



Universidade de Brasília (UnB)

Instituto de Letras (IL)

Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET)

Curso de Graduação em Língua Inglesa e Respectiva Literatura (Bacharelado)

Indinayara Alves de Jesus

INTERTEXTUALIDADES ENTRE OS UNIVERSOS DE J. R. R. TOLKIEN E O DE
DUNGEONS & DRAGONS

Brasília, DF

2022

INDINAYARA ALVES DE JESUS

**INTERTEXTUALIDADES ENTRE OS UNIVERSOS DE J. R. R. TOLKIEN E O DE
*DUNGEONS & DRAGONS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras da Universidade de Brasília como requisito para conclusão da disciplina Monografia em Literatura e obtenção do grau de Bacharel em Língua Inglesa e Respectiva Literatura.

Linha de pesquisa:

Orientadora: Profa. Dra. Cíntia Carla
Moreira Schwantes

Brasília, DF

2022

JESUS, Indinayara Alves de

INTERTEXTUALIDADES ENTRE OS UNIVERSOS DE J. R. R.
TOLKIEN E O DE DUNGEONS & DRAGONS / Indinayara Alves de Jesus;
orientadora Cíntia Carla Moreira Schwantes. - - Brasília, 2022.

27 p.

Monografia (Graduação – Língua Inglesa e Respectiva Literatura – Bacharelado)
- - Universidade de Brasília, 2022.

1. RPG. 2. Intertextualidades. 3. Tolkien. 4 . Dungeons & Dragons. 5. O Senhor
dos Anéis. I. Schwantes, Cíntia Carla Moreira, orient. II. Título.

“O homem necessita tanto de pão quanto de histórias”

Guimarães Rosa

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade de apresentar este trabalho e pelo seu zelo durante este tempo.

A meu marido Luis Carlos, meus pais e amigos pelo apoio e encorajamento.

A minha orientadora, Cíntia, pela paciência durante este período e por não ter desistido de mim.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tabela Comparativa de Criaturas	20
Tabela 2 – Tabela Comparativa de Monstros.....	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

D&D	Dungeons & Dragons
RPG	Role-playing Game
J. R. R. Tolkien	John Ronald Reuel Tolkien

SUMÁRIO

RESUMO	08
ABSTRACT	08
1. INTRODUÇÃO	09
1.1. Intertextualidade	09
1.1.1. O conceito de intertextualidade	09
2. HISTÓRIA DO RPG.....	12
2.1. Os jogos ensinam e contam histórias.....	12
2.1.1. Um modo colaborativo de contar histórias.....	13
2.2. Mas afinal, o que é <i>Dungeons & Dragons</i> ?.....	14
3. FORTUNA CRÍTICA DE <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i>	18
4. ANÁLISE DE CORPUS.....	20
4.1. Elementos de intertextualidade.....	20
4.1.1. Personagens.....	20
4.1.2. Monstros.....	21
5. CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

INTERTEXTUALIDADES ENTRE OS UNIVERSOS DE J. R. R. TOLKIEN E O DE
DUNGEONS & DRAGONS

RESUMO

O Senhor dos Anéis é uma obra literária referência no gênero de literatura fantástica, criada por J.R.R. Tolkien entre 1937 e 1955. Já o jogo *Dungeons & Dragons* (D&D) se destaca por ser considerado o precursor dos Role-playing Games (RPG) ou, como conhecemos no Brasil, Jogos de Interpretação de Papéis. O propósito deste trabalho é investigar possíveis Intertextualidades entre *O Senhor dos Anéis* e *Dungeons & Dragons* (5ª Edição), evidenciando os pontos de contato entre as obras. A metodologia é a análise bibliográfica, por meio da análise de corpus, das obras *O Senhor dos Anéis* (Volume Único), da editora Martins Fontes, a 5ª edição do livro do jogador de *Dungeons & Dragons* e o Manual dos Monstros (D&D). Justifica-se este trabalho pela investigação dos elementos da obra de Tolkien que se fixaram no imaginário de fantasia no qual *Dungeons & Dragons* se espelha. A partir dos dados apresentados neste trabalho, chegamos à conclusão de que há relação intertextual entre as obras de J. R. R. Tolkien e *Dungeons & Dragons*. Demonstrado a partir da comparação de personagens (criaturas e monstros), vemos as similaridades em suas características e inclusive a utilização literal dos nomes.

Palavras-chave: RPG. Intertextualidades. Tolkien. *Dungeons & Dragons*. *O Senhor dos Anéis*.

ABSTRACT

The Lord of the Rings is a literary work of reference in the genre of fantasy literature, created by J.R.R. Tolkien between 1937 and 1955. Yet, the game Dungeons & Dragons (D&D) stands out for being considered the forerunner of the Role-playing Games (RPG), better known in Brazil as "Jogo de Interpretação de Papéis" (Portuguese literal translation of RPG). This work aims to investigate possible intertextualities between the literary works The Lord of the Rings and Dungeons & Dragons (5th Edition), highlighting how these works interface with each other. The methodology was made by bibliographic analysis, through corpus analysis, of the works of The Lord of the Rings (single volume), published by Martins Fontes, the 5th edition of the Dungeons & Dragons player's book and the Monster Manual (D&D). This work is justified by the investigation of the elements of Tolkien's work that were set on the fantasy imaginary in which Dungeons & Dragons is mirrored. From the data presented in this work, it is possible to conclude that there is an intertextual relationship between the works of J. R. R. Tolkien and Dungeons & Dragons. As it is demonstrated from the comparison of characters (creatures and monsters), we see the similarities in their characteristics and even in the literal use of names.

Keywords: RPG. Intertextualities. Tolkien. Dungeons & Dragons. The Lord of the Rings.

1 INTRODUÇÃO

O Senhor dos Anéis é uma obra literária referência no gênero de literatura fantástica, criada por J.R.R. Tolkien entre 1937 e 1955, escrita para atender um clamor popular após o lançamento do livro *O Hobbit*, que, após seu imenso sucesso, gerou uma multidão de fãs que desejavam saber mais sobre o mundo e as criaturas retratadas no livro. Já o jogo *Dungeons & Dragons* (D&D) foi uma criação coletiva do início dos anos de 1970, que se destaca por ser considerada a precursora dos Rolling-playing Games (RPG) ou, como conhecemos no Brasil, Jogos de Interpretação de Papéis.

O propósito deste trabalho é investigar possíveis Intertextualidades entre *O Senhor dos Anéis* e *Dungeons & Dragons* (5ª Edição), evidenciando os pontos de contato entre as obras.

A metodologia é a análise bibliográfica, por meio da análise de corpus, das obras *O Senhor dos Anéis* (Volume Único), da editora Martins Fontes, a 5ª edição do livro do jogador de *Dungeons & Dragons* e o Manual dos Monstros (D&D).

Justifica-se este trabalho pela investigação dos elementos da obra de Tolkien que se fixaram no imaginário de fantasia no qual *Dungeons & Dragons* se espelha.

1.1 Intertextualidade

1.1.1 O conceito de intertextualidade

Apesar de não podermos atribuir a “invenção” do termo intertextualidade a alguém em específico, esse termo é comumente associado a Julia Kristeva, filósofa, escritora, crítica literária, psicanalista, feminista e romancista búlgaro-francesa. Ela foi a primeira a utilizar esse termo em uma apresentação das obras de Bakhtin sobre Dostoievski e Rabelais, publicada em 1967 na revista *Critique*: “Bakhtin, o discurso, o diálogo, o romance”, conforme escreve professor, escritor, linguista e pesquisador brasileiro José Luiz Fiorin (2020) em “Introdução ao pensamento de Bakhtin”.

No entanto, alguns pesquisadores afirmam que o uso do termo “intertextualidade” por Kristeva se tratou de um equívoco, como é o caso do Fiorin. O professor afirma:

Como ela vai chamar de texto o que Bakhtin denomina enunciado, ela acaba por designar por intertextualidade a noção de dialogismo, Roland Barthes vai difundir o pensamento de Kristeva e, a partir daí, o termo

intertextualidade passa a substituir a palavra dialogismo. Qualquer relação dialógica é denominada intertextualidade. (FIORIN, 2020)

De igual modo, afirma Adolphe Haberer, professor emérito da Universidade de Lyon:

A intertextualidade foi inicialmente usada em referência ao que Bakhtin chamou de “o aspecto dialógico da linguagem”, que “coloca em primeiro plano conflitos, ideológicos ou não, divisões e hierarquias dentro da sociedade”. Bakhtin realça a importância da alteridade da língua, da sua estratificação interna, do que chama de polifonia, ou heteroglossia – a coexistência e a interação de vários tipos de discurso refletem os dialetos sociais e de classe e as diferentes gerações e grupos etários da sociedade. Para Bakhtin, “a vida das palavras está contida em sua transferência de uma boca para outra, de um contexto para outro contexto, de um coletivo social para outro. (HABERER, 2007, tradução nossa)

Apesar disso, os estudos de Kristeva sobre Bakhtin influenciaram a Linguística Textual que, enfim, absorveu o postulado de intertextualidade, com base no postulado de Bakhtin, de que um texto é incapaz de ter existência real ou mesmo ser investigado ou compreendido isoladamente pois está em constante diálogo com outros textos, o chamado dialogismo:

O texto só ganha vida em contato com outro texto (com contexto). Somente neste ponto de contato entre textos é que uma luz brilha, iluminando tanto o posterior como o anterior, juntando dado texto a um diálogo. Enfatizamos que esse contato é um contato dialógico entre textos... por trás desse contato está um contato de personalidades e não de coisas. (BAKHTIN, 1986)

Atualmente,

(...) a intertextualidade, entendida aqui como um jogo de referências múltiplas a outros textos e contextos – na forma de influências, citações, alusões, paráfrases, reescrituras etc. –, é a regra e não a exceção na nossa produção acadêmica. Para sermos justos, isto é reconhecido mesmo no regulamento de alguns cursos de pós-graduação em Letras, quando estabelecem que “o aluno demonstrará domínio do tema escolhido, atualização bibliográfica e capacidade de sistematização”. Nesse contexto, “atualização bibliográfica pode significar a explicitação do tributo que o pós-graduando paga ao corpus de textos cujo conhecimento ele precisa demonstrar – corpus que tanto se presume ser delimitado por escolhas do passado quanto aberto a novas incorporações”. (JOBIM, 1999)

Por essa perspectiva seria presunçoso assumir que uma obra apresenta uma qualidade *sui generis*, afinal, o que é puro de fato? Sem a mácula de qualquer influência ou mínimo sussurro de outrem? Como dito por TRINDADE, et. al. (2016):

(...) se pensarmos que os sujeitos não se constituem individualmente, mas socialmente, se considerarmos que as ideias estão sempre circulando e que nenhum indivíduo é absolutamente intocado pelos dizeres que o rodeiam, a percepção de texto único, absolutamente novo e isento de influências de textos anteriores a eles, torna-se impensável. Pois, assim como a imaginação, acreditamos que os textos estão sempre se entrelaçando.

Nesse sentido, a intertextualidade é mais bem compreendida quando a entendemos como o bom equilíbrio entre a influência de outrem e a particularidade própria de quem escreve. Diferente do plágio, que se trata de uma cópia, a intertextualidade é o entrelaçar harmonioso entre os elementos que nos alcançaram e se tornaram, de alguma forma, parte de nós, e a nossa individualidade, que nos permite assimilar e processar tudo que recebemos de maneira única, fruto de uma organização única de vivências particulares de cada pessoa.

2. HISTÓRIA DO RPG

2.1. Os jogos ensinam e contam histórias

Tal qual Narciso, a humanidade está em um eviterno estado de perplexidade e curiosidade por si mesma. Quanto mais descobrimos e aprendemos acerca do mundo à nossa volta, mais nossa relação com nossa memória, sentimentos, senso de significado ou propósito continua nos inquietando.

Encontramos amparo na prática de contar e ouvir histórias. De alguma forma, esse caminho não apenas nos trouxe alívio quanto nos proveu de meios para fazermos perguntas, imaginar e conceber respostas acerca do mundo observável e não observável, fora e dentro de nós mesmos.

Esse relacionamento também nos permitiu desenvolver outras versões dele mesmo. Os jogos de tabuleiro são um exemplo disso, como deduzido por EWALT (2016): “Há uma razão vital para que os jogos de tabuleiro tenham se espalhado pelo globo: eles representam mais que uma simples diversão – ensinam e contam histórias”.

Para fins de melhor compreensão, adotaremos a concepção de jogo utilizada no trabalho de dissertação, apresentado ao programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Pernambuco, de Silva (2008):

O jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (SILVA, 2008)

Temos razões para crer que nosso entusiasmo pelos jogos de tabuleiro é muito mais antigo do que alguns podem suspeitar:

Há evidências concretas de jogos de tabuleiros datados de 3.000 a.C. Arqueólogos encontraram dados esculpido em pedra e um tabuleiro de ébano em Shahr-e Sukhteh, a “cidade queimada” de 500 mil anos, no sudeste do Irã; a descoberta remete a uma espécie de ancestral do gamão. As provas mostram que os jogos eram comuns na Antiguidade e não um luxo raro. (EWALT, 2016)

Além do mais, nosso interesse pelos jogos parece ter sido recorrente no passado:

De acordo com o arqueólogo Elke Rogersdotter, aproximadamente um em cada dez artefatos recuperados do sítio é relativo a jogos, provando que

eram parte importante da vida cotidiana das pessoas há mais de 4 mil anos. (EWALT, 2016)

Essa sinergia se mostrou próspera, afinal, continuamos criando jogos e histórias mesmo que muito tempo tenha se passado desde a antiguidade. Mas a nossa relação com eles mudou. Ao tornar essa relação excessivamente visual e tecnológica, perdemos uma parte importante da convivência com outras pessoas. Afastamo-nos do processo de criação, distanciamos-nos do elemento social e deixamos esse evento muito mais restrito em termos de interação, possibilidades e liberdade.

Nossas vidas estão cheias de máquinas, de mídia, de televisão e carentes de histórias, bem como de contadores, com eloquência para fazê-lo. Deixamos para trás esta arte, que na voz de W. Benjamin (1994) é uma troca de experiência do coletivo. (GIORDANO, 2013)

Na maioria dos jogos de tabuleiro atuais os personagens são, no mínimo, básicos, e as histórias sem qualquer profundidade. Ademais, os movimentos dos personagens são extremamente restritos, assim como as possibilidades de exploração do mundo apresentado. Esses jogos se tornam quase que completamente previsíveis depois de algum tempo. Quando o jogo é previsível, ele traz consigo tantas regras que se torna maçante. As interações entre os jogadores também costumam ser limitadas.

2.1.1 Um modo colaborativo de contar histórias

Nesse contexto, o surgimento de *Dungeons & Dragons* possibilitou uma revisitação à prática de contar histórias, trouxe consigo a volta da interação dinâmica entre as pessoas e a liberdade de ação:

Uma boa campanha de D&D é como uma pequena oficina de textos. O escritor Neal Stephenson jogava D&D na faculdade e isso o ajudou a seguir o caminho literário. “Acho que as duas coisas se encaixam naturalmente”, diz ele. “Dungeons & Dragons” é fundamentalmente um procedimento de narrativa colaborativa. Você pode jogar de uma maneira mecânica, apenas jogando os dados e consultando as regras. Mas os jogos que as pessoas realmente apreciam são aqueles que têm uma narrativa legítima – estrutura dramática, bons personagens, situações bacanas, reviravoltas no roteiro e um mundo interessante. Os melhores mestres são aqueles que possuem uma trama honesta, talento na criação de mundos e são capazes de gerar uma experiência divertida para os jogadores ao improvisar boas narrativas em tempo real. (EWALT, 2016)

O jogo também contribuiu para experiências pessoais de solidariedade e pertencimento, além de ser um “facilitador de encontros e de relações interpessoais” (GIORDANO, 2013).

No jogo, as normas comportamentais são esquecidas e as normas emocionais ficam enfraquecidas. (...) Mesmo quando um jogo acaba, as ligações criadas tendem a persistir. “Uma comunidade de jogos tende a se tornar permanente mesmo após o término da partida”, escreveu Johan Huizinga, um dos pais dos estudos acadêmicos sobre os jogos. “O sentimento de estar separados, mas juntos em uma situação excepcional, de dividir algo importante, de mutuamente se afastar do resto do mundo e rejeitar as normas em vigor retêm sua mágica além da duração do jogo original”. (EWALT, 2016)

2.2 Mas afinal, o que é *Dungeons & Dragons*?

O interior da caverna estava escuro, mas não vazio.

– Vocês ouvem algo marchando pelo corredor - disse Willi. – Soa como botas em movimento cadenciado.

Jogamos os dados para testar a iniciativa e eu sou o primeiro a agir.

– Eu corro na direção deles – anunciei – E, ao entrar, grito “devolvam os bens roubados, bandidos!”

Deve ser o pior grito de guerra da história, mas pelo menos eu estava no personagem. Paladinos geralmente são interpretados como pessoas tensas e sem humor, e Eilora não é tão esperta.

Assim que me lancei nas trevas nossos inimigos apareceram no canto e Willi os descreveu: quatro criaturas altas e musculosas que parecem humanas, mas com uma pele vermelho-amarronzada coberta por pelo espesso e dentes caninos grandes e afiados. Hobgoblins.

Fui incapaz de chegar perto o suficiente antes de um deles levantar o arco e disparar. Willi jogou o dado.

– O arco pesado dele o atinge causando 10 pontos de dano – disse.

Eu urrei tão alto que atraí até a atenção dos jogadores das mesas mais próximas. Cinco passos dentro das masmorras e eu já estava com apenas 4 pontos de vida. (EWALT, 2016)

O trecho acima é uma transcrição de uma sessão de RPG, dentro de um sistema de jogo chamado *Dungeons & Dragons* ou D&D (os termos serão esclarecidos posteriormente). O trecho acima nos traz imediatamente ao conhecimento quatro elementos fundamentais do jogo: a pessoa que narra a história, a pessoa que vive a história, as regras do jogo e, é claro, a história.

Dungeons & Dragons (D&D) é um jogo de tabuleiro do tipo “Role-playing Game”, popularmente conhecido como RPG. “É um jogo armado em uma mesa, geralmente com

meia dúzia de participantes. É vendido em lojas e tem regras específicas, como Banco Imobiliário ou Scrabble, mas é radicalmente diferente”. (EWALT, 2016)

Esse tipo de jogo propõe a criação colaborativa de histórias através da interpretação de papéis e interação com um mundo criado ou, como dito por SANTOS (2017): “Consiste em um grupo de pessoas sentadas juntas para contar uma história da qual ainda não descobriram o fim”. Todo esse processo é mediado pelo livro de regras e o Mestre (ou Narrador):

A pessoa que faz toda a preparação é chamada de Mestre. É tarefa dele imaginar um cenário, algo como “Arqueólogos descobriram a tumba de um faraó no deserto e os jogadores são ladrões de túmulos que precisam entrar no local para roubar o tesouro escondido. (EWALT, 2016)

O Mestre também é responsável pela observação das regras, descrição de cenários, ação de personagens secundários e tudo o que seja necessário para criar um ambiente imaginado capaz de sustentar a história e possibilitar a imersão dos jogadores:

Ele também precisa organizar os detalhes, como desenhar um mapa e decidir onde há armadilhas, qual a localização do tesouro e que tipo de monstros o guarda. Esse ato de criação entrega aos jogadores um mundo desconhecido para explorar e mantém cada partida diferente da anterior. (EWALT, 2016)

Ainda sobre o Mestre:

Em qualquer partida de Dungeons & Dragons, o Mestre tem a função de agir como autor, diretor e árbitro. Um bom mestre deve ser criativo, criando um mundo quase do zero para ser jogado dentro de uma narrativa. Mas ele também precisa ter uma mente lógica e organizada, capaz de memorizar e entender centenas de páginas de regras. (EWALT, 2016)

Em contrapartida, os jogadores responsáveis pela interpretação dos personagens que irão viver a aventura do Mestre ficam incumbidos da criação desses personagens. Esse processo de criação inclui a definição tanto de habilidades e perícias quanto de traços de personalidade, ideais e fenótipo do personagem. Como exposto por EWALT (2016): “Um jogador em uma partida de D&D não empurra por um tabuleiro uma peça de plástico pré-moldada. Em vez disso, ele cria um personagem, (...) uma personalidade única para ser habitada como um ator, imbuindo-a de motivação, desejos e ação”.

Os jogadores são tanto espectadores quanto autores em D&D; eles consomem a ficção do Mestre, mas reescrevem a história com suas ações. Como autores, são livres para tomar as próprias resoluções. Se um troll está tentando engolir você, é possível golpeá-lo com a espada, atirar uma flecha ou implorar por misericórdia – a decisão é sua. Você pode até cantar uma música para ele, recrutá-lo para a cientologia ou tirar um cochilo. Sua escolha pode ser idiota, mas ela é unicamente sua. (EWALT, 2016)

No princípio da criação de personagens, os jogadores lançam diferentes tipos de dados e transformam esses resultados nos atributos básicos. Todas essas informações são incluídas na “Ficha do personagem” e acompanhará o personagem em todas as sessões futuras.

Ao longo de cada sessão, o jogador irá continuamente se basear em tais atributos para medir seu sucesso em determinadas ações. Deseja levantar uma pedra pesada e jogá-la nos bárbaros que estão invadindo seu castelo? Isso exigirá um número alto de força. Quer mergulhar por baixo do portão de ferro antes que ele feche? Desculpe, mas sua destreza é muito baixa. (EWALT, 2016)

Em razão do sistema de jogo de *Dungeons & Dragons* e do seu método de construção de personagem, a criação de um vínculo afetivo com o seu personagem é facilitada. Nesse sistema de jogo, os jogadores podem permanecer com um mesmo personagem por meses ou anos, fazendo com que seu personagem adquira mais experiência e habilidades aventura após aventura.

A maior parte das pessoas que joga *Dungeons & Dragons* não participa apenas de uma sessão única, como em um jogo de tabuleiro. Elas entram em uma “campanha”, um grupo que se encontra regularmente e usa os mesmos personagens em um mesmo mundo, evoluindo com base em ações passadas. (EWALT, 2016)

Por consequência, tanto os jogadores quanto os personagens recebem as ferramentas e o tempo necessário para desenvolver uma relação robusta com a história contada:

Dessa maneira, enquanto o mestre apresenta um fio narrativo inicial em comum, cada um dos outros jogadores com personagens irá interagir entre si e com esse fio, levando a história contada pelo grupo até uma direção ainda não desvendada por nenhum dos jogadores na mesa (nem mesmo pelo mestre, que traçou planos, mas terá que se adaptar a cada ação emanada pelos outros jogadores e ao resultado obtido nos dados). E a narrativa, que em terminologia de jogo costuma ser chamada de Aventura

ou Crônica, irá seguir por uma ou várias sessões de jogo, (...) até que o grupo e/ou o mestre acreditem que ela pode ser finalizada. (SANTOS, 2017)

Além disso, o jogo permite que os personagens aprofundem seus conhecimentos acerca da sua identidade, ideais, ambições e propósito, tornando-os complexos, e, assim, mais próximos dos jogadores. Essa proximidade jogador-personagem favorece uma abertura por parte dos jogadores que possibilita uma experiência terapêutica:

Como os jogadores são participantes ativos numa história, os role-playing games produzem os mesmos benefícios do psicodrama, um método de tratamento psicológico que utiliza reconstituições dramáticas para fornecer uma visão na vida de seus atores. “Vejo os RPG’s como uma oportunidade para as pessoas aprenderem um pouco sobre si mesmas”, escreveu o médico Leonard H. Kanterman em uma edição de 1979 da revista *Different Worlds*, especializada em jogos. “Ao explorarem as possibilidades de vários cursos de ação, mesmo a ponto de sistemas morais diferentes, por meio da moderação ‘segura’ da fantasia, as pessoas podem aprender quem são e porque pensam e agem de determinada maneira.” (EWALT, 2016)

Parte disso se deve ao fato de que *Dungeons & Dragons* é cooperativo, não competitivo. Os jogadores precisam trabalhar em conjunto para avançar na trama e resolver problemas” (EWALT, 2016). Não se trata de um jogo em que as pessoas competem entre si para que, ao final, uma delas receba o título de vencedor. Na verdade, “a maioria das campanhas nunca dura o bastante para alcançar uma conclusão dramática. O jogo tem mais a ver com a jornada do que com o destino” (EWALT, 2016). Tal como dito por SANTOS (2017): “em um jogo de interpretação, o grupo ganha ao contar e ouvir uma história. A história só é possível pelo grupo e pela relação entre seus jogadores”.

3 FORTUNA CRÍTICA DE *O SENHOR DOS ANÉIS*

John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido como J. R. R. Tolkien ou apenas Tolkien, viveu entre três de janeiro de 1892 e dois de setembro de 1973. Foi um escritor, nascido na atual África do Sul, também filólogo e professor universitário, conhecido pelas obras: *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*. “Com esses livros, (...) tornou-se o patriarca de toda uma linhagem de escritores dedicados ao subgênero hoje designado como literatura fantástica ou de fantasia” (MARTINS FILHO, 2006). É fácil imaginar o motivo de essas obras lograrem êxito na difícil tarefa de atravessar gerações se mantendo influentes, primeiramente isso se deve à incrível riqueza e complexidade delas:

Ao contar sua história de magia, poder e corrupção, J. R. R. Tolkien fixou um padrão para a literatura de fantasia que, mesmo hoje, mais de cinquenta anos após o lançamento de *O Senhor dos Anéis*, ainda não foi superado. Pois em seus livros não encontramos apenas uma história bem urdida e personagens bem delineados: encontramos todo um mundo à parte, criado com absurda minúcia e tantas conexões entre os menores detalhes que, ao ler um desses livros, perguntamo-nos sem querer: é possível que a Terra Média não tenha existido de verdade? (MARTINS FILHO, 2006)

Depois, podemos apontar a facilidade com a qual esses livros conseguem sensibilizar e estimular o nosso “coração”:

As paixões que tomam conta das criaturas que lá habitam ecoam tão fortemente os nossos próprios dilemas e atribulações, que é impossível não nos identificarmos com a problemática dos personagens. Como Frodo, vemo-nos frequentemente diante de tarefas que parecem estar acima de nossas forças; como Boromir, encontramos tantas vezes diante de tentações irresistíveis; como Galadriel, tememos o momento em que estaremos sós diante da escolha última: abraçar o poder ou abdicar dele e curvar-nos às instâncias superiores. (MARTINS FILHO, 2006)

J. R. R. Tolkien, além de fonte de inspiração de muitos, foi inspirado por diversas mitologias também:

Naturalmente, como muitos autores ingleses, o professor Tolkien não pôde escapar à influência imaginativa que as mitologias celta, bretã e nórdica, além da sempre presente greco-romana, proporcionaram aos criadores britânicos. (...) Tais criaturas – elfos e anões, espectros, anéis mágicos, magos apoiados em cajados detentores de poder – são hoje elementos constantes em livros, filmes, desenhos animados e outros sucedâneos da chamada cultura pop. Porém sua versão mais arquetípica, seu modelo básico,

por assim dizer, é o que encontramos na saga de Bilbo e Frodo, os hobbits que se viram às voltas com o Um anel. (MARTINS FILHO, 2006)

Dentre esses inúmeros indivíduos inspirados por suas obras está Gary Gygax, um dos principais criadores de *Dungeons & Dragons* – citado no "Apêndice E: Leitura Inspiradora" do "Livro do Jogador (5ª Edição)" de *Dungeons & Dragons*. Tolkien "é chamado entre jogadores de pai da fantasia e, conseqüentemente, principal inspiração para o surgimento dos RPGs. Suas obras mais famosas foram inclusive adaptadas como jogos de interpretação". (SANTOS, 2017).

Muitos jogos atualmente seguem os escritos de Tolkien:

Elfos belos e poderosos que são mestres com arcos, anões mestres em forjaria e que apreciam a batalha, forças da natureza que ajudam aqueles que forem justos ou, ao menos, bons de coração, e males antigos que podem destruir o mundo por motivos egoístas – ou não – usando de forças das trevas. Todos se encaixam na fórmula "tolkieniana" de contar histórias. (Blog da Terra-Média, 2015)

Não só a literatura e os jogos foram influenciados por Tolkien, mas a cultura pop como um todo:

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. (ANDRADE, 2016)

Não nos faltam razões para crer que a complexidade e riqueza da obra de Tolkien não apenas desperta curiosidade e admiração hoje, como também o fará por muitos e muitos anos.

4 - ANÁLISE DE CORPUS

Segundo FROMM (2003), corpus “indica uma coleção de textos reunidos, de áreas variadas ou não, com um propósito específico de análise”.

Desta forma, vamos utilizar da análise de corpus para verificar os elementos de intertextualidade entre as obras de J.R.R. Tolkien e *Dungeons & Dragons*.

4.1 Elementos de intertextualidade

Para a verificação da relação entre os livros de J. R. R. Tolkien e *Dungeons & Dragons*, o procedimento será a comparação entre as obras, expondo trechos específicos nos quais são apresentados criaturas e monstros em comum.

4.1.1 Personagens

Tabela 1

Tabela Comparativa de Criaturas		
Principais Referências		
	TOLKIEN* (O hobbit - Tradução (?)) (O senhor dos anéis - Tradução (?)) (O Silmarillion - Tradução (?))	DnD; Livro do Jogador 5E (Tradução Oficial)
Elfos	“E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos halflings e os robustos anões, até os majestosamente belos elfos , misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas.” (p. 17)	“Com a sua graça sobrenatural e seus traços finos, os elfos parecem assustadoramente belos para os humanos e os membros de muitas outras raças.” (p. 21)
Hobbits/Halfling	“E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos	“ Os pequeninos halflings sobrevivem em um mundo cheio de criaturas maiores ao evitar serem notados, ou evitando o combate direto. Com uns 90 centímetros de altura, eles parecem

	halflings e os robustos anões, até os majestosamente belos elfos, misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas.” (p. 17)	inofensivos e assim conseguiram sobreviver por séculos (...)”. (p. 26)
Homens	“E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos halflings e os robustos anões, até os majestosamente belos elfos, misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas. ” (p. 17)	“Com sua propensão para a migração e conquista, os humanos são fisicamente mais diversificados que as outras raças comuns. (...) A cultura material e as características físicas dos humanos podem mudar muito de região para região. (p. 29-30)
Ananos/Anões	“E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos halflings e os robustos anões , até os majestosamente belos elfos, misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas.” (p. 17)	“ BAIXOS E ROBUSTOS (...) Embora tenham menos de 1,50 metro de altura, os anões são tão largos e compactos que podem pesar tanto quanto um humano 60 centímetros mais alto. Sua coragem e resistência compete facilmente com qualquer povo mais alto.” (p. 18)

4.1.2 Monstros

Tabela 2

Tabela Comparativa de Monstros		
Principais Referências		
	TOLKIEN O senhor dos anéis - Tradução (Martins Fontes, 2001)	D&D Manual dos Monstros (Galápagos Games)

Orcs	<p>“E essas criaturas, cheias que eram de maldade, odiando até mesmo sua própria espécie.” (1491)</p> <p>“mentes de orcs; enfadonha e repetitiva, cheia de ódio e desprezo” (1493)</p>	<p>“Os orcs se juntam em tribos que exercem seu domínio e satisfazem sua sede de sangue ao saquear vilas (...). Eles ateiam fogo nos camponeses e acampamentos restantes.” (251)</p>
Ents	<p>“Somos pastores de árvores, nós, os velhos ents.” (616)</p> <p>“(…) mas muitos estão ficando sonolentos, ficando arvorescos, por assim dizer” (615)</p> <p>“pois os ents amavam as grandes árvores e as florestas” (625)</p> <p>“Parecem lentos, estranhos e pacientes, quase tristes; apesar disso acredito que eles poderiam ser despertados.” (633)</p> <p>“Conseguia se curvar e se virar como uma árvore esbelta ao vento.” (634)</p>	<p>Entes são árvores despertas que residem em florestas ancestrais. Apesar das entes preferirem passar os dias, meses e anos em contemplação silenciosa, elas protegerão ferozmente seus domínios florestais contra ameaças externas. (132)</p>
Trolls	<p>“Os trolls não constroem nada.” (271)</p> <p>“Sauron fizera uso deles, ensinando-lhes o pouco que eram capazes de aprender e aumentando sua inteligência com maldade.”(1491)</p> <p>“uma raça cruel, forte, ágil, feroz e ardilosa, porém mais rija que pedra.” (1492)</p>	<p>“Nascidos com aparências horrendas, os trolls comem tudo que eles puderem pegar e devorar. Eles não possuem uma sociedade para se falar, mas eles servem como mercenários.”</p> <p>“Os trolls são difíceis de se controlar, porém, fazem o que querem, mesmo quando estão lidando com criaturas mais poderosas.” (293)</p>

5 CONCLUSÃO

Pretendia-se investigar neste trabalho possíveis intertextualidades entre as principais obras de literatura fantástica de Tolkien (...) e o Role-playing Game (RPG) *Dungeons & Dragons* (5ª Edição). Para isso, utilizamos a metodologia de análise bibliográfica destas obras para evidenciar seus pontos de contato.

A intertextualidade é baseada na ideia de que um texto é incapaz de ter existência real ou mesmo ser investigado ou compreendido isoladamente pois este está em constante diálogo com outros textos.

Nas obras de J. R. R. Tolkien avaliadas encontramos um mundo à parte, concebido com detalhes impressionantes, que o levou a ganhar a alcunha de pai da fantasia. Sua obra em si é influenciada pelas mitologias celta, bretã e nórdica, além da greco-romana.

Influenciado por Tolkien, Gary Gygax, um dos principais criadores de *Dungeons & Dragons* - D&D, deu início aos RPGs ou jogos de interpretação de papéis, com interações dinâmicas entre as pessoas e liberdade de ação, notoriamente inspirados nas obras do autor inglês, dentre muitos outros.

A partir dos dados apresentados neste trabalho, chegamos à conclusão de que há relação intertextual entre as obras de J. R. R. Tolkien e *Dungeons & Dragons*. Demonstrado a partir da comparação de personagens (criaturas e monstros), vemos as similaridades em suas características e inclusive a utilização literal dos nomes dessas criaturas e monstros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, L. A. *As influências de Tolkien no jogo Dungeons & Dragons*. Anais do SEPE, v. 2, 2016.

BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1986.

BRAGAGNOLLO, R. M. Intertextualidade Parafrásica: Marcas de Interpretação no Gênero Resumo Acadêmico. *Travessias* (Unioeste), v. 4, n. 3, p. 538-554, 2010.

EWALT, D. M. *Dados e Homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores*. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.

DUNGEONS & DRAGONS. *Livro do Jogador*. Galápagos Jogos, 2019.

DUNGEONS & DRAGONS. *Manual do Monstros*. Galápagos Jogos, 2019.

FIORIN, J. L. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. 2. ed. 4ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2020.

FROMM, G. O USO DE CORPORA NA ANÁLISE LINGUÍSTICA. *Revista Factus*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 69-76, 2003.

GIORDANO, A. A arte de contar histórias e o conto de tradição oral em práticas educativas. **Pepsic**, v. 21, n. 22, p. 26-45, 2013.

HOFFNAGEL, J. C. Intertextualidade em textos universitários. *Revista Investigações* (UFPE), v. 21, n. 2, p. 171-184, 2008.

JOBIM, J. L. A intertextualidade e os estudos literários. *Rev. ANPOLL*, n. 6/7, p. 47-55, jan./dez., 1999.

KOCH, I.G.V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidades: diálogo possíveis*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

MARTINS FILHO, I. G. *O mundo do Senhor dos Anéis: vida e obra de J.R.R. Tolkien*. - 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTOS, E. A. S. *Os Role-playing Games (RPGs) e a performance na Psicologia do luto*. Ribeirão Preto, 2017.

SANTOS, E, P. A intertextualidade na construção argumentativa do artigo de opinião. *Diálogo das Letras*, Pau dos Ferros, v. 2, n. 1, p. 300-314, jan./jun. 2013.

HABERER, A. Intertextuality in Theory and Practice. *Literatūra*, 49 (5), p. 54-67, 2007.

SILVA, L.X.L. *Processos cognitivos em jogos de Role-playing: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons*. Recife, 2008.

TOLKIEN, J.R.R. *O Senhor dos Anéis – Volume Único*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Tolkien e sua influência no RPG. Blog da Terra-Média, 2015. Disponível em: <<https://blogdaterra-media.blogspot.com/2015/05/tolkien-e-sua-influencia-no-rpg.html>>. Acesso em: 20/10/2021.

TRINDADE, J. M. F; NORONHA, M. R. V; ALVAREZ, P. V. H. Intertextualidade: Possíveis Diálogos. *Revista Graduando* (UEFS), v. 7, n. 10, p. 87-102, 2016.