

## AS INFLUÊNCIAS DE TOLKIEN NO JOGO DUNGEONS & DRAGONS

Lorranny Araújo de Andrade <sup>1</sup>

<sup>1</sup> [lorrannyandrade1@gmail.com](mailto:lorrannyandrade1@gmail.com)

**Resumo:** A obra de Tolkien foi preecedora de um novo estilo de histórias de fantasia. Sua forma de escrever e seu *Mundo Secundário* trouxe para o estilo *fantasia* um novo olhar. Em meio a tantos movimentos pautados por *Senhor dos Anéis* (sociais e culturais), e inúmeras obras de fantasia novas que nasciam seguindo o seu estilo, surge um novo tipo de jogo: o RPG. Não será foco nesse trabalho falar sobre toda a vida de J. R. R. Tolkien, existem inúmeros outros trabalhos já feitos com este foco. Este trabalho consistirá na análise de um jogo em específico de RPG chamado *Dungeons & Dragons*, e as influências que ele recebeu da obra de Tolkien.

**Palavras-chave:** Senhor dos Anéis, influência, D&D

**Abstract:** The Tolkien series was a precursor of a new style of fantasy stories. Your way of writing and your *Secondary World* brought to the *fantasy* style a new look. In between so movements guided by *Lord of the Rings* (social and cultural), and countless works of fantasy that was born following his style, comes up a new type of game: the RPG. Won't be the focus of this work talk about the life of J. R. R. Tolkien, already exist countless works that talk about this. This work will consist in analyse of one especific RPG game called *Dungeons & Dragons*, and the influences that he has recived from the series made by Tolkien.

**Keywords:** Lord of Rings, influence, D&D

J. R. R. Tolkien foi escritor, professor na universidade de Oxford por muitos anos, onde assumiu a cátedra de anglo-saxão em 1925, doutor em letras pela universidade de Liège. Linguísta e pesquisador de mitologias, principalmente a nórdica. Escreveu seu primeiro romance *O Hobbit*, que foi publicado em 1937. Nascia então a Terra-Média, o Mundo Secundário no qual Tolkien dedicaria décadas para desenvolvê-lo.

Com o sucesso de *O Hobbit*, a editora que publicara o livro, *Allen & Unwin*, pediu que outro livro fosse feito. Tolkien apresentou algo em que estava trabalhando, um livro que foi publicado somente após a sua morte, *O Silmarilion*. Por não conter a raça hobbit no livro e por achar que não chamaria a atenção do público, a editora nega-se a

publicar *O Simarilion* e pede que ele escreva algo novo. E em 1954 era publicado *Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel*, alguns meses depois sendo publicado *As Duas Torres* e em 1955 *O Retorno do Rei*.

A obra ficou tão famosa que era lida até nas universidades, e recebia críticas intensas. A trilogia de *Senhor dos Anéis*, abalaria não só a literatura dos anos seguintes como passaria a fazer parte de uma base da cultura pop mundial. Como é claramente mostrado no documentário *A Influência do Anel*, os movimentos dos anos 60 - como o movimento hippie -, as músicas dos anos 70, e os filmes de ficção científica, os jogos de tabuleiro, os jogos virtuais dos anos 90, e até os brinquedos - *action figure*, posters, calendários, camisetas - e sua forma de comercializá-los foram muito influenciados pela obra.

Tolkien utilizou duas técnicas de escrita que fazia o leitor ficar completamente imerso em seu mundo. A narrativa em abismo, que é uma técnica literária em que um personagem dentro de texto narrativo passa a ser um contador de um segundo texto narrativo. E a técnica *in media res*, que é utilizada onde a narrativa começa do meio do acontecido e não do início, também pode ser chamado de *flashback*.

Diante essa obra que passou a fazer parte da vida de milhares de pessoas, e várias novas coisas eram começavam aparecer derivando dessa fama (outras obras, músicas, brinquedos, até movimentos sociais), nos EUA, Gary Gygax e outras pessoas fundam a *The International Federation of Wargaming* em 1967, dedicada trocar ideias e designer dos jogos e a promover a publicação de *wargames* – jogos de tabuleiros focados na estratégia, com o uso de dados e miniaturas. Em 1969, Gygax conhece Dave Arneson, que viria a ser o seu parceiro na criação do jogo *Dungeons&Dragons*, na segunda Gen Con - Gen Con é um evento norte americano onde jogares de *card games*, RPG, *wargames*, e outros se reúnem para interagir e jogar com outros jogadores -. Gygax e Arneson lançariam 1974 *Dungeons & Dragons*, um jogo de interpretação de papéis, que viria a ser o primeiro RPG de fantasia. Os livros de atualização do jogo são até hoje lançados, sendo a última atualização lançada em 2014.

O cerne de D&D é a *storyline*, ou “contar histórias”. Um grupo de amigos se juntam para jogar e um deles, denominado de *Mestre*, orienta os jogadores através de uma

história com missões, tesouro, batalhas com inimigos mortais, salvamentos, intrigas. Os fãs de fantasia passam a fazer parte do mundo e não apenas observá-lo.

Os primeiro livros de D&D lançados são *Men&Magic*, *Monsters&Treasures* e *The Underworld&Wilderness*. O primeiro livro apresenta as classes – clérigo, homem de armas ou guerreiro e mago – e raças – humano, anão, elfo e *hobbit*. Na primeira versão o *hobbit*, raça nomeada e criada por Tolkien, aparecia como raça do jogo. O Tolkien State, o grupo legal que cuida das propriedades não aprovou o nome usado no jogo e a raça acaba recebendo o nome de *halfling* nas próximas edições, mas mantendo a aparência parecida, pequeno de pés peludos. *Monsters&Treasures* apresenta um catálogo de monstros e tesouros a serem usados durante a formação da aventura. *The Underworld&Wilderness* explica como criar masmorras e aventuras em regiões selvagens.

Este trabalho consistirá em apontar algumas semelhanças entre o jogo D&D, que até hoje lança seus épicos para os jogadores atualizem suas jornadas, e a série de Senhor dos Anéis. Sabemos que a série influenciou muitas histórias de fantasia, mas *Dungeons & Dragons* será o foco deste trabalho.

## Referência

DURIEZ, Colin. Tolkien e C. S. Lewis: o dom da amizade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2006;

JOHNSON, Celia Blue. Conversando com Mrs. Dalloway: A inspiração por trás dos grandes livros de todos os tempos. Rio de Janeiro: Casa da Palavra. 2013.

TOLKIEN, Christopher e HUMPHREY, Carpenter. Cartas de J. R. R. Tolkien.

TODOROV, T. Introdução à literatura fantástica. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. O Hobbit. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TOLKIEN, John R. R. Senhor dos Anéis. Arte e Letra. 2006.

\_\_\_\_\_. O Senhor dos Anéis. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. O Silmarillion. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. Sobre história de fadas. São Paulo: Conrad, 2006.

A Influência do Anel. Direção: Carlene Cordova. 2005 (97 min), 1 DVD.