ou até uma tese em números de páginas.

Agradeço à minha mãe e minha irmã, minhas companheiras de residência e de vida cotidiana, sem as quais não seria a pessoa que sou hoje, sem o apoio e compreensão não haveria de concluir nada, muito menos um trabalho extensivo e fruto de lágrimas e suor, mas também de autorrealização.

Agradeço, em especial, à minha orientadora e professora Lúcia Falcão, um dos seres humanos que mais admiro intelectualmente e me deu o prazer de ser seu orientando. Ela faz jus ao seu nome de origem latina, é um espelho para mim como pessoa e como cientista, esperando carregar seu legado enquanto aprendiz, em um possível futuro mestrado, doutorado e outras titulações. Em tempos sombrios para mim, ela foi luz para minha razão e parte do motivo pelo qual retornei à História na instituição da UFRPE.

Agradeço, *in memoriam*, ao professor e ser humano único Tiago de Melo Gomes. Também ao meu ídolo Chester Bennington, ex-vocalista da banda Linkin Park, que cometeu suicídio no dia 20 de julho de 2017, mas seus ensinamentos, suas palavras, sua voz e músicas estarão para sempre tatuadas na minha mente e coração.

Agradeço também a todos que vierem a ler esta obra, meu amor pela ciência não existiria sem poder compartilhá-lo com outros. Como pesquisador, escritor e ser humano, eu dedico minha vida e trabalhos a todos vocês. Sempre.

## RESUMO

Nesta monografia, discutimos o fascínio pelo imaginário medieval na modernidade tardia através da análise do jogo eletrônico *World of Warcraft* e suas referências mitológicas – como o arquétipo do “Herói Quebrado”, a Mãe, o Protetor e diversos outros – e como elas foram repensadas ao longo da história. Nesse sentido, os conceitos originados nos povos helenos de *mythos* e *logos* são fundamentais para entendermos esse fascínio pela fantasia, pela ficção. Afinal, o que essa retomada do universo medieval pode dizer sobre a formação das subjetividades na modernidade tardia? Essa releitura fantástica e mitológica possibilita este Ser fragmentado outra relação humanidade-natureza, a experiência de pertencimento e identidade, em comunhão com os arquétipos mais comuns ao longo da história humana em enlace com o divino, o mágico, o heroísmo sem colocar em risco seu corpo enquanto carne. *World of Warcraft* é um jogo de milhões de jogadores, de todas as partes do globo, e, para análise aqui proposta, metodologicamente, a História se mistura com a Antropologia, em especial com a Estrutural de Lévi-Strauss, e com a Psicologia, de vertente principal Junguiana, para analisar o *Homo Sapiens* de maneira macro e ampla, num afunilamento até o indivíduo inserido no planeta de Azeroth e as ressignificações construídas por este novo mundo e novos choques de experiência com outros indivíduos de diversas culturas e sociedades ao redor da Terra. Por fim, o resultado desta *quest* científica foi abrir novas formas metodológicas de se usar jogos eletrônicos como fontes históricas, a compreensão da ressignificação dos jogadores com a fantasia enquanto ela se inventa a partir da realidade, em especial, a imaginação romântica do medievo, e traçar as ligações entre o mundo de Azeroth e seus arquétipos referenciais.

**Palavras-Chave:** World of Warcraft, jogos eletrônicos, imaginário medieval, modernidade tardia, fragmentação do sujeito.

## ABSTRACT

In this monography, we discuss the sense of wonder for the medieval imaginary on the Late Modernity through the analysis of the digital game *World of Warcraft* and your mythological references – like the archetype of the “Broken Hero”, the Mother, the Protector and many others – and how they were reimagined throughout the history of humanity. In this sense, the concepts established by the ancient Greeks like *mythos* and *logos* are fundamental stones to better understand the fascination for fantasy, for fiction. After all, what the retake of the medieval universe can tell about the formation of subjectivity on the Late Modernity? This new reading of the fantastic and mythologic enables this fragmented Self another relation on humanity-nature, the experience of belonging and identity, in communion with archetypes most commons throughout the human history like being tied with the divine, the magic, the heroism without putting your own flesh and bones in risk. *World of Warcraft* is a game played by millions around the world, and, to the analysis here proposed, methodologically, the History blends together with Antropology, especially the Structural of Lévi-Strauss, and with the Psychology, heavily shouldered on Jung’s writings, to observe the *Homo Sapiens* in a macro and broad way, pointing towards directly to the individual insert on Azeroth’s universe and the resignifications built by this new digital world and new shocks of experiences with others individuals from different cultures and societies around the globe. Lastly, the result of this scientific *quest* was to open new methodology ways to use electronic games as historical sources, the understanding of how players redesigns their way of thinking using fantasy while it invents itself from reality, especially, the romantic imagination of the Medieval Age, and links Azeroth’s universe and its referential archetypes.

**Keywords:** World of Warcraft, electronic games, medieval imaginary, late modernity, fragmentation of the Self.

## SUMÁRIO

<b>I – INTRODUÇÃO</b>	.....	P. 09
<b>II - O IMAGINÁRIO MEDIEVAL MODERNO: FERRAMENTAS PARA UMA ANÁLISE</b>	.....	P. 11
2.1 O fascínio moderno pelo medievo	.....	P. 11
2.2 <i>Lore</i> e história – folclore transtemporal, ressignificado e ressentido	.....	P. 13
2.3 Um novo <i>mythos</i> , o imaginário dentro do imaginado	.....	P. 17
2.4 <i>Logos</i> , a verdade universal infinitamente finita	.....	P. 20
2.5 Memória – a cognição caminha do <i>homo sapiens</i> para o <i>homo deus</i> ?	.....	P. 23
2.5.1 Abstração e linguagem	.....	P. 25
2.5.2 Memória coletiva: aprender, escrever, esquecer, perpetuar	.....	P. 26
<b>III - O SUJEITO, O TEMPO, OS MUNDOS, O CIBERNÉTICO</b>	.....	P. 29
3.1 <i>World of Warcraft</i> para <i>newbies</i>	.....	P. 29
3.2 O sujeito fragmentado	.....	P. 30
3.3 Modernidade tardia	.....	P. 31
3.3.1 Dilema da relevância – ser ou não ser?	.....	P. 33
3.4 Cultura globalizante: o ocidente versus oriente.	.....	P. 35
3.5 O cibernético transformou o <i>homo sapiens</i> em <i>homo deus</i> ?	.....	P. 38
<b>IV - AS CRÔNICAS DA VIDA VIRTUAL EM WARCRAFT</b>	.....	P. 41
4.1 O existir no mundo de Azeroth	.....	P. 41
4.2 Cosmologia de <i>World of Warcraft</i> – nós sabemos o que está lá fora	.....	P. 42
4.3 Arquétipos e o mundo de Azeroth – personagens	.....	P. 46
4.3.1 Thrall – o escravo destinado a restaurar e redimir a horda	.....	P. 47
4.3.2 Arthas Menethil – o rei corrompido	.....	P. 49
4.3.3 Varok Saurfang – o velho lobo que simboliza a tradição da horda	.....	P. 51
4.4 Gaia e Azeroth – mães-terra, um lugar para o Ser existir	.....	P. 53
<b>V – CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	.....	P. 57
<b>VI - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	.....	P. 59



Dedico este trabalho, *in memoriam*,  
ao professor Tiago de Melo Gomes e  
ao vocalista Chester Bennington da  
banda Linkin Park. Descansem em  
paz.

## I - INTRODUÇÃO

O futuro é um constante descobrimento do *El Dorado* para a História. Quanto mais a humanidade avança em seu tempo contado, gerações vem e vão, o que ficou se modifica para os que aqui estão para ser repensado pelos que virão. Neste trabalho, caminhou-se pela recente História do Imaginário, proposta em especial no livro “A História Nova” de Jacques Le Goff e em um capítulo especial escrito por Evelyne Patlagean, e mais ainda, se buscou uma fonte histórica nova, os *games* eletrônicos e todo o potencial pouco explorado deles. Este trabalho trilhou uma jornada interdisciplinar liderada pela História, passando pela psicologia, antropologia e sociologia, para se aprofundar mais nesta nova forma de entretenimento e abrir mais possibilidades de usa-la como fonte histórica.

Nesse sentido, propusemos o diálogo entre teorias destas diversas áreas ligando Johnni Langer, Jules Michelet, Peter Burke, Muniz Sodré, Claude Lévi-Strauss e Carl Jung, num turbilhão de ideias pensadas e conectadas com o objetivo de analisar o jogo *World of Warcraft*, jogado por milhões ao redor de todo globo, o qual fornece um ambiente de interatividade de paisagem virtual inspirado numa representação fantasiosa do medievo, a qual se costuma chamar de ficção de fantasia medieval. *World of Warcraft* é um jogo de 2004, ativo recebendo sua última atualização até então em 25 de junho de 2019, o patch 8.2 *Rise of Azshara*, da sétima expansão do jogo *Battle for Azeroth*. Dentro dele, encontra-se o mundo, lar de indivíduos virtualmente conectados de toda Terra, de Azeroth. Azeroth e os outros mundos jogáveis de *World of Warcraft* apresentam ao mundo globalizando e globalizante diversos desafios mentais e culturais, de resignificação, de aprendizado, de choque, de conflitos sociais e internos.

Para colocarmos em discussão os caminhos trilhados pelo ser fragmentado da modernidade tardia, analisamos o fascínio e a romantização da medievalidade no mundo contemporâneo. Para tanto, no primeiro capítulo, apresentamos os conceitos-chave para nossa análise do jogo digital. Em seguida, no segundo capítulo, desenhamos quem é, onde está e como este ser humano se relaciona com o mundo globalizado e como este mundo em tal condição é o que dá a *World of Warcraft* tamanha visibilidade, acessibilidade e o faz capaz de mexer e se conectar com pessoas de todos os quatro cantos do globo terrestre. Por fim, em uma análise direta e incisiva, no último capítulo, recortamos o jogo dentro deste viés de entendimento,

destacando seus pilares de *lore* fundadores, seus personagens não-jogáveis, o que preenche este mundo digital, sempre buscando as conexões com a ciência histórica, humana, dos bastidores da mente e das ressignificações em construção da fantasia medievla de Azeroth.

A relevância deste aparente estudo de caso não está somente ligada ao mundo de *Warcraft*, mas sim à ambição de conversarmos com uma fonte histórica nova e pouco explorada ainda dentro das ciências humanas, em especial no Brasil. Os *games* são parte massiva nesta nova cultura globalizante de jovens inseridos nesta Modernidade Tardia, então mais do que somente trazer a luz inquietudes ligadas à Azeroth, trabalhamos com o intuito de inspirar e dar ferramentas para novas gerações de pesquisadores, em trabalhos a ofertar uma linguagem alternativa para contar a história humana, como a mente humana trabalha e se constitui desta ou daquela forma. Apesar de aparentar um recorte específico, é um convite para o futuro, seja ele recebido ou não, para vestir suas armaduras, usar bigode com chapéu vermelho, ser um porco-espinho azul, e divagar sobre as relações do *Homo Sapiens* com esta cultura de entretenimento que fala mais sobre quem somos do que a simples superficialidade de uma fuga da realidade.

Enfim, munido de ferramentas para compreender a mente humana, o sujeito da Modernidade Tardia, abre-se aqui as portas de Azeroth para melhor compreender a origem de seus mitos, do fascínio moderno por este medievo tão diferente do cru estudado pelos historiadores, uma jornada fantástica de descobrimento numa fonte histórica relativamente recente e riquíssima em perguntas e teses para serem formuladas.

## II – O IMAGINÁRIO MEDIEVAL MODERNO: FERRAMENTAS PARA UMA ANÁLISE

### 2.1 O fascínio moderno pelo medievo.

Johnni Langer, em artigo publicado em 2010, “O Poder do Imaginário Medieval”, traz em seu título o resumo de uma cultura repaginada, a medievalidade nos tempos modernos é poderosa fonte de afirmação identitária e ainda desperta *virtue* sacra em muitos. Estudado inicialmente por Le Goff e seguido magistralmente por Evelyne Patlagean, o imaginário é muito mais do que a representação do mundo de maneira criativa pela subjetividade humana, é também um processo íntimo e pessoal do inconsciente humano ressignificando mitos e histórias passadas entre as gerações para tomar para si ideias, sentimentos e/ou atributos para formação ou transformação de si mesmo. Dentro deste contexto, apesar de inicialmente Evelyne apontar a problemática de se aproximar das ciências Psi, é inevitável um tópico tão tangencial a meta-consciência humana não dialogar com as ciências desta área, assim como também não voltar para outra corrente dentro dos *Annales* que seria a História das Mentalidades. Outro problema é tratar o imaginário do medievo por ele mesmo, acredito ser uma sequência lógica de arquétipos preestabelecidos e ressignificados ao longo de toda história da humanidade, mas críticas à parte, é de extremo valor para os historiadores a seguir este ainda Novo Mundo dentro da História.

Talvez a contribuição mais importante de Le Goff e Patlagean seja a diferenciação do que cabe ao imaginário em contrapartida à representação, à simbólica e, por fim, o ideológico. Como escrito na introdução de “Heróis e Maravilhas da Idade Média”:

“O imaginário transborda o território da representação e é levado pela fantasia, no sentido forte da palavra. O imaginário constrói e alimenta lendas e mitos. Podemos defini-lo como o sistema de quimeras de uma sociedade, de uma civilização que transforma a realidade em visões ardentes do intelecto.” (LE GOFF, 2009, pg. 12).

Isto posto, é interessante colocar lado a lado com os escritos de Jules Michelet, historiador francês do século XIX. Neste período histórico, as sociedades buscavam uma congregação social, algo que as unisse enquanto Estado e para isto surgiu o sentimento de pertencimento a um povo, a uma pátria, por fim a uma nação, um Estado-Nação. Jacqueline Pereira, em sua dissertação baseada especificamente no autor francês, comenta: “Michelet foi um autor, antes de tudo, político. Seu objetivo como historiador era mover os franceses contra as

injustiças sociais” (PEREIRA, 2007, pg. 52). Para tal, Michelet acreditava na reconstrução social através da educação do povo, para o povo, com um sentimento de pertencimento ao sistema, “homens não tiverem aprendido a amar, a querer a lei” (MICHELET 1988, pg. 229 In: PEREIRA, 2007, pg 52). Com isto em mente, é interessante notar como o francês se apega nos costumes, na tradição, no que os cientistas da época consideravam como trivialidade e pouco importante. Para voltar-se para o povo e construir esse sentimento de nação a se perpetuar, era necessário: “(...) observar e valorizar seus costumes e maneiras de se vestir, de de se alimentar, de cortejar, de sonhar o mundo e, ao mesmo tempo, orientá-los em relação a nova sociedade” (PEREIRA, 2007, pg. 52). Este era, segundo Pereira, o remédio de Michelet para o individualismo de sua época, a educação pela pátria poderia e deveria começar na formação do infante, pois neste ainda há a pureza não corrompida de Rousseau, e onde entra o ressignificar do imaginário, transformar as quimeras incontrolláveis de Le Goff em quimeras com uma bandeira, um estandarte e um livro da Carta Magna tatuado em seu quadril.

Michelet buscou, por exemplo, ressignificar o papel feminino na sociedade, trabalhando-a como base desta mudança proposta por estar ligada diretamente aos infantes das novas gerações, e também foi um dos principais historiadores a falar e popularizar o mito de Joana d’Arc, uma figura guerreira, revolucionária dentro das instituições governamentais (de guerra) e religiosas, morrendo uma heroína nas mãos da igreja católica. E, ao fazer isto, Michelet faz o que Le Goff descreve como: “(...) a história do imaginário não é uma história da imaginação no sentido tradicional, trata-se de uma história de criação e do uso das imagens que fazem uma sociedade agir e pensar” (LE GOFF, 2009, pg. 13). Arthur, Robin Hood, diversas personagens femininas tal como a exaltada por Michelet, mas usualmente na Alta Modernidade tratada com uma aura misógina, como Johnni Langer comenta em seu “Poder do Imaginário Medieval”. Todavia, assim como pontuado por Langer, talvez o maior pecado da obra de Michelet e de Le Goff é se prenderem a região da Europa Central, relegando um papel secundário ou até inexistente das influências do mundo báltico, escandinavo, bizantino e, mais tarde, islâmico, onde estas trocas culturais são muito mais relevantes para a formação e processamento do imaginário humano do que esperado pelos pensadores franceses. A humanidade atingiu um processo único em sua história, chamado de Globalização, e esta só é possível, entre outras razões, por essa flexibilidade do imaginário de ser compreendido, ressignificado e incorporado pelo *Homo Sapiens*, não somente a determinada nação, cultura ou povo.

## 2.2 Lore e História – Folclore transtemporal, ressignificado e ressentido.

História, documento, história, folclore (*folklore*), artefatos, monumentos, mitos, memória, por fim, os vestígios do passado nas mãos do presente. O passado pode ser compreendido como o imaginado pelo presente através de evidências ou de histórias, dependendo do interlocutor, num trabalho científico e artístico do qual costumamos atribuir expressividade através do H maiúsculo em História, a ciência, mas também arte, como Hayden White coloca em Meta-História, dizendo sobre a mesma: “[A História] mescla ciência e arte – Apesar de, até então, dê-se mais valor à sua modalidade científica” (WHITE, 1992, pg. 13). É nesta dança eloquente e, ao mesmo tempo, ébria, em que o historiador devaneia sobre seu campo de estudo, é como o mesmo encontra-se perdido e encontrado em seu objeto de pesquisa, é a temática d’um quadro belíssimo e cheio de normas, pinceladas rígidas sob o *canvas*<sup>2</sup> a exalar arte e ciência.

Empoeirado está o imaginário, rejeitado por muitos pensadores e intelectuais da área da História, reencontrou-se e sutilmente rastejou de volta a sua devida relevância na metodologia com o crescer da psicologia mais humanizada, no afastamento da mesma da biológica do cérebro e do seu flerte crescente com as humanidades, como antropologia, sociologia e, por fim e resistência, com a História. O imaginário, por assim dizer, é o pai rejeitado da História, é a essência da mente humana, de sua cultura e monumentos, documentos, artefatos, mitos, ciência e relacionados. A Antropologia clama e finca seu estandarte em grande parte dos estudos sobre folclore, porém como José D’Assunção escreve em Teoria da História: “Independente de tratarmos da História ou da Geologia, da Química ou da Medicina, da Antropologia ou do Direito – não poderá deixar de ser o olhar do historiador. Isto porque todo ‘campo disciplinar’, seja qual for, é histórico” (BARROS, 2014). Evelyn Patlagean, em A História Nova de Jacques Le Goff, infere a presença do domínio do imaginário enquanto o conjunto de representações no limitante de experiências e encadeamentos dedutivos assim autorizados por estas, tornando então o imaginário como pertencente e modelador da cultura (PATLAGEAN In: LE GOFF, 2005, pg. 391). Partindo disto, é nele onde encontra-se o principal conceito a permear a metodologia de trabalhar com mitos e folclore, onde este último nada mais é do que uma aglutinação das palavras antigas de línguas anglo-saxãs, *folk*, significando povo, gente, parentes, tanto em alemão quanto em inglês, e *lore*, o conhecimento, sabedoria, erudição, formando o saber popular, o que é comum ao imaginário de um povo, seja ciência, seja arte, seja credices. O termo sofreu diversas

modificações ao longo da história dos seres humanos, assim como diversos outros, nos dias atuais do século XXI caindo mais no uso de credices populares e de expressões culturais de um povo. Todavia, como um investigador, o historiador aqui municia-se de passado e presente, pois este vive o segundo lançando seu olhar sobre o primeiro, ele é um ser atemporal com temporalidade definida, transitando entre ser e não-ser para mergulhar no espaço-tempo e finalmente atingir seus objetivos de observação.

Este presente texto tem como o objetivo o diálogo permanente da medievalidade, modernidade e da Era da Modernidade Tardia (ou o presente início do século XXI), aqui perpetuado e atribuído a história, mitos e a capacidade destes de serem compreendidos por outros seres humanos. Esta viagem, em especial para os mundos criados pelas mentes humanas a partir das mentes humanas, requer conceitos, descobrí-los e reinventá-los, como o *puer æternus* e *apokatastasis*<sup>1</sup> entender uma relação entre diversas áreas do conhecimento para adicionar uma contribuição ínfima para o entendimento a angustiar a espécie: o sentido e complexidade da mente humana. Ciências humanas há muito se digladiam para conseguir o melhor espaço ao sol. Está na hora de queimar o lugar ao sol, reuní-las em uma mesa redonda cheia de embaraçamento e incentivá-las a trabalharem juntas. Para tal tarefa tão complexa, somente uma guia especializada poderia se fazer presente para a ambição historiográfica, uma palavra que transita e existe em diversos momentos, eras, idades, o que se quiser datar e recriar: “*folklore*” ou folclore. Neste sentido, o que é folclore e o que é mito se misturam conceitualmente, onde talvez a interpretação de Pierre Grimal, em seu *Larousse World Mythology*, descreve:

“É objetivo do mito, assim como da ciência, explicar o mundo, fazer seus fenômenos inteligíveis. Como a ciência, seu propósito é suprir o homem com meios de influenciar o universo, de permitir sua apreensão material e espiritual. Dado um universo cheio de incertezas e mistérios, os mitos intervêm para induzir um elemento humano.” (GRIMAL, 1965 *apud* Matallo, 2002).

---

<sup>1</sup> *Puer æternus* na psicologia junguiana é o arquétipo do pueril, em tradução literal “Eterno Jovem”, encontrados na modernidade em especial nos clássicos Peter Pan e O Pequeno Príncipe. Já o termo *apokatastasis* vem do grego antigo e é traduzido para “restauração”, mas também utilizado para restituição, reestabelecimento, restauração. Este arquétipo bastante presente na história da humanidade é a redenção perante o mal cometido, sendo abordado de diversas formas diferentes desde a redenção de Teófilo após a realização de um pacto com o diabo e o já clichê redenção de um anti-herói ou vilão através de um ato considerado heroico e de sacrifício próprio em nome de um bem maior.

Esta mesma lógica e atribuição de sentido se dá através do folclore, sendo este a face já “antropomorfológica”<sup>2</sup> e interpretada do mito. Segundo Heitor Matallo, a quebra com o imaginário medievo folclórico do extraordinário natural a priori do que se é compreendido pelo ser humano, somente explicado pela crença, ritualismos e o metafísico passou a ter sentido científico a partir da modernidade, quando segundo ele a ciência foi capaz de se desvincular da metafísica, o que se sabe que não ocorreu nem nunca ocorrerá, pois são codependentes. Em primeiro momento, como forma de humilhar e afastamento do período anterior, até o atribuindo de “Idade das Trevas”, desmerecendo com três palavras não somente o imaginário folclórico e o conhecimento criado a partir dele, mas tudo mais desenvolvido neste período histórico, os pensadores da chamada “Alta Modernidade”<sup>3</sup> no ocidente, mais especificamente no continente europeu. Matallo cita que os “gregos” foram capazes de fazer uma distinção entre o saber mítico e o racional<sup>4</sup>, mas neste ponto em especial existe uma discordância com o que será proposto adiante, pois sendo “racional” a forma de pensar científica, criada a partir da concepção de *logia* dos próprios povos helenos, o mítico está diretamente associado a forma como o *Homo Sapiens* concebe e interpreta a natureza e é reinterpretado por esta. Sendo o *Logos* dotado de sentido, havendo uma razão universal formadora da mente humana a partir da Revolução Cognitiva e de sentido a respeitar as leis universais de evolução taxonômica. Todavia, é de interesse pensar nisto em conjunto de como o imaginário medievo europeu descrito por Evelyne Patlagean era alimentado por uma escatologia, um senso de martírio e punição iminente divina, sem perder dos antigos o senso de selvageria numa proximidade desconfortável, para Roma dos seus povos rivais os quais o império chamará de “bárbaros”, para o povo comum medievo este horizonte de Grande Juízo, Terra Santa e Prometida, do Paraíso Perdido o faziam temer o terreno atribuindo a natureza os poderes punitivos divinos, como numa floresta poderia habitar criaturas prontas para dilacerar e destruir aqueles a fugirem do “caminho correto”, literalmente e metaforicamente, diferente do ser humano moderno, em sua nova classe burguesa, ressignificou o Evangelho em um livro de moral e a punição divina apenas “ficção literária” que não metia mais medo (PATLAGEAN, 2005, pg. 235).

---

<sup>2</sup> Um neologismo conceitual de uma lógica mitológica já digerida pela mente humana e ressignificada. Folclore seria o mito que atingiu o nível social, ou seja, já não mais se limita ao âmbito pessoal.

<sup>3</sup> Pequeno jogo de palavras, neste presente se atribui ao tempo presente a nomenclatura de “Modernidade Tardia”, tal como se dividiu pela História mais clássica o período medievo entre “Alta Idade Média” e “Baixa Idade Média”.

<sup>4</sup> MATALLO JÚNIOR, Heitor. **Mito, metafísica, ciência e verdade** apud CARVALHO, M<sup>a</sup> C. M. (Org.). **Construindo o saber: metodologia científica, fundamentos e técnicas**. 15. ed. São Paulo: Papirus, 2003. pp. 29-38.



Ao quebrar as barreiras fictícias do medievo para o mundo moderno (e concebê-la como fictícia é essencial para a compreensão do desenvolvimento da cultura popular, ergo folclore), é interessante começar pelo pensamento de Matallo:

“Todo este processo de formação da ciência moderna, que podemos caracterizar como sendo de ‘desantropomorfização’ da natureza, coincidiu historicamente com o desenvolvimento do capitalismo e com a expansão ultramarina. Progressivamente, as transformações sociais econômicas e políticas repercutiram na "cultura geral" da época e foram produzindo novos padrões de referência. Enquanto na Idade Média a religião e as escrituras eram os paradigmas de pensamento, na Idade Moderna será a ciência que ocupará o lugar de honra na cultura.” (MATALLO, 2003, Pg. 29).

Há concordância no ponto de que, a partir das transformações culturais da Idade Moderna, no período transitório chamado de Renascimento com seu humanismo e o destrono divino para alcançar o Iluminismo, todavia o que há é uma lenta e progressiva radiação científica dos grandes polos para os lugares mais isolados. Como numa bomba atômica, seu efeito é devastador e imediato (mais veloz, no sentido de mudança cultural) em seu epicentro, porém seus efeitos radioativos são sentidos e modificam a natureza, o mundo, a milhares de quilômetros do epicentro. Esta metáfora explica este período de transição entre o imaginário folclórico que transitou dos mitos da Antiguidade, foram ressignificados progressivamente pela fé católica e a partir de então começaram a ser ressignificados a partir da luz da ciência. É nestes períodos de transição onde o fantástico mais ascende em popularidade, na forma de crença a barrar o novo e a mudança, como o fascínio dos “novos seres humanos” da cultura do epicentro da modernidade por estas “crendices”. O fantástico escatológico medievo, suas criaturas imaginárias extraordinárias, em associação com a descoberta e exploração de um Novo Mundo, trouxeram para a “Alta Modernidade” uma admiração e apreço infindável pelo exótico, pelo extraordinário, e, com a chegada do mundo cinza da Revolução Industrial, em especial da segunda parte, este exótico vai assumir um papel não mais circense, mas era as cores a salvá-los da miséria da distopia mascarada de utopia de progresso. É neste período em especial onde obras pulp e de fantasia ganham força e popularidade, alimentando um povo vazio de cores num extraordinário passado e recortado para apetrechar as necessidades de uma nova cultura. O escatológico permaneceu, porém desta vez, graças ao antropocentrismo e da divinização do indivíduo, foi

retomada das míticas helênicas a figura do herói, do vilão (interessante escolha de nome para o mau a ser combatido, visto que vilão era o habitante da *villa* medieval) e outros personagens.

### **2.3 Um novo *mythos*, o imaginário dentro do imaginado.**

Na medievallidade, os seres humanos do ocidente europeu tinham, por sua maioria, o temor ao Deus católico, porém este foi destronado pelo homem branco no Renascimento e Iluminismo e, enfim, este mesmo foi deposto para colocar a espécie humana em sua totalidade neste lugar. A verdade é que as pessoas a coexistirem na Idade da Espada e do Escudo temiam, muitas vezes inconscientemente, um dos maiores temores da humanidade. Não, não é a morte. Eles temiam a Verdade Absoluta. A humanidade percebeu-se de criados para criadores, o exercício e o poder de ser, fazer, existir sucedeu-se até, enfim, a capacidade de criação visual de imagens. Transformadores como os poetas e escritores, da ficção fantástica de Tolkien criando com palavras um outro mundo onde antes permanecia adormecido na inexistência, surgiu do filho mais proeminente do imaginário, o *mythos*, do grego antigo, ou mito. Este, segundo Sadat Oliveira, serve como instrumento de perpetuação de valores ou conceitos, mesmo após sua desconstrução mística e religiosa, atribuindo a uma sobrevida dentro do imaginário mesmo após as ruínas de seu apogeu cultural (OLIVEIRA, 2013, n.p.). Este é um ponto de extrema relevância para a formação da sociedade moderna, no ressurgimento em popularidade e prática não somente da arte, mas das ciências praticadas pelas culturas da chamada Antiguidade Clássica, como a romana e, em especial, a grega-ateniense. Sua importância para a cultura moderna é resumida por Sadat Oliveira:

“Esvaziados do conteúdo religioso, os deuses, todavia, sobreviveram devido à sua carga alegórica, heroica e mesmo por sua beleza poética, que nos encanta e inspira assim como os modernos heróis de cinema e histórias em quadrinhos.” (OLIVEIRA, 2013, n.p.).

É com este esvaziamento de sentido mitológico, segundo Peter Burke, que os historiadores se apropriam do termo para enquadrar histórias não-verídicas contrastando com suas próprias histórias ou “História”. O mito também poderia ser uma história moral, com função social e, mais para frente, na Modernidade, individual, como o “mito de Luís XIV” e o “mito de Hitler”. Ainda segundo Burke: “É esclarecedor definir mito em termos não só de função como também de formas e enredos recorrentes” (BURKE, 2002, pg. 143). Surge, então, um dos, senão

principal, conceito de entendimento do imaginário humano, o conceito de “arquétipos” de Carl G. Jung. Dentro da psiqué do ser humano moderno, existem diversas predisposições culturais de reconhecimento e de inspirações. Apesar de um conceito complexo interligado ao conhecimento de inconsciente pessoal e coletivo, Roberto Lima Netto define um entendimento simples através de uma metáfora. O mesmo usa o rio, algo presente e vital para espécie humana ao longo de sua existência. Netto compara a ideia de arquétipos ao leito seco de um rio, dizendo que o mesmo não é, necessariamente, o rio, mas está preparado para levar a água quando a mesma se fizer presente. Quando a água existir, este leito dará então forma ao rio (NETTO, 2017, n.p.). Ainda, segundo Netto, o inconsciente coletivo então utilizaria estes arquétipos ou inspirações para se moldar, definir e existir da raça humana. Jung trabalhou este conceito através da Psicologia Analítica no início e metade do século XX, porém seu transporte para a História e, em especial, a História do Imaginário precisaria de uma atualização, uma reflexão da qual não somente adicionasse especiarias, como a transportasse através dos oceanos infindáveis do tempo. No presente instante, fazendo conexões com outros estudos mais recentes, não somente das conhecidas por Ciências Humanas, mas Ciência como um todo, pensando singularidade física, física quântica, biologia, enfim, o conhecimento acumulado em geral, o conceito de Arquétipo caberia, em interpretação pessoal, como a essência da natureza ressignificada para o *logos*, para a espécie *Homo Sapiens* e como ele pode se inserir e fazer inferências sobre o seu todo. Arquétipos são, então, tentativas da razão, da forma de enxergar o que o *Sapiens* considera real, de fazer sentido, é um conceito a priori, ele possibilitou a transformação de um outro gênero de primata em *Homo* e dentro desse gênero, o que mais complexificou esta forma de existir, até então com o conhecimento atual científico, foi o *Homo Sapiens*, pelo simples fato desta espécie ter ajudado a dizimar seus competidores, como os neandertais, e não se ter outra referência senão do que se chama de última espécie do gênero *Homo*. O que se conhece por humanidade hoje e dominou os quatro cantos do mundo são os primatas vencedores dessas batalhas evolutivas.

Quando trazido à História, Philippe Ariès ressignificou Jung chamando o inconsciente coletivo de não-consciente coletivo. Neste pequeno jogo de palavras, Ariès dá a sua explicação da importância para a ciência histórica de maneira concisa, onde semanticamente destaca os termos: “Coletivo: comum a toda uma sociedade em determinado momento. Não-consciente: mal percebido, ou totalmente despercebido pelos contemporâneos” (ARIÈS, 2005, pg. 235). Contudo, é de extrema importância colocá-lo ao lado do estudo junguiano de inconsciente, onde

Ariès foca em uma vertente histórica do indivíduo, “estrutura mental” e “visão de mundo” funcionam como um fantasma a assombrar o Ser, o laço *æternum* da espécie, essa conexão para com o passado, soterrado em si mesmo esta busca pelos tempos e seres perdidos, com a permissão de parafrasear o título da obra de Proust, questionamentos inerentes a todas as culturas humanas. Ariès finaliza o capítulo dizendo: “(...) enterrados numa memória coletiva profunda. Pesquisa subterrânea das sabedorias anônimas: não sabedoria ou verdade atemporal, mas sabedorias empíricas que regem as relações familiares entre as coletividades humanas e cada indivíduo” (ARIÈS, 2005, pg. 235). É neste sentido em que o mito é tão importante para a formação do Ser enquanto indivíduo, em sua cultura, em sociedade. O mito permanecerá mitológico até se preencher de água, na necessidade arquetípica de cogitar, pois se Descartes finalizou seu ceticismo sobre sua própria existência dizendo “*Cogito, ergo sum*”, o cogitar é apenas um arquétipo humano de curiosidade, talvez assim chama-lo de arquétipo do caçador, outrora de bestas, para o francês de respostas. O fato é que para satisfazer o rio (arquétipo), as águas precisam permanecer líquidas, jamais solidificar em gelo, pois havendo gelo, morre-se o mito, encontra-se verdade absoluta e enfim morre o indivíduo. Lévi-Strauss comenta: “Não existe versão ‘verdadeira’, da qual todas as outras seriam cópias ou ecos deformados. Todas as versões pertencem ao mito” (LÉVI-STRAUSS, 1985, pg. 252). Ou seja, o mito pode se ressignificar ao longo da história, indefinidamente. O antropólogo segue seu raciocínio e então encontra a falha dos “mitologistas” produzir o que ele chama de “resultados desalentadores”:

“Primeiramente, os comparatistas quiseram selecionar versões privilegiadas, ao invés de considerar todas. Depois, vimos que a análise estrutural de *uma* variante de *um* mito, recolhido em *uma* tribo (às vezes, até em *uma* aldeia), chega a um esquema de duas dimensões. Desde que se empreguem diversas variantes do mesmo mito, para a mesma aldeia ou para a mesma tribo, o esquema se torna tridimensional, e se se quer ampliar a comparação, o número de dimensões requeridas cresce tão rapidamente que não é mais possível apreendê-las por procedimentos intuitivos. As confusões e as banalidades, a que chega muito frequentemente a mitologia geral, devem-se, pois, ao desconhecimento dos sistemas de referência multidimensionais efetivamente exigidos, os quais se acredita, ingenuamente, poder substituir por sistema de duas ou três dimensões. Para dizer a verdade, existe pouca esperança de que a mitologia comparada possa se desenvolver sem invocar um simbolismo de inspiração matemática, aplicável a esses sistemas pluridimensionais, demasiado complexos para nossos métodos empíricos tradicionais.” (LÉVI-STRAUSS, 1985, Pg. 253).

Todavia, como exposto nas referências bibliográficas de Lévi-Strauss, sua aproximação era com Freud, não com Jung. A proposta de arquétipo, segundo Roberto Lima Netto, “deriva da observação recorrente de que os mitos e as histórias da literatura universal abrangem temas bem definidos que se repetem constantemente” (NETTO, 2017, n.p.). Esta repetição são os anseios do inconsciente, sendo este formador não somente do indivíduo, mas da espécie humana, e esta repetição é limitada e controlada pelo *logos* ou pelo pensamento lógico humano. No fim das contas, apesar da arrogância do *Homo Sapiens* em assaltar os céus para atingir controle, quem é o indivíduo senão o outro de alguém do tempo, passado, presente e futuro ao mesmo tempo?

## 2.4 *Logos*, a Verdade universal infinitamente finita.

“Pausânias<sup>5</sup> chegou a esta conclusão: ‘Quando iniciei o meu livro, e me via forçado a contar essas fábulas inventadas pelos gregos, achava-as ridículas e lastimáveis; atualmente, porém, já penso de outra maneira. Creio que os sábios da Grécia nos ocultaram importantes verdades sob enigmas’”. (OLIVEIRA, 2013, n.p.).

*Logos* (do grego antigo: “palavra”, “discurso”, “razão”) a razão universal, criadora de tudo e a que tudo governa (OLIVEIRA, 2013, n.p.). Um conceito sedutor, quase beirando a crença, mas pinçada pela ciência para fugir dos deuses e criar outros mais “racionais”. Ironicamente, um deles se dedica a estudar (ou a idolatrar racionalmente) deuses, a Teologia. Outras ramificações encontraram seus caminhos, inclusive entre estes trilhados por este escrito como a sociologia, a antropologia, a psicologia e “logias” infindáveis e finitamente infinitas. Ao ponto, a cultura helênica acreditava no *logos* e tal como boa parte de sua cultura e das culturas das quais estes próprios se apropriaram, conceitos foram sendo reciclados e repensados (na sociedade ocidental, mas logo chega-se à ideia de conceito racionalizado e conceito universal). Michel Foucault escreve em seu quinto capítulo do célebre *Arqueologia do Saber, Formação dos Conceitos*:

“Em compensação, se tomamos uma escala maior e se escolhemos, como marcos, disciplinas como a gramática, ou a economia, ou o estudo dos seres vivos, o jogo de conceitos que vemos aparecer não parece obedecer a condição tão rigorosas: sua história

---

<sup>5</sup> Pausânias pode-se referir a diversos personagens clássicos: Foi um general espartano renomado por sua participação dentro do escrito *História da Guerra do Peloponeso*, de autores diversos, porém creditada como uma continuação de Tucídides. Também a um rei da mesma Cidade-Estado pertencente a Dinastia Ágida. Todavia, acredita-se a citação ser de Pausânias, um geógrafo grego cujo *magnum opus* seria, em suas diversas traduções para o português, *Descrição da Grécia* ou *Viagem à Roda da Grécia* ou até *Itinerário da Grécia*.

não é, pedra por pedra, a construção de um edifício. Será preciso abandonar essa dispersão à aparência de sua desordem?” (FOUCAULT, 2012, Pg. 67).

Não. Foucault fala de uma desordem e segue seu raciocínio através da comunicação, da gramática, vocabulário, aqui a desordem representa a ordem. É através do caos que se manifesta o concreto. A escuridão dá sentido à luz, não o inverso. Segundo o *The Cambridge Dictionary of Philosophy, second edition*, o termo *Logos* pode ser conceituado e retrçado ao longo da história da sociedade ocidental. Regra, princípio, lei, descrição de dicionário. No estoicismo, o divino ordenamento de tudo que nos rege. Neoplatocismo, inteligível força regulamentadora apresentada no mundo sensível. Cristianismo, a Palavra de Deus e depois a personificação do seu mártir salvador, Jesus Cristo. Aristóteles, o princípio primordial. Na República de Platão, a parte intelectual da alma, a menor parte (AUDI, 1999, pg 518). Todavia, esta noção seria fragilizada e pouco fundamentada, pois todos os exemplos ofertados até então se prendem somente ao ocidente clássico estendendo suas influências através da história da Europa e, conseqüentemente, em suas colônias. Porém, o conceito foi expandido, ele não é algo único ao ser humano de uma determinada cultura ou tempo, ele transcendeu as primeiras cortinas descobertas e a partir das colonizações, ele foi apresentado para outras culturas, culturas orientais com historiografia acessível. *Logos* foi até a China, apenas para cumprimentar *Zhi*(智), um ideograma confuciano (ou seja, de um tempo antes de um contato cultural constante e de dominação do ocidente) representado por (矢) em seu topo esquerdo, em tradução “o ato de conhecer”; Kuo (口), boca; Yueh “dizer”, “expressar”, “falado”. Janis Ozolins ainda entrelaça as duas noções, ainda que tão distantes geograficamente, dizendo:

“While the Chinese (povo que habitava o território hoje conhecido por China) used the word *Zhi* to signifies spoken wisdom or transmitted knowledge in expressing the highest form of rational enlightenment, the Greeks (povos helénicos) had two separate concepts, *logos* and *Sophia*<sup>6</sup>”. (OZOLINS, 2017, pg. 59).

Continuando a jornada linguística de busca da razão humana, não somente cultural, mas concebível a espécie socializada como um todo, as areias do deserto banhadas pelo majestoso Nilo abrem sua mente com a chave da pedra de Roseta. Na teologia de Memphis, traduzida da pedra de Shabaka, da vigésima quinta dinastia do Egito (estimada entre 744 a.C. e 656 a.C.), seus

---

<sup>6</sup> Em tradução livre para o Português: “Enquanto os povos hoje parte do país China usavam a palavra *Zhi* para significar sabedoria falada ou conhecimento transmitido enquanto expressando a maior forma de iluminação racional, os Gregos (povos helénicos) possuíam dois conceitos separados, o de *logos* e *sophia*”.

hieróglifos, na quinta seção, revelam duas linhas interessantes das quais pode-se fazer uma alusão ao conceito de *logos* ou desta razão universal. Linhas 53-57 da Shabaka fala de um *logoísmo*, uma descrição do processo lógico do qual Ptah (um dos deuses do antigo Egito) criou tudo, incluindo todas as possíveis deidades. Linhas 58-61 fala-se de um *pan-en-theism*, uma afirmação poética de que Ptah tudo vê e tudo é Ptah (DUNGEN, 2010).

Deslocando o compasso histórico para a região entre o Golfo Pérsico e o Mar Vermelho, diferenciar sangue e vinho traz à tona os antigos povos do Oriente Médio, mais especificamente a Babilônia sumérica, tratada por muitos como a primeira cidade cosmopolita da humanidade. É nesta região e cultura, em existência e queda anterior ao *logos* grego, onde se encontra, segundo um artigo de Edgar J. Lovelady, relações conceituais bastante semelhantes:

“This concept is more forcefully presented in Sumerian Babylonian thought in the form of poetry which represented the word of the god as a powerful, dynamic figure, the extension of the divine energy in the realm of creation and earthly affairs. [...] Even apart from such poetic representations, the Sumerian and Akkadian terms *Enem* and *awatu* linguistic evidence of the dynamistic association of the "word.". The foregoing factors support our thesis that these ancient peoples conceived of the divine word under the image of physical-cosmic power, in which the voice of the god acts separately and distinctly as an entity possessing power. We take this as a strong indication that the "word" concept is basically of Near Eastern origin, an oriental development long before the Greeks launched into their more lauded speculations.” (LOVELADY, 1963, pg. 17-18).

Todavia, o exaurido e perigoso trabalho de pinçar um conceito de diversas culturas divergentes de um período onde supõe-se (baseado no que se conhece historicamente até o século XXI) pouca troca intelectual entre elas deve-se encontrar com ainda mais cautela científica para evitar o comum erro de encontrar correlação em causalidade ou até uma apropriação perdida no tempo para ser encontrada (ou perdida para sempre). Contudo, dentro deste caldeirão proposto da

---

<sup>7</sup> Em tradução livre para Português: “O conceito é fortemente presente na Babilônia Sumérica na forma de poesia a qual representava a palavra do deus como poderosa, figura dinâmica, a extensão da energia divina no domínio da criação e ocorrências terrenas. [...] Mesmo separados de tal representações poéticas, os termos suméricos e acádicos *Enem* e *awatu* possuem uma evidência linguística da dinâmica associação da “Palavra” (sentido cristão). Os fatores precedentes sustentam nossa tese de que estes povos antigos (sic) concebiam a palavra divina sob a imagem do poder físico-cósmico, no qual a voz do deus age separadamente e distintamente como uma entidade possuidora de poder próprio. Nós tomamos isto como uma forte indicação de que o conceito de “Palavra” é basicamente de origem do Oriente Médio (povos mesopotâmicos), um desenvolvimento mais a oriente antes dos gregos lançarem-se em fama de suas especulações mais agraciadas, apreciadas.”

História do Imaginário, a noção de uma relação arquetipa da noção de criação, de lógica, do que faz o Ser, de facto, ser. Yuval Harari pondera em seu célebre “Sapiens” sobre a invenção da cultura: “Há cerca de 70 mil anos, os organismos pertencentes à espécie *Homo Sapiens* começaram a formar estruturas ainda mais elaboradas chamadas culturas. O desenvolvimento subsequente dessas culturas humanas é denominado de história” (HARARI, 2016, pg. 11).

Não é de interesse desse trabalho debater a incessante questão do que veio primeiro, um ou outro, o que é relevante é perceber que cultura é algo especial e evidências apontam para a capacidade única dos primatas de produzi-la, em larga escala e de maneira tão coesa até então somente percebida no *Homo Sapiens*, primata vitorioso na evolução das espécies e hoje, com certas restrições, senta-se ao trono de raça dominante do pequeno e pálido ponto azul no sistema solar chamado Terra. O ponto é, existe algo a priori que possibilita a criação de tal cultura tão complexa, de racionalidade. Cultura possibilita a razão ou a razão possibilita a cultura, não é algo a ser discutido nestas poucas páginas, mas sim sua conexão intrínseca a possibilitar *Homo Sapiens* tão divergentes a trocarem experiências e, independente do que se foi usado e imposto, todos os poréns do domínio europeu e, agora, americano, a realidade é que existe algo a possibilitar *Homo Sapiens* de terras distantes e ao primeiro olhar tão desconexas se relacionarem. Este algo, este clique, aqui credita-se ao arquétipo de Jung em relação direta com o *Logos* de diversas culturas e religiões. Símbolos e signos, linguagem e inconsciente coletivos, memória individual e coletiva serão pensados mais a frente com o auxílio de Lévi-Strauss, porém cultura, *logos*, arquétipos seriam o que dá a capacidade de recriação (não criação) a mente humana para outra mente humana, são decodificadores da extensão dos limites da espécie. O distorcimento da realidade pelo mito só ocorre por algo previamente observado, este limitante. Em *Hagane no Renkinjutsushi* ou *Fullmetal Alchemist*, anime produzido e refeito nas décadas de 00 e 10, o protagonista Edward Elric diz a seu irmão mais jovem: “Tudo neste mundo pode ser explicado com base na alquimia. A Lei da Troca Equivalente. Direitos são dados no preço do dever”. A lei máxima de Lavoisier responde e ridiculariza as limitações da ambição da humanidade (sem intenção, é “apenas” uma lei química de extremo valor filosófico) a querer ascender ao trono do Deus onipotente, onisciente e onipresente. “Nada se cria, tudo se transforma”. Só se imagina o concebível, torções e distorções do observável.



## 2.5 Memória – A cognição caminha do *Homo Sapiens* para o *Homo Deus*?

Com quantos finais se escreve uma boa história? Para onde vai o amor quando ele é esquecido? Dissecar tudo sobre a memória seria como entender o tempo e não há tempo, nem páginas, para isto. Contudo, sem ela, todos os conceitos anteriormente explicados de nada serviriam, nem estariam aqui, nem sequer existiriam. A memória é como o nascimento do Ser, ela une e significa, ela se apropria dos sentidos, ela rege a existência e é essencial para a construção, desconstrução e ressignificação mitológica. Obviamente, existe um antes do nascer para o ser humano, domínio do mito, do arquétipo, do coletivo, cultura, do uno ao plural. Existe um depois também e para preservar sua ponte entre Ser e Não-Ser, o ser humano rasgou a natureza e numa revolução, chamada de Revolução Cognitiva por Yuval Harari, se deu o poder de abstração, linguagem, de aprendizado, de escrita, de esquecimento (HARARI, 2016, pg. 11).

Inicialmente, para esta memória *per se*, é importante salientar que a mesma é objeto de estudo de diversos campos do conhecimento, não somente da História. Dentro da Psi, a memória é compreendida em diversas subdivisões e, tão importante quanto a mesma, é o esquecimento, assim como para a História. Nestes tipos de memória, o primeiro processo para a construção da mesma (e talvez o mais associado aos conceitos a priori mencionados, o *logos*, mitos e arquétipos) é o processo de Reconhecimento de Padrão:

“Existem sistemas mnemônicos distintos com características peculiares para as inúmeras funções mentais (Bear, Connors, & Paradiso, 2002; Helene Moreira-Aguiar, V. e cols. (2008). Modulação da memória visuomotora 333 & Xavier, 2007; Verceze, Marques, & Galera, 2006). Desta forma, existem sistemas diferentes para o armazenamento de fatos e eventos (memória declarativa) e para o armazenamento dos aspectos que não podem ser declarados (memória não-declarativa), tais como as habilidades e hábitos motores (memória de procedimentos), para as respostas emocionais (memória emocional) e até para alguns processos fisiológicos (como a memória imunológica).” (MOREIRA-AGUIAR, Viviane, LAMEIRA, Allan, CONDE, Erick, JÚNIOR, Antônio, UMILTÀ, Carlo, GAWRYSZEWSKI, Luiz. 2008, Pg. 332-333.)

Já em no plano de armazenamento de informações, como explica o biólogo Átila Iamarino, através da sinapse, neurônios formam ligações temporárias e assim surge a memória de curto prazo e, caso não haja reforço ou reuso, ela será perdida e sua transformação de memória

de longo prazo, é necessária uma associação de dois campos do cérebro, o neocórtex e do hipocampo, através de um processo conhecido por consolidação (IAMARINO, 2014).

Jaques Le Goff apresenta sua visão da História sobre a memória, discorrendo sobre a mesma: “(...) como capacidade de conservar certas informações, recorre, em primeiro lugar, a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, que ele representa como passadas” (LE GOFF, 2000, pg. 9). Mais adiante, o historiador dos *Annales* continua, desta vez citando outros pesquisadores:

“Todas as teorias que conduzem de algum modo à ideia de uma atualização mais ou menos mecânica de *vestígios* mnemônicos foram abandonadas em favor de concepções mais complexas da atividade mnemônica do cérebro e do sistema nervoso: ‘O processo da memória no homem faz intervir não só a ordenação dos percursos, mas também o modo de os interpretar’ e os processos de interpretação podem fazer intervir centros nervosos muito complexos e uma grande parte do córtex cerebral, na condição de haver ‘um certo número de centros cerebrais especializados na fixação do percuso mnemónico’ [Changeux, 1972, pg. 356]”. (LE GOFF, 2000, Pg. 9-10).

### 2.5.1 Abstração e Linguagem.

“[Referindo-se à comunicação do *Homo Sapiens*] Essa não foi a primeira linguagem. Todos os animais tem alguma forma de linguagem. Até mesmo os insetos, como abelhas e formigas, sabem se comunicar de maneira sofisticada, informando uns aos outros sobre o paradeiro de alimentos. Tampouco foi a primeira linguagem vocal. Muitos animais, incluindo todas<sup>8</sup> as espécies de macacos<sup>9</sup>, tem uma linguagem vocal. [...] O que, então, há de tão especial em nossa linguagem?” (HARARI, 2016, pg. 31-32).

---

<sup>8</sup> Discutível, especialmente num grau de complexidade linguístico e de comunicação, do que se compreende por estes conceitos. Se considerar a capacidade cerebral, por exemplo, existem membros do reino animal acéfalos. Por isso que em ciência, especialmente em História, deve-se evitar ao máximo conceitos de “totalidade”, apesar de aparentar fazê-lo neste escrito ao descrever o *Logos* como a forma do *Homo Sapiens* pensar e construir o *si-mesmo* ou *self*, descrever o processo funcional da mente humana não significa em momento algum desqualificar sua incrível habilidade de significar e ressignificar, construir e destruir cultura, sociedade e outras maravilhas surgidas a partir deste embrião.

<sup>9</sup> Pequeno erro de tradução. Na versão em inglês, Harari refere-se a “all apes and monkeys”, porém a língua portuguesa não tem tradução literal para “Apes”, os quais estariam entre os primatas e os macacos numa “cadeia evolutiva cognitiva”. Disponível em: <[https://www.academia.edu/26999548/Yuval\\_Noah\\_Harari-Sapiens\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_Human.pdf](https://www.academia.edu/26999548/Yuval_Noah_Harari-Sapiens_A_Brief_History_of_Human.pdf)>.

O *Homo Sapiens* não possui armas naturais, como garras afiadas ou presas com pressão destrutivas ou até enorme musculatura devastadora. Nem sequer a espécie é extremamente ágil, tem destreza elevadíssima para fuga em árvores ou cavar túneis para se proteger. Apesar da vantagem dos glúteos, sem dúvida seria insuficiente para responder como esta espécie viria a ocupar e modificar a Terra. Esta resposta vem através do que vem se chamando de *Logos* e, a partir dele, da construção de uma linguagem, mas não uma linguagem qualquer, uma extremamente complexa capaz não somente de, como Harari escreve, dizer: “Um humano moderno pode dizer aos amigos que esta manhã, perto da curva do rio, ele viu um leão atrás de um rebanho de bisões. Pode então descrever a localização exata, incluindo diferentes caminhos que levam à área em questão” (HARARI, 2016, pg. 31). Esta complexificação do discurso pode-se chamar de abstração, a qual também está ligada diretamente à aprendizagem e cultura, em uma via de mão dupla. Inclusive, isto faz parte do processo evolutivo das espécies, na qual os humanos desenvolveram mais a comunicação para sua sobrevivência e aumentar a capacidade de abstração e linguagem foram essenciais para a perpetuação e vitória sobre os demais *Homo* que coexistiram com a espécie da qual pertence a humanidade atual, como Harari explicou e Átila Iamarino reforça em “Como ser inventivo”<sup>10</sup>. Segundo a definição do Dicio, dicionário online: “ABSTRAÇÃO: é a capacidade de analisar isoladamente um aspecto, contido num todo, sem ter consideração com sua realidade. Todavia, é através do *logos* e de sua criação de arquétipos que se pode também inferir o que Lev Vygotsky, introdução de “Pensamento e Linguagem”, escrita por Jerome S. Bruner, quer dizer: “Se nem a mão nem o intelecto prevalecem por si sós, os instrumentos e seus produtos são fluxos em desenvolvimento da linguagem interiorizada e do pensamento conceitual”<sup>11</sup>. O que leva então ao conceito de aprendizagem, ligado também à escrita, ao esquecimento e, por fim, a uma memória coletiva.

### **2.5.2 Memória Coletiva - Aprender, escrever, esquecer, perpetuar.**

Tal como no título deste subtópico, aprender surgiu antes de escrever. É nesta última lógica onde o conhecimento aqui passado se perpetuará, ou não, pelas sociedades humanas seguintes. Ou seja, escrever é transmitir passado para o futuro. Mais do que experimentar e

<sup>10</sup> IAMARINO, Átila. **Como ser inventivo**. YouTube: dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XDbn9okmsAU>>. Acesso em: 10 de maio de 2019.

<sup>11</sup> Vygotsky, Lev. **Pensamento e Linguagem**. 2ª edição – Martins Fontes: 1998, São Paulo. Introdução, por BRUNER, Jerome.

descobrir as mesmas coisas em todos os ciclos, a capacidade de aprendizado fornece um senso de continuidade para as espécies, como aprender a andar sobre duas pernas para um bebê, porém este senso pode ser complexificado através da linguagem e da memória. Estas duas são responsáveis pelo desenvolvimento da espécie *Homo*, são também a razão pela qual os *Sapiens* dominam atualmente o planeta Terra. Todavia, a escrita não é necessária para o aprendizado, mas a linguagem é, a menos que não se considere instinto uma linguagem biológica.

Para as sociedades pré-escrita, ou seja, antes da invenção da mesma, a memória coletiva tinha um papel ainda mais vital para a vida humana. Como Le Goff escreve: “A área principal onde se cristaliza a memória coletiva dos povos sem escrita é aquela que dá um fundamento – aparentemente histórico, à existência das etnias ou das famílias, isto é, dos mitos de origem<sup>12</sup>”. Por este motivo, faz sentido biológico a atribuição de papéis relevantes nas tribos a pessoas mais velhas ou experientes, como atribuir valor a um grande guerreiro ou a de um chefe tribal, pois é também a partir destes exemplos com o qual se passava conhecimento. Isto pode se aplicar a ideia de Lev Vygotsky sobre aprendizagem: “A criança, à medida que se torna mais experiente, adquire um número cada vez maior de modelos que ela compreende<sup>13</sup>”. Apreender isto é concordar que o *Homo Sapiens* é um animal social e que vivemos em sociedade até os dias atuais, século XXI, e de que se precisa de esquecimento apenas para se guardar as informações, de fato, relevantes, especialmente nas sociedades pré-escrita. A teoria da fofoca, segundo Yuval Harari, é essencial para a cooperação social, por consequência reprodução e sobrevivência. Esta habilidade possibilitou o aglutinamento cada vez maior de membros humanos em uma mesma tribo e, nesta expansão, tornou-se possível para uma vasta quantidade de indivíduos saber quem era digno de confiança, quem era valoroso, quem deveriam seguir, ou seja, puderam desenvolver sociedades com tipos de cooperações mais sólidos e sofisticados<sup>14</sup>. Ainda mais, a linguagem humana é permitida a focar, transmitir informações complexas, como também a partir disto criar mitos, abstrair a realidade, ressignifica-la, criar ficção. Sobre isto, Harari continua em *Sapiens*:

---

<sup>12</sup> LE GOFF, Jaques. **História e Memória – Volume II: Memória**. Edições 70: 2000, Lisboa. Pg. 13.

<sup>13</sup> VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5ª edição – Martins Fontes, São Paulo, 1994. Pg. 24.

<sup>14</sup> HARARI, Yuval N. **Sapiens – Uma breve história da humanidade**. 13ª edição – L&PM: 2016, Porto Alegre. Pg. 31-35.

“Mas a ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número. [...] Os sapiens podem cooperar de maneiras extremamente flexíveis com um número incontável de estranhos. É por isso que os sapiens governam o mundo, a passo que as formas comem nossos restos e os chimpanzés estão trancados em zoológicos e laboratórios de pesquisa.” (HARARI, 2016, Pg. 33).

É também por esta razão que os humanos criaram sociedades cada vez mais complexas, transportando mitos e ressignificando-os através dos tempos, das Eras, das Idades, como queira chamar. O *logos* une a espécie em uma razão compreensível para todos em qualquer lugar do globo. Os arquétipos selecionam o que é interessante para o Ser e na criação de sua identidade, persona, da consciência de si-mesmo. O folclore e o mito fazem Ser e aprender, tal como escolhem o que foi deixado para trás e esquecido. O que se perpetua cresceu em número graças a escrita, o que é imaginado também, essa ligação acelerou o processo evolutivo social enquanto o biológico não acompanhou nem pode acompanhar com tamanha velocidade. O biológico é insatisfatório para o *Homo Sapiens* que brinca com o mitológico medieval, nasceu da Alta Modernidade e desenvolveu-se na Modernidade Tardia. Ele está insatisfeito com suas limitações, como sempre esteve, antes ele explorava um “Novo Mundo”, mas agora ele tem poder para transfigurar a realidade não só com tinta dos novos mundos, ele tem poder para transformar a realidade visualmente, explorar diversas outras sensações. Assim nasceu Azeroth, o mundo de *World of Warcraft* onde este suposto *Homo Deus* vive, interage, se desgarrar de seus anseios, seus medos, angústias e pode se reinventar, recolorir, reexistir.

### III – O SUJEITO, O TEMPO, OS MUNDOS, O CIBERNÉTICO.

#### 3.1 *World of Warcraft* para *newbies*.

Promessa de casa. Talvez para um não jogador, não somente de *World of Warcraft*, seria a melhor definição do que *gaming* é. É um sentimento de pertencimento, de existência, de fazer valer sua presença em algum lugar, viver algo extraordinário, fantástico, respirar além do lago a afogar o Ser em diversos aspectos e limita-lo. Ser um jogador é ser fantástico, é ir além do seu corpo, das suas limitações enquanto humano. Isto se faz ainda mais presente num jogo do gênero *MMORPG*, uma sigla em inglês que traduzido livremente significa multijogadores massivo e online *role-playing game*, jogos de interpretar. Nestes jogos, costuma-se estar livre para criar seu próprio personagem, customiza-lo aos seus anseios e explorar um mundo fantástico com desafios e surpresas, junto a um processo de autoconhecimento, de crescimento enquanto jogador (em poder de nível e em habilidade de entender suas *skills* e como utiliza-las melhor), de conhecer melhor o mundo o qual se está inserido. É um processo criativo, tanto para os desenvolvedores quanto para os jogadores. Como o genial Chris Metzen disse em uma entrevista de 2008, quando perguntado como ele descreveria seu processo criativo:

“It’s all about spin, right? We’re essentially sponges — especially artist types. If you’re a songwriter, a dancer, whatever — we’re sponges. We take in data. We take in things that we dig. In my case it’s likely comics or Star Wars or Dragonlance. I absolutely devour the stuff. Strangely enough, I devour the same stuff over and over. It’s really weird. I’m not very experimental. I keep grilling things deeper and deeper if I have an initial reaction to it creatively. I think we soak in content. We chew on it. We digest it. What are the bits of these themes or these characters or these places that strike the chords within us emotionally? And our job is to spew back into the world. Spin the archetypes, right?”  
(METZEN, 2008, disponível em: <[https://about-creativity.com/an\\_interview\\_with\\_chris\\_metzen\\_part\\_1/](https://about-creativity.com/an_interview_with_chris_metzen_part_1/)>. Acesso em 15 de junho de 2019).

Então o que é *World of Warcraft*? É pertencer. É a continuação do mundo criado por Metzen e sua equipe durante os jogos de estratégia *Warcraft*, *Warcraft II* e *Warcraft III*. É se tornar um herói deste mundo, fazer parte dele, modifica-lo enquanto segue-se numa jornada de descobrimento e de construção de um espelho do seu *Self*, de um fragmento de si-mesmo. Não é a toa que o jogo, lançado em 2004, ainda possui uma base de milhões de jogadores inscritos

simultaneamente, chegando ao auge na expansão *Wrath of the Lich King* de 2009, com 12 milhões de inscritos ao mesmo tempo, ou seja, com conta ativa pagando mensalidade. O jogo em si tem seu começo em 2004, apelidado carinhosamente pelos jogadores de *Vanilla*, sua primeira expansão com *The Burning Crusade*, seguida da grandiosa *Wrath of the Lich King*, depois *Cataclysm*, *Mists of Pandaria*, *Warlords of Draenor*, *Legion* e a atual *Battle for Azeroth*. Seu alcance sempre foi global, sendo extremamente popular especialmente nas Américas, Europa e China, mas possuindo jogadores no mundo inteiro, a exemplo de um *post* clássico no fórum do jogo de um pesquisador alocado no continente da Antártida dizendo que mal poderia esperar para retornar para casa e voltar a Azeroth. Contudo, quem é este sujeito procurando casa, onde ele está, em que lugar e tempo?

### 3.2 O Sujeito fragmentado.

“Há 70 mil anos, o *Homo Sapiens* ainda era um animal insignificante cuidando da sua própria vida em algum canto da África. Nos milênios seguintes, ele se transformou no senhor de todo o planeta e no terro do ecossistema. Hoje, está prestes a se tornar um deus, pronto para adquirir não só a juventude eterna como também as capacidades divinas de criação e destruição.” (HARARI, 2016, Pg. 427).

O ser humano já havia se tornado um tipo diferente de deus quando Harari escreveu *Sapiens*, mas esta condição passou despercebida até pela mente do historiador. O criador de mundos, o criador de personagens, de ideias, de reflexões a partir da distorção da realidade, adaptando-a e moldando-a a seu bel-prazer, como os desenvolvedores de *World of Warcraft* e seus jogadores interagindo e mudando este mundo com suas ações. Antes de deuses criar o *Homo Sapiens*, ele criou deuses. Na história contada pela Humanidade a suas crianças, ela usurpou o reino de Deus no que ela chamou de Renascimento, onde conta ela ocorreu um ressurgimento das trevas. Se colocou no centro do universo e, no batismo, Antropocentrismo. Mais à frente, ainda insatisfeita, crismou-se e executou Deus em praça pública, para os aplausos em delírio dos filós e das sofias. Inconformada, realizou o matrimônio entre corpo e mente, confirmou sua onipotência e onipresença universal com a Teoria da Evolução, se chamou de *Self*, disse ter um irmão chamado *Ego*, talvez um ou outro *Inconsciente Pessoal* e *Inconsciente Coletivo*. Em nome da ordem, exerceu seu poder de criação e então fez as máquinas, as fez em sua imagem e semelhança, para seus deveres e, depois, para pensar por ela, depois para as máquinas pensarem por conta própria. A Humanidade sentou-se ao seu trono, num *hall* vazio, escuro, de ar seco e

fechou os olhos, em unção dos enfermos, num grito contido de desespero. Ela tentou sufocar sua eterna ambição, mas falhou, então olhou para dentro de si e não achou nada além de vazio e, enfim, sorriu.

Sobre isto, pode-se adicionar também a relação dos indivíduos com seus avatares virtuais/digitais em *World of Warcraft*, por exemplo, e a necessidade do olhar do “outro” para o sujeito tornar-se uma pessoa completa. No caso do mundo virtual, substitui-se essa necessidade de haver um mediador humano por um criado no imaginário pelo *Self*, no sentido de que tudo o que Stuart Hall explica através de Lacan a seguir pode substituir “O Outro” pela presença do avatar legitimando esta pseudoexistência de espelho, o personagem adotando um caráter inteiro reinventado do fragmentado sujeito o qual se apoia neste inteiro:

“A formação do ‘eu’ no ‘olhar’ do ‘outro’, de acordo com Lacan, inicia a relação da criança com os sistemas simbólicos fora dela mesma e é, assim, o momento da sua entrada nos vários sistemas de representação simbólicas – incluindo a língua, a cultura e a diferença sexual. (...), entretanto, embora o sujeito esteja sempre partido ou dividido, ele vivencia sua própria identidade como se ela estivesse reunida e ‘resolvida’, ou unificada, como resultado da fantasia de si mesmo como uma ‘pessoa’ unificada que ele formou na fase do espelho.” (HALL, 2012, Pg. 24).

### 3.3 Modernidade Tardia.

“De algum modo, encontramos conforto na fantasia de que o Dr. Frankenstein pode criar apenas monstro terríveis, a quem deveríamos destruir a fim de salvar o mundo. Gostamos de contar a história dessa maneira porque implica que somos os melhores de todos os seres, que nunca houve e nunca haverá algo melhor do que nós. Qualquer tentativa de nos melhorar inevitavelmente fracassará, porque, mesmo que nosso corpo possa ser aprimorado, não se pode tocar o espírito humano.” (HARARI, 2016, Pg. 424).

Quando a Idade da Razão começou a perder suas luzes, o narcisismo humano de se admirar no espelho começou a ficar cada vez mais difícil. Em desespero, em angústia de estar perdendo a capacidade de olhar para si mesmo, ele estilhaçou o espelho e, com isto, fragmentou a identidade e esta fragmentação é o seio formador (ou deformador) da Era da Modernidade Tardia, o monstro de Frankstein temido no início do século XX. Neste momento histórico, a história contada pelo *Homo Sapiens* é mais sobre si mesmo do que sobre fatos históricos



extraordinários, o sujeito está sentindo o declínio das instituições previamente estabelecidas e estruturadas pela Alta Modernidade. Stuart Hall descreve este processo:

“A assim chamada ‘crise de identidade’ é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social” (HALL, 2015, Pg. 9)

Esta fragmentação ou crise, como Hall a chama, de identidade faz o sujeito mergulhar ainda mais profundo no Ser, em explorar sua existência em todo seu potencial. Yuval Harari conta em 21 lições sobre o século 21 que os seres humanos preferem o pensamento narrativo ao lógico-matemático ao falar de si mesmos, para tanto toda pessoa, grupo e macros cada vez mais macros criam, pensam e repensam suas próprias lendas e mitos. Três narrativas pretendiam, segundo Harari, explicar o passado e prever o futuro: a narrativa fascista, a comunista, e a liberal. No início deste século, somente a liberal sobreviveu enquanto guia do passado e indispensável para o futuro do mundo, celebrando o valor e o poder da liberdade individual (HARARI, 2018, n.p.).

Na Antiguidade, os helenos representavam e contavam histórias de seus mitos através do teatro, de encenação e aos atores eram atribuídas *personas*. Estas *personas* eram, nos helenos, literalmente máscaras utilizadas para o teatro, porém na modernidade tardia e para Jung, esta máscara é o que se utiliza para as relações sociais nas quais o sujeito é constantemente forçado a interagir (NETTO, 2017, n.p.). Neste período da história, talvez seja este o momento onde mais se busca e se cria *personas*, inclusive digitais como avatares em jogos, sejam eles avatares literais criados pelo jogador ou um personagem criado a priori no qual ele irá incorporar. Todavia, o que significa o Ser para o indivíduo neste período de declínio da modernidade? Esta resposta pode aparentar ser simples, mas implica uma complexidade gigantesca. Ser é aceitar a fragmentação do espelho diante de si, do existir através do Outro, é perceber-se bebendo cada vez mais da fonte de arquétipos, de mitos, de ser governado por uma razão universal e não mais ser “único” (HALL, 2015, pg. 12-16). Não existir mais um “eu real” é extremamente assustador para o sempre dotado de controle e poder *Homo Sapiens*. Stuart Hall comenta sobre esta fragmentação do “eu real”:

“Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Essas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeito integrados. Essa perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito.” (HALL, 2012, Pg. 10).

Em conjunto a esta fragmentação de identidade, alguns pilares da Alta Modernidade soam bizarros, risíveis até, como conta Zygmunt Bauman em *Modernidade Líquida*. A partir do instante em que o indivíduo percebe a ineficiência do Estado em provê-lo do bem-estar individual, pelo contrário, o chama para um confinamento da mortalidade individual, o conceito de “morrer pela pátria” costuma soar vazio e fanático (BAUMAN, 2001, 231). No entretanto, é notável também a presença do anteriormente mencionado arquétipo do herói presente em diversos mitos da história da humanidade, tal como a ambição representada por este, do ir além de si mesmo por um propósito social, em benefício de sua tribo ou, em uma teia cultural mais complexa, de sua crença mistificada ou não. Este arquétipo, este fragmento de Ser, sem dúvidas, ainda apetece e muito o humano da modernidade tardia, é através dele em que se encontra sua conexão com a maioria dos *games* e o dilema da relevância da existência individual.

### 3.3.1 Dilema da Relevância – Ser ou não ser?

“I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in the rain. Time to die.” (Blade Runner, direção de Ridley Scott, 1982).

Distopia. O século XX começou com a revolução da mente apenas para assisti-la morrer rapidamente em conjunto com a utopia do Ser e hoje, com a ajuda de aparelhos, existe uma sobrevida. Dentre estes aparelhos, estão os jogos de computador, em especial os de mundo fantástico como *World of Warcraft*. Depois de uma série de ponderações, René Descartes descansou e escreveu: “*Cogito, ergo sum*”. O *Homo Sapiens* parecia estar realizado de si mesmo naquele instante, parecia haver completado seu ciclo de angústia de escatologia e de mitos sobre sua própria existência. Todavia, as ciências da Psi ousaram revisitar o pai da filosofia moderna e desconstruí-lo com apenas uma única coisa, a adição de uma interrogação ao fim de sua célebre

frase. Com esta interrogação, não somente todas as certezas ruíram como o corpo passou a ser questionado, revisitado, reinventado. O século XX trouxe tragédias globalizadas, vendidas e observáveis em todos os quatro cantos do planeta. A humanidade assistiu a morte do Estado Fascista, do Estado Comunista, hoje assiste a morte do Estado-nação perguntando-se antes de dormir: “E agora, o que definirá quem sou?”. Duvidando, ele existe em si mesmo?

Com a vitória do sedentarismo sobre o nomadismo, Zygmunt Bauman cita Friedrich Ratzel dizendo: “A luta pela existência significa uma luta pelo espaço” (BAUMAN, 2001, pg. 233). Partindo deste pressuposto da “sobrevivência do mais apto”, pode-se conjecturar algo menos positivista e ideologicamente menos radical de uma suposta superioridade, a ideia de espaço para existir. Este espaço, por muitos milênios, era a existência da tribo, da família, do conjunto nômade. Com a sedentarização, passou a ser o pertencimento e posse da terra. Com a complexificação civilizatória, o espaço de um mesmo povo para dominar. No apogeu da modernidade, o ser humano encontrou-se dono de dois espaços intocáveis a sua percepção, a sua Nação e dela seu pertencimento sociocultural, e de sua mente, seu pertencimento a si mesmo. Com a falha destes modelos, a fragmentação da mente e a descrença no Estado-nação, chegou a hora de ir além da mente e tornar-se mais do que *Sapiens*, o último sobrevivente do gênero *Homo* olhou para o vazio dentro de si e se deu, a partir do nada, o poder de criação. Para isto, amparou-se na muleta da computação e com a lógica binária, ele criou mundos visuais, novas terras para serem preenchidas de pertencimento e de mitos, um retorno à glória do passado sem sua miséria, tal como a literatura o fazia, mas desta vez com a capacidade de interação e modificação. Não há preto no branco, a história não tem início, meio e fim, no mundo virtual, o *Homo Sapiens* está pronto para se tornar Deus e definir sua própria temporalidade. Ele deu adeus ao seu frágil e limitado corpo, onde David Le Breton, citando Philippe Quéau, comenta sobre:

“Cada vez mais poderemos desejar nos contentarmos com esses simulacros de realidade, por menos que o mundo real pareça demasiado hostil, demasiado pouco hospitaleiro, ou por pouco que as vias de acesso a ele pareçam fora de alcance. Não há dúvida de que o virtual possa se tornar, a partir de então, um novo ‘ópio do povo’.” (QUÉAU, Phillipe *apud* LE BRETON, David, 2009, Pg. 152).

Em Rick e Morty, o personagem Morty diz a sua irmã, em negação após a realização de que sua existência é um estorvo para seus parentes, a frase que resume fantasticamente a perda de conexão com a realidade, com o existir e a relevância do Ser: “Nobody exists on purpose.

Nobody belongs anywhere. Everybody's gonna die. Come watch TV" (HARMON, ROILAND, 2013-2014, Rixty Minutes [Temporada 1, episódio 8]).

O Ser está cada vez mais destroçado e apavorado com o Não-Ser, a Não-Existência, e para afugentar, ele se agarra a fragmentos de si-mesmos cujo sentido é fazê-los inteiros novamente. O corpo cibernético ou virtual é um desses artefatos salvadores, é dele que vem a ressignificação dos mitos de valor e escatológicos da medievalidade, tornar-se personagem principal novamente em alguma narrativa, ser o herói de algum lugar, a relevância do Ser ressignificada em Azeroth, o mundo de *World of Warcraft*.

### 3.4 Cultura Globalizante: O Ocidente versus Oriente

Um dos eventos mais importantes para a estruturação da Modernidade foi a expansão marítima a desbravar terras outrora desconhecidas e, em especial, conectar de maneira mais veloz partes já conhecidas do mundo. Isto é lembrado em diversas expansões de *World of Warcraft*, mais notoriamente em *Mists of Pandaria* onde os jogadores vão a uma terra anteriormente escondida por um denso nevoeiro e encontram uma terra inspirada na China e Japão da Terra. Ir as chamadas “Índias” com mais frequência proporcionou, diretamente e indiretamente, uma troca cultural cada vez mais intensa. Isto ocorreu com povos nativos da América de violência física mais intensa, mas também houve troca, houveram alianças e comunicação. Este processo de expansão a atingir seu apogeu no Império “onde o sol nunca se põe” Britânico reforça uma característica a priori demonstrada da espécie humana, sua capacidade de convergir mesmo em divergência, advinda do *logos* ou da mesma essência a perceber o mundo. Obviamente que há diversos problemas em colocar este “entendimento mútuo a priori”, como a distorção de discurso para justificar pseudociências como a Eugenia do século XIX e XX (e até do XXI), porém é importante ressaltar de que, apesar de diferenças culturas abismais, a espécie humana é capaz de entender e se fazer entender em todo o globo, só isso possibilitaria a dominação ocidental e a retaliação oriental, sendo esta última com uma *finess* muito mais apurada. Tal como a *Belle Époque*, período marcado do final do século XIX à Primeira Grande Guerra, ter o nome em francês e não em inglês, num período de vigência do potente e inquestionável Império Britânico. A Cultura Globalizante ensinou ao ser humano com olhos aguçados para os novos tempos que não basta dominar o mundo militarmente e impor normas e leis, valores e tradições. A bela época ensinou que se pode lutar uma guerra somente

com influência. Inglaterra e França nunca abriram fogo em campo de batalha durante este período, mas tal como ocorre no século XXI, controlar o que está no imaginário e no subconsciente da humanidade tem tanto poder quanto tropas marchando sob Paris e sendo fotografadas em frente ao *Arc de Triomphe*.

Ainda que de sua própria forma violenta e belicosa, o *Homo Sapiens* parece compreender o poder da mente e de como usá-la para obtenção de poder. Um exemplo óbvio deste poder cultural é este próprio escrito, onde existe citações de diversos cantos do mundo, influências culturais diversas desde os *animes* japoneses (como a citação a *Fullmetal Alchemist*), sendo escrito a partir de um monitor *Aoc* de sede em Taiwan, ouvindo colegas buscando “paz interior” a partir de filosofia budistas ressignificadas para a Modernidade Tardia, dizendo “namastê” como uma forma de cumprimento, citando um seriado norte americano como *Rick and Morty*, enfim, o mundo foi se costurando (e muitas vezes o penetrar da agulha causa o derramamento de sangue e de lágrimas), ficando cada vez menor. Esta mutação também passa pela identidade, discutida por diversos pensadores, mas Muniz Sodré coloca: “O *eu*<sup>15</sup> é simultaneamente *um outro*, o *idem* é também *alter*, o nome equivale ao seu possível heterônimo”. Se abstrair a partir desta premissa, o *Self* fragmentado lida com as seguintes pressuposições, segundo Helena Chaves: “O primeiro é a destruição dos modos de vida étnico-nacionais, que a proposta da globalização preconiza (...). O segundo é a hibridização da cultura mundial, proporcionada pela destruição dos modos de vida particulares de cada nação” (CHAVES, 2006, pg. 49).

Numa relação mais próxima com o objeto central de estudo, *World of Warcraft*, e neste sentido os estudos de Lacan podem dialogar aos de Jung e seus arquétipos, com o auxílio dos escritos de Stuart Hall no “descentrando o sujeito”, dentro da sua obra “A identidade cultural na pós-modernidade”. Em Jung, os arquétipos são códigos-base da construção da mente, consciente e inconsciente, mas se acrescentar a esta equação a noção de *Logos* no sentido de razão pela palavra, Lacan diz que a identidade está estruturada, como o inconsciente, à linguagem e esta pode ser a principal ligação da formação da mente com a memória de si-mesmo, da compreensão da existência do “eu”, porém nublada na Modernidade Tardia pela fragmentação causada por uma aglutinação social distorcida do que o cérebro do *Homo Sapiens* ainda está programado a lidar, como na teoria dos 150 conhecidos de Harari, já citada. O código da

---

<sup>15</sup> Chamado ao longo do texto também de *Self*.

linguagem, a linguagem de uma maneira geral, pode ser quebrada a partir deste princípio de razão universal e de referenciais mitológicos da formação do *Self*, dos arquétipos construídos para traduzir a realidade construída a partir da memória. Dentro disto, volta-se a capacidade de reconhecimento de si e da reconstituição do “inteiro” a partir de um fragmento do *Self* no jogo a priori citado. A linguagem como base fundamentadora do sujeito é o que o torna capaz de absorver uma cultura cada vez mais macro e caótica, da proposta de hibridização cultural de Helena Chavez, e de dar um sentido necessário para a reconstrução de um inteiro. O poder da *internet*, em especial das redes sociais, é um tópico ainda bastante em evidência e muito cheio de lacunas para respostas concretas. No entanto, pinçar visões de mundo aparentemente dispares e analisá-las devidamente como parte de um todo científico, não como inimigas, seja capaz de levar a uma resposta mais satisfatória deste processo. Um jogo massivo como *World of Warcraft* dialoga constantemente com as dificuldades multi-étnicas, mas também é capaz de unir o mundo inteiro, mentes completamente opostas, em um mesmo mundo e não somente coabitar, como processá-lo e interagir de maneira produtiva em prol de um objetivo.

No final das contas, Stuart Hall coloca em forma de identidades nacionais, mas é possível expandir seu pensamento para compreender algo além, quando o mesmo diz: “As identidades nacionais não são coisas com as quais nós nascemos, mas são formadas e transformadas no interior da *representação*” (HALL, 2015, pg. 30). Estas *representações* estão se modificando com o declínio da modernidade, fragmentos possuem suas próprias representações individuais e a Cultura Globalizante permite ao *Homo Sapiens* moderno modificar sua linguagem de acordo com *exterior* lacantiano, numa troca de busca de sentido arquetípica para responder uma problemática da sua falta de *inteireza*, preenchida com esta troca que anteriormente resumia-se a tribos, sociedades mais complexas, cidades, enfim, teias cada vez mais ramificadas que exigem um inteiro do sujeito consternado pela sua falta de totalidade pressionada ainda pelas influências da Alta Modernidade.

A narrativa prevalecente do século XXI é a liberal, como apontada por Harari, do sacro-*eu* e da liberdade inquestionável. Todavia, em *Homo Deus*, Harari pondera:

“Em troca de serviços de aconselhamento tão dedicados, só temos de abrir mão da ideia de que humanos são indivíduos e de que todo ser humano tem livre-arbítrio para determinar o que é bom, o que é belo e o que é o sentido da vida. Os humanos não serão

mais entidades autônomas direcionadas pelas histórias que o *eu* da narrativa<sup>16</sup> inventa. Em vez disso, serão parte de uma imensa rede global.” (Harari, 2016, Pg. 341).

Para alcançar um possível próximo patamar evolutivo, se assim pode se chamar, o *Homo Sapiens* precisou sacrificar seu corpo, na medievalidade o que havia de mais sagrado pois era o carregador da alma. Agora ele está diante de um novo pedido de sacrifício: sua mente, seu ego, dos poucos fragmentos com os quais se dorme abraçado na tentativa de ainda Ser. Contudo, ainda não é um motivo de pânico generalizado e de lamentar a morte da liberdade e da existência. O lúdico ainda o transporta para se conectar com seu corpo (um outro corpo, mas um corpo), para viver uma mente inteira novamente (uma nova mente, em outro mundo, outro contexto, mas uma mente inteira). Azeroth é a terra da escatologia do brandir heroico do estandarte a saciar as construções arquetípicas, as ressignificações mitológicas, resgatando o corpo do medievo e a mente da modernidade. Ou talvez não. Como Wilson Ferreira conta em “Por que o mundo tem que acabar?”: “A Globalização necessita agora de uma nova religião ecumênica que dê legitimidade às novas bases materiais. Uma nova religião igualmente sem pátria, global, feita a partir do pastiche dos escombros dos grandes sistemas religiosos” (FERREIRA, 2019).

### 3.5 O cibernético transformou o *Homo Sapiens* em *Homo Deus*?

Não. Como Jacques Le Goff explica em seu segundo volume de História e Memória: “É impressionante que a maioria das teorias acerca da decadência seja de pensadores, de grupos ou de sociedades que ‘corrigem’ o seu pessimismo com uma crença ainda mais forte na necessária vinda de uma *renovação*” (LE GOFF, 2000, pg. 226). Este é o declínio de mais uma Era na história da humanidade, as “estruturas estruturantes” da Modernidade estão em colapso, o sujeito já não é mais sagrado, a escatologia nos é cada vez mais compreensível através de distopias disseminadas e assimiladas pelas culturas de massa. Nos cinemas, decadência inevitável é passada com gosto de amargura, como os dois *Blade Runner*, de Ridley Scott, em filmes com fim do mundo zumbi, catastrófico com meteoros e afins, a destruição da superioridade humana por uma raça alienígena tecnologicamente e belicamente mais poderosa. Nas séries, a realidade passar um gosto desagradável, mas tangível, é sinônimo de sucesso, como seriados aclamados pela crítica e audiência como *House M.D.*, *Breaking Bad*, *The Walking Dead*, *Game of Thrones*.

---

<sup>16</sup> Subentendida pelo contexto a narrativa liberal.

Neste último caso, até se faz uma referência direta a esta busca escatológica medievla a pôr fim a miséria humana, até homens e mulheres inteiros, não fragmentados, defeituosos, mas a superar seus defeitos, se postam diante do fim inevitável e o evitam. Esta mesma lógica parece seguir muitos *games*, incluindo o aqui analisado mais a fundo, *World of Warcraft*, onde a cada expansão, o mundo sofre uma catástrofe avassaladora e o fim de tudo o que se conhece, apenas para ser salvo pelos heróis de Azeroth (os jogadores e, eventualmente, NPCs<sup>17</sup> como Thrall).

*World of Warcraft* é uma comunidade para além das bordas e a transcender as noções de fronteiras dos Estado-nação. É uma comunidade geradora de pertencimento e identidade. Como Zygmunt Bauman conta em “Identidade”:

“(…) Apenas porque existe mais de uma ideia para evocar e manter unida a ‘comunidade fundida por ideias’ a que se é exposto em nosso mundo de diversidade e policultural. É porque existem tantas dessas ideias e princípios em torno dos quais se desenvolvem essas ‘comunidades de indivíduos que acreditam’ que é preciso comparar, fazer escolhas, fazê-las repetidamente, reconsiderar escolhas já feitas em outras ocasiões, tentar conciliar demandas contraditórias e frequentemente incompatíveis. (...) Tornamo-nos conscientes de que o ‘pertencimento’ e a ‘identidade’ não tem a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o ‘pertencimento’ quanto para a ‘identidade’” (BAUMAN, 2005, Pg. 17).

*Games* como *World of Warcraft* suprem exatamente essa necessidade, como melhor detalhado adiante. A verdade é que se para ser, uma divindade precisa apenas transcender o corpo, a humanidade alcançou este *status*. Se se precisa do poder de criação, a humanidade criou um universo inteiro a partir de noções do seu próprio universo em *World of Warcraft*, com sua própria cosmologia, escatologia, mito de origem e afins. Porém, apesar de todo o poder alcançado pela técnica, a singularidade *in silico* ainda precisa de uma mente humana para significá-la, onde: “Assim como os médicos reproduziram *in vitro* os mecanismos da vida, os biólogos e os especialistas em informática da vida artificial esperam criar vida *in silico*” (LEVY, 1992, Pg. 5 In: LE BRETON, 2003, Pg. 153). A humanidade cresce exponencialmente em técnica, mas os trilhos desta locomotiva se ramificam indefinidamente. Enquanto espera-se a resposta para a “evolução” do *Homo Sapiens* para o *Homo Deus*, brinca-se com esta

---

<sup>17</sup> *Non-playable Characters* ou, em tradução livre, personagens não jogáveis.



possibilidade, conceitos outrora sagrados tornam-se elementos lúdicos em *World of Warcraft* e outros *games*. Tempo, tramas sociais, lugar, espaço, artefatos, passado, tudo isto se ressignifica num outro mundo virtual e é através de uma incisão neste mundo onde mergulha-se agora.

## IV – AS CRÔNICAS DA VIDA VIRTUAL EM *WARCRAFT*.

### 4.1 O existir no mundo de Azeroth.

“Cada vez mais poderemos desejar nos contentarmos com esses simulacros de realidade, por menos que o mundo real pareça demasiado hostil, demasiado pouco hospitaleiro, ou por menos que as vias de acesso a ele pareçam fora de alcance. Não há dúvida de que o virtual possa se tornar, a partir de então, um novo ‘ópio do povo’.” (QUÉAU, 1993, pg. 42 In: LE BRETON, 2003, Pg. 152).

No prefácio do primeiro volume de *World of Warcraft: Chronicles*, Chris Metzen, criador e, por quase três décadas, uma das principais mentes por trás da *Blizzard Entertainment* descreve o mundo criado por ele como “Ciclos dentro de ciclos”:

“No final, esta grandiosa (e supérstica) realização editorial nos dá uma impressionante perspectiva dos temas e conflitos recorrentes de *Warcraft*: Como as sociedades muitas vezes entram em choque antes de identificarem uma humanidade em comum. Como heróis determinados e bem-intencionados com frequência podem sucumbir às tentações do poder. Como não assumir a responsabilidade pelos erros do passado pode levar a calamidades no presente” (METZEN, 2015, Prefácio).

Segundo o próprio Metzen, estas são apenas algumas das temáticas a povoar o *folklore* ou conhecida pelos jogadores somente por *lore* de *World of Warcraft* e de seus jogos predecessores. Culturas, facções e indivíduos se chocam, interagem e fazem mexer o caldeirão de um imaginário virtual “ao longo de períodos de tempo míticos” (METZEN, 2015, prefácio). Ele também cita em diversas entrevistas ao longo de seu tempo à frente do IP<sup>18</sup> de *Warcraft* seu enorme fascínio por mitologias, em especial pela mitologia nórdica, fortemente representada dentro do jogo.

Dentro deste contexto, fazer uma incisão numa *lore* tão complexa e de mais de três décadas de ideias requer escolher o que falar e o que buscar, ou seja, selecionar o que mais se aproxima da busca desse sujeito da modernidade tardia se relacionando com seu passado distante e recente: A primeira parte analisa a relação cósmica de *World of Warcraft* e seus elementos

---

<sup>18</sup> IP é uma sigla utilizada em vários campos. No mundo dos vídeos games, IP significa *Intellectual Property* ou Propriedade Intelectual, usada vastamente para se referir a domínios sobre determinadas séries de jogos ou de um novo lançamento no mercado sendo chamado de “new IP”, mas no caso da série de *Warcraft*, é referente a propriedade intelectual do universo dos jogos que se apropriam desta ideia original.

relacionados a escatologia medieval e moderna, como a presença constante de uma dualidade, típica da Alta Modernidade. A segunda busca elementos da trama do jogo e de personagens não-jogáveis, dos arquétipos preenchidos e de suas relações mitológicas. Por fim, o ponto principal de onde o sujeito da modernidade tardia se apropria de tudo e faz-se presente neste mundo fantasioso, seu avatar, suas interações, escolhas e de como angústias deste declínio da modernidade se faz presente num mundo de cenário medievo-fantasioso.

#### **4.2 Cosmologia de *World of Warcraft* – Nós sabemos o que está lá fora.**

Como um reflexo de seu tempo, a cosmologia por trás da história de *World of Warcraft* exhibe diversos fragmentos da Antiguidade e Medievalidade repaginados e repensados por mentes modernas, com estruturas da Modernidade Tardia envolvendo uma astronomia mais avançada e a necessidade de explicar logicamente diversos fatos e fatores da Criação. É interessante o quão complexo este processo vai quando se analisa os três volumes de *World of Warcraft – Chronicles*, isso ainda sem levar totalmente em consideração os eventos *in-game*, ou seja, que ocorrem através da jogabilidade e da influência dos jogadores na narrativa.

Em primeiro ponto, é interessante ressaltar a dualidade das forças cósmicas, de uma visível e escatológica visão católica de bem e mal. Estas forças antagônicas no universo mais pra frente serão ressignificadas dentro do próprio jogo a medida em que esta concepção simplória de extremos não apetece tanto o sujeito da modernidade tardia e serão atribuídas a essas forças cósmicas tons de cinza, tornando-as menos definidoras do que é certo e errado, atribuindo relatividade as mesmas. Estas forças cósmicas são Luz e Sombras, Ordem e Desordem, Vida e Morte. Estas forças costumam ser representadas dentro da *lore* por entidades maiores, como a Luz é representada pelos Naarus, seres de pura luz, em representação do que seriam os serafins católicos de seis pares de asas, que na expansão *Legion* foi-lhes atribuídos o defeito de verem apenas uma parte da Verdade, do futuro, pois o futuro seria moldado tanto pelas profecias da Luz como das Sombras. Sobre os Naarus:

“Os narus são criaturas benevolentes de energia sagrada viva. São talvez a expressão mais pura da Luz que existe na Grande Treva Infinita<sup>19</sup>. Os naarus juraram levar a paz e a esperança a todas as civilizações mortais e atacar as forças da escuridão do Caos que buscam engolir a criação.” (METZEN, BURNS, BROOKS, 2016, n.p.).

---

<sup>19</sup> A Grande Treva Infinita é como o Universo de *World of Warcraft* é conhecido.

A força das Sombras (também chamada de *Void*, em inglês, ou vazio) tem uma manifestação física chamada de Deuses Antigos, lançados ao universo para corromper os mundos e as almas ainda dormentes dos Titãs dentro destes planetas, e estes seriam escravos da vontade dos Senhores do Vazio (*Void Lords*). Neste ponto, é interessante notar que o principal inimigo da Luz, representante da divindade católica Deus, não é contraposta a seu maior inimigo, o arquétipo do Caído, ou na mitologia judaico-cristã o Lúcifer, Diabo, Demônio. Dentro dos três primeiros jogos da saga *Warcraft*, antes de se tornar um MMORPG, a maior ameaça parecia ser, sim, esta entidade do Caído, um Titã (representante da Ordem) corrompido pela visão da inevitabilidade das Sombras consumirem todo o universo chamado Sargerass, o Defensor do Panteão, antes de sua queda.

Os Titãs são representantes máximos da Ordem e são, tal como o nome sugere, baseados na mitologia grega, inclusive em aparência. Dentre as semelhanças pode-se notar a presença de Aman'Thul, por exemplo, como o primeiro dos Titãs e libertou seus iguais, almas-mundo, de sua gestação dentro de planetas ao longo da Grande Treva Infinita, tal como Zeus libertou seus irmãos de seu pai canibal, Cronos, e então eles ficaram conhecidos como o Panteão (outra referência clara) e, Aman'Thul tornou-se Patrono do Panteão, tal como Zeus tornou-se patrono do panteão grego após libertar seus irmãos e irmãs. Sobre os Titãs, *Chronicles* - volume I descreve (e muito se assemelha as forças primordiais da mitologia grega):

“Os titãs são seres divinos feitos da matéria primordial da qual nasceu o universo. Eles percorrem o cosmos como mundos itinerantes, imbuídos do poder puro da própria criação. Os titãs usam essa força incrível para encontrar e despertar outros de seu tipo – outros que ainda repousam nos lugares mais remotos da Grande Treva Infinita. (...) Aninhado no núcleo deste planeta havia um titã como Aggramar<sup>20</sup> - um muito mais poderoso que qualquer outro já encontrado. O espírito era tão poderoso que Aggramar sentiu os sonhos dele mesmo através da cacofonia que se espalhava pela superfície agitada do mundo.” (METZEN, BURNS, BROOKS, 2016. n.p. e pg. 36).

A Desordem, talvez, a mais próxima da escatologia católica da Baixa Idade Média. Com uma rede infinita de demônios, Sargerass The Dark Titan sucumbiu ao medo do universo ser tomado e totalmente corrompido pelos Senhores do Caos, preferindo erradicar toda a vida e recomeçar todo o processo sem essa “doença” espalhada pelo cosmos. Todavia, para isto, ele

---

<sup>20</sup> Titã conhecido como Tenente do Grande Sargerass.

precisou se aliar com outrora inimigos, os demônios e a *fel magic* (magia vil), trair e matar seus iguais, os Titãs, quando os mesmos se recusaram a tomar parte no seu plano, que viria ser conhecida como A Cruzada Ardente (*The Burning Crusade*). Suas semelhanças com Lúcifer e o patrono do Inferno católico não se resume a isto, ele também é o comandante de uma legião de diferentes demônios, conhecida como A Legião Ardente (*The Burning Legion*) e era, até a expansão *Legion*, a maior ameaça visível para os jogadores e habitantes de Azeroth.

A Vida possui uma ligação com a natureza e suas forças, compartilhando muito dos mitos antigos pré-históricos de deuses com formas de animais e, dentre as civilizações mais notórias a adorá-los, estão os Celtas, incluindo uma referência direta a uma classe jogável Druida, que recebe suas forças do Sonho Esmeralda, onde estes Deuses Selvagens habitam. Estes deuses também dão origem a semi-deuses, entre eles vários seres da mitologia grega híbridos entre animais e humanoides, como as Ninfas e suas habilidades de cura, os centauros e o semideus Cenarius, o qual ensinou os Elfos da Noite o druidismo. Segundo o *Chronicles*: “Os Deuses Selvagens são manifestações primitivas de vida e natureza. São criaturas de dois reinos. Habitam tanto o mundo físico de Azeroth, mas seus espíritos estão unidos ao Sonho de Esmeralda etéreo” (METZEN, BURNS, BROOKS, 2016. n.p).

Um dos grandes questionamentos da humanidade sempre foi a busca pela resposta do significado, do porquê, do que é a morte. Em *World of Warcraft*, estes mitos e pluralidade são limitados pelo simples fato de “*Logos*” estar presente e muitas vezes se manifestar no consciente no mundo de Azeroth e em todo o universo. Não somente pelos jogadores a mergulharem e estudarem a fundo a *lore* do jogo, mas também para seus avatares. Os personagens do jogo, por exemplo, atravessam a morte e são reenviados a vida pelas *Spirit Healers*, guardiãs das *Shadowlands*:

“Nem todas as val’kyren<sup>21</sup> continuaram a seguir Helya depois da derrota de Odyn. Alguns desses seres espectrais desapareceram nas Terras das Sombras. Os poucos que ainda tinham uma réstia de nobreza na alma se dedicaram a vigiar o mundo físico. Essas val’kyr, em certos momentos, guiariam os mortos das Terras das Sombras de volta à terra dos vivos.” (METZEN, BURNS, BROOKS, 2016, pg. 63).

Apenas neste primeiro exemplo, temos três nomes a se assemelharem e fazerem referência direta a mitologia presente nas sociedades humanas ocidentais. As entidades nórdicas

---

<sup>21</sup> Val’kyr no original, em inglês.

de Odin (Odyn), Hela (Helya) e as valquírias (*val'kyrs*). Todavia, a cosmologia de *World of Warcraft* é muito mais complexa, este exemplo apenas tange o mundo de Azeroth e Odyn é apenas um dos diversos Guardiões de Azeroth, forjados pelos Titãs, todos eles baseados na mitologia nórdica com pequenas distorções nos nomes. Esta ligação com a mitologia nórdica é extremamente acentuada em Azeroth, havendo lugares como o Salão de Valor (referência direta ao Valhalla) onde Odyn forja criaturas de ouro com espíritos de guerreiros valorosos. Thorim é a representação de Thor no mundo de Azeroth, também sendo o guerreiro mais poderoso dos Forjados pelos Titãs, com domínio sobre os raios e trovões, vivendo acima das nuvens de *Storm Peak* (pico da tempestade). Por fim, uma última referência direta é a presença e traição de Loken, Loki, e como ele se torna um chefe de uma masmorra a ser enfrentado pelos jogadores. Loken é ardiloso e sua história envolve também traição e enganação, como o deus nórdico, porém em Azeroth sua história é um pouco mais trágica tendo ligação direta com os Deuses Antigos e ele caindo sob a influência de um deles.

É interessante também adicionar a presença dos *Loa* onde, no mundo real, estão ligados a religião voodoo da Louisiana e vodou haitiano, e no jogo à religião dos Trolls e também dos quatro Deuses Selvagens de Pandaria, terra da raça Pandaren (homens-panda), baseada na cultura chinesa. Enquanto a maioria esmagadora destes *Loa* são ligados, na mitologia do jogo, aos Deuses Selvagens, um exerce o papel de ligação entre a vida e a morte, Bwomsandi, baseado inteiramente no *Loa* terreno Barão Samedi, do vodou. A ligação entre os dois vai desde traços de personalidade como obscenidade e deboche, até sua posição enquanto *Loa*, ambos sendo representantes da morte e ponte entre vida e morte. Já com relação aos quatro Deuses Selvagens de Pandaria, eles são uma referência direta aos 四象 significando *Sì Xiàng*<sup>22</sup> ou quatro símbolos, conhecidos como “Quatro Guardiões”, “Quatro Deuses” ou “Quatro Bestas Auspiciosas” e são associados aos quatro pontos cardeais. Estes Deuses Selvagens são, com sua contrapartida mitológica chinesa, Chi-Ji, a garça vermelha e na versão terrena “*Vermillion Bird*” do Sul ou “Pássaro Vermelho”, Xuen, o tigre branco, homônimo com a adição “do Oeste”, Yu’lon, a serpente-dragão de jade, em oposição ao dragão índigo do Leste (dragões na mitologia chinesa são grandes serpentes aladas) e, por fim, Niuzao, o boi preto, em contrapartida com a tartaruga preta do Norte, “*Black Turtle*” também conhecida por “*The Black Warrior*” ou guerreiro preto.

---

<sup>22</sup> Chinese English Pinyin Dictionary. Disponível em: <<https://chinese.yabla.com/chinese-english-pinyin-dictionary.php?define=si+xiang>>. Acesso em 30/05/2019

Tal como na mitologia chinesa e seus diversos simbolismos de virtude e defeitos, as divindades de *World of Warcraft* ligadas a Pandaria representam virtudes, como Chi-Ji é o símbolo de esperança, Xuen da força, Yu'lon da sabedoria e Niuzaio da fortitude, resiliência.

### 4.3 Arquétipos e o Mundo de Azeroth – Personagens

Fazer relações diretas como os arquétipos Junguianos com a cultura em geral apresenta diversas problemáticas, sem citar o fato de ser apenas uma visão de mundo dentre tantas outras, porém no mais inesperado dos lugares, pode-se encontrar pérolas perdidas e engolidas pelo tempo e, neste caso, pela internet. Compartilhado no antigo fórum de *World of Warcraft*, em 2015, sob a alcunha de seu personagem Theodorus<sup>23</sup>, um membro dentre milhões de jogadores de *World of Warcraft* compartilhou sua reflexão, ainda que embrionária, sobre as relações entre este conceito importantíssimo para a compreensão da Psicologia Analítica de Jung e de como pensá-la dentro do universo. A discussão está a muito fechada e nenhum dos jogadores contribuiu para os anseios de Theodorus sobre estes arquétipos aplicados ao mundo virtual de Azeroth. Seu *post* no forum:

“Dear community members, I'd like to share with you something I've been thinking about lately. For those of you not familiar with the concept, Carl Jung was a Swiss psychiatrist who, at first, was a big friend of Freud, but later their theories made them go by separate ways. One of the theories of Jung's work is that all of humanity is connected by abstract archetypes that do not have a unique form or definition, but that manifest themselves by different means in our psyche, and our stories. To summarize, when he was young he had a dream journal<sup>24</sup>. Later on his career, he found it and compared what he dreamt with different mythologies from different countries and eras. He found that most of them had a lot in common, very specific things. Like heroes, gods, or events that were described in the same fashion by tribes and civilizations separated by time and space, that didn't have any connections between them. His guess was that these concepts (or archetypes) were buried in the deep of every human being, and would always manifest themselves, both in our behaviour and in the stories that we make. Many of those archetypes were "catalogued", in a way. The most important ones by Jung himself, and many by his followers.”

<sup>23</sup> Post original disponível em: <<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/18301001691>>.

<sup>24</sup> Erro de digitação – ele quis dizer journal ou jornal.

Esta mesma preocupação de Theodorus trouxe este escrito até aqui, sob a égide de encontrar um Ser-Tempo perdido em Azeroth e descrevê-lo melhor. Theodorus nomeia alguns dos principais arquétipos Junguianos, como o Herói, a Mãe/Pai ou Protetor, o Trapaceiro, a Criança, entre outros. Dentre os aqui analisados, está o orc Thrall e o arquétipo do Escolhido ou Messias a levar seu povo para uma terra prometida. Outro personagem e arquétipo bastante presente é o do Caído, representado em várias religiões e mitologias por deuses, em Warcraft a temática se aplica também a personagens mortais como o Príncipe Arthas Menethil. Por fim, a última história a ser repensada enquanto arquétipo é a do também orc *High Overlord* Varok Saurfang, um lendário herói da Horda e veterano das três grandes guerras que precedem o jogo *World of Warcraft* em *Warcraft*, *Warcraft II – Tides of Vengeance* e *Warcraft III – Reign of Chaos* e sua expansão *Warcraft III – Frozen Throne*. Saurfang representa e pode-se colocado como o bastião dos valores da Horda, apesar de trilhar um caminho de *apokatastasis* ou de redenção pelas atrocidades cometidas a priori, ainda que sob a influência de sangue de demônio, Saurfang demonstra em vários momentos remoço pelos seus feitos e sentimentos durante a Primeira e Segunda Guerra, em especial.

#### 4.3.1 Thrall – O escravo destinado a restaurar e redimir a Horda.

Thrall, ou seu nome de nascimento somente recuperado ao longo de sua história Go'el, um dos protagonistas das campanhas de *Warcraft III – Reign of Chaos*, recebe logo seu destino apresentado em forma de nome. Thrall, nos antigos países nórdicos e na história dos povos conhecidos como Vikings, é também escrito como þræll em nórdico antigo, onde esta casta é descrita no poema éddico *Rígstula*, segundo Johnni Langer em seu Dicionário de História e Cultura da Era Viking: “(...) apresenta um quadro social do mundo nórdico dividido em três categorias sociais: *jarl* (nobre), *karl* (fazendeiro) e *thraell* (escravo)” (LANGER, 2017, pg. 644). Thrall também significa, no inglês moderno, “escravo” ou “servo” e “enthral” é um verbo para descrever encantar, cativar, escravizar, dominar, ou seja, despir o indivíduo de vontade individual. Já o nome de nascimento de Thrall, Go'el<sup>25</sup>, vem do antigo hebraico (e uma referência clara a sua primeira missão em Azeroth de guiar seu povo para uma terra além-mar

---

<sup>25</sup> Este nome, durante a expansão Cataclisma e sua participação na mesma o rendeu a alcunha jocosa entre os jogadores de “Green Jesus” ou Jesus Verde, em referência a sua cor de pele.



como Moises na Bíblia católica) significando redentor ou libertador. Nas palavras do próprio Chris Metzen, em entrevista ao site *About Creativity*, em 2008:

“We put out a game called *Warcraft III* a few years ago, and one of the things I really wanted to do was take orcs, who are the perennial bad-guy race — the dark, subhuman, barbarous race in most fantasy — and I wanted to take our orcs and spin ’em. They’re still green and tusked and very brutal — the visual of them plays to the archetype, so it’s very familiar for someone coming to the setting. But we started to take them on a route where, what if they weren’t innately evil? They’re looking for identity. They’ve been roughed up, and now they’re trying to become this noble thing again. That was a decided spin on a pretty classic archetype that, well, time will tell whether it worked well” (METZEN, 2008, parte 1 da entrevista. Disponível em: <[https://about-creativity.com/an\\_interview\\_with\\_chris\\_metzen\\_part\\_1](https://about-creativity.com/an_interview_with_chris_metzen_part_1)>. Acesso em: 06 de junho de 2019).

Funcionou, a história de Thrall muito lembra o aspecto messiânico de um escolhido para guiar um povo para a salvação ou fugir de terras hostis, comum e presente em diversas religiões ao redor do globo, mas dentro da tradição judaico-cristã bastante apropriada por vários personagens. Thrall é primeiramente apresentado como um cativo num campo de concentração para orcs anos após a derrota da raça na Segunda Guerra. O jovem Thrall era um gladiador nestes campos, servindo de divertimento para senhores humanos da região. Com a ajuda de uma amiga humana, ele escapa do campo de concentração e, após reconectar-se com suas raízes orc, como conhecer o guerreiro e até então invencível em batalhas Grom Hellscream, do clã *Warsong*, e ter seu clã de origem por ele revelado, os *Frostwolf*. Thrall segue sua jornada de aprendizado e, por fim, após ser secretamente testado pelo *Warchief* da Horda antes do próprio Thrall, Orgrim Doomhammer, foi nomeado segundo-em-comando e, com a morte de Doomhammer, finalmente *Warchief of the Horde*, título o qual Thrall manteve até a expansão Cataclisma.

Todavia, o arquétipo messiânico mostra-se mais evidente durante o jogo *Warcraft III – Reign of Chaos*, durante a campanha *single-player* dos orcs. Esta primeira anúncio de destino é descrita na chamada Visão de Thrall, durante um sonho:

“The sands of time have run out, son of Durotan... The cries of war echo upon the winds... The remnants of the past scar the land. Which is besieged once again... by conflict. Heroes arise to challenge fate and lead their brethren to battle... As mortal

armies rush down towards their doom... the burning shadow has come to consume us all. You must rally the horde and lead your people to their destiny! Seek me out.” (WARCRAFT III – REIGN OF CHAOS, 2002, *Blizzard Entertainment*).

Esta profecia o levou para um caminho similar ao mito bíblico de Moises e, no novo Testamento, ao de Jesus Cristo, levando em conta a criação da Horda em semelhança a fundação do Cristianismo pelos discípulos de Cristo, onde o mesmo guia seu povo no livro do Velho Testamento para fugir dos egípcios abrindo o mar vermelho, Thrall tem uma missão similar, como é descrita na *wowwiki* sobre sua história:

“When he awoke, he realized that it was no dream, but a vision granted him by the mysterious Prophet. The Prophet enigmatically told him that he was not what he seemed and that he had abandoned his humanity long ago. He had foreseen a future where the only hope for the orcs' salvation was to leave Lordaeron and sail west to Kalimdor. There, they would find their destiny. Thrall obeyed, and gathering the Horde, prepared to make his way across the Great Sea. Grom Hellscream was captured by humans, however, and Thrall quickly stepped in to save him. Hellscream got the idea to steal the humans' ships so they could leave the human lands forever. With the Horde assembled, they did just that, sailing across the Great Sea to the forgotten lands of Kalimdor.” (WARCRAFT III – REIGN OF CHAOS, 2002, *Blizzard Entertainment*).

Dentre outros feitos, a história de Thrall ou Go'el possui um arquétipo messiânico de guiar seu povo para uma terra prometida e, mais especificamente, um destino prometido, mais à frente revelado, de combater outra invasão da Legião Ardente (*Burning Legion*) em Azeroth. Ele nomeia uma porção desta nova terra em homenagem ao seu pai, a chamando de Durotar (seu pai chamava-se Durotan) e a primeira cidade orc fundada em Kalimdor então é batizada de Orgrimmar, em homenagem ao seu amigo e antigo *Warchief* Orgrim Doomhammer.

#### **4.3.2 Arthas Menethil – O Rei Corrompido.**

A trágica queda do príncipe Arthas Menethil, se assim pode-se chamar a caminhada do grande herói e líder para uma força de puro mal. O arquétipo do herói corrompido ou o Caído (podendo até se aplicar esta noção à Sargerass) parece ser cada vez mais presente em elementos literários, criativos em geral, da sociedade moderna tardia. Dentre estes, pode-se destacar Anakin Skywalker dos três episódios chamados de *prequel* em Star Wars, Daenerys Targaryen em *Game*

of *Thrones* (seriado da década de 10 do século XXI, não a personagem da até então incompleta *A song of ice and fire*) e Freya, deusa nórdica como retratada especificamente dentro da série de *games God of War*. Todavia, em *World of Warcraft*, a corrupção de algo a priori visto como bom é uma temática recorrente, em especial nos típicos arquétipos de anti-heróis e do herói que sucumbe as tentações da ambição e de poder, como no caso de Arthas. Neste último caso, sua obsessão de salvar a terra de Lordaeron, governada por seu pai, Rei Terenas Menethil II, o levou para uma estrada cada vez mais cruel, onde inicialmente Arthas era um paladino da Luz foi corrompido e levado a insanidade por seu próprio dever até se tornar o próprio mal que jurou proteger. A história do paladino a se tornar o próximo Lich King de Azeroth, descrita e resumida por David Robertson, em seu blog falando sobre o arquétipo que ele chamará de “*Tragic Hero*”:

“Arthas Menethil began as a prince and a holy paladin, serving the path of the Light (an allegory for God as far as I’m concerned). He gained a reputation for his commitment to the safety and wellbeing of his people. However, he was known to be rash, not unlike Anakin Skywalker. When a plague of undead beings invaded the land, known as the Scourge, he increasingly did whatever it took to defeat them, which included an extermination of an entire population of a city who were showing signs of being infected by the plague. His descent into madness sent him north to confront the origin of the Scourge. He found the legendary, yet evil, sword Frostmourne, which he believed would give him the power to save his people. But instead it took his soul, turning him against his kingdom and joining the Lich King, who had originally unleashed the Scourge on the world. Arthas slaughtered those he was once sworn to protect, including his father, and would eventually become the Lich King himself. It is only in the moments before his death (at the hands of the player) where he is released and shows signs of remorse for the suffering he had caused.” (ROBERTSON, 2018, n.p.).

Robertson ainda faz considerações sobre este arquétipo e do porquê ele é tão presente nas releituras mitológicas da modernidade tardia e sua sensação de estar em direção a distopia:

“Virtually all of us consider ourselves as decent humans who want to bring good to the world in some way or other. So if an exemplar of righteousness and what is good can be corrupted by the corrosive effects of power and evil, how vulnerable are we? This archetype reminds us of how easy it is to go down this path, how willing we are to do this, if we believe it is in our interest. (...) Religions, built on ideas of how to conduct oneself in a good way in the world, have followers who have slaughtered and maimed innocents to propagate the faith. Seemingly benign political ideologies have done the

same. Humanity can be so easily corrupted, often by good intentions, and the archetypal stories of the fallen hero serve as a warning of how dangerous that path can be.” (ROBERTSON, 2018, n.p.).

Arthas pode ser percebido, então, como uma relação de que não há pureza no mundo ou boas intenções que não possam corromper-se. Levando em consideração sua fé na Luz e sua realeza, pode-se também fazer uma relação direta dos grandes reis da Idade Média a lutarem e matarem em nome da fé católica, uma contradição ou corrupção da intenção do Deus benevolente apresentado por Jesus Cristo e messias das religiões cristãs. Outra relação é o paralelo entre o mito do Rei Arthur dos Bretões e Arthas, semelhantes até no nome, porém este último sendo uma versão corrompida da jornada de ascensão ao trono. Ambos são defensores de seus povos contra invasores (Arthur contra os Saxões e Arthas contra a *Scourge* ou os mortos-vivos), ambos possuem mentores chamados Uther (pai de Arthur e mentor de Arthas na *Knights of the Silver Hand*), estão ligados a uma ordem cavaleiresca de nomes similares (Arthur à *Knights of the Round Table* e Arthas a ordem de paladinos de Lordaeron *Knights of the Silver Hand*), espadas lendárias estavam destinadas ou foram conduzidas até sua posse, Excalibur de Arthur, que em algumas histórias está numa pedra e quem a retirar seria o rei dos Bretões e, no caso de Arthas, sua ascensão ao trono se dá através da espada *Frostmourne*, uma lâmina rúnica amaldiçoada a qual o transforma num servo do Lich King, o faz matar seu próprio pai (e assim o “sucendo”, como o mesmo fala durante o patricídio) e, no final de sua jornada, ao colocar o elmo da dominação, sua “coroa”, torna-se ele mesmo o próximo Lich King.

#### 4.3.3 Varok Saurfang – O velho lobo que simboliza a tradição da Horda.

“*Honor, young heroes, no matter how dire the battle. Never forsake it*”. Celebre frase dita pelo grande Varok Saurfang carregando o corpo de seu único filho durante a batalha contra o Lich King. Saurfang, um ser maior do que seu próprio mundo, celebrado como um grande personagem por tanto jogadores da Alliance quanto, especialmente, da Horde, é um dos maiores símbolos arquétipos de *World of Warcraft*. Sua trágica história é um caminho absoluto de redenção, *apokatastasis*, como mencionado e explicado antes. Todavia, ele também simboliza arquétipos Junguianos mais famosos e, talvez, um que possamos traçar desde os primórdios da civilização, de proto-civilizações se assim pode-se chamar as organizações tribais menos complexas, o Grande Guerreiro e o Velho Sábio. Seu discurso durante o primeiro momento do

jogo, conhecido popularmente como *Vanilla*, é uma prova de sua construção enquanto arquétipo idealizado dentro do jogo:

“I am Saurfang. Brother of Broxigar. You know me to be the Supreme Commander of the Might of Kalimdor. An orc - a true orc warrior - wishes for one thing: To die in the glory of battle against a hated enemy. Some of you have fought in battles. Peace has been with us for many years. Many years we sat idle but many years we battled. In those years - where strife the land and Legion and Scourge sacked our homes, killed our families - these insects dwelled beneath us. Beneath our homes - waiting. Waiting to crush the life from our little ones. To slay all in their path. This they do for their god. And for our gods? We defend. We stand. We show that as one. United. We destroy. Their god will fall. To die today, on this field of battle, is to die an orcish death. To die today is to die for our little ones. Our old ones. Our... loved ones. Would any of you deny yourselves such a death? Such an honor?” (*WORLD OF WARCRAFT*, 2006, *Blizzard Entertainment*).

Com relação a seu caminho de restauração, *apokatastasis* grega, tudo começa durante a Primeira Invasão Orc de Azeroth, conhecida como Primeira Guerra, onde diversos clãs de orcs, assistindo seu mundo de Draenor morrer, beberam do sangue do demônio Mannoroth e se tornaram escravos guerreiros da *Burning Legion* em busca de um novo mundo, sendo Azeroth escolhido secretamente pelos comandantes da Legião, por possuir uma alma-mundo dormente mais poderosa até do que o Grande Sargeras. Sobre isto, é descrito durante o jogo e na wowwiki (uma espécie de Wikipédia da *lore* de *Warcraft* e seus derivados) este caminho de redenção do velho orc:

“Although the Blood Curse drove him to murder many innocents, Varok refuses to use that as an excuse: like many others, he made the decision to drink freely. Drinking the blood and his actions under the blood curse haunt him, and to this day he deeply regrets both events. (...) He will not shy away from war, or hesitate to defend his people and the Horde. However, he refuses to start a war, and if it is within his power, he will prevent a warmongering spirit from doing so. Whether through actions or by words, he will stop them anyway he can... no matter what. (...) After the demonic bloodlust had been lifted from the orcs due to Grom Hellscream's sacrifice, Varok helped dozens of veterans come to grips with their previous atrocities, ultimately saving the lives of many great Horde soldiers.” (WOWWIKI, disponível em: [https://wowwiki.fandom.com/wiki/Varok\\_Saurfang](https://wowwiki.fandom.com/wiki/Varok_Saurfang). Acesso em 04 de junho de 2019).

#### 4.4 – Gaia e Azeroth – Mães-Terra, um lugar para o Ser existir.

Como mencionado no capítulo II, *World of Warcraft* se estrutura num novo senso de comunidade, um a transcender as bordas das nações terrenas apenas para criar novas “nações” com identidades e personagens próprios, assim como arquétipos típicos em sua estruturação. Esta “reconstrução” da realidade biparte o mundo de Azeroth entre a Horda e Aliança, mais o terceiro inimigo “em comum” sempre presente não somente no jogo base, mas em todas as expansões onde usualmente ambas as facções precisam conciliar os conflitos entre elas com uma ameaça externa, normalmente resultando numa união provisória como visto na expansão *Legion*, onde finalmente os heróis de ambas as facções derrotam a *Burning Legion* em seu próprio planeta de origem, *Argus*. Todavia, Peter Burke fala da importância deste senso de identidade formado pelas comunidades, então para o Ser por trás do seu avatar, esta conexão simbólica e, muitas vezes, arquetípica, se pensada através de um inconsciente coletivo, é de extrema relevância para criar laços com este novo mundo explorado:

“Um termo útil para designar aquilo que estes rituais estimulam é ‘identidade’ coletiva. (...) O estudo de incorporações de identidade, como hinos nacionais, bandeiras nacionais e rituais nacionais – por exemplo, o Dia da Bastilha –, não é mais descartado como mera antigualha. O poder da memória, da imaginação e dos símbolos – sobretudo a linguagem – na construção de comunidade está sendo cada vez mais reconhecido.” (HOBSEBORN & RANGER, 1983 In: NORA, 1984-1987 In: BURKE, 2002, Pg. 84-85).

Todavia, apesar da história do jogo ter esta ideia de maré, de idas e vindas entre conflitos de facções e união contra um mal maior, é interessante notar e pontuar que, tal como as diferentes etnias da Terra, cada raça de Azeroth possui sua própria cultura, conexões com o mundo e senso de organização social, potencializando a conexão do jogador com seu personagem e raça, criando uma “identidade” dentro do reconhecimento de padrão da memória humana. Após uma década de experiência e ajuda de alguns posts variados da comunidade de *World of Warcraft*, este paralelo entre etnias humanas históricas e atuais com as diversas raças do jogo, em uma interpretação de um mundo de fantasia medieval. Vale a ressaltar também de, como mencionado anteriormente, Chris Metzen, principal mente por trás do universo de *Warcraft*, é um enorme fã de mitologia nórdica, então apesar de evidentes influências de outras

culturas e representatividades, ainda há um que de nórdico antigo ou “*viking*”. Dentre estas influências e comparativos, pode-se destacar:

***Night Elves* ou Elfos Noturnos** – *Dark Elves* é um termo bastante popular entre os diversos mundos de RPG, tendo sua origem principal na mitologia nórdica como criaturas sombrias do reino de *Svartalfheim* ou reino dos elfos escuros. Todavia, em *Warcraft*, estes elfos estão ligados ao druidismo e a natureza enquanto entidade da Vida, o oposto de sua origem mitológica nórdica, mais próximo do que se conhece dos povos celtas, habitantes em especial do arquipélago britânico na Antiguidade. Em termos arquitetônicos, Metzen cita em uma entrevista antiga, segundo *WoWwiki*, uma mistura do Classicismo e a arquitetura do Japão “medieval”, período do shogunato, como na sua capital Darnassus, além da inclusão do elemento nórdico dela ser construída em uma das Árvores-Mundo de Azeroth, Teldrassil (terminologia “drassil”, a qual todas as Árvore-Mundo de *Warcraft* possuem, deriva da Yggdrassil da mitologia nórdica).

***Blood Elves* ou elfos sangrentos** – Em outra ruptura do padrão de fantasia, os elfos mais parecidos fisicamente com os consagrados por John R. R. Tolkien são os elfos sangrentos, porém completamente diferente dos seus antepassados (estes elfos são uma mutação de elfos noturnos expulsos do continente de Kalimdor e transformados pelo *Sunwell*, em oposição direta a adoração dos elfos noturnos pela Lua ou *Elune*, entidade que representa o astro no jogo). Estes estão ligados a magia arcana, representada como algo mais intelectualizado, necessitando de livros e conjurações tal como no imaginário medievo tradicional. Sua arrogância e obsessão com cultura requintada ou “civilizada”, afastada do que é natural ou da natureza, mais a arquitetura de sua capital *Silvermoon*, leva a uma relação direta com as antigas repúblicas italianas, mais especificamente Florença, seio do Renascimento Italiano.

**Humanos** – Os humanos são, talvez, os mais próximos do medievo tradicional europeu, mais especificamente do Império Carolíngio de Carlos Magno, em especial após sua morte e a repartição de seu império entre seus três herdeiros. Os reinos humanos são isso, uma das poucas raças no jogo que possuem mais de um reino e governo, apesar de todos seguirem a tradicional monarquia medieva com a Luz como religião principal (tal como mencionado anteriormente, uma fé extremamente próxima da católica da Terra). Todavia, apenas um último reino humano permanece de pé nos anos retratados em *World of Warcraft*, o reino de *Stormwind*, com sua

liderança hereditária monárquica passando de um rei guerreiro e com características déspotas, Varian Wyrnn, para um líder esclarecido, intelectual e gentil, nos moldes da Idade Moderna e influências do Iluminismo, Anduin Wyrnn.

Em notas menores, é interessante adicionar a característica globalizante do mundo de Azeroth como a raça *Pandaren* sendo influência direta da China, tanto na geografia de seu continente, *Pandaria*, como na sua cultura. Os *Taurens* são representantes dos povos nativos norte-americanos, nômades e ligados a um xamanismo e com a mãe-terra, assim como a presença de diversos totens em sua arquitetura. Por fim, os *Draenei*, uma raça alienígena que chegou a Azeroth numa enorme nave-cidade chamada *Exodar*, é uma influência direta dos judeus, como pontuada fantasticamente por um usuário do fórum *Reddit* de *World of Warcraft*, Quisenburg em maio de 2019:

“Draenei culture seems to be specifically Jewish with a Greek influence. The Draenai are like the Jewish Diaspora who have no home but travel throughout. Their faith in the Light seems very Abrahamic and they are led by a great prophet (Moses/Velan). Also, I say Greek because their names are all Greek sounding, something of which many Jewish people did have. Often Jewish people would have a Hebrew name as well as a Greek name. Take for example various Christian characters like Saul (Hebrew) taking the name Paulos (Greek, English for Paul) or Simon (Hebrew) taking the name Petros (Greek, English for Peter). Also, while the Jewish people either traveled with the Tabernacle or used the Temple at Jerusalem, the Draenai had the traveling Exodar. At the center of the Jewish temple was the Holy of Holies, where the presence of God dwelt. At the center of the Exodar was their own deity, so to speak, a Naaru.” (QUISENBURG, 2019, Disponível em: <<https://bit.ly/2IzMSiD>>. Acesso em 13 de junho de 2019).



## V- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O campo do Imaginário, especialmente interconectando tantas ciências, se mostra fascinante. É todo um oceano pouco explorado pelas Ciências Humanas em geral, com inimagináveis possibilidades de teses, perguntas, questionamentos a serem feitos e retirados das águas dos bravos a enfrenta-las. Apesar de recente em desenvolvimento, o mundo da computação é, em absoluto, um fascínio e uma revolução única para a civilização humana. A “Revolução do Silício” modificou o mundo de forma significativa e o fez mais “mundo” do que qualquer outra Era da humanidade. Mais recente ainda são as formas de entretenimento apresentados por esta nova tecnologia, dentre elas os chamados jogos eletrônicos, *games* que criaram *gamers*, pessoas fascinadas pela vide *in silico* como o antropólogo francês David Le Breton escreve em seu “Adeus ao corpo”.

Neste trabalho de conclusão de curso, objetivou-se analisar o jogo eletrônico *World of Warcraft* como fonte para compreender a ressignificação e transmutação do mitológico na Modernidade Tardia, tal como compreender fatores relevantes para isto como a romantização de certas características do medievo pela Modernidade e a aversão a outras. As descobertas foram para além da expectativa, em um trabalho no qual um pesquisador pode debruçar sua inteira vida acadêmica sem ver a fonte secar. O escrito aqui satisfaz seu objetivo inicial, como também abriu portas para novas pesquisas sobre a temática e a inserção de novos pesquisadores nesta caminhada de conhecimento. O exercício de relacionar os estudos de áreas distintas do conhecimento como Psicologia, Antropologia e História se mostraram relevantes e direto ao ponto do proposto a investigar.

Sem dúvidas, a combinação incomum de grandes mentes como Carl Jung, Claude Lévi-Strauss e Stuart Hall foi temerária, mas a costura entre estes, a cada instante, parecia mais lógica e conectada, em especial quando os pusemos em diálogo com as contribuições de Jacques Le Goff, Johnni Langer e Evelyne Patlagean da História, formando uma construção sólida do que é e do que representa o mito para a sociedade humana, assim como este é ressignificado e trabalhado pelo sujeito no jogo *World of Warcraft*. A discussão pelo e porque conhecer o Imaginário enquanto campo de conhecimento é extensa, porém sua subdivisão cibernética ainda é, notoriamente nas ciências humanas, insuficiente ou, talvez, menos pesquisada do que deveria,

ao menos no Brasil. Faltam metodologias diferentes, abordagens mais ousadas, interconexões entre ciências, coragem para mudar e fazer deste campo o futuro para um futuro já presente para a humanidade, o que este presente trabalho visou trazer para a História.

As possibilidades estão abertas à criatividade, para onde o imaginário do pesquisador o puder levar, desde estudos de imagética como Rosângela Conceição e Teresa Eça o fazem em “Imaginários contemporâneos inspirados por narrativas sobre a Idade Média através de imagens de mídias de massa” (e ainda não é um trabalho completamente focado em *games* e com diversos pontos controversos os quais pode-se questionar a diferença de se pesquisar somente e ser um pesquisador e viver estes mundos). Talvez um dos mais focados trabalhos sobre isto, ainda não traduzido para o português, é de Rachel Kowert e Jan Grooten publicado no *Journal of the Canadian Game Studies Association* titulado “Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces”, ou, em tradução livre, “Indo Além do Jogo: Desenvolvimento das Identidades dos *Gamers* Dentro do Discurso Social e Espaço Virtual”. É uma leitura interessante com viés socio-antropológico, porém ampliador de horizontes para novos pesquisadores a se aventurar por este campo disciplinar. Em especial, o tópico “*We are gamers: Gamers as a (virtual) community identity*” traz contribuições de extrema relevância para pesquisadores que visam trabalhar o imaginário dentro dos mundos virtuais.

Por fim, a viagem à Azeroth com viés científico se mostrou única, extraordinária, certamente respondendo a anseios e dúvidas anteriormente citadas. É uma realização utilizar uma fonte histórica tão diferenciada para uma pesquisa e sentir-se realizado ao concluir uma análise tão complexa, de leituras diversas e complexas de diversos campos disciplinares. Esta monografia se conclui com um gosto especial de ir além, de continuidade, de renovação de amor pela ciência e a sensação de que ela pode incentivar mentes a seguirem caminhos semelhantes. Nas palavras de Chris Metzen: “No cerne de tudo isso está uma verdadeira noção de... *história*. A história de Warcraft é uma vasta colcha de retalhos entrelaçada de mitos, lendas e acontecimentos arrebatadores. (...) Bem... Você iria querer vestir sua armadura e fazer de tudo para defendê-lo” (METZEN, 2015, prefácio).

## VI – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. **História das Mentalidades** *apud* LE GOFF, Jaques, **A História Nova**; tradução Eduardo Brandão. 5ª Edição – Martins Fontes: 2005, São Paulo.

AUDI, Robert. **The Cambridge Dictionary of Philosophy**. 2ª Edição - Cambridge University Press: 1999, New York.

BARROS, José D'Assunção. **Teoria da História – Volume I**. 5ª edição – Vozes: 2014, Petrópolis, RJ.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BOECHAT, Walter. **Mitos e Arquétipos do Homem Contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1995.

BURKE, Peter. **História e Teoria Social**. Editora UNESP: 2002, São Paulo.

CHAVES, Helena. **GLOBALIZAÇÃO E IDEOLOGIA: uma análise sobre a dimensão ideológica do processo de globalização**. Recife: O Autor, 2006.

CHINESE ENGLISH PINYIN DICTIONARY. Disponível em: <<https://chinese.yabla.com/chinese-english-pinyin-dictionary.php?define=si+xiang>>. Acesso em 30/05/2019

DUNGEN, Win van den. **Ancient Egypt**: The Logoic philosophy of the Memphis Theology. Disponível em: <<http://www.maat.sofiatopia.org/verb.htm>>. Acesso em: 14 de abril de 2019.

EÇA, Teresa, CONCEIÇÃO, Rosângela. **Imaginários contemporâneos inspirados por narrativas sobre a Idade Média através de imagens de mídias de massa**. IV Encontro Nacional de Estudos da Imagem - I Encontro Internacional de Estudos da Imagem - 07 a 10 de maio de 2013 – Londrina-PR.

FERREIRA, Wilson. **Por que o mundo tem que acabar? – Neo-apocalíptica e a Escatologia Líquida**. Disponível em: <<https://cosmosecontexto.org.br/por-que-o-mundo-tem-que-acabar-neo-apocaliptica-e-a-escatologia-liquida>>. Acesso em: 25 de maio de 2019.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**; tradução Luiz Felipe Baeta. 8ª edição – Forense Universitária: 2014, Rio de Janeiro.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 12ª Edição. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HARARI, Yuval N. **Sapiens – Uma breve história da humanidade**. 13ª edição – L&PM: 2016, Porto Alegre.

HARARI, Yuval. **21 lições para o século 21**. Amazon: 2018, Cidade não especificada. Arquivo Kindle n.p.

HARARI, Yuval. **Homo Deus: Uma breve história do amanhã**. 1ª Edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

IAMARINO, Átila. **Como ser inventivo**. YouTube: dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XDbn9okmsAU>>. Acesso em: 10 de maio de 2019.

IAMARINO, Átila. **Memória**. YouTube: junho de 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bj-7axay48w>>. Acesso em: 01 de maio de 2019.

LANGER, Johnni. **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. 1ª Ed. São Paulo: Hedra, 2017.

LANGER, Johnni. **Dicionário de Mitologia Nórdica: Símbolos, mitos e ritos**. 1ª Ed. São Paulo: Hedra, 2015.

LANGER, Johnni. **O poder do imaginário medieval**. OPSIS, Catalão, v. 10, n. 2, p. 209-213 - jul-dez 2010.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus. 2003.

LE GOFF, Jaques. **História e Memória – Volume II: Memória**. Edições 70: 2000, Lisboa.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. 2ª edição – Tempo Brasileiro: 1985, Rio de Janeiro.

LOVELADY, Edgar J. **The Logos Concept: A Critical Monography on John 1:1 abridged by the Author**. 4.2ª edição - Grace Theological Journal: 1963, Indiana.

MATALLO JÚNIOR, Heitor. **Mito, metafísica, ciência e verdade** *apud* CARVALHO, Mª C. M. (Org.). **Construindo o saber: metodologia científica, fundamentos e técnicas**. 15. ed. São Paulo: Papirus, 2003. pp. 29-38.

METZEN, Chris. **An Interview With Chris Metzen**. About Creativity: 21 de abril 2008. Entrevista concedida à Dan Brodnitz. Disponível em: <[https://about-creativity.com/an\\_interview\\_with\\_chris\\_metzen\\_part\\_1](https://about-creativity.com/an_interview_with_chris_metzen_part_1)>. Acesso em: 06 de junho de 2019.

METZEN, Chris. **World of Warcraft: Crônica I**. 1ª Ed. São Paulo: LeYa, 2016. Tradução para a Língua Portuguesa: 2016, Leya Editora Ltda, Alexandre Martins.

MOREIRA-AGUIAR, Viviane, LAMEIRA, Allan, CONDE, Erick, JÚNIOR, Antônio, UMILTÀ, Carlo, GAWRYSZEWSKI, Luiz. **Memória de longo prazo modulada pela memória de curto prazo** In: **Modulação da memória visuomotora**. Paidéia, 2008, pg. 331-339.

NETTO, Roberto. **Guia Simples de Psicologia Junguiana**. Amazon: 2017, Cidade não especificada. Arquivo Kindle n.p.

NETTO, Roberto. **Guia Simples de Psicologia Junguiana**. Amazon: 2017, Cidade não especificada. Arquivo Kindle n.p.

OLIVEIRA, Sadat. **Introdução à mitologia grega, volume I: Os Deuses Pré-Olímpicos**. Amazon: 2013, Cidade não especificada. Arquivo Kindle n.p.

OZOLINS, Janis. **Civil Society, Education and Human Formation: Philosophy's Role in a Renewed Understanding of Education**. 1ª Edição – Routledge: 2017, New York.

PATLAGEAN, Evelyne. **História do Imaginário** *apud* LE GOFF, Jaques, **A História Nova**; tradução Eduardo Brandão. 5ª Edição – Martins Fontes: 2005, São Paulo.

PEREIRA, Jacqueline. **O papel educacional da mulher do povo em Michelet**: Um projeto político de nação. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2007.

QUISENBURG, 2019, Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/wow/comments/bfd7mf/warcrafts\\_cities\\_and\\_their\\_real\\_world\\_equivalents/](https://www.reddit.com/r/wow/comments/bfd7mf/warcrafts_cities_and_their_real_world_equivalents/)>. Acesso em 13 de junho de 2019

Radiohead. Creep. **Pablo Honey**. Chipping Norton, Parlophone, 1993

Rixty Minutes (Temporada 1, episódio 8). **Rick and Morty**. Produção: Dan Harmon, Justin Roiland, James A. Fino, Joe Russo II. Estados Unidos da América: Produtores Williams Street, Harmonious Claptrap, Justin Roiland's Solo Vanity Card Productions! e Starburns Industries, 2013-2014. Adult Swim (22 minutos).

SODRÉ, Muniz. **Reinventando @ Cultura**: a comunicação e seus produtos. Petrópolis: Vozes, 1996.

Vygotsky, Lev. **Pensamento e Linguagem**. 2ª edição – Martins Fontes: 1998, São Paulo. Introdução, por BRUNER, Jerome.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5ª edição – Martins Fontes, São Paulo, 1994.

WARCRAFT III – **Reign of Chaos**. North America: *Blizzard Entertainment*™, 2002. Jogo eletrônico.

WHITE, Hayden. **Meta-história: a imaginação histórica do século XIX**. São Paulo: Edusp: 1992, São Paulo.

WORLD OF WARCRAFT. North America: *Blizzard Entertainment*™, 2004. Jogo eletrônico.

WOWWIKI. Domínio Público. Disponível em: [https://wowwiki.fandom.com/wiki/Varok\\_Saurfang](https://wowwiki.fandom.com/wiki/Varok_Saurfang). Acesso em 04 de junho de 2019