UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS

MAIRON MORELLI SAMAGAIO

ANALISANDO UM PROCESSO DE TRADUÇÃO AMADORA COLABORATIVA DE *DUNGEONS AND DRAGONS*, 5ª EDIÇÃO

JUIZ DE FORA

2018

MAIRON MORELLI SAMAGAIO

ANALISANDO UM PROCESSO DE TRADUÇÃO AMADORA DE *DUNGEONS AND DRAGONS*, 5ª EDIÇÃO

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

JUIZ DE FORA

2018

MAIRON MORELLI SAMAGAIO

ANALISANDO UM PROCESSO DE TRADUÇÃO AMADORA DE *DUNGEONS AND DRAGONS*, 5ª EDIÇÃO

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês.

Data de Aprovação: Juiz de Fora – MG, _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi

(Orientadora – Universidade Federal de Juiz de Fora)

_____

Prof. Dr. Yuri Cerqueira dos Anjos

(Coorientador – Universidade Federal de Juiz de Fora)

_____

Dr. Leonardo Schabbach Oliveira

(Universidade Federal do Rio de Janeiro)

_____

Prof.ª Dr.ª Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda

(Universidade Federal de Juiz de Fora)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, a Deus e aos meus pais, Marcinei e Solange, que, com muito carinho, apoio e paciência, não mediram esforços para que eu chegasse até aqui. Obrigado por nunca me deixarem desistir, mesmo diante das dificuldades.

Á minha irmã, Maísa, que, com doçura e carinho, foi companheira e amiga durante todos esses anos.

Aos irmãos de minha escolha, Carlos, Fernando, Igor, Inaldo, Matheus Gracindo e Victor, que, mesmo em minha ausência e distância, não deixaram nossa amizade se deteriorar.

Aos amigos Arthur, Augustus, Maikon, Marcelo, Matheus, Robert e Vinícius, que mantêm as mesas da taberna sempre prontas para me receber e ouvir minhas desventuras.

A todos os amigos que fiz durante minha jornada na UFJF, que fizeram esse caminho mais leve e animado.

Aos professores da Faculdade de Letras da UFJF, principalmente aos do Bacharelado em Inglês, por todo o esforço e dedicação aplicados à formação de nós, alunos.

Ao professor Tiago Timponi Torrent, que me orientou no primeiro contato com a pesquisa científica.

Aos orientadores Carolina Alves Magaldi e Yuri Cerqueira dos Anjos, que tanto me ensinaram. Que confiaram em mim e enxergaram potencial em meu projeto de monografia; pela paciência em todos os momentos; pela prontidão, e, durante toda a orientação, pela compreensão; pela amizade e motivação nesse ano.

Aos doutores Leonardo Schabbach e Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda, por aceitarem participar da banca examinadora e fazerem uma leitura crítica da presente monografia, com intuito de melhorar e enriquecer o texto.

À UFJF e aos seus funcionários, pela oportunidade de me graduar em um ambiente agradável e bem administrado, apesar dos problemas que o nosso país, e principalmente a Educação, enfrentam atualmente.

A todos aqueles que, mesmo não mencionados aqui, contribuíram, de alguma forma, para o meu crescimento pessoal e intelectual.

Àqueles que investiram um pouco do seu tempo para ler esse texto.

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma investigação sobre o processo das traduções amadoras para o português brasileiro do RPG estadunidense *Dungeons and Dragons 5th Edition* (Wizards of the Coast, 2016). No Brasil, a tradução do *Role-Playing Game* foi congelada devido a processos judiciais, sendo realizada de maneira amadora, em parte, pela equipe D&D Traduções. Partindo de uma metodologia qualitativa, essa pesquisa teve como objetivo analisar como funciona o processo de tradução colaborativa em grupos de tradução amadora na internet da obra em questão. Para tal, recorremos às obras sobre localização de Silva (2015), Muscar (2006) e Sanchéz (2013). Como resultado, descobrimos indícios de como são realizadas as traduções dentro da equipe, além de documentar uma clara divisão hierárquica dentro da comunidade.

Palavras-chave: Localização de jogos. Tradução colaborativa. Tradução amadora. Tradução de RPG. Dungeons and Dragons 5th Edition.

ABSTRACT

This work presents an investigation on the amateur translations to Brazilian Portuguese of the American RPG Dungeons and Dragons 5th Edition (Wizards of the Coast, 2016). In Brazil, the translation of the Role-Playing Game was canceled by judicial actions, and was made unofficial by a team called D&D Traduções. Having as basis a qualitative approach, this research aimed to analyze how the process of the amateur translation works of the books in question happened. Thus, we based on the works on localization by Silva (2015), Muscar (2006) and Sanchéz (2013). As a result, we discovered evidence on how does the process of translation happened in the community, And also documented a hierarchic in the community.

Keywords: Localization of games. Collaborative translation. Amateur translation. Translation of RPGs. Dungeons and Dragons 5th Edition.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Livros do mestre 16
Figura 2 - Conjunto de dados 17
Figura 3 - Mesa de RPG. 17
Figura 4 - Ficha de personagem de D&D 5ª edição..... 19
Figura 5 - Jogo de LARP. 20
Figura 6 - RPG eletrônico *Multiplayer* 21
Figura 7 - RPG MMO 21
Figura 8 - *RPG Play by Forum*. 22
Figura 10 - RPG via *Whatsapp* 24
Figura 11 - Dados publicados pela revista ICV2. 28

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Principais referências do RPG de mesa na cultura POP. 26
Quadro 2 - Regras da comunidade. 42
Quadro 3 - Agradecimentos. 45
Quadro 4 - Dúvidas de tradução. 46
Quadro 5 -Enquetes no grupo. 48
Quadro 6 - Desabafo. 51
Quadro 7 - Primeiro e-mail informativo para a comunidade. 54
Quadro 8 - E-mail com pedido de doações. 56
Quadro 9 - boletim informativo sobre o fim das ações da comunidade. 57
Quadro 10 - Respostas sobre programas de tradução. 59
Quadro 11 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 1. 63
Quadro 12 - Trechos *de Unearthed Arcana* retirados para análise - 2. 63
Quadro 13 - Trechos de Unearthed Arcana retirados para análise - 3. 63
Quadro 14 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 3. 64
Quadro 15 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 4. 64
Quadro 16 - Trechos de Unearthed Arcana retirados para análise - 5. 65
Quadro 17 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 6. 67
Quadro 18 - Trechos de *Xanathar's guide for everything*; traduções coerentes. 68
Quadro 19 - Trechos de *Xanathar's guide for everything* Traduções palavra por palavra. 69
Quadro 20 - Trechos de *Xanathar's guide for everything* traduções incoerentes. 71

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12
1) RPG DE MESA 13
1.1) HISTÓRICO DO RPG DE MESA 13
1.2) O RPG ENQUANTO GÊNERO NARRATIVO 16
1.2.1) RPG DE MESA 17
LARP (*Live Action Role Play*) 19
Os formatos de RPG eletrônico 20
Multiplayer 20
MMO (*Massive Multiplayer Online*) 21
PBF (*Play by forum*) 22
Categoria mais recente, *Whatsapp*. 22
1.3) REFERÊNCIAS DO RPG NA CULTURA POP 24
DADOS DE VENDAGEM DE RPG 27
1.4 RPG NO BRASIL 28
1.4.1 A tradução do RPG no Brasil 29
1.4.2 O Gargalo da tradução de RPG 30
1.4.3 A tradução amadora colaborativa nas redes sociais. 31
2 METODOLOGIA E PRESSUPOSTOS TEÓRICOS 32
2.1METODOLOGIA 32
2.2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS 34
2.2.1 LOCALIZAÇÃO DE GAMES 34
O PERFIL DE UM TRADUTOR LOCALIZADOR DE JOGOS 35
2.2.2 TRADUÇÃO COLABORATIVA 37
IMPACTOS DAS NOVAS TECNOLOGIAS 38
3 ANÁLISE 40
3.1 INTERAÇÕES NO GRUPO DE FACEBOOK. 41
3.1.1 POLÍTICAS DA EQUIPE 41
3.1.2 AGRADECIMENTOS AOS COLABORADORES 44
3.1.3 DÚVIDAS DE TRADUÇÃO 45
3.1.4 ENQUETES NO GRUPO 47
3.1.5 DESABAFO 50
3.2 ALTERAÇÕES DO GRUPO, COMUNICAÇÃO POR E-MAIL, ... 54
3.2.1 ROLA O DADO E BORA JOGAR 56

3.2.2 E-MAIL SOBRE O FIM DA COMUNIDADE 57
3.3 QUESTIONÁRIO DE AUTOPREENCHIMENTO 59
3.3.1 QUANTO AO PROCESSO TRADUTÓRIO 59
3.3.2 ESPECIFICIDADES SOBRE A TRADUÇÃO 60
3.3.3 SOBRE A TRADUÇÃO COLABORATIVA 60
3.4 ANÁLISE DAS TRADUÇÕES 62
3.3.1 Tradução de *Unearthed arcana* 62
3.4.2 Tradução de *Xanatar's guide to everything* 67
3.4.2.1 Traduções coerentes 68
3.4.2.2 Palavra por palavra 69
3.4.2.3 Traduções incoerentes. 71
4 CONSIDERÇÕES FINAIS 73
REFERÊNCIAS 76

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa apresentar e discutir as traduções amadoras do RPG de mesa *Dungeons and Dragons.* Mais especificamente, a quinta edição do jogo, feitas pelo grupo de tradutores amadores D&D Traduções, com base nos conceitos de localização de *games* e de tradução colaborativa.

Devido a problemas jurídicos ocorridos em anos anteriores, a série de livros de RPG de mesa mais famosa do mundo teve sua tradução congelada no Brasil, gerando uma ausência desse produto para o consumidor brasileiro. Essa ausência foi suprida por traduções amadoras que eram compartilhadas *on-line* entre as pessoas ligadas ao *hobby.*

Tais traduções normalmente são categorizadas como colaborativas. Entretanto, não está claro para os leitores e membros da comunidade como essa colaboração é feita e como funciona o sistema de traduções colaborativas. As comunidades nem sempre estão abertas a pessoas de fora e são pouco dispostas a responder perguntas sobre suas atividades.

O presente trabalho busca esclarecer como são feitas as traduções, qual o perfil do tradutor encontrado nessas comunidades, e como eles interagem entre si e com seu público-alvo.

Para tal, foram feitas entrevistas com membros da equipe usando formulários de autopreenchimento. A partir das respostas dos membros, fomos capazes de analisar excertos de trechos das traduções realizadas pela equipe.

Existem poucos estudos sobre as traduções amadoras e não-oficiais de RPG de mesa no ambiente acadêmico no Brasil, principalmente, devido à inacessibilidade das comunidades e dos colaboradores que a compõem. O presente trabalho apresenta uma visão de dentro de um dos grupos do gênero mais ativos nos últimos dois anos.

O trabalho foi divido em três capítulos: Apresentação do Tema (RPG de mesa), Introdução ao Grupo D&D Traduções, Discussão Sobre Localização e Tradução colaborativa, Metodologia, Análise das entrevistas, Análise de *Prints* de interações no grupo e análise de excertos de traduções realizadas pela equipe e conclusão.

1) RPG DE MESA

Este capítulo busca contextualizar o leitor sobre o que é o RPG de mesa, como surgiu, sua chegada ao Brasil, tanto as traduções quanto as primeiras produções nacionais assim como apresentar os principais tipos e variações do jogo e suas referências na cultura popular.

1.1) HISTÓRICO DO RPG DE MESA

Nesse item, iremos abordar a história dos jogos de estratégia e seu desenvolvimento até a chegada ao RPG de mesa como conhecemos, seus primeiros sistemas e criadores, assim como a inspiração para a criação de sua temática mais popular.

O RPG de mesa é uma variação dos jogos de guerra, muito comuns em várias culturas e disseminados pelo mundo através da história, assim como a indiana, chinesa e alemã. Um bom exemplo desse tipo de que ganhou popularidade no mundo inteiro é o xadrez, que, assim como os jogos de RPG, simula uma batalha campal. De acordo com a Associação Internacional do Xadrez, foi criado há aproximadamente 1500 anos, na Índia ou na China, e era uma atividade comum para a nobreza em horas de lazer.

Diferentemente do xadrez, o RPG de mesa não tem um caráter competitivo, e não necessariamente põe os jogadores para agir um contra o outro. De acordo com Pavão (1999), no RPG, não há ganhadores e nem perdedores. O objetivo do jogo é construir uma narrativa de forma coletiva e oral.

O RPG como conhecemos é uma variação de jogos de guerra mais recentes, originários da Alemanha. Nas palavras de Matheus Rocha (2006, p 42), “Os jogos de guerra contemporâneos surgiram na Alemanha, no início do século XIX, militares [...]utilizavam um jogo de guerra, o *Kriegspiel*, no planejamento, desenvolvimento de táticas e simulações de manobras de combate”.

Ainda de acordo com Rocha, (2006) os jogos de estratégia só ganhariam verdadeira popularidade depois da publicação do livro *Little Wars,* escrito por H. G. Wells, em 1913.

A temática mais antiga do RPG — fantasia medieval — se deu graças ao grande interesse dos jogadores pelo universo literário de J.R.R. Tolkien, depois da publicação de *The Lord of the Rings* em 1966. Os jogadores desses jogos começaram a ambientar suas partidas no universo e começaram a estipular sobre características específicas do tipo de combate descritos na obra.

> Esta publicação [*The Lord of The Rings]* agradou muitos garotos de classe média, alguns dos quais eram os mesmos que praticavam os jogos de estratégias de guerra. A partir de então, estes jogadores trocaram a cavalaria utilizada em seus jogos pelos cavaleiros de Rohan, os canhões por magia, as armas de fogo por arcos, querendo saber quanto dano uma espada poderia causar ou o alcance de uma flecha, ou ainda, os efeitos de um raio. (ROCHA, 2006. p, 43)

Com as adaptações feitas por jogadores para trazer essa realidade fantástica para seus jogos de estratégia, surgiu a necessidade de criar um padrão para aqueles jogos. Gary Gigax, parte das pessoas que se interessavam por trazer a temática medieval para os jogos de guerra, elaborou um conjunto de regras pensadas para funcionar em um combate medieval. Esse sistema de regras seria chamado *Chainmail*, um dos predecessores do RPG, ainda jogado até hoje, o *Dungeons and Dragons,* conhecido como D&D*.*

> Gary Gygax, que já praticava jogos de guerra, vinha desenvolvendo um sistema de regras que funcionasse num cenário de fantasia; este sistema viria a se chamar *Chainmail*, utilizava miniaturas plásticas de quatro centímetros facilmente encontradas em lojas de brinquedos. O *Chainmail* se tornaria a base na qual o *Dungeons & Dragons* — também chamado D&D, um dos RPGs mais jogados nos dias de hoje, seria criado algum tempo depois.(ROCHA, 2006. p, 43)

A recepção do D&D foi positiva, levando em conta a sua complexidade, que tornava o jogo muito difícil para aqueles menos acostumados com o estilo de jogo de guerra. Rocha (2006, p 43) afirma: “Surpreendentemente, estas dificuldades, que poderiam ter sido um grande obstáculo para o sucesso do jogo, acabaram se tornando uma força de propulsão para o RPG”.

A boa recepção do *Dungeons and Dragons* e a complexidade de suas regras abriram uma porta para a criação de outros jogos que atendiam à necessidade de regras mais simples por parte de uma parcela das pessoas que jogavam. Então foi criado o *TunnelsandTrolls* (T&T), em 1975. A acessibilidade do jogo trouxe mais pessoas ao *hobby*.

> Um ano depois da publicação do *Dungeons & Dragons*, era publicado o *TunnelsandTrolls*, escrito por Ken St. Andre. O diferencial de seu sistema era, ao contrário do D&D, a simplicidade das regras. […]
> As regras simples e, portanto, acessíveis a qualquer aspirante a jogador, fizeram com que *Tunnels and Trolls* alcançasse um grande sucesso muito rapidamente, atraindo novos jogadores para passatempo. (ROCHA, 2006. p, 43)

Mesmo a maior acessibilidade e simplicidade de T&T não fez o jogo de Gigax perder sua força. Na verdade, fez com que mais pessoas o procurassem depois que se sentissem preparadas para a maior complexidade de D&D. Assim afirma Matheus

Rocha. “Mas conforme os jogadores amadureciam, *Tunnels and Trolls* perdia sua força atrativa e os jogadores encontravam aquilo que procuravam novamente no *Dungeons & Dragons*”. (2006, p 44)

A publicação de Gigax, feita pela empresa independente TSR, compunha uma caixa com três pequenos livros de regras, formato comum para os jogos de guerra. As publicações no formato de grandes livros individuais, sem as caixas características dos jogos de guerra, aconteceu em 1977.

> Em 1977, a empresa resolveu expandir o mercado, atingindo outros tipos de público; assim, o suplemento Monster Manual foi lançado sob a forma de livro, sem a tradicional caixa, o que passaria a diferenciar o RPG dos jogos restritos ao público infantil ou aos amantes de jogos de guerra. (Bettocchi, 2002, p 41)

Mais tarde, o RPG começa a adquirir a imagem de algo praticado por pessoas que queriam parecer inteligentes e eram vistas como esquisitas por aqueles que não estavam inseridos nesse grupo. Rocha afirma:

> O RPG alcançou um status de cult, assim como a ficção científica. E, com este novo status, também viriam várias implicações sociais. Os jogadores de RPG eram chamados de *nerds*, pessoas esquisitas que carregavam sempre um punhado de dados. Porém, ao mesmo tempo em que o status de cult trouxe implicações negativas, também permitiu que os desenvolvedores de jogos fossem mais ousados e arriscassem em novos sistemas de jogo. (ROCHA, 2006. p, 43)

Mesmo com uma fama que pode ser considerada ruim, os fãs de RPG do mundo inteiro cresciam. Uma geração de intercambistas ia para os Estados Unidos e voltavam para seus países de origem trazendo seus jogos favoritos e apresentando para seus amigos.

> Nesta época, o RPG passou a ser conhecido fora dos EUA, principalmente por meio de alunos de intercâmbios. Brasileiros que estavam nos EUA, em sua maioria estudantes, traziam seus jogos favoritos e os espalhavam entre os amigos através de cópias xerográficas. Essa atividade foi tão marcante para a história do RPG no Brasil que toda uma geração de jogadores passou a ser conhecida como a “geração xerox”. Em quase todo o mundo o mesmo fenômeno se repetia. (ROCHA, 2006. p, 50)

O Brasil não foi excluído do processo de expansão da cultura do RPG, que foi bem aceita aqui na década de 1990, com a criação de convenções e encontros nacionais para pessoas que gostam do *hobby*, importação e tradução de sistemas e a criação de novos sistemas nacionais.

O RPG de mesa é um gênero narrativo colaborativo, diferente da imagem esteriotipada do escritor como uma pessoa que está sozinha em silêncio, e, na maior parte das vezes, com uma expressão séria. Os jogadores e o mestre em uma mesa de jogos ludonarrativos, além de estarem em grupo, estão, na maior parte das

vezes, divertindo-se. No próximo ponto, trataremos das características dos tipos mais populares de jogos de interpretação.

1.2) O RPG ENQUANTO GÊNERO NARRATIVO

Nesse item, será tratado o tema do RPG enquanto gênero narrativo, suas especificidades e peculiaridades, além dos diversos subgêneros que se desenvolveram a partir do RPG de mesa, que é sua primeira forma.

O RPG de mesa, como foi dito antes, é uma ludonarrativa, mas possui, assim como todos os jogos, um conjunto de regras que impõe os limites de até onde o jogo vai. De acordo com Pavão (1999), O RPG é um jogo cujas regras estão escritas em um livro volumoso, que além das regras, descrições detalhadas de ambientações fantásticas (também chamadas de *mundo* ou *cenário)* para dar o enredo das narrativas. Esse livro normalmente é lido pelo mestre que vai criar e contar a história. Os atores (jogadores ou *players*) atuam reagindo e modificando a aventura criada pelo mestre.

Figura 1- Livros do mestre

Fonte: https://www.rederpg.com.br/2015/06/08/dd-next-como-usar-o-guia-do-mestre-da-5a-edicao-de-dd/

Nas palavras de Oliveira, o RPG é uma brincadeira ou passatempo em que o jogador conta histórias e brinca de ser outra pessoa por um período de tempo.

> Explicar o que é RPG é sempre diferente para quem escuta. É chamado de jogo em sua sigla, apesar de não ter uma característica presente na maioria dos jogos: a disputas entre os participantes. Não há vencedores, perdedores, nem competição. É um jogo – prática, atividade, ou passatempo – de contar histórias em conjunto com outros participantes, é fazer de conta que se é outra pessoa por algum tempo. (OLIVEIRA, 2012 p 37)

Bettocchi (2002) faz a comparação com o teatro, que, assim como o RPG, possui personagens e ambientação. A aventura criada pelo mestre é um roteiro que vai depender das ações, das reações e da sorte dos jogadores. Para a autora, as duas práticas nãos se dissociam, mas o RPG está sendo realizado quando “entra em cena o sistema de regras” — e, por consequência, os dados. Dando assim um componente aleatório, o que vai tirar um pouco da onipotência do “roteiro”, criando um ambiente propício a mudanças, imprevistos e improviso.

Figura 2 - Conjunto de dados

Fonte: https://http2.mlstatic.com/conjunto-de-dados-vermelhos-com-numeros-brancos-7-dados-rpg-D_NQ_NP_752721-MLB20846613513_082016-F.jpg

Essas explicações ilustram bem o que é um RPG de mesa como um gênero narrativo. E, como tal, em específico, tem em seu cerne a colaboração de todos os participantes para sua criação. Diferentemente da concepção que a maioria tem de um escritor, sozinho em frente ao seu instrumento preferido, o jogador de RPG cria sua narrativa em equipe, colaborando para criar a história.

1.2.1) RPG DE MESA

O RPG de mesa, objeto desse trabalho, é o primeiro tipo de jogo a receber essa sigla, e tem como principais características a presença dos jogadores sentados ao redor de uma mesa, acompanhados por um mestre ou narrador, os livros de regras, mapas, dados, fichas de personagem, etc.

Figura 3 - Mesa de RPG.

Fonte: http://candiru.com.br/o-que-e-e-como-funciona-o-rpg-de-mesa/

Figura 4 - Ficha de personagem de D&D 5ª edição.

Fonte:http://www.bibliotecaelfica.com/2016/11/d-5e-ficha-de-personagem-completavel.html

LARP (*Live Action Role Play*)

O LARP, *Live Action Role Play* é um tipo de RPG um pouco mais próximo do teatro, e tem como características mais marcantes a interpretação pelos jogadores em pé, fora do ambiente da mesa, a montagem de cenários e a presença de fantasias e pinturas corporais para simular a aparência física dos personagens.

Figura 5 - Jogo de LARP.

Fonte: - https://www.pinterest.co.uk/pin/316659417534214227/?autologin=true

Os formatos de RPG eletrônico

O RPG Eletrônico é talvez o tipo de RPG mais jogado atualmente devido à popularidade das plataformas em que pode ser jogado (*videogame*, computador, *smartphone*, etc.). Essa categoria pode ser um jogo individual, e sem acesso à *internet* para o compartilhamento da experiência om outros jogadores.

Os tipos de RPG eletrônico que têm acesso à internet são o *Multiplayer* (múltiplos jogadores) e o *MMO - Massive Multiplayer Online* (múltiplos jogadores em quantidades massivas *online*), que serão tratados mais à frente.

Os RPGs eletrônicos estão presentes em múltiplas plataformas, podendo ser acessados por computador, videogame ou smartphones. Alguns deles já possibilitam que jogadores interajam mesmo que estejam acessando o jogo de plataformas diferentes.

Multiplayer

O estilo de jogo conhecido como *multiplayer ou multijogador [tradução livre],* é todo RPG eletrônico, independente da plataforma (celular, computador ou *videogame)* que comporta mais de um jogador. Geralmente, possui um limite de jogadores por partida ou servidor. Não necessariamente é jogado pela internet,

alguns deles possuem suporte para dois jogadores com acesso a controles no mesmo *console* de *videogame*, permitindo a interação em tempo real e o compartilhamento de experiências ou até mesmo a competição.

Figura 6 - RPG eletrônico *Multiplayer*

Fonte: https://regames.wordpress.com/2016/01/22/melhores-de-2015-rpg/

MMO (*Massive Multiplayer Online*)

O *Massive Mulpiplayer Online*, talvez a subcategoria mais jogada de RPG eletrônico, pode ter milhares ou até milhões de jogadores no mesmo servidor do jogo. Esses jogadores podem ou não estar competindo, colaborando ou jogando sozinhos.

Figura 7 - RPG MMO

Fonte:http://www.capsulecomputers.com.au/2011/12/100-games-you-must-play-before-you-die-part-8/world-of-warcraft-screenshot/

PBF (*Play by forum*)

O PBF (*Play by Forum*) é uma das categorias de RPG eletrônico que mais faz uso de material audiovisual por parte dos jogadores, como figuras, áudio, vídeo, Esse material, muitas vezes, é criado pelos próprio participantes da narrativa. Os jogadores dessa modalidade fazem a descrição das ações e têm suas conversações através de textos nas ferramentas de fórum *online*. Muitas plataformas já têm em seu layout a ferramenta rolador de dados, para facilitar a criação desse tipo de jogo em seus domínios.

Figura 8 - *RPG Play by Forum*.

Fonte: http://forumroleplay.com/roleplay-code/rpg-character-sheets/rpg-character-profile-site/

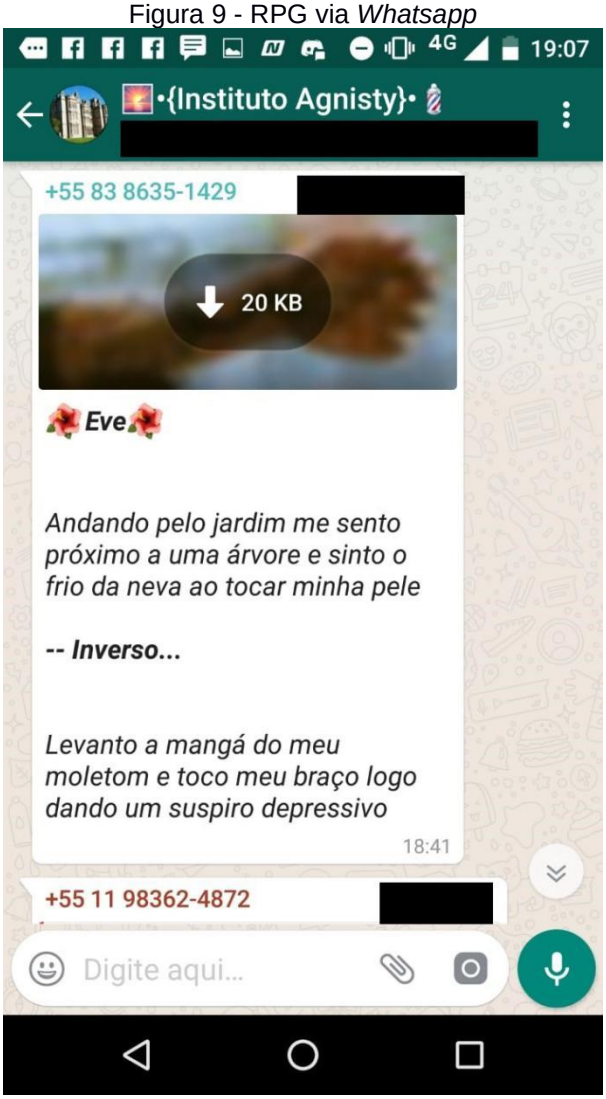
Categoria mais recente, *Whatsapp*.

O RPG via *Whatsapp*, a mais recente dessas categorias, usa a plataforma do aplicativo para smartphone para criar um grupo em que os jogadores conseguem interagira e interpretar seus personagens. Esse tipo de RPG também utiliza vários tipos de mídia para auxiliar na interpretação e suprir a falta de contato pessoal que os jogadores de um RPG de mesa têm estando no mesmo ambiente.

Os grupos de RPG em Whatsapp podem contar com a presença de dezenas de jogadores, podendo ter mais de um mestre e grupos diferentes de

jogadores e mestres em horários distintos dentro de um mesmo grupo para que todos os participantes possam jogar na hora que for mais conveniente para eles. Essa modalidade, assim como os jogos PBF, também fazem muito uso de audiovisual para ajudar nas descrições durante o jogo.

Figura 9 - RPG via *Whatsapp*



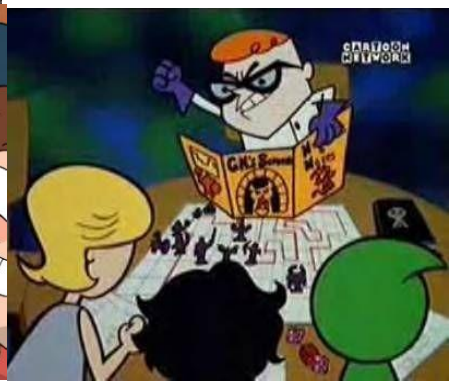
Fonte: *tirada por Maykon* Douglas, *Arquivo pessoal.*

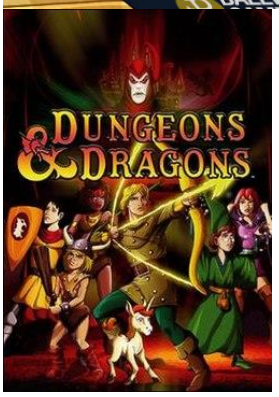
1.3) REFERÊNCIAS DO RPG NA CULTURA POP

A primeira coisa que uma pessoa pode pensar ao ouvir “RPG na cultura POP” é o desenho *Dungeons and Dragons*, de 1983, produzido pela rede televisiva estadunidense CBS. Entretanto, essa não é a única referência dos jogos de intepretação encontrados na cultura popular, principalmente norte-americana. Muitos desenhos animados e séries de televisão apelam para a imagem dos jogos ludonarrativos. Seja para efeito cômico, ou para se aproveitar da licença do jogo e inserir elementos fantásticos e até anacrônicos à trama. Nesse item, trataremos dessas referências e representações dos RPGs na cultura popular.

Com mais de 40 anos de tradição, não é de se espantar que os jogos de RPG de mesa sejam um assunto tratado com frequência em diversos tipos de mídia.

Alguns exemplos:





Quadro 1 - Principais referências do RPG de mesa na cultura POP

Imagem promocional da série televisiva Dungeons and Dragons produzida pela CBS.

Stranger things, série produzida pela Netflix, temporada 1 episódio 8

The IT Crowd, série produzida pela emissora Channel 4, Temporada 4 episódio 1.

The Big Bang Theory, série produzida pela emissora CBS temporada 6 episódio 23.

Bob Esponja Calça Quadrada, série animada produzida pela Nickelodeon temporada 4 episódio 12B.

Gravity FallsI, série animada série animada produzida pela Nickelodeon temporada 1 episódio 33.

Gravity FallsI, série animada série animada produzida pela Nickelodeon temporada 1 episódio 33.

O laboratório de Dexter, série animada criada pelo canal Cartoon Network, episódio desconhecido.

Essa popularidade global dos RPGs de mesa faz com que haja a curiosidade dos espectadores, o que abre a porta para a comercialização do gênero em mercados espalhados pelo mundo. O Brasil não fica fora dessa equação. O assunto da chegada dos RPGs de mesa no Brasil será tratado na próxima parte.

DADOS DE VENDAGEM DE RPG

Assim como informações sobre traduções e tradutores de RPG, as informações sobre as vendas dos livros são difíceis de se acessar. Não pela falta de informações em si, mas pela falta de informação confiável. As listas dos sites de venda de livros como, *Amazon*, podem sofrer alterações com base nos títulos que a empresa quer vender mais. Por exemplo, na lista de mais vendidos, o livro que estava em primeiro lugar tinha sido lançado menos de dois dias antes da averiguação, enquanto o segundo lugar era um volume que estivera em primeiro dos mais vendidos por mais de três anos.

A única fonte de informação possível de se encontrar foi uma revista online chamada de ICV2, que faz, a cada ano, a averiguação dos dados de vendagem com as distribuidoras. Essa revista costuma liberar os nomes dos primeiros 5 da lista gratuitamente, entretanto, para ter acesso aos itens da lista e aos números de venda, é necessária a assinatura mínima de seis meses da revista.

Foram feitas algumas tentativas de assinatura da revista com vários cartões diferentes, mas todos foram rejeitados sem que o problema fosse resolvido pela empresa.

Figura 10 - Dados publicados pela revista ICV2.

Top 5 Roleplaying Games – Fall 2017		
Rank	Franchise	Publisher
1	Dungeons & Dragons	Wizards of the Coast
2	Starfinder	Paizo Publishing
3	Pathfinder	Paizo Publishing
4	Star Wars	ANA/Fantasy Flight Games
5	Star Trek Adventures	Modiphius Entertainment

Fonte: https://icv2.com/articles/markets/view/39857/top-5-roleplaying-games-fall-2017
Acesso em 03/07/2018.

Os dados apresentados acima são as únicas informações que puderam ser adquiridas durante a pesquisa. Entretanto, esses dados são referentes apenas ao Outono de 2017, período de tempo que compreende as informações presentes no lançamento da revista.

1.4 RPG NO BRASIL

Na década de 1990, os primeiros jogos de RPG foram oficialmente trazidos para o Brasil. O título GURPS (*Generic Universal Role-Playing System*) foi trazido para território nacional pela editora Devir. O GURPS foi escolhido para vir primeiro para o Brasil devido à sua boa recepção no território internacional. Uma das características mais louvadas desse sistema é o fato de não estar ligado a apenas uma temática. Desse modo, os jogadores não se cansavam do jogo com facilidade. Outra possibilidade era a de criar seus próprios sistemas, o que atrai jogadores até hoje.

> A Devir tinha como principal atividade a importação de revistas em quadrinhos, até que recebeu uma encomenda de livros de RPG e enxergou no jogo uma oportunidade de negócios. Passou a importar os jogos e em 1991 publicou o GURPS. A escolha não poderia ter sido diferente - tratando-se de um sistema genérico e universal, o GURPS permitiu que rapidamente o público brasileiro pudesse desenvolver seus próprios cenários. [...] (ROCHA, 2006. p, 59)

Com a vinda de GURPS para o Brasil, a quantidade de pessoas que aderiam ao RPG cresceu bastante, tornando viável a criação de conteúdo em português.

> A publicação do GURPS no Brasil foi decisiva para o surgimento de legiões de adeptos por todo o país. Ainda hoje, mesmo depois de muitos anos, o GURPS é um dos RPGs mais jogados no Brasil. Mesmo com um sistema genérico para criar aventuras em qualquer

> época ou cenário, foram publicados muitos suplementos que têm muito a oferecer, entre eles podemos citar *GurpsFantasy, Gurps Cyberpunk, Gurps Viagem no Tempo, Gurps Império Romano, GurpsConan, GurpsSupers, Gurps Horror* e muitos outros, todos já publicados em português. (ROCHA, 2006. p, 59)

O primeiro sistema de RPG brasileiro foi chamado Tagmar, lançado em 1991 pela empresa GSA. Também feito com ambientação medieval, o jogo trazia a novidade de ser necessário apenas um livro para jogar.

> Tagmar (acima), de Julio Augusto Cesar, Leonardo Nahoum, Marcelo Rodrigues e Ygor Morais, um jogo de fantasia, foi o primeiro RPG publicado no Brasil. Da mesma forma que a TSR americana, foi criada a GSA, em 1991, pelos próprios autores. (Bettocchi, 2002, p 42)

A GSA publicou, no ano seguinte, *O Desafio dos Bandeirantes,* um RPG totalmente brasileiro e ambientado completamente no Brasil. O jogo tinha como principal característica inovadora a presença de cartas e trechos escritos em primeira pessoa.

> A mesma editora lançou em 1992 O Desafio dos Bandeirantes (abaixo), de Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luis Eduardo Ricon.
> O jogo foi considerado original e ousado por abordar, pela primeira vez, uma ambientação brasileira - Brasil colonial - com elementos de mitologia nativa, em lugar da já desgastada fantasia européia[sic]. Este trabalho enfrentou críticas e preconceitos por parte do público, mas acabou arregimentando uma pequena e fiel legião de fãs.
>
> Apesar do sistema de classe/nível e da diagramação simples, o livro básico deste jogo apresentou uma interessante inovação, que foi a inclusão de cartas em primeira pessoa (Cartas à Metrópole, escritas pela personagem pronta Padre Bernardo) para evocar o clima das expedições missionárias do século XVII. Uma outra característica interessante do livro são as ilustrações que tendem para o expressionismo, motivo de polêmica entre os jogadores. (Bettocchi, 2002,p 42.

Tendo trabalhado os RPGs brasileiros, no próximo item será tratado o assunto da tradução dos jogos de interpretação para o Brasil, assim como o gargalo criado por essa tradução e a atual situação da última edição do título *Dungeons and Dragons* e sua tradução para o território nacional.

1.4.1 A tradução do RPG no Brasil

Os jogos de RPG, principalmente os mais populares, são criados nos Estados Unidos e importados para o Brasil através de empresas que contratam tradutores para trazer os títulos para o idioma português. Existem poucas informações sobre esses tradutores disponíveis para o grande público. Em muitos casos, somente o selo da empresa é o que acusa a tradução da obra. Pesquisas realizadas apontaram apenas um momento em que um tradutor de

RPG foi reconhecido como tal sem que tenha feito o anúncio por si próprio como num portfolio, blog pessoal ou rede social. Neste item, terá abordado o mercado do RPG no Brasil.

1.4.2 O Gargalo da tradução de RPG

A tradução desempenha um papel de “faca de dois gumes” na situação do RPG de mesa no Brasil. Ao mesmo tempo em que é ela que possibilita a interação dos sistemas estrangeiros com os jogadores que não sabem inglês como segunda língua, é a relação das empresas nacionais com as editoras estrangeiras que reduzem a possibilidade de entrada dos sistemas no nosso território nacional.

Uma situação recente que mostra isso é o caso do *Dungeons and Dragons 5th edition,* que teve sua tradução congelada em um decreto judicial depois de problemas com a editora brasileira que traria o sistema para o Brasil em 2016. Devido a problemas trabalhistas, a editora está impedida de traduzir e comercializar o título no Brasil, até que tenha todas as pendências resolvidas com os direitos de publicação.

De acordo com o site RPG Notícias, o problema começou quando foi realizado um acordo não formal entre três editoras, a Fob (*Fire on Board*) *Meeple* BR e *RedBox,* para trazer o mais novo lançamento da marca para o Brasil. Depois desse acordo formado e negociações feitas, a FoB anunciou que traria, sozinha, os produtos para o território nacional, passando por cima do acordo.

Como resposta a esse vácuo criado no sistema nacional, os fãs começaram a traduzir por conta própria os títulos publicados e postá-los nas redes sociais para o acesso dos fãs, que ou não têm condições de importar os livros, ou são dependentes de uma tradução para ter contato com o jogo em si.

Um evento similar já fora observado na tradução de videogames e animações japonesas por J.E. Muscar em 2006, quando apontou que a defasagem linguística é um problema persistente. “[...] fãs começaram a traduzir os textos fontes por conta própria e distribuir suas novas traduções

para língua inglesa online para permitir que a audiência americana tenha acesso a esse material". (tradução nossa)[1]

Casos como esse não são raros. Aqui no Brasil, temos várias comunidades de tradução colaborativa amadora, como os Prestidigitadores, também na área de RPG de mesa; a Máfia dos Livros, que traduziu best-sellers antes que chegassem ao país; a *InSubs*, criadora de legendas para filmes e séries; Anime Project, que faz legendas para animações japonesas; entre outras.

1.4.3 A tradução amadora colaborativa nas redes sociais.

A tradução amadora de sistemas de RPG é algo que acontece em várias redes sociais. Essas traduções geralmente são feitas em grupos fechados e disponibilizados em postagens abertas para o acesso da comunidade. A falta de informação sobre a maioria desses grupos é ainda maior do que a dos tradutores licenciados pelas editoras detentoras dos direitos. Pelo fato de serem constantemente acusados de pirataria, o que resulta comumente no fechamento dos grupos, o contato com essas pessoas é difícil. Muitos deles usam pseudônimos e contas falsas para dificultar represálias. De qualquer parte envolvida nos direitos autorais, venda ou consumo do material traduzido por eles.

Um exemplo que vale a pena ser citado é o grupo RPG Traduções, (foco dessa pesquisa), outrora chamado *Uncensored RPG,* que utilizou do *Facebook* como ferramenta de comunicação e veiculação de seu trabalho para acesso da comunidade, até que as políticas da rede social fossem alteradas. Agora, os materiais são mandados para os membros da comunidade via correio eletrônico, como será falado mais à frente.

O grupo conta com traduções colaborativas feitas por fãs que podem ser editadas por aqueles que quiserem entrar no grupo e estiverem dispostos a ajudar. O trabalho é feito em uma plataforma online de trabalho colaborativo chamada *Trello.* Essa tradução é posteriormente revisada e diagramada por

1 Nonetheless, the language gap is a persistent problem. Frustrated with these poorly-translated English language releases, fans have resorted to translating the sources themselves and distributing the new English language versions online to allow an American audience access to these materials.(MUSCAR, 2006. P224)

um grupo com o qual a maioria das pessoas não tem contato antes de serem disponibilizados finalizados para consumo geral.

Diferente de outros grupos, o trabalho de tradução do D&D Traduções é realmente feito pelos fãs para os fãs. Por vezes, os membros da comunidade fazem postagens pedindo ajuda e opinião sobre como determinados termos seriam traduzidos, dando ao grupo uma união maior pelo fato de a tradução contar com a colaboração de todos, o que torna a comunidade unida e disposta a combater a pirataria do conteúdo disponibilizado ali.

Para se proteger de possíveis acusações de infringir direitos autorais, mantêm postagens fixas com regras para aqueles que participam, com regras de convivência entre os membros e regras de utilização do material disponibilizado.

2 METODOLOGIA E PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Nesse capítulo, abordaremos os pressupostos teóricos que embasam o presente trabalho, assim como a metodologia utilizada para avaliar o material a ser analisado.

2.1METODOLOGIA

Nesse item, será abordado o assunto da metodologia escolhida para a avaliação dos dados recolhidos durante a pesquisa, bem como os passos até que se chegasse até ela.

Este trabalho apresenta entrevistas feitas entre membros colaboradores do grupo e análises de textos publicados pela equipe na tentativa de discutir como o grupo de traduções amadoras funciona, quais são seus problemas e como é a visão dos próprios voluntários sobre o grupo.

No que tange a análise dos dados, a metodologia escolhida para a análise dos dados foi a metodologia qualitativa para a compreensão de como eram feitas as traduções e como funcionava a comunidade. Algumas dificuldades já eram esperadas para a obtenção de quaisquer dados sobre a comunidade. Dadas as experiências anteriores, e a observação de diversas outras, já era esperado que pouco fosse obtido a partir dos contatos com membros da equipe, uma vez que suas ações vão, muitas vezes, de encontro às margens das leis de direitos autorais. Os membros normalmente não são

abertos a contato que pode gerar dados sobre as atividades. Tendo tudo isso em mente, a abordagem escolhida se mostrou mais coerente.

Rosália Duarte, em seu artigo Pesquisa qualitativa: *Reflexões sobre o trabalho de campo*, afirma:

> De modo geral, durante a realização de uma pesquisa algumas questões são colocadas de forma bem imediata, enquanto outras vão aparecendo no decorrer do trabalho de campo. A necessidade de dar conta dessas questões para poder encerrar as etapas da pesquisa freqüentemente[sic] nos leva a um trabalho de reflexão em torno dos problemas enfrentados, erros cometidos, escolhas feitas e dificuldades descobertas. (DUARTE, Rosália 2002. p140)

O foco principal da pesquisa é elaborar um retrato do processo das traduções amadoras, não exclusivamente do produto da tradução em si. Para ter dados com os quais se pudesse avaliar as traduções com base no seu processo, não com base em traduções anteriores feitas por profissionais tradutores.

A necessidade de uma entrevista já se mostrou presente desde o começo do trabalho, visto que era não houveram oportunidades de entrar nas equipes de colaboração da comunidade. A resistência dos membros da comunidade D&D Traduções frente às tentativas de aproximação levaram à escolha de uma abordagem indireta.

> Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados ou produto. O interesse desses investigadores está em verificar como determinado fenômeno se manifesta nas atividades, procedimentos e interações diárias. Não é possível compreender o comportamento humano sem a compreensão do quadro referencial (estrutura) dentro do qual os indivíduos interpretam seus pensamentos, sentimentos e ações (GODOY, 1995, p. 63).

O administrador do grupo recebeu um link para um formulário de autopreenchimento do *Google Docs* que continha as perguntas que os membros da comunidade deveriam preencher. Isso abriu as portas para que pessoas respondessem às perguntas sem que se sentissem pressionadas ou investigadas nas redes sociais. Mesmo tendo obtido somente cinco respostas, os dados foram relevantes para a pesquisa, uma vez que puderam elucidar as funções das pessoas na comunidade. O pedido era que o formulário fosse enviado a pessoas que tivessem participado ativamente nas traduções.

> De um modo geral, pesquisas de cunho qualitativo exigem a realização de entrevistas, quase sempre longas e semi-estruturadas[sic]. Nesses casos, a definição de critérios segundo os quais serão selecionados os sujeitos que vão compor o universo de investigação é algo primordial, pois interfere diretamente na qualidade das informações a partir das quais será possível construir a análise e

> chegar à compreensão mais ampla do problema delineado. A descrição e delimitação da população base, ou seja, dos sujeitos a serem entrevistados, assim como o seu grau de representatividade no grupo social em estudo,[...]. (DUARTE, 2002. p140)

O formulário com do *Google Docs* com dezessete questões foi aberto e enviado aos membros do grupo no dia 23 de Agosto de 2018 e respondido por cinco pessoas entre os dias dezenove e vinte e quatro de Setembro do mesmo ano.

A partir da análise das respostas dos membros atuantes do grupo, pôde-se fazer as análises de trechos de textos escolhidos no arquivo do grupo com base nos conceitos de tradução colaborativa e localização de jogos eletrônicos debatidos anteriormente nesse trabalho.

2.2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Neste capítulo, serão discutidas as noções de tradução e localização de games, além das traduções amadoras e colaborativas feitas para a internet. Para tratar da tradução dos jogos de RPG de mesa, discutiremos primeiro o processo pelo qual passa o tipo mais comum de jogos, os eletrônicos. Normalmente, a tradução de games é um processo de localização.

2.2.1 LOCALIZAÇÃO DE GAMES

A localização é um processo que vai além da tradução. Além da reconstrução do texto em outro idioma, também faz parte deste, a adaptação da interface do produto para o locale[2] pretendido, variações na palheta de cores, tamanho de botões, dublagem dos áudios, mudanças nas posições de opções em menus e até modificações nas imagens dos jogos.

Essas adaptações se fizeram necessárias com o grande crescimento do mercado dos videogames pelo mundo. Com as fabricantes buscando um aumento em seu mercado consumidor, e exportando para outros países, dar a opção de alterar o idioma da obra para o idioma materno do jogador é um diferencial.

Para termos ideia das dimensões que o mercado de jogos eletrônicos atingiu, a consultora *Newzoo* publicou um artigo em Abril de 2018 quantificando as expectativas do número de jogadores ao redor do mundo e dos lucros do mercado para o ano. De acordo com o artigo, Mais de 2,3 bilhões de pessoas

[2] A locale refers to a group of people who share a language, a writing system and other properties which may require a separate version of a product. This could be a region, a country, or just a language community. (O'HAGAN, 2005, p. 131)

no mundo acessam algum jogo eletrônico, o que representa um crescimento de 13,3% em comparação com 2017. Essas pessoas gastarão, até o final do ano, aproximadamente 138 bilhões de dólares nesse mercado, US$16 bilhões a mais do que o ano passado.

O PERFIL DE UM TRADUTOR LOCALIZADOR DE JOGOS

Diversos trabalhos acadêmicos trazem em algum momento a descrição do perfil que seria considerado ideal de um localizador de jogos eletrônicos. Todos eles são enfáticos em afirmar que um profissional da área deve ser, antes de tudo, um jogador. Uma pessoa que tenha contato com as obra que vai ser traduzida, ou ao menos, outras obras em geral. Silva (2015, p.14), por exemplo, afirma:

> Para concluir, é necessário referir que o localizador de jogos deve ser ele próprio um jogador e alguém que conheça o meio tão bem como quem acaba por usufruir dos mesmos. Quanto mais se sentir na pele de jogador, mais facilidade terá de perceber os *do's and dont's* e o que será melhor ou menos bem recebido.

Um ponto comum entre a tradução e a localização é o respeito que o profissional de tradução precisa ter para com a obra que está sendo traduzida, seus volumes anteriores e obras relacionadas com ela. Os fãs de *games* são, normalmente, muito ativos na internet e muito passionais com as obras que seguem.

> Como maiores exemplos disto mesmo temos grandes obras literárias como *The Lord of the Rings* e mais recentemente a saga *Harry Potter*. Devido ao grande sucesso e admiração que acabaram por ganhar, estas obras foram adaptadas inúmeras vezes tanto a cinema como a jogos.
> Quando falamos nestas adaptações referimo-nos tanto à mais "fiel" que existe como a adaptação dos filmes de *Harry Potter* a partir da sua obra literária, como também ao uso de um universo de uma obra para criar outra mas de forma não canónica[sic]. Como exemplo temos um jogo recente de nome *Middle Earth: Shadow of Mordor*. Este jogo centra-se no universo de *The Lord of the Rings de Tolkien* (SILVA, 2015, p.17-18).

Exemplos citados por Silva incluem personagens como o *Gollum,* de *The Lord of the Rings*, que fala na terceira pessoa. Essa característica é marcante no personagem, tanto no original, quanto na tradução para a língua portuguesa, tanto nos livros, quanto nos filmes. Essa característica não poderia ser apagada nas traduções dos jogos que se baseiam na franquia.

A localização de *games* é um mercado com tanta demanda, que há exemplos de obras que, por não receberem uma tradução oficial, são

traduzidas por fãs. No caso de localização feita por amadores, e geralmente distribuídas gratuitamente na internet, o processo é chamado de *Romhacking*.

Vale ressaltar que, nos termos de Sanchéz (2013) na língua inglesa, refere-se a esse processo como *fan translation*, mas esse termo pode se referir a toda e qualquer tradução feita por fãs. O processo de *Romhacking* passa por uma engenharia reversa do software a ser localizado, o que normalmente acaba por desanimar o entusiasta e o curioso, fazendo com que apenas aqueles que têm um conhecimento avançado de programação façam parte do processo.

> O *romhacking* se diferencia do processo de localização profissional, no qual se trabalha com o produto já acabado e não se facilita qualquer assistência por parte da equipe de programadores. Assim, Enquanto há muitas pessoas com competências linguísticas dedicadas a certos jogos e com o desejo de traduzir, os obstáculos que surgem ao se editar uma *ROM* mediante engenharia inversa causam um desânimo entre os tradutores amadores, já que para participar de um projeto de *romhacking* não basta saber traduzir.

Aquilo que diferencia as outras técnicas de tradução por fãs do processo de *Romhacking* é o fato de ser pouco comum a atuação de pessoas que têm pouco conhecimento na área trabalhando nele. Em sua maioria, os tradutores que trabalham com esse processo, são pessoas que possuem habilidades que seriam muito bem utilizadas no mercado de trabalho como profissionais.

> Os romhackers fazem o seu trabalho por esta razão e para superar os desafios que vão além da tradução de um texto complexo. Apesar de não possuírem um título acadêmico que certifique que são capazes de localizar um jogo de videogame, eles demonstram habilidades que, talvez, pudessem ser úteis no mundo profissional.

James E. Muscar (2006) mostra que a ação dos *Romhackers* não estava sendo perseguida pelos detentores dos direitos autorais das obras que estão sendo alteradas e traduzidas. Mesmo que as obras tratadas no texto estejam sendo alteradas e distribuídas livremente na internet, não tinham sido traduzidas para o idioma inglês, ou suas traduções tinham sido tão ruins, que os fãs acabaram por preferir produzir suas próprias traduções em detrimento de alterar aquelas já existentes.

> Muito do material fonte original vem do Japão e está em japonês. Então, para apresentar essa mídia para a audiência americana, o material precisa ser traduzido para a língua inglesa. Devido ao fato de o material em língua fonte nunca foi oficialmente traduzido, ou estar traduzido me maneira ruim, a ponto de alterar o original, os fãs traduziram o material antes da distribuição. Até o momento, os

> detentores dos direitos autorais não se movimentaram para além de cartas de “parar e desistir. (MUSCAR, 2006, p225)[3]

O autor, em outro momento, afirma que a maioria dos fãs não se incomoda com os erros de tradução, e acabam por fazer piadas com a estranheza causada pelas construções pouco usuais no idioma de chegada, contanto que elas não atrapalhem a experiência provida pelo jogo. Ele cita o exemplo dos RPGs eletrônicos, cuja experiência é guiada pelas escolhas do jogador. Os esforços para a tradução desses games é parecido com a tarefa de se traduzir uma obra literária.

Muscar (2006, p234) afirma que a primeira tradução de fãs pode ser referenciada desde 1993, e que a maioria dos games traduzidos, desde então, são RPGs. “A primeira tradução feita por fãs pode ser traçada de volta até 1993. Desde então, dúzias de jogos foram liberados em formas de ROMs traduzidas[...]”[4].

Uma das possíveis razões para as empresas detentoras dos direitos autorais não perseguirem as traduções é que as traduções amadoras servem de medidor para análise de mercado e avaliação de compras em potencial. E usa de exemplos os livros da franquia Harry Potter, que recebiam traduções três meses antes de que os livros chegassem às lojas.

Na época, o governo chinês se pronunciou, dizendo que os tradutores seriam processados se os detentores dos direitos autorais procurassem seus direitos. Depois disso, a autora, JK Rowling, permitiu que suas obras fossem traduzidas para versões online e que as tais também pudessem ser usadas para piratear livros físicos.

2.2.2 TRADUÇÃO COLABORATIVA

O estereotipo de tradutor solitário tem sido revisitado e sofrido mudanças recentemente. Seu lugar como um canal solitário entre os textos fonte e alvo está se transformando no lugar de uma conexão dentro de uma rede gigante

---

[3] “Much of the original source material comes from Japan and is in Japanese. Therefore, in order to present these media to an American audience, the material must be translated into English. Because the source material was never officially translated, or was so poorly translated as to alter the original, fans translate the material themselves prior to distribution. So far, most copyright holders have not pursued legal action beyond "cease and desist" letters.” p225

[4] “The first fan translations can be traced back to 1993. Since then, dozens of games have been released as translated ROMs, the most famous examples involving RPGs.“

de indivíduos conectados pela internet em que múltiplos tradutores trabalham em conjunto por um único objetivo, ou auxiliam entre si em seus projetos.

Nessa nova configuração, seria o status, a autoridade, ou responsabilidade do tradutor dividida ou multiplicada? O trabalho do tradutor sofre mudanças legais, monetárias? Uma obra fica mais forte, é melhor legitimada pelo leitor com uma pluralidade de tradutores?

Na verdade, esse não é um movimento atual. Estudiosos das literaturas clássicas têm questionado a singularidade dos autores de obras que fundaram a literatura ocidental. Autores como Homero e Sapho passaram de uma cultura oral para uma cultura escrita, Shakespeare também passa por questionamentos sobre sua autoria única, o que, nos termos de Cordingley e Manning (2017):

> [...] é uma representação de como autoria colaborativa foi compreendida de maneiras diferentes desde a renascença; é o exemplo de generalização de práticas autorais baseadas em hipóteses genéricas de periodização de diferentes orientações teóricas, e serve de caso paradigmático para interrogar o mito do gênio solitário.[5]

Um fator que colabora de maneira indiscutível para o crescimento do número de tradutores e traduções colaborativas é o maior acesso à internet e à informação, que, de certo modo, facilita o acesso de entre pessoas que jamais se encontrariam devido a barreiras geográficas. O advento da internet, principalmente da conexão de banda-larga e a popularização das redes sociais, que são o carro-chefe desse evento, são chaves para essa nova configuração.

IMPACTOS DAS NOVAS TECNOLOGIAS

As novas tecnologias de informação e a facilidade de acesso a elas causam um impacto na vida das pessoas como indivíduos e também nas sociedades. O conjunto de eventos, chamado de Primavera Árabe, é um dos maiores exemplos de como esses impactos transformam a vida de pessoas e até a política de nações.

---

[5] is representative of how collaborative authorship has been perceived differently since the Renaissance; it is exemplary of the problem of generalizing authorial practices based on generic assumptions of periodization or different theoretical orientations, and serves as a paradigmatic case for interrogating the myth of solitary genius CORDIINGLEY, ANTHONY E MANNING, CÉLINE F. Collaborative Translation: From the Renaissance to the Digital Age. Oxford: Bloomsbury Publishing Plc 2017. (tradução nossa)

Nota-se uma mudança na produção de conteúdo midiático das mãos da grande mídia, também chamada de *mainstream* para as mãos de produtores de mídia amadores. Esse deslocamento, nas palavras de Silva (2007):

> Nota-se um deslocamento do acesso e da produção de conteúdo da indústria da comunicação e do entretenimento de massa tradicional para plataformas colaborativas e redes de relacionamento constituídas no ciberespaço [...]. A disseminação de tecnologias móveis digitais como celulares, câmeras digitais, aparelhos gravadores e tocadores de mp3 e pen drives favoreceram ao surgimento deste ambiente paralelo denominado Web 2.0 onde os cidadãos não apenas são usuários, mas também produtores de conteúdo.

Esse ambiente da *web 2.0* causou um forte impacto no ambiente midiático no mundo inteiro. Em tempos passados, as pessoas que eram transmitidas em escala nacional em telas de televisão, eram dotadas de credibilidade e status sociais pelo simples fato de "estarem na televisão". Hoje, pessoas ditas "comuns" podem comprar câmeras, computadores, ter acesso à internet e, com o advento da *web 2.0,* elas estarão projetadas nas mesmas telas que os grandes atores de *Hollywood*. Mas, para além de serem respeitadas e idolatradas pelos consumidores, que ao terem acesso a uma área de comentários para expressar suas opiniões, também podem ser criticados e desacreditados por aqueles que acessam seus produtos.

Esse impacto causado no macrocosmo social afeta várias áreas do conhecimento, e a tradução não fica alheia a esse movimento. Ela tanto é afetada por esse evento, como é um fator ativo nele. Voltando ao exemplo da primavera árabe, Cordingley e Manning (2017) citam:

> […] a imensa atividade tradutora que acompanhou a Primavera Árabe que começou na Tunísia em 2010 – de textos literários, assim como textos políticos (poemas, canções, cânticos e narrativas) – é um exemplo relevante de como indivíduos serão compelidos a assumir o papel de tradutor em reação à ruptura no sistema político (cf. Baker 2016) e integrar a mudança social em projetos pedagógicos de tradução[6].

[6] [...] the immense translating activity that accompanied the Arab Spring uprisings that began in Tunisia in 2010 – of literary as much as political texts (poems, songs, chants, narratives) – is a salient example of how individuals will be compelled to assume roles as translators in reaction to a rupture in the political environment (see Baker 2016) and integrate social change into pedagogical translation projects. CORDIINGLEY, ANTHONY E MANNING, CÉLINE F. Collaborative Translation: From the Renaissance to the Digital Age. Oxford: Bloomsbury Publishing Plc 2017. P14 (Tradução nossa)

Todo esse processo sócio-político e cultural que convida, ou obriga os indivíduos a assumir uma tarefa tradutória para, em conjunto mudar algo na sociedade em que vive, do mais simples ao mais complicado dos assuntos, tem como parte fundamental do movimento as traduções colaborativas, sejam elas mais ou menos coesas, mais ou menos elaboradas, ou politicamente relevantes/envolvidas.

O que todas essas traduções têm em comum é a necessidade das pessoas por mudanças naquilo que as incomoda de um jeito ou de outro. Uma realidade que se aproxima um pouco mais daquela que está sendo estudada aqui é a da tradução colaborativa de jogos eletrônicos com o intuito de se fazer justiça às obras que estão sendo (mal) traduzidas.

> Problemas relacionados à má implementação de práticas de localização podem gerar em diferentes reações mercados consumidores específicos. Especificidades referentes ao lugar onde um jogo será comercializado, tais como aspectos religiosos, características étnicas ou históricas, podem gerar desacordos entre a visão representada por um desenvolvedor e um mercado local, comumente representados de forma preconceituosa e/ou etnocêntrica. Tais circunstâncias podem resultar em um declínio substancial no faturamento de um estúdio e de toda uma cadeia de distribuição, uma vez que um título pode vir a ser rejeitado em um mercado consumidor por algum órgão de censura, ou na pior das hipóteses ser banido em um país.

Então, em resposta a essas práticas mal implementadas, alguns grupos de tradução e localização de jogos e mangás, que tomam as obras no original e fazem suas próprias versões com as correções dos erros que mais os incomodam nas obras.

A diferença que se apresenta entre esses grupos supracitados e o RPG Traduções, que é o objeto de estudo desse trabalho, é que as obras que estão sendo traduzidas pelos membros são apenas obras para jogos RPG de mesa, em sua maioria numérica, fascículos que são publicados gratuitamente na internet pela editora. Mesmo que não seja um movimento revolucionário, é um movimento de resposta aos eventos que aconteceram e judicialmente bloquearam a publicação da marca no Brasil.

3 ANÁLISE

Neste item, falaremos sobre a comunicação no grupo pelo *Facebook* e *e-mail*, analisaremos as entrevistas feitas com um questionário de autopreenchimento do *Google Docs* e faremos as análises de traduções realizadas pelo grupo.

3.1 INTERAÇÕES NO GRUPO DE FACEBOOK.

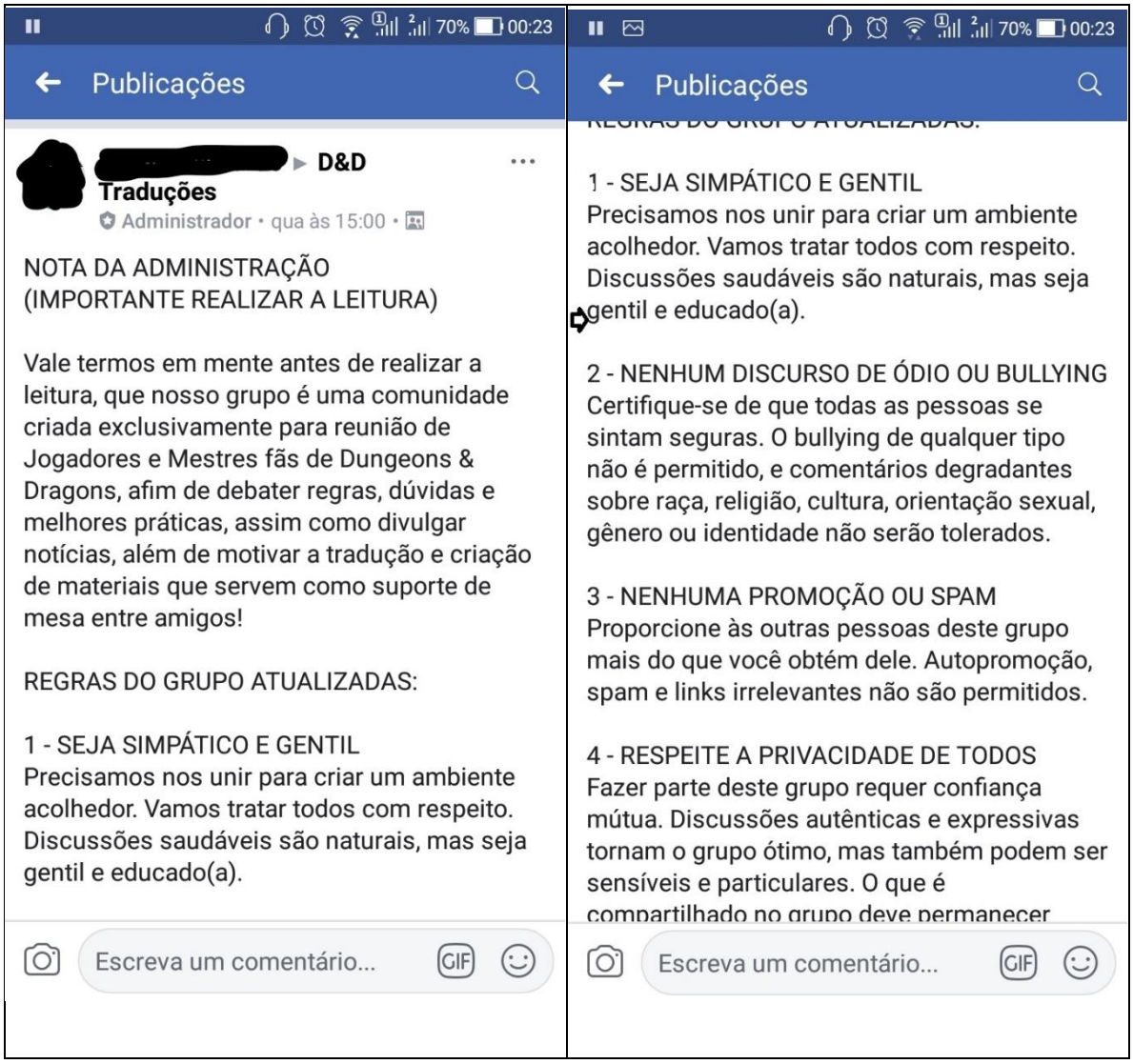
Nesse ponto, apresentaremos algumas interações documentadas durante o tempo de atividade do grupo. Muitas das interações que ocorriam ficavam por pouco tempo no ar. Depois de resolvidas as questões pendentes, elas eram apagadas rapidamente.

3.1.1 POLÍTICAS DA EQUIPE

Uma publicação fixa logo no início do grupo expunha as políticas públicas do grupo em relação às postagens de qualquer membro da equipe. Essa postagem recebeu alterações com o tempo. Essa é a versão final, presente até hoje no grupo. Ela deve ser lida e respeitada por aqueles que desejam participar do grupo e se manter nele. [7]

[7] Para a melhor leitura das imagens documentadas, sempre que um texto precisou ser dividido entre duas ou mais imagens, uma seta foi adicionada na última linha da imagem anterior para que o leitor pudesse acompanhar melhor.

Quadro 2 - Regras da comunidade.



Publicações

4 - RESPEITE A PRIVACIDADE DE TODOS
Fazer parte deste grupo requer confiança mútua. Discussões autênticas e expressivas tornam o grupo ótimo, mas também podem ser sensíveis e particulares. O que é compartilhado no grupo deve permanecer nele.

5 - NÃO COMPARTILHAR LINKS QUE VIOLEM DIREITOS AUTORAIS
Temos o compromisso de ajudar pessoas e organizações a promover e proteger seus direitos de propriedade intelectual. Os termos do Facebook não permitem a publicação de conteúdo que viole os direitos de propriedade intelectual de outras pessoas, inclusive direitos autorais e de marca comercial.

6 - REALIZE POSTAGENS CLARAS
Este é um grupo destinado às discussões sobre Dungeons & Dragons, em grande maioria sobre a 5ª edição, mas temos espaço que inspirem ou estejam relacionados a todas as edições, cenários e mundos do multiverso. Portanto mencione na postagem a qual edição

Escreva um comentário...

Publicações

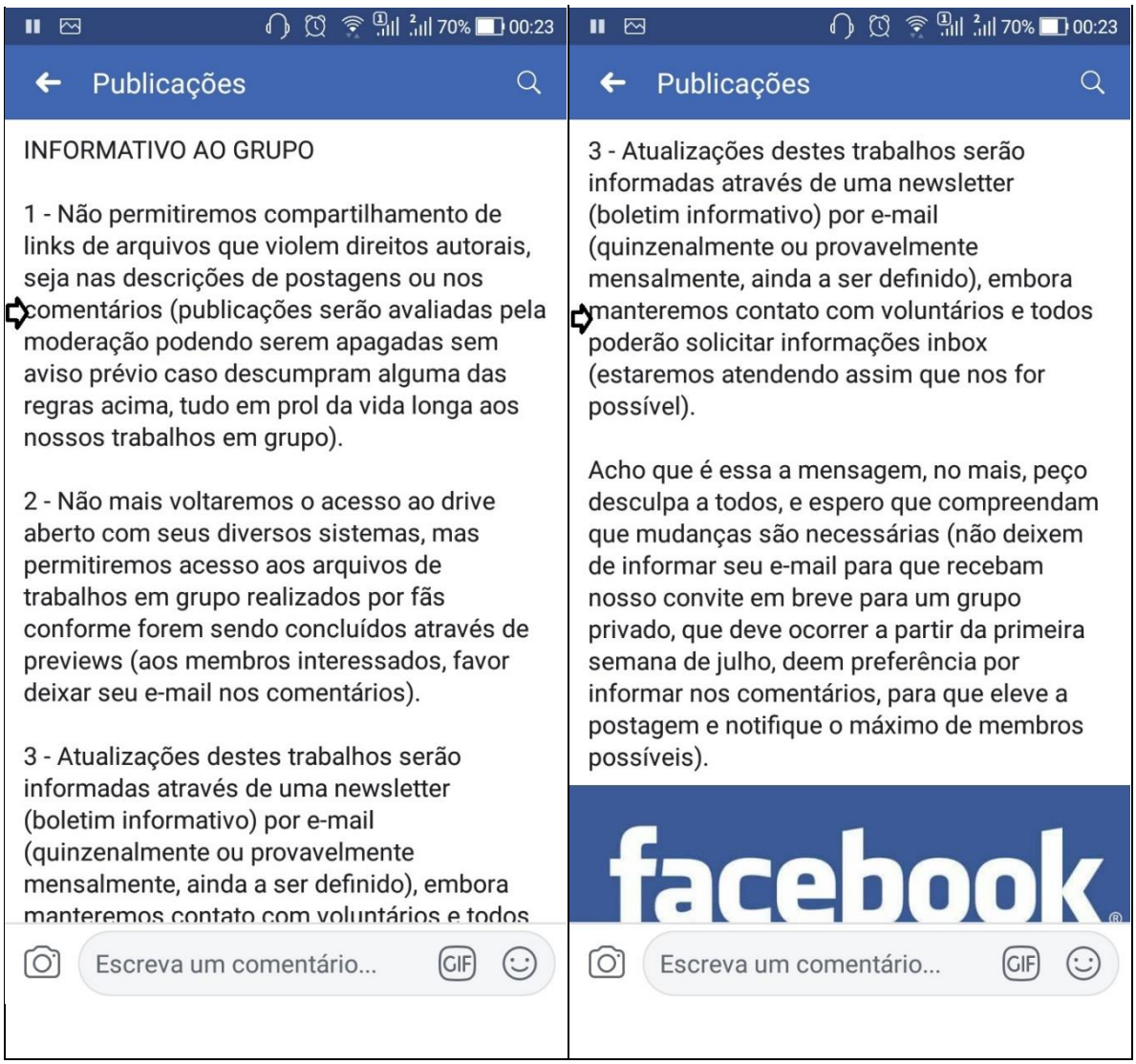
6 - REALIZE POSTAGENS CLARAS
Este é um grupo destinado às discussões sobre Dungeons & Dragons, em grande maioria sobre a 5ª edição, mas temos espaço que inspirem ou estejam relacionados a todas as edições, cenários e mundos do multiverso. Portanto mencione na postagem a qual edição de D&D se refere sua publicação.

7 - MANTENHA AS POSTAGENS VIVAS
A dinâmica de grupo impede a garantia de que as questões tenham o retorno desejado, logo, contamos com os membros para manter as discussões vivas. Procurem ser objetivos, respondam sem confundir ou sair do tema. Dúvidas de regras devem ser respondidas com regras oficiais, não com regras caseiras.

INFORMATIVO AO GRUPO

1 - Não permitiremos compartilhamento de links de arquivos que violem direitos autorais, seja nas descrições de postagens ou nos comentários (publicações serão avaliadas pela moderação podendo serem apagadas sem

Escreva um comentário...



Fonte:Arquivo pessoal.

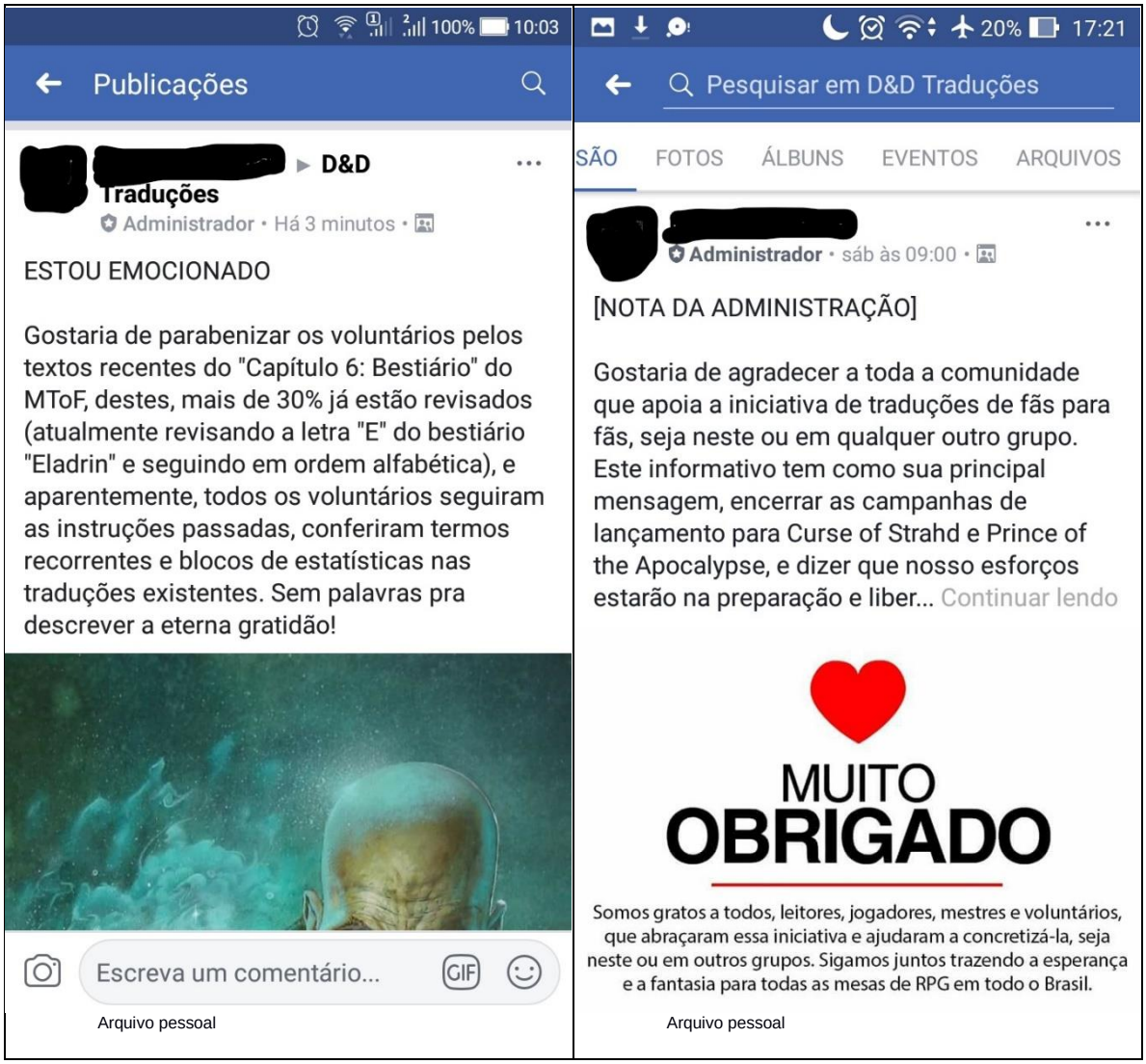
Essas políticas do grupo eram e são usadas como base para discussões, banimento de membros da equipe, exclusão de *posts* na comunidade e muitas outras coisas, baseadas somente nos conteúdos das postagens ou comentários.

Elas servem como uma defesa do grupo e da equipe ativa, assim como do administrador, e realizou sua função, mantendo o grupo unido e funcionando. Essas regras e mudanças são um fator muito importante na sobrevivência do grupo durante a exclusão de grupos realizada pelo *Facebook* devido à mudança em suas políticas públicas antipirataria em meados de 2018.

3.1.2 AGRADECIMENTOS AOS COLABORADORES

Poucas vezes, os colaboradores recebiam agradecimentos pelos seus trabalhos publicamente. Na maior parte dos arquivos, os colaboradores não têm nem seus nomes citados. Nas duas vezes em que foram feitos agradecimentos aos colaboradores, eles foram feitos de maneira mais genérica, agradecimento à equipe, não aos tradutores.

Quadro 3 - Agradecimentos.



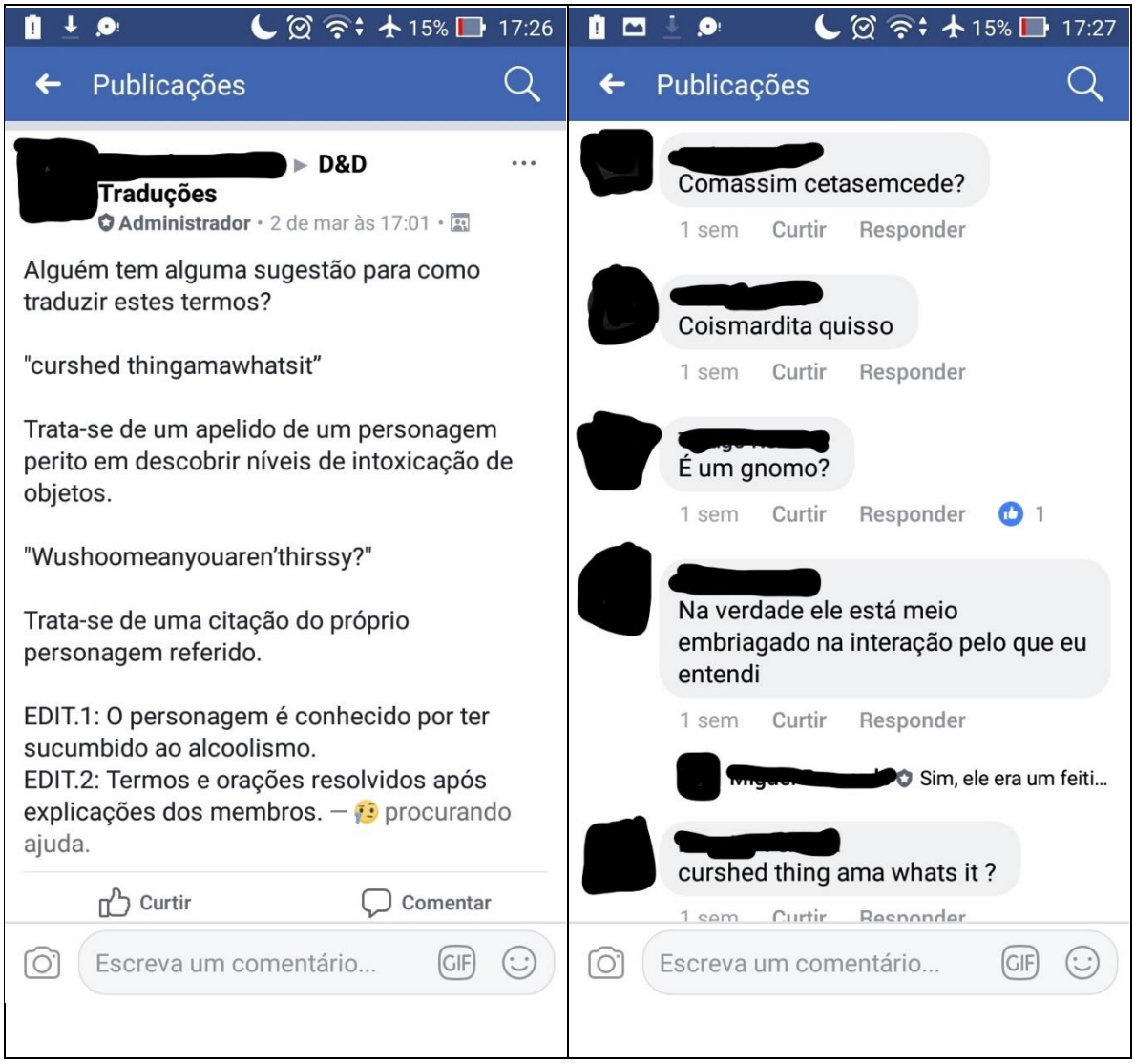
Fonte:Arquivo *pessoal.*

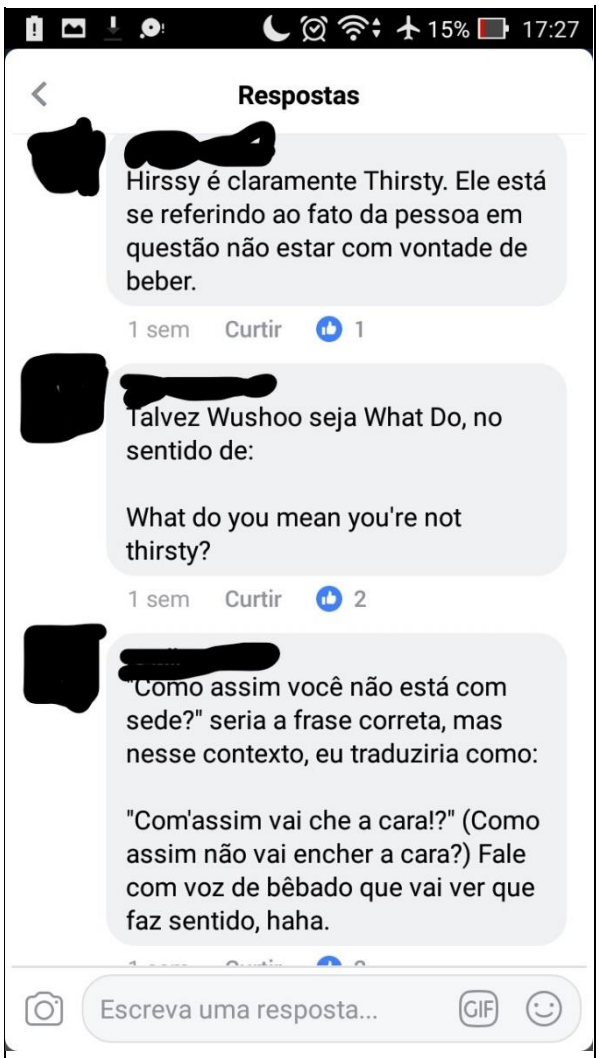
Postagens como essas são pouco comuns em grupos de tradução amadora de RPG de mesa, sobretudo no Brasil. Os colaboradores quase nunca se fazem visíveis para o leitor de sua tradução, e esse anonimato providenciado pelas redes sociais e pela internet é causa dessa falta de agradecimento e reconhecimento daqueles que consomem os produtos.

3.1.3 DÚVIDAS DE TRADUÇÃO

Em algumas situações, os tradutores tinham dúvidas de como traduzir algumas partes do texto e faziam publicações pedindo ajuda da comunidade, que reagia de maneira positiva na tentativa de ajudar os tradutores a encontrar uma solução para o termo ou trecho. No caso apresentado abaixo, as dúvidas foram discutidas por um tempo, até que alguém chegasse com uma solução concreta para o problema.

Quadro 4 - Dúvidas de tradução.





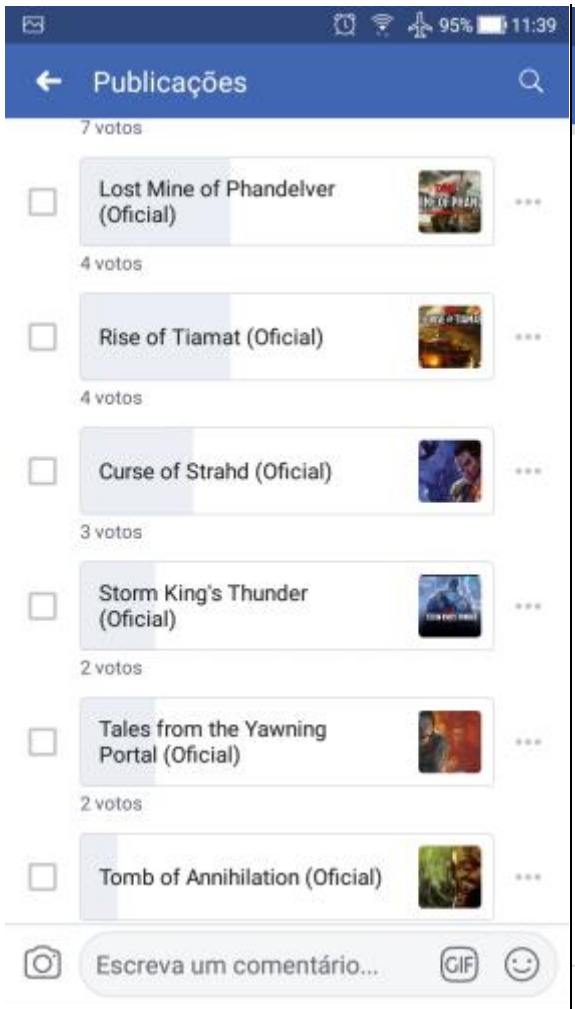
Fonte:Arquivo *pessoal.*

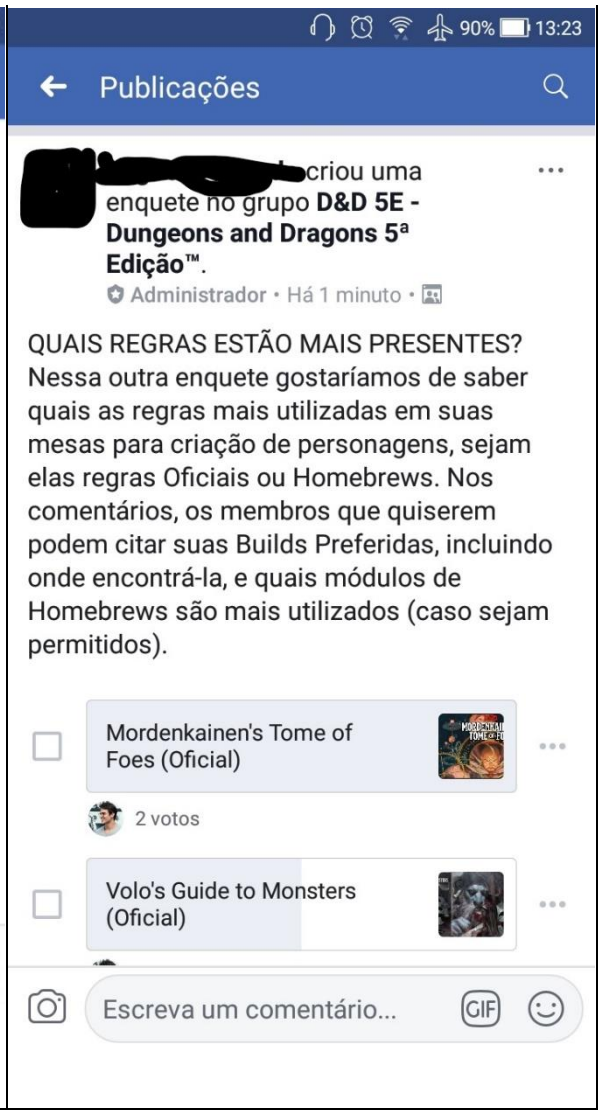
Esse aspecto dessa comunidade é muito interessante, levando a um tipo diferente de colaboração, que vai além da equipe que está engajada no projeto de tradução do produto. Os membros não-colaboradores da comunidade acabam por ajudar na tradução e na criação do material que deve retornar a eles em forma de uma tradução coerente, fruto da discussão da comunidade.

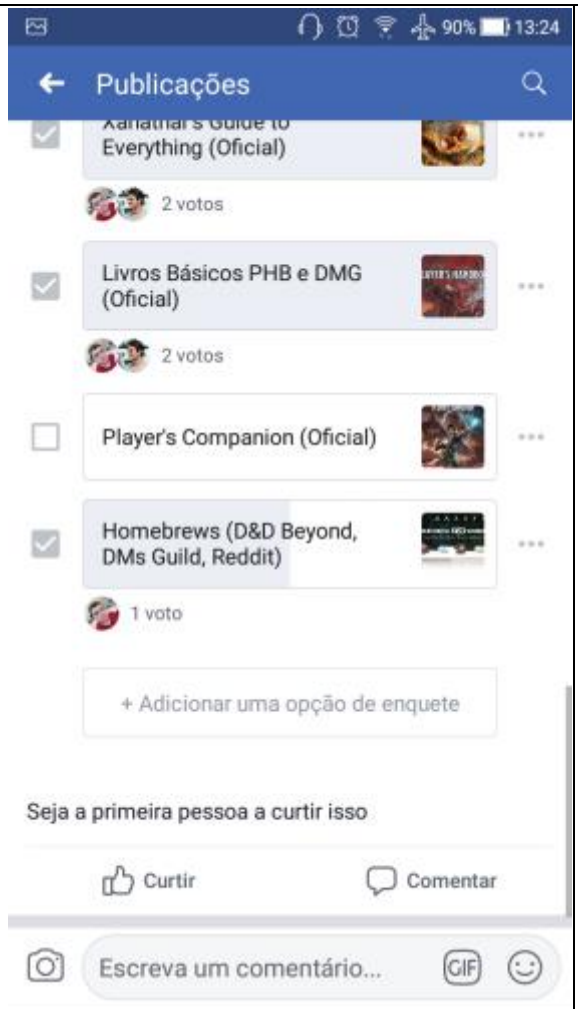
3.1.4 ENQUETES NO GRUPO

O administrador do grupo também fazia pesquisas para conhecer melhor o público a quem estava se reportando na comunidade. Essas enquetes permitiram uma comunicação rápida dos membros e de fácil tabulação de dados.

Quadro 5 -Enquetes no grupo.


95% 11:39
Publicações
7 votos
Lost Mine of Phandelver (Oficial)
4 votos
Rise of Tiamat (Oficial)
4 votos
Curse of Strahd (Oficial)
3 votos
Storm King's Thunder (Oficial)
2 votos
Tales from the Yawning Portal (Oficial)
2 votos
Tomb of Annihilation (Oficial)
Escreva um comentário...
GIF


90% 13:23
Publicações
criou uma enquete no grupo D&D 5E - Dungeons and Dragons 5ª Edição™.
Administrador • Há 1 minuto •
QUAIS REGRAS ESTÃO MAIS PRESENTES? Nessa outra enquete gostaríamos de saber quais as regras mais utilizadas em suas mesas para criação de personagens, sejam elas regras Oficiais ou Homebrews. Nos comentários, os membros que quiserem podem citar suas Builds Preferidas, incluindo onde encontrá-la, e quais módulos de Homebrews são mais utilizados (caso sejam permitidos).
Mordenkainen's Tome of Foes (Oficial)
2 votos
Volo's Guide to Monsters (Oficial)
Escreva um comentário...
GIF



Fonte:Arquivo *pessoal.*

Além do conhecimento do grupo, as enquetes resultaram em um incômodo no administrador da equipe, devido à falta de uso, por parte dos membros da comunidade, de muitos arquivos traduzidos pela equipe e de outros aspectos relacionados à convivência dos membros do grupo.

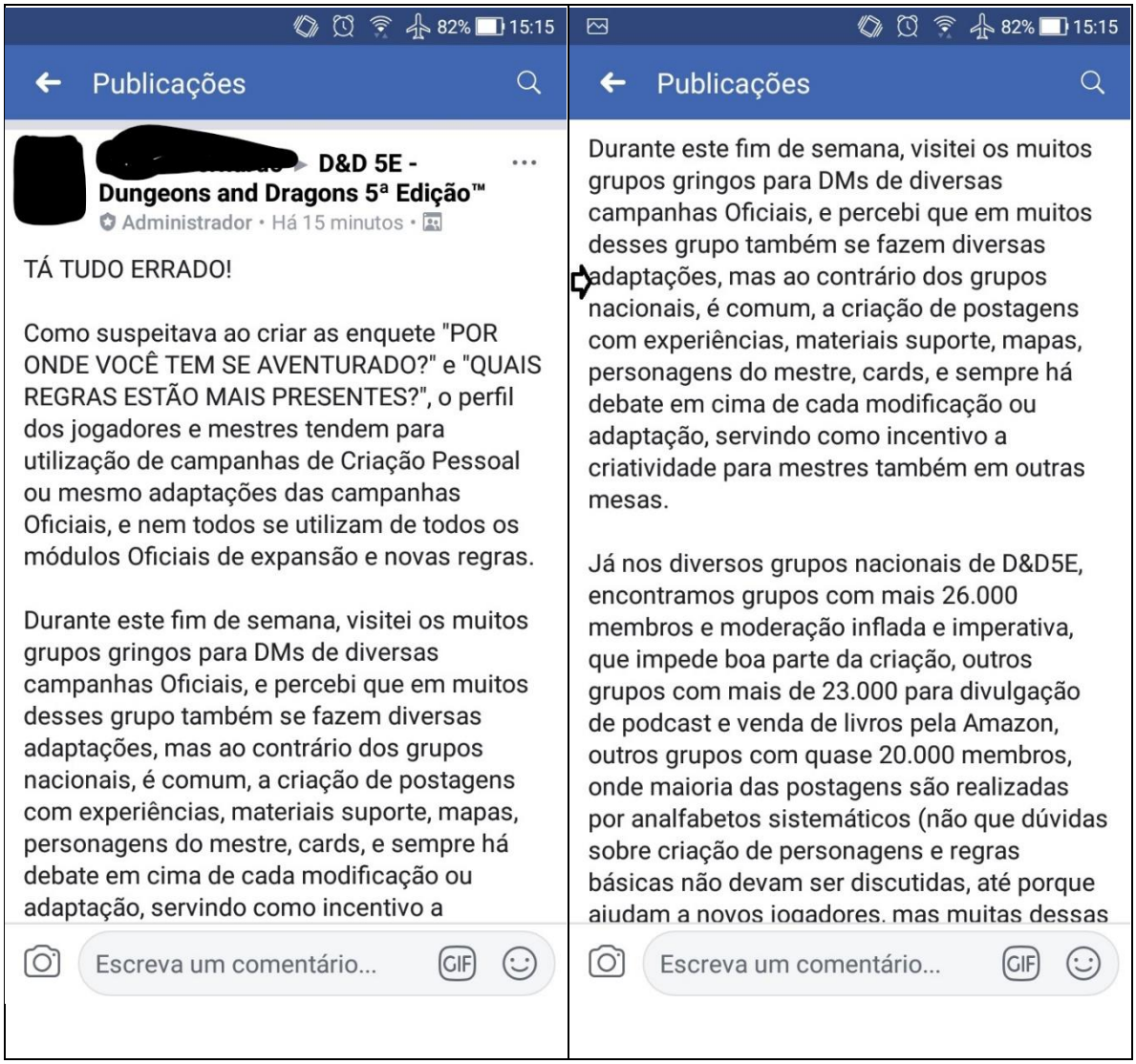
3.1.5 DESABAFO

Depois das enquetes fechadas, o administrador da comunidade postou um desabafo[8], e iniciou uma tentativa de fazer com que a comunidade se relacionasse mais entre si e compartilhasse seus materiais inéditos e elaborados pelos próprios membros. O resultado do desafio foi a adesão de alguns membros que realizaram algumas postagens com seus materiais e maiores interações e troca de opiniões entre os membros. Entretanto, essa

[8] Foi inserida uma seta na última linha legível da figura anterior para melhor leitura do texto, uma vez que não foi possível acomodar o texto na íntegra de forma satisfatória.

situação não perdurou por muito tempo, com denúncias de plágio e discussões nessas postagens.

Quadro 6 - Desabafo.



82% 15:15

Publicações

Já nos diversos grupos nacionais de D&D5E, encontramos grupos com mais 26.000 membros e moderação inflada e imperativa, que impede boa parte da criação, outros grupos com mais de 23.000 para divulgação de podcast e venda de livros pela Amazon, outros grupos com quase 20.000 membros, onde maioria das postagens são realizadas por analfabetos sistemáticos (não que dúvidas sobre criação de personagens e regras básicas não devam ser discutidas, até porque ajudam a novos jogadores, mas muitas dessas dúvidas poderiam ser sanadas com uma boa leitura dos livros básicos) ou membros que criam ficha toda semana e precisam de Builds para combos (grande maioria destes, nunca leram o Player's Handbook completo), e nos demais grupos com dimensões parecidas a este, vemos apenas uma guerra da carne (ops... guerra do spam, com seus inúmeros posts, única e exclusivamente para divulgação de blogs, financiamentos coletivos, canais de discord, stream, e vendas, que também são importantes, mas se divulgados com controle, infelizmente não é o que acontece, e muitas

Escreva um comentário...

82% 15:16

Publicações

este, vemos apenas uma guerra da carne (ops... guerra do spam, com seus inúmeros posts, única e exclusivamente para divulgação de blogs, financiamentos coletivos, canais de discord, stream, e vendas, que também são importantes, mas se divulgados com controle, infelizmente não é o que acontece, e muitas das vezes temos inúmeras publicações numa mesma semana, infestando a timeline dos grupos apenas com intuito de promover seus trabalhos pessoais).

Bom, minha proposta é a seguinte, um desafio, uma meta para o crescimento de membros (traga seus amigos para fazer parte do grupo) e também garantir a qualidade (aumentando a segurança aos que pretendem mestrar campanhas Oficiais), agregar algo sólido que realmente ajude ao jogadores e mestres, pois se não optamos por mestrar campanhas Oficiais, em parte é por falta de suporte.

Então, quem estiver mestrando qualquer uma das campanhas Oficiais, seja na íntegra ou com suas adaptações, poderia criar o hábito de realizar uma postagem regular sobre suas

Escreva um comentário...

Fonte:Arquivo *pessoal.*

A comunidade, assim como a maior parte das relações humanas, apresenta seus conflitos de ideias, o que causou divisões entre os membros, o que era um dos defeitos relatados entre aqueles que responderam ao questionário apresentado anteriormente.

Entretanto, outras características importantes, mas a que mais deve ser ressaltada, é a colaboração ativa de todos os membros. Esse trânsito de informação do consumidor para o produtor de conteúdo e a intromissão do consumidor nas decisões tradutórias da equipe que não é presente em muitos outros cenários de tradução e localização, amadora ou não, fazendo uma característica interessante da D&D Traduções e seus membros.

Essa camada adicionada pela comunidade ao conceito de tradução colaborativa é característica dessa nova era da internet que vem sendo

experimentada nos dias de hoje, em que todos com acesso à informação têm voz e opinião, e, muitas vezes, poder sobre o que é apresentado e publicado. É um retrato daquilo que se pode esperar do contato entre mídia e telespectador, e criador e consumidor. Que tende a ficar mais forte com o passar do tempo e com o avanço da tecnologia na era da informação.

3.2 ALTERAÇÕES DO GRUPO, COMUNICAÇÃO POR E-MAIL,

Na primeira semana de Julho, começou a correr a informação das mudanças nas políticas do *Facebook* quanto à pirataria e proliferação de notícias falsas (*Fake News*). Essas novas políticas foram responsáveis pela queda de centenas de páginas e grupos na rede social que eram associadas de meio ou de outro a esses assuntos.

Antecipando-se a esse evento, o grupo D&D Traduções removeu de seus conteúdos todos os links que levavam aos arquivos traduzidos pelos colaboradores. Nesse mesmo dia, foi feita uma nova postagem fixa no início da página que pedia que os participantes fizessem comentários com seus e-mails para que pudessem continuar recebendo os trabalhos da comunidade. Antes do dia 11 de Julho, essa postagem desapareceu sem que fosse possível fazer o registro da mesma e da quantidade de comentários de assinantes.

No dia 11 de Julho, os primeiros e-mails foram enviados aos participantes. Um deles com informações da ferramenta que estava sendo usada para o compartilhamento de e-mails, outras duas com arquivos em formato PDF com conteúdo para os participantes e um terceiro com informações para os participantes. O corpo desse e-mail se encontra abaixo.

Quadro 7 - Primeiro e-mail informativo para a comunidade.

Em nosso primeiro boletim informativo do grupo, trazemos apenas trabalhos exclusivos do grupo, as Fichas de Classe, as Unearthed Arcana, o Player's Handbook e os Escudos do Mestre, além de informações sobre os projetos realizados por fãs que estão em andamento, e alguns outros que pretendemos revisar e rediagramar também em versão definitiva.

Rola o dado e bora jogar!

CLIQUE AQUI

Se puder não deixe de apoiar!

Curse of Strahd

(100% traduzido, 36% diagramado, em fase de Diagramação)

Tomb of Anihillation

(98% traduzido, 36% diagramado, em fase de Diagramação)

Prince of the Apocalypse

(100% traduzido, 0% diagramado, em preparação para Diagramação)

Mordenkainen's Tome of Foes

(83% traduzido, em fase final de Tradução e Revisão para Diagramação)

Tales from the Yawning Portal

(70% traduzido, em fase final de Tradução e Revisão para Diagramação)

Monster Manual

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens, rodapés, caixas descritivas e fontes)

Dungeon Master's Guide

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens, rodapés, caixas descritivas e fontes)

Lost Mine of Phandelver

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens e fontes)

Hoard of the Dragon Queen

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens e fontes)

The Rise of Tiamat

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens e fontes)

Out of the Abyss

(Rediagramação com correção na diagramação, além de imagens e fontes)

Sword Coast Adventurer's Guide

(Revisão e Rediagramação para correções de termos como "Arco das Fadas para Arquifada", Enclave da Esmeralda para Enclave Esmeralda", entre muitos outros que confirmam não ter sido feito uma base de consulta de termos oficiais em edições anteriores, além de correção na diagramação para adequação de imagens, rodapés, caixas descritivas e fontes)

Volo's Guide to Monsters

(Revisão e Rediagramação para correções de termos como "Bruxa Annis para Bruxa de Anis", Darklings para Tenebroso", "Firenewrs para Salamandra de Fogo", "Guarda Dragonete para Dragonete de Guarda", entre muitos outros que confirmam não ter sido feito uma base de consulta de termos oficiais em edições anteriores, além de correção de erros de ortografia e na diagramação para adequação de imagens, rodapés, caixas descritivas e fontes)

Storm King's Thunder

(Revisão e Rediagramação para correções de múltiplos erros de ortografia/gramática e concordância/pontuação, além de correção na diagramação para adequação de imagens e fontes)

3.2.1 ROLA O DADO E BORA JOGAR

No dia 13 de Julho foi enviado um e-mail explicando o que é o link com o título *Rola o dado e bora jogar* presente no e-mail anterior. Se tratava de uma possibilidade de doações para os colaboradores da comunidade.

Quadro 8 - E-mail com pedido de doações.

Em sex, 13 de jul de 2018 às 18:47, D&DTraduçõesURPG <uncensoredrpg@gmail.com> escreveu:

Rola o dado e bora jogar!

Ficaremos agradecidos por sua DOAÇÂO.

Mas fazer isso não é de graça?

Hmm... não!

Não é através de mágica que se realiza revisão, edição, tratamento de ilustrações e diagramação. Tudo isso exige preparação, experiência e esforço, ainda que recebamos apoio voluntário, quase tudo que recebemos é como uma pedra bruta que precisa antes ser lapidada.

Para quem sentiu falta de algum material realizado no grupo, que existia no Drive, mas atualmente ainda não foi disponibilizado neste googlegroup, pode deixar um pedido nos comentários deste tópico, estaremos disponibilizando em próximas atualizações conforme disponibilidade.

Essa situação continuou por um tempo na comunidade. Os e-mails eram enviados esporadicamente para aqueles que postaram seus contatos na postagem. Não existia uma regularidade no envio das mensagens, de modo que passam-se semanas sem que um e-mail seja recebido, e em alguns momentos, mais de um e-mail é enviado aos assinantes no mesmo dia.

Ao ser questionado sobre a mudança na distribuição de material para a comunidade e suas possíveis vantagens e desvantagens, o representante deu a seguinte resposta:

> A principal vantagem é a questão da notificação a todos, o *Facebook* não garante esse recurso, e, nesse caso, temos uma certeza de que quem visualiza e procura o material é realmente um seguidor do trabalho realizado por fã, não apenas entusiasta que muitas vezes visualiza a publicação no *Facebook* e nem se atenta a sua origem ou esforços realizados para conclusão dos trabalhos. Em contrapartida, por ser um grupo privado, não estamos ferindo termos das plataformas *Facebook*, *Googlegroup* ou Drive, pois o acesso somente é concedido aos solicitados, não tendo meios de compartilhamento do link para fora do grupo. Pela configurações atuais, para compartilhar fora do grupo a pessoa precisa baixar o conteúdo e publicá-lo em outro repositório.

3.2.2 E-MAIL SOBRE O FIM DA COMUNIDADE

No dia 10 de Setembro de 2018, um e-mail foi enviado para todos os assinantes do grupo reportando o fim das ações da comunidade por tempo indeterminado. O conteúdo da mensagem se encontra a seguir.

Quadro 9 - boletim informativo sobre o fim das ações da comunidade.

Neste boletim informativo de Setembro, não trazemos nenhum avanço nos projetos, fato que nos fez tomar a decisão de colocar o D&D Traduções em HIATO, portanto, não daremos continuidade aos trabalhos de revisão, edição ou diagramação como temos realizado desde dezembro de 2016.

Fatores relevantes para tomada dessa decisão: Problemas Pessoais (afinal o desemprego tem alcançado todos os cantos de nosso país, o que gerou a perda de licenças de programas de edição), Desmotivação(pois realizamos a abertura de um apoia.se, que acabou por ser ignorado pela comunidade cadastrada, permaneceu dois meses vigente, e teve seu encerramento prematuro após não atingir meta de retirada, fato que além disso, acabou gerando afastamento de voluntários, que não retornaram seus últimos textos), além de todo o Retorno Negativo (ao acompanhar debates e desabafos em diversos grupos, fomos percebendo que culpam de uma forma geral, as traduções realizadas por fãs pelas dúvidas da comunidade, quando na verdade em nosso país, não é muito comum o hábito de leitura, isso quando não afirmam que esses trabalhos são incompetentes e mau feitos).

Fizemos esse informativo em consideração a todos que nos acompanham, afinal nosso trabalho sempre foi feito com muito zelo, e ajudou de alguma forma a comunidade, isso que importa!

Não desabilitaremos o googlegroup, inclusive, podemos uma vez ou outra, publicar os Unearthed Arcana traduzidos ou alguma novidade, também não afirmaremos que em outros tempos, possamos retomar(ou não) os trabalhos de forma silenciosa, disponibilizando, assim que concluído.

Abaixo seguem alguns arquivos disponibilizados pela comunidade e previews incompletos!

Curse of Strahd (Preview Versão Definitiva 37% Liberado)
Realizado pelo D&D Traduções

Tomb of Anihillation (Preview Versão Definitiva 43% Liberado)
Realizado pelo D&D Traduções

Mordenkainen's Tome of Foes (Preview Versão Definitiva 14% Liberado)
Realizado pelo D&D Traduções

Monster Manual (Preview Versão Definitiva 22% Liberado)
Realizado pelo D&D Traduções

Monster Manual (Versão Não Definitiva)

Dungeon Master's Guide (Versão Não Definitiva)

Lost Mine of Phandelver (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo D&D Traduções

Hoard of the Dragon Queen (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo D&D Traduções

The Rise of Tiamat (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo D&D Traduções

Out of the Abyss (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo D&D Traduções

Xanathar's Guide to Everything (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo D&D Traduções

Sword Coast Adventurer's Guide (Versão Não Definitiva)
Realizado pela Material RPG

Volo's Guide to Monsters (Versão Não Definitiva)
Realizado pela Material RPG

Storm King's Thunder (Versão Não Definitiva)
Realizado pelo Eruditos de Faerûn

Por ser um jogo que se encontra principalmente na forma escrita, e dependente da leitura dos livros, a tradução dos textos de *Dungeons and Dragons* é imprescindível para aqueles não-falantes de inglês que querem ter acesso ao jogo. Na ausência de uma localização feita por profissionais, criou-se um vácuo que foi preenchido pela tradução colaborativa feita por fãs.

Assim como na localização de jogos eletrônicos, o processo de tradução, ou *romhacking,* é feito por pessoas que não são profissionais da área, seria de se assumir que o mesmo aconteceria com a tradução de RPGs de mesa.

A maneira encontrada para se entrevistar os membros da comunidade de tradutores foi criar um arquivo de formulário no *Google Drive* e enviar o link para que fosse respondido. Durante aproximadamente dois meses, não houve

respostas ao formulário. Depois que a comunidade acabou, cinco pessoas responderam ao formulário.

3.3 QUESTIONÁRIO DE AUTOPREENCHIMENTO

Apenas 5 pessoas responderam à entrevista. Os dados coletados anonimamente serão relatados abaixo, depois de cada pergunta.

3.3.1 QUANTO AO PROCESSO TRADUTÓRIO

Ao serem questionadas sobre os motivos que os atraíram para a tradução, as respostas foram divididas, igualmente, duas afirmaram ser para praticar o idioma. Duas pessoas afirmaram que começaram a traduzir para contribuir com a comunidade e providenciar, para outras pessoas, o acesso ao conteúdo. Uma pessoa respondeu que entrou por interesse próprio, sem maiores explicações.

Quanto ao conteúdo das primeiras atividades dentro da comunidade, 80% responderam que traduziram livros oficiais e o restante traduziu apenas arquivos gratuitos lançados pela editora do jogo.

Assim como fora relatado anteriormente sobre a tradução de games, a maioria dos envolvidos não possui formação acadêmica na área. Apenas uma das pessoas entrevistadas revelou ter formação na área de Letras e estar estudando para ser tradutor, os outros quatro relataram não ter interesse em adquirir formação na área por diferentes motivos.

Mais da metade dos entrevistados revelou que não utiliza nenhum programa de apoio à tradução para produzir o material traduzido que era distribuído para os membros da comunidade. Dois responderam utilizar ferramentas de apoio.

Quadro 10 - Respostas sobre programas de tradução.

Nº de pessoas	Resposta
2	Utiliza algum programa de apoio à tradução.
3	Não usam programas de apoio ou só pesquisam na internet as possíveis.

Assim como na localização de games, os tradutores precisam ter um respeito grande com aquilo que já foi produzido para a franquia. Ao serem questionados sobre suas fontes de pesquisa, dois dos entrevistados responderam que utilizavam apenas material oficial da empresa para pesquisar as traduções, dois disseram frequentar fóruns e utilizar o Google. Um deles revelou utilizar as duas fontes de pesquisa citadas.

Sendo assim, mais da metade deles confirmou utilizar os materiais lançados anteriormente sob o título da franquia, mostrando preocupação com a consistência de seus textos com os textos que vieram antes.

3.3.2 ESPECIFICIDADES SOBRE A TRADUÇÃO

Sobre as experiências anteriores com tradução, três deles não haviam tido nenhuma experiência tradutória antes, revelando que entraram para a comunidade como curiosos, realmente amadores. Um dos entrevistados revelou já ter traduzido romances, e outro que já traduzira letras de músicas e contos.

Todos os entrevistados responderam que, no que tange a tradução de RPGs de mesa, tinham a preferência por traduzir os materiais relacionados à marca *Dungeons and Dragons* e apenas um incluiu *Call of Cthulhu* na lista de preferência de traduções.

3.3.3 SOBRE A TRADUÇÃO COLABORATIVA

Três dos entrevistados disseram ter entrado na comunidade em 2016 e dois em 2017. Mostrando ter entre um e dois anos de atuação. Quando foram questionados sobre sua atuação dentro do grupo, cada uma das pessoas que respondeu de maneira diferente, mostrando uma clara divisão de tarefas entre os membros colaboradores. Na ordem das respostas:

- Revisor, diagramador e gerente de projetos;
- Gerente de projetos e tradutor;
- Revisor e pesquisador bibliográfico;
- E tradutor.

Uma das pessoas se desviou do assunto, falando sobre o tempo disponível que tinha para se dedicar às traduções da comunidade.

Houveram diferentes tipos de resposta à pergunta sobre como foram as primeiras experiências dentro da comunidade, duas pessoas responderam com um relato mais alongado sobre suas experiências, relatando sobre cobranças, e reclamando da pouca união entre os membros da equipe. Duas pessoas classificaram as experiências como “boa” e “razoável”, mas também reclamaram da pouca união.

Os colaboradores revelaram que o material era dividido em tópicos e enviado aos voluntários, que tinham a obrigação de traduzir o tópico em questão e enviar de volta o texto traduzido. Uma pessoa sozinha diagramava e tratava as imagens do texto. Esse texto depois era divulgado para a comunidade.

O tempo de tradução de uma página do conteúdo também foi tópico das perguntas. Duas pessoas revelaram traduzir uma página do texto em um dia ou menos de trabalho, um entrevistado relatou fazer a tradução de uma página em um período que pode variar de 15 a 30 minutos. Dois membros da equipe não souberam responder, seja por nunca ter parado para calcular o tempo de tradução, ou por dizer que o conteúdo de uma página pode variar.

A pergunta sobre como as decisões eram tomadas pela comunidade teve duas respostas bem definidas. Quatro pessoas responderam que quem toma as decisões era o editor-chefe. Uma pessoa, que acreditamos ser o editor chefe da comunidade, respondeu que as decisões são tomadas por poucos tradutores fieis ao grupo.

Os problemas encontrados pela comunidade e relatados pelos entrevistados foram a falta de apoio, e de novos tradutores para ingressar no projeto, a falta de união entre a equipe, brigas internas, críticas excessivas por parte da comunidade e dos colaboradores. Além desses fatores apontados por eles, duas pessoas revelaram a falta de consistência terminológica entre traduções. A maioria das respostas mostrou que as pessoas encontraram nesta pergunta uma oportunidade de desabafar sobre aquilo que as incomodava na comunidade, no processo de tradução, de tomada de decisões ou da receptividade do público com relação à qualidade das traduções.

Das pessoas que responderam ao questionário, mais da metade respondeu que faz uso do glossário com pouca frequência, uma delas faz o uso do glossário de uma editora que traduziu os livros de edições anteriores da

franquia e uma revelou não saber da existência do glossário da comunidade. Uma vez que havia entrado na comunidade em 2017, e disse que o glossário, criado em 2015, ainda não existia enquanto ela fazia parte da comunidade.

As respostas foram unânimes em dizer que a comunidade é muito importante para a quebra da barreira linguística para garantir o acesso àqueles que não sabem a língua inglesa e para manter o interesse das pessoas no *hobby,* além de também servir como prova de que o mercado de RPG no Brasil não é um mercado morto, mas um mercado com possibilidade de expansão e crescimento.

Para fechar o questionário, os entrevistados foram questionados sobre como a comunidade pode melhorar, o que precisa acontecer, e o que precisaria ser mudado. Essa pergunta revelou em unanimidade que a comunidade precisa ser mais democrática nas suas decisões, unida e engajada, presando por defender as pessoas que disponibilizam seu tempo para a produção do conteúdo traduzido de forma gratuita, tendo mais paciência com o tempo que uma tradução demora para ficar pronta e sendo mais transparente com os trabalhos que estavam sendo realizados pelos colaboradores.

3.4 ANÁLISE DAS TRADUÇÕES

3.3.1 Tradução de *Unearthed arcana*

Neste item, analisaremos três textos que foram traduzidos pela equipe D&D Traduções em 2017. Esses textos, pequenos fascículos liberados pela empresa *Wizards of the Coast* para a internet de maneira gratuita com a intenção de apresentar regras variantes para os jogadores, como uma espécie de teste que avaliará as que serão lançadas em livros como regras oficiais do jogo. São eles: “Downtime”, traduzido como “Tempo de inatividade”, “Three subclasses”, traduzido como “Um trio de subclasses” e “Feats for skills” traduzidos como “Talentos para habilidades”.

O arquivo “Tempo de inatividade” tem certa consistência terminológica. Por exemplo, o termo “Foil”, que foi traduzido como “Contraste”. Essa palavra é encontrada 69 vezes no texto fonte e 65 vezes no texto traduzido.

O texto tem evidências de ter sido dividido em partes, pois, no meio do arquivo, começam a aparecer traduções possivelmente feitas por máquina,

além de erros de ortografia. O texto fonte tem 14 páginas no total, e o texto-alvo, 15. Na página 6, o texto-alvo começa a apresentar características de hipercorreção. E, na página 9, evidências de tradução por máquina começam a surgir. Exemplos de que o texto apresenta evidências de tradução por máquina:

Exemplos encontrados no texto:

Quadro 11 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 1.

The Basics *The downtime system allows characters to **pursue** long-term activities between game sessions. A character selects a downtime activity and pays the cost of that activity in time and money. You, as DM, then follow the rules for the activity to **resolve** it, informing the player of the results and any complications that ensue.* *Choosing an Activity* *As DM, you should present the players with a list of activities they can **pursue**. These activities work for characters of any level.* (grifo nosso)	O Básico O sistema de tempo de inatividade permite aos personagens **perseguir** atividades de longo prazo entre sessões de jogo. Um personagem seleciona uma atividade de inatividade e paga o custo dessa atividade em tempo e dinheiro. Você, como Mestre, então segue as regras para a atividade para **resolvê-la**, informando o jogador dos resultados e quaisquer complicações que se seguem. Escolhendo uma Atividade Como Mestre, você deve apresentar os jogadores uma lista de atividades que podem **perseguir**. Essas atividades (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p1.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p2.

Nesse exemplo é possível encontrar traduções feitas palavra por palavra, em que o termo *pursue* não quer dizer perseguir, mas sim, realizar, e o termo *resolve* talvez seja melhor traduzida como “tornar possível”.

Quadro 12 - Trechos *de Unearthed Arcana* retirados para análise - 2.

*The activities you allow depend on your campaign and the nature of the area where the characters are. For example, you might disallow the creation of magic items, or decide that the characters are in **a town that is too isolated** from major markets for them to buy such items. You decide which activities are available, not the players.* (grifo nosso)	Essas atividades funcionam para personagens de qualquer nível. As atividades que você permite dependem de sua campanha e da natureza da área onde estão os personagens. Por exemplo, você pode proibir a criação de itens mágicos, ou decidir que os personagens **estão em uma cidade que está muito isolado** dos principais mercados para que eles possam comprar esses itens. Você decide quais atividades estão disponíveis, não os jogadores. (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p1.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p2.

Quadro 13 - Trechos de Unearthed Arcana retirados para análise - 3.

*For example, you **could have the players pick** their activities at the end of a session, by email **or text**, or when you next see them in person.* (grifo nosso)	Por exemplo, você poderia **ter os jogadores escolhendo** suas atividades no final de uma sessão, por e-mail **ou texto**, ou quando você vê-los em pessoa. (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p1.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p2.

Nesse excerto, há um erro que talvez possa indicar um tradutor inexperiente ou uma tradução por máquina. Na primeira parte destacada, devido à falta de concordância de gênero, que costuma ocorrer quando um texto é traduzido por um software tradutor. A segunda parte destacada mostra mais um exemplo, em que a palavra *text,* que designa mensagens de texto, ou SMS, foi traduzida só por *texto*. A primeira expressão destacada e sua tradução.

Quadro 14 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 3.

Foils *Foils are NPCs who actively oppose the characters.* (grifo nosso)	**Contrastes** Contrastes são PDMs que se opõem ativamente aos personagens. (grifo nosso)
Actions *With the what and why covered, the meat of a foil's presence in the campaign comes down to actions. Make a list of three or four actions the **foil** might take.* (grifo nosso)	Ações Com o que e por que, o contraste usa sua presença e ações durante a campanha. Faça uma lista de três ou quatro ações que a **folha** pode tomar. (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p2.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p3.

Outro exemplo que mostra a possibilidade de tradução por máquina, e também a tradução dividida entre mais de uma pessoa, é a falta de concordância na tradução do termo *foil* somente neste ponto do texto. Essa mudança na consistência da tradução poderia tornar mais difícil o reconhecimento do assunto por parte de um leitor não bilíngue, o que poderia alterar de algum modo a compreensão de algum jogador e posteriormente causar um discussão no grupo.

A escolha pela tradução do termo *draw* na construção *draw attention* também mostra uma característica que viabiliza a hipótese da tradução por máquina por se tratar da tradução mais física possível do verbo por "desenhar", em vez de "chamar a atenção", o que mostra que a tradução não foi feita levando o contexto em consideração.

Quadro 15 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 4.

Complications *Gambling tends to **draw** a variety of unsavory characters. The potential*	Complicações O jogo tende a **desenhar** uma variedade de personagens desagradáveis.

complications involved in it come from run-ins with the law and various criminals tied to it. (grifo nosso)	As potenciais complicações envolvidas nela vêm de problemas com a lei e vários criminosos ligados a ele. (grifo nosso)
2 Your teacher instructs you in rare, archaic methods, which ***draw*** *comment from others.* (grifo nosso)	2 Seu professor instrui-o em métodos raros, arcaicos, que **desenham** o comentário dos outros. (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p13.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p14.

O mesmo pode se observar neste excerto em que *pieces of lore*, que pode ser traduzido como *uma informação útil*. A construção recebe a palavra *pieces,* que quer dizer partes ou pedaços somente pelo fato de, em inglês, *informação* ser um conceito incontável. A tradução apresentou uma solução palavra por palavra que pode ser prejudicial para o entendimento do leitor que pode, por exemplo, entender que a pessoa em questão não deve receber uma informação completa, e isso alteraria a jogabilidade na prática, causando enganos, influenciando decisões dos jogadores e até causando desentendimento entre jogadores na mesa. Se o mestre, ou narrador, entende que um dos jogadores tem direito a parte de uma informação, e não a informação inteira, ele pode exigir que o jogador faça a jogada mais vezes para receber o resto da informação, por exemplo.

Quadro 16 - Trechos de Unearthed Arcana retirados para análise - 5.

Research ***Check*** ***Total Result*** *1–5 No effect.* *6–10 You learn* ***one piece of useful lore****.* *11–20 You learn two pieces of useful lore.* *21+ You learn three pieces of useful lore*. (grifo nosso)	**Pesquisa** **Teste** **Total do Resultado** 1–5 Sem efeito. 6–10 Você **aprende um pedaço de conhecimento útil**. 11–20 Você aprende dois pedaços de conhecimento útil. 21+ Você aprende três pedaços de conhecimento útil. (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Downtime*, *Wizards of the Coast* (2017), p11.

Unearthed arcana: Tempo de inatividade, Tradução D&D traduções (2018), p12.

Com a análise desse produto, podemos avaliar que se ele foi dividido entre duas ou mais pessoas para que a tradução fosse acelerada, esse processo de escalonamento da tradução é responsável pelas divergências terminológicas e qualitativas dos trechos do arquivo. A tradução não foi traduzida de maneira colaborativa entre todas as partes. Elas foram separadas, distribuídas e tratadas como se fossem textos diferentes, depois reunidas em um único arquivo antes do lançamento na plataforma. Como resultado, há uma

coerência no modo e na linguagem em que o texto foi traduzido. Entretanto, há uma clara discrepância em três momentos do texto. Um bem escrito, outro com evidências de tradução automática e outro apresentando casos de hipercorreção.

O *Um trio de subclasses* (*three subclasses*) é muito mais consistente do que o anterior e mostra ter sido traduzido por uma pessoa com boa capacidade de tradução e bom conhecimento das duas línguas. Sem erros de concordância e ortografia que atrapalhem a compreensão do texto.

O mesmo pode ser falado de *Talentos para perícias*. Não foi encontrado nenhum erro de ortografia ou gramática no documento. A única característica a se ressaltar é que o texto pareceu ser traduzido palavra por palavra, mas não possui evidências o suficiente de tradução por máquina para que possa ser afirmado que o processo foi utilizado. A principal característica que pode ser observada se repetindo muitas vezes ao longo do texto é a repetição a repetição da tradução de "*To a maximum of 20*" para "Até um máximo de 20" em vez de "Até **o** máximo de 20" (Grifo nosso).

Quadro 17 - Trechos de *Unearthed Arcana* retirados para análise - 6.

Animal Handler *You master the techniques needed to train and handle animals. You gain the following benefits.* • *Increase your Wisdom score by 1, **to a maximum of 20**.* (grifo nosso)	Domador de Animais Você dominou as técnicas necessárias para treinar e lidar com animais. Você ganha os seguintes benefícios. • Aumente seu valor de Sabedoria em 1, **até um máximo de 20.** (grifo nosso)
Acrobat *You become more nimble, gaining the following benefits:* • *Increase your Dexterity score by 1, **to a maximum of 20**.* (grifo nosso)	Acrobata Você se torna mais ágil, ganhando os seguintes benefícios: • Aumente seu valor de Destreza em 1, **até um máximo de 20.** (grifo nosso)

Unearthed arcana: *Traits for skills*, *Wizards of the Coast* (2017), p1.

Unearthed arcana: Talentos para perícias, Tradução D&D traduções (2018), p2.

Para uma análise de um texto mais complexo e extenso, será analisado o livro "*Xanathar's guide to everything*", traduzido pela comunidade como *Guia de Xanathar para todas as coisas*. O livro foi lançado em Setembro de 2017 pela empresa, e é composto pelos fascículos mais bem-sucedidos e populares dos *Unearthed Arcana*, que foram retirados da web após a publicação do livro.

O texto se trata de um livro com informações sobre uma cidade com notas feitas pelo personagem que nomeia o livro, Xanathar. Ele vai comentando o que pensa de todas as informações que o livro possui sobre diversos tipos de organizações, convenções sociais, pessoas, etnias, etc.

A escolha de se analisar as notas do personagem se deu pelo fato delas serem separadas por diversas páginas no livro, e, por isso, ter a possibilidade de terem sido traduzidas por pessoas diferentes, mostrando alguma desconexão entre si, na estruturação do discurso, ou no próprio tom em que o discurso é reproduzido na língua-alvo.

3.4.2 Tradução de *Xanatar's guide to everything*

A escolha deste livro foi feita com base em sua extensão e no tempo de sua publicação, poucos dias depois do lançamento do original, com a divisão entre os participantes do grupo.

Essa tradução escalonada mostra suas características nas diferentes partes do texto. Para ter mais chances de se analisar de forma homogênea as

diferentes partes traduzidas por diferentes colaboradores, as notas de *Xanathar,* personagem que dá nome ao livro, que estão espalhadas pelo livro.

As notas englobam piadas, trocadilhos, questionamentos sobre as regras apresentadas e informações sobre o cenário do jogo no qual o livro foi feito.

As categorias encontradas na tradução das notas foram as seguintes:

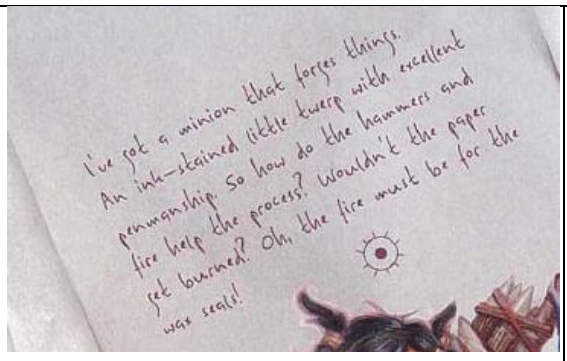
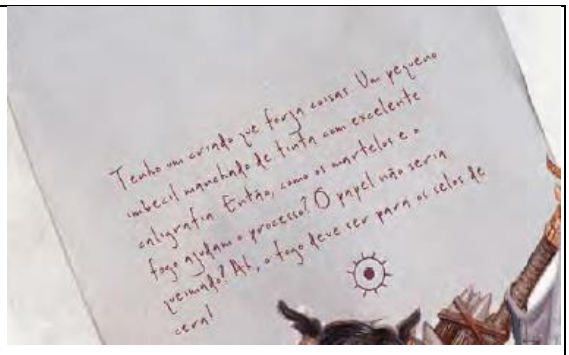
1. Traduções coerentes;
2. Notas traduzidas palavra por palavra;
3. Traduções incoerentes.

As traduções coerentes são consideradas as notas em que não houve grande necessidade de adaptação, nem alteração no sentido e na forma ou as notas que causariam problemas para os tradutores, e receberam adaptações que foram capazes de resolver o problema. As notas traduzidas palavra por palavra são aquelas em que a tradução não perdeu totalmente o sentido, mas que mantiveram traços da ordem canônica do idioma original. No final, traduções incoerentes são aquelas cuja tradução fez com que a leitura da tradução tivesse interpretações diferentes da informação no livro original.

3.4.2.1 Traduções coerentes

Quadro 18 - Trechos de *Xanathar's guide for everything*; traduções coerentes.

So you got your powers by making a contract with something? Is it in writing, perchance? Well, never mind. Just tell me this: Can I get your powers by eating you?	Então você conseguiu seus poderes fazendo um contrato com algo? É por escrito, por acaso? Bem deixa pra lá Apenas me responda Posso conseguir seus poderes comendo você?
If I could turn into something else, I wouldn't. Because everything else is inferior to me.	Se eu pudesse me transformar em alguma outra coisa, eu não o faria. Porque todo o resto é inferior a mim.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p54.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p17.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p24.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p31.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p18.

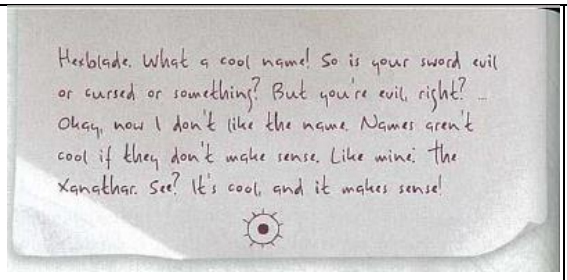
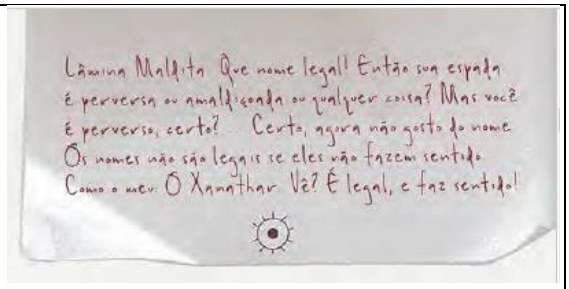
Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p23.

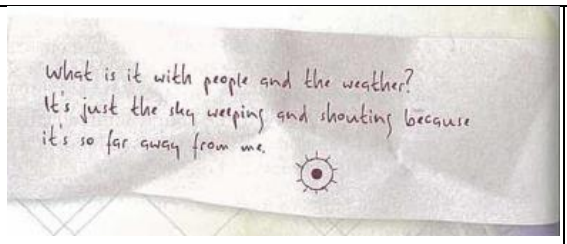
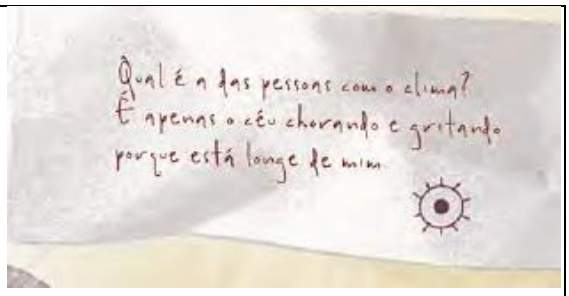
As notas acima apresentam soluções bem elaboradas e desenvolvidas para suas traduções, mantendo o sentido e a intenção de trocadilhos, como uso de construções coloquiais como "deixa pra lá"; *todo o resto* como *everything else* e o uso da palavra *forja* com sentido de falsificação e a forja com sentido de trabalho com metal.

As adaptações deixam o texto com um aspecto mais coloquial, mimetizando a aparência de um texto oral, como no original.

3.4.2.2 Palavra por palavra

Quadro 19 - Trechos de *Xanathar's guide for everything* Traduções palavra por palavra.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p56.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p20.

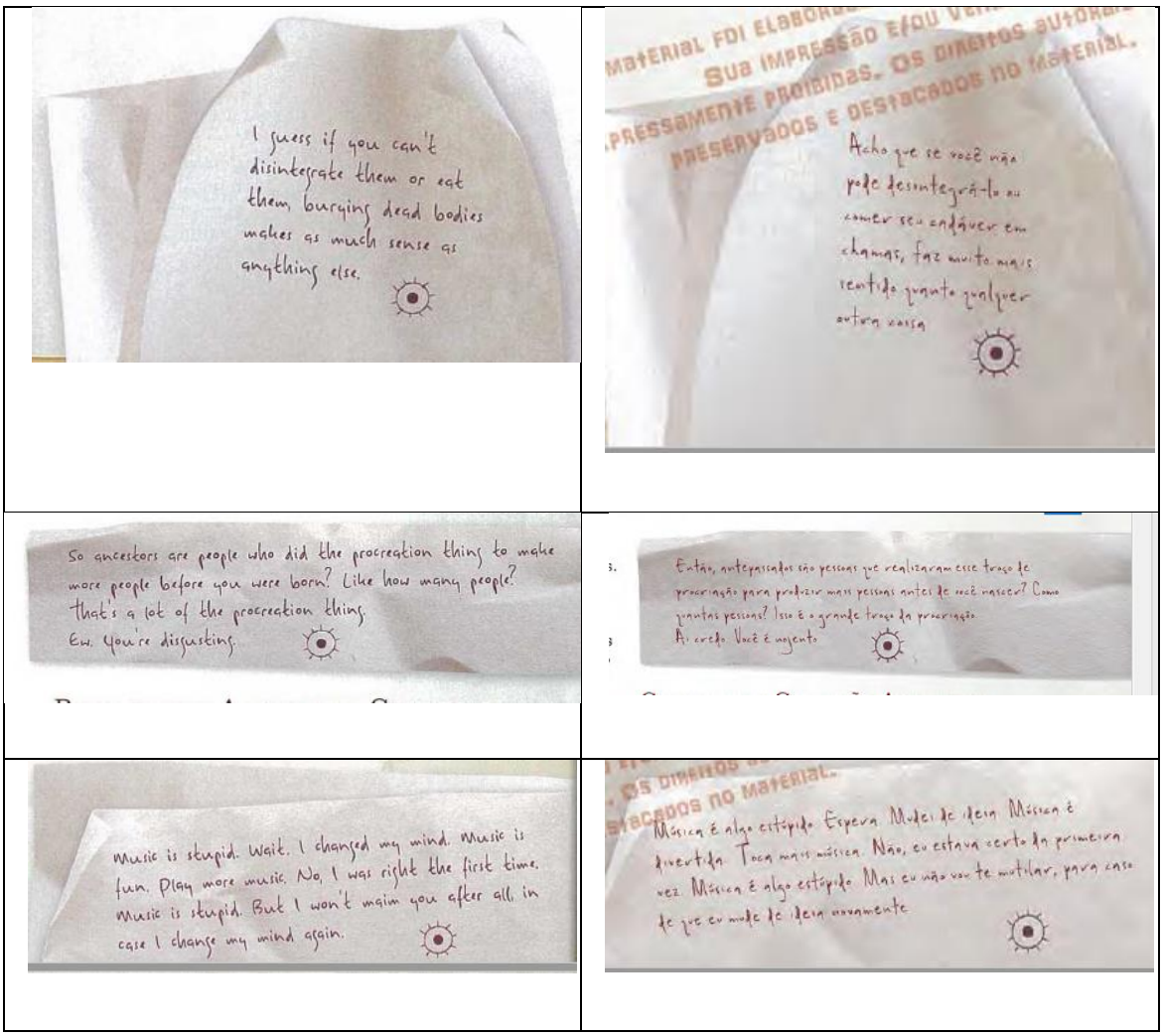
Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p52.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p36.

Os quadros a cima mostram casos em que as notas foram traduzidas palavra por palavra, mantendo a ordem das palavras no discurso original.

3.4.2.3 Traduções incoerentes.

Quadro 20 - Trechos de *Xanathar's guide for everything* traduções incoerentes.



Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p19.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p24.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p9.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p9.

Xanathar's guide to everything, *Wizards of the Coast* (2017), p12.

Guia de Xanathar para todas as coisas, Tradução D&D traduções (2018), p12.

Nos excertos acima, são apresentados os trechos em que a tradução mudou o sentido do texto original. Por exemplo: "[...]*as much sense as anything else*" foi traduzido como "[...]faz mais sentido do que todas as outras coisas". Em outro trecho selecionado, "[...]*that's a lot of procriation things*", foi traduzido como "[...]*esse é o grande troço da procriação?"*. Essas notas tiveram alterações que as fazem divergir do original.

A terceira imagem mostra um trecho em que o tradutor traduziu *But* como "*Mais*", um erro gramatical, que pode mostrar desatenção ou imperícia do

tradutor. Erros desse tipo não aparecem em outros trechos analisados do livro, evidenciando o escalonamento dos tradutores entre os capítulos do livro.

Mesmo que nenhuma das alterações apresentadas sejam prejudiciais para a mecânica do jogo, pois as notas de *Xanathar* não são uma parte mecânica, apenas literária, elas apresentam desvios da norma padrão escrita da língua portuguesa.

Esses desvios de tradução são indícios de que a tradução do livro foi dividida entre diferentes tradutores, marcando a preocupação com o tempo de tradução e da entrega desse produto para a comunidade, sem preocupação com a consistência na tradução, nem com uma revisão aprofundada, que seria esperada de uma tradução oficial.

Apesar de existirem relatos de traduções feitas por fãs devido à insatisfação destes com as traduções oficiais, o caso da tradução amadora de *Dungreons and Dragons 5th Edition* não é o mesmo. Ela surgiu devido à ausência do trabalho de tradução profissional no Brasil. Por isso, houve uma pressa e uma comoção de voluntários, e resultando nessa aparente falta de atenção dos voluntários com as regras gramaticais e revisão dos textos.

Os principais pontos de localização encontrados no texto são:

A diagramação, algumas notas receberam um aumento na imagem do pedaço de papel que a compõe, a cor da fonte. Ela oscila entre tons de vermelho e roxo no texto-fonte, enquanto, na tradução, ela é vermelha o tempo todo. Algumas precisaram receber adaptações para que fizessem sentido no português.

Outro ponto importante é a manutenção do tom informal, e algumas vezes arrogante, com que o personagem trata as notas e as informações contidas no texto. Essa informalidade, pouco característica do meio escrito, principalmente em contexto de RPG de mesa, é uma marca do texto que soube ser respeitada pelos tradutores da equipe. Esse respeito citado anteriormente no texto é característica essencial para a boa localização de um jogo.

As inconsistências encontradas no texto já eram esperadas como característica de uma tradução escalonada. Apesar do processo não ser o mais indicado para a tradução de uma obra extensa como esse livro, a tradução cumpriu seu intento, que era de suprir essa vaga encontrada no mercado brasileiro.

4 CONSIDERÇÕES FINAIS

Nesse trabalho, foram analisadas interações no grupo de traduções amadoras D&D Traduções, assim como e-mails e as traduções das notas presentes no livro *Xanathar's notes for everything,* assim como a tradução de textos do *Unearthed Arcana*.

Pouco na academia ainda foi feito para avaliar as traduções amadoras de RPGs de mesa no Brasil. O único realizado foi pela Isabela Cunha Lopes, em 2017, sobre a tradução do livro *Changeling: The dreaming,* seja pela pouca visibilidade do tema, ou pela dificuldade de acesso às comunidades e pessoas que produzem esse conteúdo. Esse trabalho conseguiu acesso a alguns voluntários que trabalharam nesses grupos, e aos trabalhos que eles produzem, fazendo uma análise da comunidade, do processo de tradução e do produto final que era entregue aos membros.

Depois dos dados anteriormente apresentados nas entrevistas, podemos afirmar de que as atividades já encerradas do grupo tinham seus papéis divididos e delimitados por um organizador. Que essas traduções contêm indícios de terem sido feitas de maneiras diferentes por cada tradutor. O que resulta em inconsistências dentro de uma mesma tradução, muitas vezes, traduzindo o mesmo termo de duas maneiras diferentes, ou as traduções que, ao serem feitas palavra por palavra, davam outros significados aos trechos traduzidos, como no exemplo em que o termo *foil* foi traduzido no mesmo trecho como *contraste* e *folha*.

Começando com a história dos jogos de estratégia até chegar ao RPG de mesa, depois passando pelos diferentes tipos de RPG existentes, inclusive em novas tecnologias. As referências de *Dungeons and Dragons* na cultura popular e os dados de vendagem do RPG no mundo. A seguir, foi apresentada a história do RPG de mesa no Brasil, jogos importados e produzidos em território nacional e o gargalo das traduções, que reduz a visibilidade dos produtos estrangeiros para o consumidor brasileiro.

Posteriormente, foram discutidos os conceitos de tradução e localização de jogos e suas especificidades, assim como a tradução colaborativa e a tradução amadora feita por fãs e para fãs na internet. Essa discussão serviu

como embasamento para a análise de traduções feitas pelo grupo D&D Traduções.

Além da análise de traduções, foram analisadas interações no grupo e entrevistas feitas com membros colaboradores da equipe, que permitiram a análise do processo tradutório, assim como sua estrutura e divisão de tarefas dentro da equipe de tradução. Outro ponto importante foi o registro da insatisfação geral dos membros colaboradores entre si e entre os outros membros.

Apesar de frutífera, a pesquisa teve limitações devido à indisponibilidade e falta de transparência da equipe. O fato de os membros não se identificarem também foi um fator limitador na confecção desse trabalho. Outra dificuldade enfrentada foi a falta de material acadêmico sobre o assunto, principalmente na área da tradução. Existe uma quantidade satisfatória de material sobre o RPG na educação, mas pouco é falado sobre a tradução e localização do RPG de mesa no Brasil, mesmo que profissional.

A relação da comunidade com os tradutores tinha alguns problemas. Muitos deles, devidos ao acesso do consumidor ao tradutor, que é mais restrito em traduções oficiais. Outros atritos também ocorriam na interação entre os próprios membros colaboradores da comunidade, o que foi apresentado como uma das razões pela qual as atividades da comunidade foram encerradas.

Os materiais analisados foram escolhidos para serem complementares entre si. As entrevistas serviram como base para toda a análise das outras interações, pois forneceram bases para a análise das interações no grupo e as análises dos trechos de traduções. Através delas, foram reunidas informações sobre o processo de tradução e a divisão das tarefas. Com essas informações, foi possível levantar e entender os indícios encontrados nas traduções analisadas. As conversas documentadas no grupo foram, assim como os e-mails recebidos, relevantes para melhor retratar o funcionamento da comunidade.

O presente estudo foi capaz de fornecer uma visão do funcionamento de um grupo de traduções amadoras e colaborativas de livros de RPG de mesa. Desafios enfrentados pela equipe, divisão do material e do trabalho, relação dos produtores do conteúdo com os consumidores. E também entender melhor o perfil dos colaboradores e suas visões sobre o trabalho com tradutor, a

comunidade em si e a própria equipe de tradutores. Entretanto, não foi possível realizar estudos sobre os materiais compartilhados por um grupo de tradução amadora colaborativa, tais como memórias de tradução, glossários, tutoriais e instruções de como proceder durante a criação do conteúdo.

REFERÊNCIAS

BETTOCCHI, 2002 ROLE PLAYING GAME UM JOGO DE REPRESENTAÇÃO VISUAL DE GÊNERO, UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO RJ.

CORDIINGLEY, ANTHONY E MANNING, CÉLINE F. COLLABORATIVE TRANSLATION: FROM THE RENAISSANCE TO THE DIGITAL AGE. OXFORD: BLOOMSBURY PUBLISHING PLC 2017.

DUARTE, ROSÁLIA PESQUISA QUALITATIVA: REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO DE CAMPO CADERNOS DE PESQUISA, N. 115, MP. A1RÇ3O9/-125040,2 MARÇO/ 2002.

GODOY, ARLLDA SCHMIDT, INTRODUÇÃO À PESQUISA QUALITATIVA E SUAS POSSIBILIDADES REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS SÃO PAULO, V. 35, N. 2, P. 57-63 MAR./ABR. 1995.

GUIA DE XANATHAR PARA TODAS AS COISAS, TRADUÇÃO D&D TRADUÇÕES ÚLTIMA ALTERAÇÃO EM 2018.

HISTORY OF CHESS, HTTPS://WWW.CHESS.COM/BLOG/BMBLOGMASTER/HISTORY-OF-CHESS. (NÃ NO SITE DA FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XHADREZ.O TEMOS O NOME DO AUTOR, APENAS CHAMADO DE “BLOGMASTER”.

JAIME E. MUSCAR, A WINNER IS WHO - FAIR USE AND THE ONLINE DISTRIBUTION OF MANGA AND VIDEO GAME FAN TRANSLATIONS, 9 VAND. J. ENT. & TECH., QUEBEC 223 - 254. QUEBEC.

ROCHA, MATHEUS SOUZA. DESVENDANDO O ROLE PLAYING GAME, HISTÓRIA, DEFINIÇÃO E PRÁTICA. UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA, PIRACICABA, SP 2006.

ROSA, LUIZIANE DA SILVA. “ROMHACKING: LOCALIZAÇÃO DE GAMES CLÁSSICOS EM UM CONTEXTO DE FÃS”, DE PABLO MUÑOZ SÁNCHEZ. TRADUÇÕES, FLORIANÓPOLIS, V. 5, N. ESP. – GAMES E TRADUÇÃO, P. 86-101, OUT 2013.

"SANDRINI. P. WEBSITE LOCALIZATION AND TRANSLATION .EU-HIGH-LEVEL SCIENTIFIC CONFERENCE SERIES MUTRA. SAARBRÜCKEN, V. 1 P. 130 - 138, MAIO DE 2005".

SILVA, E. DE OLIVEIRA,LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: CONTRIBUTO PARA A ANÁLISE DOS PROCESSOS DE DECISÃO E DE ADAPTAÇÃO, 2015. 54F. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO - INSTITUTO DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO - PORTO, 2015.

SILVA, FERNANDO FIRMINO DA. A QUESTÃO DA PRODUÇÃO AMADORA NO CIBERESPAÇO E O IMPACTO NO MAINSTREAM MÍDIA. REVISTA CONTEMPORÂNEA, SALVADOR, V.5 N 1 E 2. P 1-7, 2012.

UNEARTHED ARCANA: TALENTOS PARA PERÍCIAS, TRADUÇÃO D&D TRADUÇÕES ÚLTIMA ALTERAÇÃO 09 DE JANEIRO DE 2018.

UNEARTHED ARCANA: TRAITS FOR SKILLS, WIZARDS OF THE COAST ÚLTIMA ALTERAÇÃO 12 DE OUTUBRO DE 2017.

VIDAL, DRISTIANE D. ET. AL. PESQUISAS EM GAMES, IDEIAS E TRABALHOS, 1ª EDIÇÃO , UFSC SANTA CATARINA 2013.

WIJMAN, TOM,MOBILE REVENUES ACCOUNT FOR MORE THAN 50% OF THE GLOBAL GAMES MARKET AS IT REACHES $137.9 BILLION IN 2018, 2018, <HTTPS://NEWZOO.COM/INSIGHTS/ARTICLES/GLOBAL-GAMES-MARKET-REACHES-137-9-BILLION-IN-2018-MOBILE-GAMES-TAKE-HALF/> ACESSO EM: 08/09/2018.

XANATHAR'S GUIDE TO EVERYTHING, WIZARDS OF THE COAST ÚLTIMA ALTERAÇÃO EM 12 DE OUTUBRO DE 2017.