



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Victor Gobatti

Localização de RPGs: uma análise da tradução de *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, para o português

Florianópolis

2023

Victor Gobatti

Localização de RPGs: uma análise da tradução de *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, para o português

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Gilles Abes

Florianópolis

2023

Gobatti, Victor

Localização de RPGs : Uma análise da tradução de Vampiro: a Máscara, 5ª edição, para o português / Victor Gobatti ; orientador, Gilles Jean Abes, 2023.
105 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Estudos da Tradução. 2. Tradução. 3. Localização. 4. RPG. 5. Jogos. I. Abes, Gilles Jean . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. III. Título.

Victor Gobatti

Localização de RPGs: uma análise da tradução de *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, para o português

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 2 de fevereiro de 2023, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. George Alexandre Ayres de Menezes Mousinho, Dr.

LLE/CCE/UFSC

Prof.a Cynthia Beatrice Costa, Dra.

Universidade Federal de Uberlândia

Prof.a Vanessa Lopes Lourenço Hanes, Dra.

Universidade Federal Fluminense

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.

Insira neste espaço a
assinatura digital

Prof.a Andréia Guerini, Dra.

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação

Insira neste espaço a
assinatura digital

Prof. Gilles Jean Abes, Dr.

Orientador

Florianópolis, 2023

À Cassiana Gobatti, que se foi cedo demais.

AGRADECIMENTOS

Não se vive sozinho. Não se faz nada sozinho. Existir é um esforço mútuo.
Eu agradeço imensamente a todos os seres visíveis e invisíveis que me carregaram até aqui.

Agradeço à Universidade Federal de Santa Catarina pela oportunidade e à CAPES pelo suporte.

Obrigado Dr. Gilles Abes pela gentileza, prestatividade e assertividade. Obrigado aos professores da banca de avaliação, Dras. Cynthia Beatrice Costa e Vanessa Lopes Lourenço Hanes e Dr. George Ayres Mousinho que contribuíram valiosamente com o resultado deste trabalho.

À minha família e amigos, vocês foram os que cuidaram de cada *breakdown* e *breakthrough* pelos últimos muitos anos. Obrigado.

Por último e não menos importante, agradeço à Vênus, Sol e Terra, minhas gatas, pela fiel companhia em qualquer estação.

“There is no knowledge that is not power.”

— Ralph Waldo Emerson

RESUMO

Os *role-playing games* surgem na década de 1970 nos Estados Unidos como uma evolução dos *wargames* e trazem em seu cerne a interpretação de papéis como elemento principal de seus jogos. Ao longo de sua história, os RPGs se modificaram e ampliaram seus temas, que foram de aventuras fantásticas medievais inspiradas em universos como o de Tolkien, para jogos narrativos de horror pessoal e político como os apresentados pela franquia *Vampiro: a Máscara*, lançada em 1991 pela White Wolf. O acesso a materiais de RPG em português sempre se deu por traduções tardias ou não-oficiais, muitas vezes realizadas pelos próprios jogadores que tinham acesso aos textos originais e possuíam o conhecimento linguístico necessário. Nesta pesquisa, em um primeiro momento, vamos analisar o que é o RPG e como ele se comunica com fenômenos como os papéis sociais, a encenação, os jogos e a cultura midiática. Em seguida, trataremos da gênese e ascensão dos principais títulos, chegando ao surgimento de nosso objeto de estudo, a quinta edição de *Vampiro: a Máscara*, como traduzida em português pela editora Galápagos. Trataremos, também, nesta pesquisa, sobre a localização de jogos, discutindo como o termo é aceito e entendido pelos Estudos da Tradução, além de aproximarmos teorias importantes desta área de estudo das práticas de localização adotadas pelo mercado. Finalmente, apresentamos uma crítica da tradução e localização de nosso objeto de estudo, levantando pontos sobre a escolha do tradutor da obra em relação a termos, tom do discurso e adaptações que conversam com os conceitos da domesticação, estrangeirização, transcrição e regionalismos na tradução. Nossa intenção com esta pesquisa é poder contribuir com as discussões nos campos do uso do RPG na pesquisa acadêmica, discussões acerca da tradução e da localização e mostrar um pouco do esforço de localização de um livro-jogo para o português.

Palavras-chave: Localização; RPG; Tradução; Vampiro: a Máscara.

ABSTRACT

Role-playing games emerged in the 1970s in the United States as an evolution of the *wargames* and bring at their core the role-playing as the main element of the games. Throughout history, RPGs have changed and expanded their themes, which have ranged from medieval fantastic adventures inspired by universes such as Tolkien's, to narrative games of personal and political horror such as those presented by the franchise *Vampire: The Masquerade*, released in 1991 by White Wolf. Access to RPG materials in Portuguese has always been through late or unofficial translations, often carried out by the players themselves who had access to the original texts and had the necessary linguistic knowledge. In this research, at first, we will analyze what RPG is and how it communicates with phenomena such as social roles, play, games and media culture. Next, we will deal with the genesis and rise of the main titles, reaching the emergence of our object of study, the fifth edition of *Vampire: The Masquerade*, as translated into Portuguese by the publisher Galápagos. In this research, we will also deal with the localization of games, discussing how the term is accepted and understood by the Translation Studies, in addition to bringing important theories of this area of study closer to the localization practices adopted by the market. Finally, we present an analysis of the translation and localization of our object of study, raising points about the choice of the translator in relation to terms, tone of speech and adaptations that converse with the concepts of domestication, foreignization, transcreation and regionalisms in translation. Our intention with this research is to be possible contribute to discussions in the fields of the use of RPG in academic research, debates about translation and localization and show some of the effort to localizing of a game-book into Portuguese.

Keywords: Localization; RPG; Translation; Vampire: The Masquerade.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O Desafio dos Bandeirantes no Brasil (1992).....	26
Figura 2 – Aventuras Frantásticas (1990).....	27
Figura 3 – GURPS (1991).....	28
Figura 4 – O Livro de Nod.....	29
Figura 5 – Caixa do Jogo Dungeons & Dragons (1974).....	31
Figura 6 – World of Warcraft - Dragonflight.....	32
Figura 7 – Larp de Senhor dos Aneis.....	33
Figura 8 – Vampire: The Masquerade.....	37
Figura 9 – Ilustração do Clã Toreador.....	38
Figura 10 – Ilustração do Clã Ventrue.....	39
Figura 11 – Revista Dragon, posteriormente chamada de Dragão Brasil.....	45
Figura 12 – Capa americana de Vampire: The Masquerade V5.....	74
Figura 13 – Capa brasileira de Vampiro: A Máscara.....	75
Figura 14 – Contracapa estadunidense.....	77
Figura 15 – Contracapa brasileira.....	78
Figura 16 – Disclaimer em português.....	84
Figura 17 – Mensagem em celular (texto de partida).....	87
Figura 18 – Mensagem em celular (texto de chegada).....	88

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Conversa informal entre dois vampiros.....	87
Tabela 2 – O léxico dos amaldiçoados.....	93

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
CRPG	Computer Role-playing Games
D&D	Dungeons & Dragons
D20	Variação de Sistema de D&D
LARP	Live-action Role-play
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-playing Games
MORPG	Multiplayer Online Role-playing Games
RPG	Role-playing Games
TRPG	Tabletop Role-playing Games
V5	Versão 5 (Quinta Edição)
VTM	Vampire: The Masquerade
WoD	World of Darkness
WoW	World of Warcraft

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 DESENVOLVIMENTO	21
2.1 ROLE, PLAY, GAMES E A CULTURA MIDIÁTICA	21
2.2 RPG: PRECURSORES E ASCENÇÃO	25
2.3 TIPOS DE RPG	30
2.4 A ESTÉTICA DOS LIVROS DE RPG	34
2.5 LIVROS DE RPG E SEUS TIPOS DE TEXTOS	40
2.6 A NOITE NO RPG – VAMPIRO: A MÁSCARA	46
3 TRADUÇÃO OU LOCALIZAÇÃO?	51
3.1 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO	57
3.2 PATRONAGEM E REESCRITA	58
3.3 DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO	60
3.4 A TRANSCRIÇÃO	65
3.5 O FUNCIONALISMO E O CONCEITO DE LEALDADE	67
4 ANÁLISE DA OBRA	72
4.1 INTRODUÇÃO À OBRA E EDIÇÃO.....	72
4.2 CAPA, CONTRACAPA E EXPEDIENTE	73
4.3 O <i>DISCLAIMER</i>	82
4.4 TIPOS DE TEXTOS ENCONTRADOS EM <i>VAMPIRO: A MÁSCARA</i>	84
4.5 FORMAL X INFORMAL	86
4.6 O LÉXICO DOS AMALDIÇOADOS.....	92
5 CONCLUSÃO	98
REFERÊNCIAS	104

1 INTRODUÇÃO

Minha história com os *Role-playing Games*, ou RPGs, começa aos 10 anos de idade, quando fui apresentado por um colega de escola à obra *Mago: a Ascensão* (1993), um dos principais títulos lançados pela White Wolf e localizada para o português em 1997. Minhas dúvidas eram muitas e meu amigo teve a paciência de me explicar do que se tratava aquele jogo de RPG. Em primeira instância, eu tinha em mãos um livro no formato A4, de capa dura, ricamente ilustrado e com aproximadamente 300 páginas. Como aquilo poderia ser um jogo? Onde estavam os tabuleiros, as miniaturas, o encarte com as regras? Nada disso era necessário. Tudo o que precisávamos para jogar era um conjunto de dados, o livro do jogo e muita imaginação. Sim, os RPGs são jogos que acontecem principalmente no imaginário. Existe uma contação de história que guia os jogadores por aventuras e situações com as quais terão que lidar, de improviso, com base em uma ficha de criação de personagem que estava localizada na última página da obra.

Tudo era novo e intrigante. Montar uma ficha com informações relacionadas à sua personagem, de forma livre e espontânea, seguindo algumas diretrizes que constavam nas páginas do livro. Eu poderia ser um mago de diversas ordens mágicas, participar de covens e seitas secretas, ser um aprendiz de feiticeiro e realizar rituais com magia arcana, ou usar do poder dos elementos como terra, fogo, água e ar. Nada me restringia e minha imaginação era a única força que guiava a criação de meu personagem. Sentados em uma mesa, meu amigo começou a narrar uma história que me posicionava no centro da trama, dono do meu próprio destino, estando livre para ir e vir, agir ou não agir, como bem quisesse. Essa era a premissa. Esse era o RPG.

Além do livro, aberto em páginas específicas que só meu amigo sabia o porquê de tal escolha, tínhamos um conjunto de dados, talvez 10, mas eles não eram dados convencionais de 6 faces, como quando eu jogava Banco Imobiliário®, eles tinham 10 faces, às vezes 8, às vezes 20, e tinha até um dado de 4 faces. Tudo aquilo era pura magia para mim e eu estava mais do que envolvido com minha nova descoberta. Conforme a história se desenrolava, eu tomava decisões que guiavam minha personagem através dos desafios propostos pelo “Mestre”, como se apresentava o papel do meu amigo, que se encarregou de me introduzir os jargões do tal do RPG, que eram muitos. Logo fui aprendendo que aquele livro de 300 páginas possuía muito mais do

que uma história sobre magos e magia, mas também apresentava as regras sob as quais o jogo deveria ser conduzido. Além da imaginação e contação de história, haviam sistemas fixos que precisavam ser seguidos para uma justa condução da narrativa. Eram textos com regras, exemplos de jogadas, limites impostos e delimitações de até onde poderiam chegar as personagens. Uma vez aprendidas as regras, o resto ficava por conta da imaginação, tanto do Mestre, quanto das personagens.

Trazer o RPG para o estudo acadêmico não é novidade. Entre algumas das áreas onde o RPG é pesquisado academicamente estão a sociologia, a psicologia, a literatura, a economia, a ciência e tecnologia, além das áreas de design de jogos e comunicação. Analisar a tradução de RPGs para o português é, de certa forma, algo novo. Podemos encontrar por todas as fontes e repositórios de trabalhos acadêmicos a presença de estudos sobre o RPG em seu caráter educativo, psicológico, sociológico etc. Entretanto, a localização de jogos de RPG é ainda território pouco explorado, e por isso resolvi trazer o tema à academia, justamente aos Estudos da Tradução. Ao invés de lidarmos com obras literárias ou textos técnicos, filosóficos, ou ainda LIBRAS, como seria nossa abordagem ao tratarmos de um jogo? Ou mais, um livro-jogo, cuja tradução recebe o nome de “localização” pelo próprio mercado a que produz. Isso significa que há muitas questões a serem abordadas.

O que é o RPG em seu cerne, e por que isso nos importa? Que diferença faz lidarmos com um jogo de interpretação de papéis, onde os jogadores devem se associar a personagens de sua própria construção e dar vida às mesmas enquanto lidam com situações propostas pelo narrador do jogo dentro de uma trama que se passa no imaginário do grupo? Qual a diferença de se ler uma obra deste tipo em seu idioma de partida ou em sua versão localizada? Como fica o acesso ao RPG se o mesmo apenas existir em um idioma estrangeiro? Do que estamos tratando exatamente quando utilizamos o termo “localização” ao invés de “tradução” de um livro-jogo? Quais as visões dos Estudos da Tradução quanto à definição de tais termos e como tais estudos podem ajudar a delimitar cada um dos termos citados? Tratar de um objeto de estudo que é um livro e é um jogo ao mesmo tempo levanta diversos tipos de questões. Tais respostas são buscadas e as nossas descobertas apresentadas ao longo deste trabalho.

Esta pesquisa teve como um de seus objetivos discutir as especificidades da localização do jogo *Vampiro, a Máscara* (2021), 5ª edição, apresentando uma crítica da tradução deste RPG, levantando questões sobre as escolhas em relação a termos, tom do discurso e adaptações que

conversam com teorias tão distintas quando as de reescrita e patronagem, de André Lefevere (1992), de domesticação e estrangeirização, de Lawrence Venuti (1995), de transcrição, como postulada por Haroldo de Campos (2011), e funcionalismo e teoria do escopo, como propostos por Christiane Nord (2018). Ainda, esperamos poder contribuir com as discussões acerca da conceitualização da localização de jogos e suas relações com a tradução.

No segundo capítulo desta pesquisa, buscamos entender o que é o RPG em seu cerne, abordando a definição de cada palavra que compõe esta sigla. Abordaremos a interpretação de papéis, os jogos e a cultura midiática na qual o RPG está inserido. Trataremos do surgimento e da ascensão dos RPGs, desde seus primeiros títulos, como a famosa franquia *Dungeons & Dragons* (1970), até os mais recentes, chegando em nosso objeto de estudo, *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, lançada em 2018 em inglês e em 2021 em português pela editora Galápagos. Traçaremos um panorama sobre os diversos tipos de RPG, desde os livros de aventuras-solo, passando pelo RPG de mesa, jogado por 3 a 8 jogadores ao redor de uma mesa, munidos com seus livros, fichas de personagem e conjuntos de dados, pelos *LARPs*, ou *live-action role-plays*, onde os jogadores encenam as jogadas previamente estabelecidas no jogo, os RPGs de computador, que representam a transposição dos sistemas dos livros para a mídia eletrônica, até chegarmos aos famosos e atuais *MMORPGs*, ou *Massively Multiplayer Role-playing Games*, jogados simultaneamente por milhões de pessoas ao redor do mundo.

A estética dos livros de RPG é também abordada no segundo capítulo, pois esta é parte da identidade cultural deste tipo de livro-jogo. Isso acontece principalmente com o lançamento de *Vampiro*, em 1991, mudando toda a sintaxe visual dos livros de RPG para algo mais introspectivo e obscuro. O próprio sistema do jogo, antes dominado pelo D&D, passa a se chamar *Storyteller*, e o uso dos dados e fichas de personagem sofrem mudanças também. Muitas destas mudanças se consagraram através dos anos e são completamente aceitas (e muitas vezes preferidas) por jogadores de RPG.

Nos cabe ainda no segundo capítulo observar os diversos tipos de texto que compõem um livro de RPG. Classificaremos e exemplificaremos cada tipo de texto, sendo eles preâmbulos, ou textos que tem a função de contar a história sob a qual o jogo se desenvolve, *disclaimers*, que servem para avisar os jogadores que o RPG é apenas um jogo, e não deve ser levado a sério e às últimas consequências, textos de exposição de regras, que aproximam o RPG da lógica do *software*, explicando como funcionam as rolagens de dados, os sucessos e os insucessos das

ações feitas pelas personagens, e materiais adicionais que servem para auxiliar “mestres” fornecendo pano-de-fundo para novas aventuras situadas em diferentes cenários. Para os Estudos da Tradução, esta variação de tipos de texto pode representar uma gama de possibilidades e desafios para tradutores. Como transpor em um novo idioma o tom sombrio de uma carta de um vampiro endereçada a uma mortal? Como traduzir textos que simulam escrituras sagradas? Como traduzir mensagens de celular em tom informal, recheadas de gírias, abreviaturas e códigos que apenas os jogadores poderiam entender? Além do mais, nosso objeto de estudo é uma obra endereçada a maiores de 18 anos, tendo em seu conteúdo temas como sexo, drogas, política extremista, tortura, rituais de sangue, para citar alguns. Que tipo de atenção deve ser dada por um tradutor ou uma equipe de localização a tais temas? Questões como estas serão abordadas ao longo desta pesquisa.

Na última seção do segundo capítulo, cuidaremos de apresentar nosso objeto de pesquisa, a obra *Vampiro: a Máscara*, atualmente em sua quinta edição, traduzida para o português pela editora Galápagos e lançada em 2021. Observaremos que *Vampiro*, desde seu surgimento em 1991, parece mudar os rumos do RPG como era entendido até então. Jogos que eram tipicamente constituídos de um tabuleiro, miniaturas e guias de regras, recebem uma nova roupagem em forma de livro. Esta tendência, lançada pela White Wolf, desenvolvedora de títulos como *Vampiro: a Máscara* (1991), *Lobisomem: o Apocalipse* (1991), e *Mago: a Ascensão* (1993), passa a ser seguida também por títulos já consagrados no território dos RPGs como a franquia *Dungeons & Dragons*, que vem a ser comercializada na forma de livros a partir de 1994, lançados pela editora Abril.

Não é apenas o formato no qual os RPGs eram apresentados que mudou. *Vampiro* traz a interpretação de papéis para um novo nível, agora muito mais intrapessoal e obscuro, com temáticas voltadas ao público adulto. A obra também apresenta um novo léxico para o RPG. Os jargões conhecidos pelos jogadores foram reapresentados também na intenção de introduzir um novo tipo de jogo. Juntamente com *Vampiro*, chegam também os *disclaimers*, ou avisos aos possíveis jogadores de que a obra contém assuntos como violência extrema, sexo, drogas, extremismo político, entre outros, mas que é apenas um jogo, e não deve ser utilizado como desculpa para que seus jogadores ajam como “monstros” fora do contexto do jogo.

Esta seção também apresenta a temática sob a qual a obra *Vampiro: a Máscara* acontece, trazendo aspectos da história do jogo e sua complexidade. Falaremos sobre a estrutura da

sociedade vampírica e da variedade de arquétipos demonstrados nos principais clãs nos quais se subdivide a sociedade vampírica. A importância de falarmos sobre a história do jogo é justamente a de mostrar a ampla gama de material que o tradutor terá que lidar em seu ofício. Em *Vampiro*, encontramos diversos tipos de textos que se encarregam de transmitir o tom do jogo, em forma de cartas, recortes de livros, mensagens de celular, conversas de internet, script de cinema, textos que simulam escrituras sagradas, textos que descrevem os arquétipos das possíveis personagens, textos com regras e sistemas de jogo, simulações de rolagens de dado, entre outros.

A escolha de tal objeto de estudo se dá também pelo fato de ser uma obra recente e aguardada ansiosamente pelo público brasileiro que, embora muitos de seus jogadores já estivessem utilizando a obra no idioma original para seus jogos, todos aguardavam uma versão brasileira para que pudessem se sentir representados e contemplados pela White Wolf, pertencente ao grupo Paradox, responsável pelo lançamento de todos os títulos relacionados à *World of Darkness*. Além disso, é de vital importância para o acesso ao RPG que ele seja localizado nas diferentes regiões em que será comercializado, colocando em risco o próprio desempenho comercial do jogo em locais onde a língua nativa não é o inglês.

Um fenômeno como tal merece atenção de diversas áreas de estudos, inclusive dos Estudos da Tradução, sob os quais devem ser olhados cuidadosamente, pois tais jogos são localizados, traduzidos e adaptados para serem jogados em todos os cantos do mundo em diferentes idiomas. Aqui nos cabe pensar como é feita tal localização, quais são os movimentos tradutórios que permitem que a mesma experiência de um jogador nos Estados Unidos seja equivalente à de um jogador no Brasil.

No terceiro capítulo desta pesquisa, trataremos de um tema atual e muito relevante. Do que estamos falando quando utilizamos o termo “localização”? Cuidaremos de explicar como o mercado de *softwares* veio a cunhar tal termo frente à necessidade de traduzir seus programas para diferentes línguas em diferentes regiões e como a localização se tornou um setor de grande importância não apenas para os *softwares*, mas também para os jogos eletrônicos. Traçaremos um histórico da localização aproximando-a da tradução, justamente por serem termos que caminham juntos. Localizar é traduzir culturalmente, porém, traduzir também é um ato cultural. Podemos perceber certa incongruência na conceitualização da localização, e veremos também neste capítulo que há pouca pesquisa acadêmica na área, o que torna o assunto ainda mais relevante para os Estudos da Tradução. Um ponto importante que iremos observar no terceiro capítulo

desta pesquisa é que nosso objeto de estudo é um livro e ao mesmo tempo é um jogo, e o termo usado pelo mercado para sua versão em português é a localização. Quais seriam as razões pelas quais a tradução de um livro (que embora seja um livro-jogo, é ainda um livro) se chamaria “localização”? Seria pelo fato de nosso objeto de estudo possuir também a lógica dos *softwares* em seus textos de regras, sistemas de jogo e rolagens de dados? Seria pelo fato de que o mercado utiliza o termo localização para jogos em geral? Ou será que um jogo demanda uma tradução mais voltada para os aspectos culturais da região em que será comercializado? Tais discussões serão abordadas neste terceiro capítulo.

Ainda neste capítulo, aproximaremos nosso objeto de estudo dos Estudos da Tradução, fazendo um levantamento de teorias fundamentais a esta área do conhecimento e as contrastando com a localização. Veremos que, para alguns teóricos, a localização é uma adaptação, justamente pelo fato de que grandes mudanças podem ser feitas ao produto para que ele seja mais rentável em uma cultura específica. Neste sentido, abordaremos conceitos como o da reescrita de André Lefevere (1992), além do conceito de “patronagem” também cunhado pelo mesmo. Um jogo em processo de localização pode possuir diferentes “patronos” que vão direcionar a forma como este será adaptado a uma ou outra região. Não obstante, traremos o conceito de Haroldo de Campos (2011) da transcrição, que, embora tenha surgido da prática da tradução de poesia, se faz fértil também quando sobreposto à localização. Por vezes, tradutores terão de utilizar de sua criatividade para criar sobre o texto de partida, ou o jogo original, com certa liberdade poética para que algo se encaixe melhor no contexto e cultura de chegada.

Os conceitos de “domesticação” e “estrangeirização”, conforme apresentados por Lawrence Venuti (1995), também serão trazidos para debate. Venuti tratava muito especificamente sobre tais movimentos nas traduções que ocorriam nos Estados Unidos e na Inglaterra, que tinham a tendência de domesticar termos para que se comunicassem melhor com a cultura de chegada. Entretanto, tal ação tradutória representava, por vezes, uma agressão contra a cultura de partida, um apagamento antiético em função de criar uma ilusão de uma leitura mais fluente nos novos territórios em que seriam comercializadas as obras estrangeiras. Embora Venuti tenha retratado um momento histórico da tradução, seus conceitos cabem dentro da localização no sentido de que a adaptação de um jogo terá que aproximar termos, expressões e situações à cultura de chegada e, em outros momentos, preferirá manter termos, expressões e situações

conforme apresentadas no texto de partida. Veremos alguns exemplos disso na análise da tradução da obra *Vampiro: a Máscara* (2021).

Em busca de uma teoria da tradução que pudesse se mostrar abrangente e efetiva à prática da localização, traremos os conceitos do funcionalismo, como apresentados por Christiane Nord (2018), e o conceito de “lealdade” no processo tradutório. O funcionalismo leva em consideração diversos agentes que têm influência na tradução de um produto, desde seus iniciadores, agentes e autores, até seus destinatários, receptores e usuários, formando uma espécie de escopo e, por isso, o funcionalismo na tradução é também conhecido como Teoria do Escopo (*Skopostheory*). Entendemos que um processo de localização inclui diversos profissionais com diferentes funções, e todos têm sua influência no resultado de uma tradução. Quando tratamos da tradução de um jogo, é muito importante que a opinião do público-alvo seja levada em conta, pois o mesmo decidirá o sucesso ou fracasso deste jogo em seus mercados de destino. Ao mesmo tempo, diretrizes vindas das desenvolvedoras dos jogos devem ser respeitadas, além das escolhas pessoais do tradutor ou tradutores do produto. Com isso em mente, no terceiro capítulo desta pesquisa, apresentaremos teorias dos Estudos da Tradução que podem auxiliar não apenas a conceitualização, mas também a prática da localização.

No quarto capítulo, apresentaremos uma análise crítica da tradução da obra *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, traduzida por Fábio Gullo e localizada por Persio Sposito. A análise conta com trechos de entrevistas conduzidas com os principais responsáveis pela versão em português da obra, onde trataremos das dificuldades do processo de tradução e localização, legados deixados por versões anteriores da mesma obra, entre outros temas. Na análise, abordamos os diferentes tipos de textos que compõem a obra e como foram traduzidos, ressaltando aspectos importantes das escolhas do time de localização da obra. Cuidaremos de aproximar a análise da tradução das teorias dos Estudos das Tradução, apresentando momentos onde podemos observar questões de transcrição, domesticação, estrangeirização e falaremos da tradução como um todo sob a visão do funcionalismo e da lealdade. Nesta etapa, apresentaremos os textos originais de Kenneth Hite (2018) e os contrastamos com as traduções de Gullo, realizando aportes das teorias da tradução apresentadas ao longo da pesquisa e as aproximando da prática da localização de RPGs.

A metodologia utilizada nesta dissertação incluiu, em um primeiro momento, uma pesquisa acadêmica acerca do RPG, suas origens, percurso e momento atual, tendo como base

teóricos como José Pablo Zagal (2018), Sebastian Deterding (2018), Thomas Massao Fairchild (2007) e Rafael Ferreira Silva (2018). Em seguida, expandimos nossa pesquisa buscando uma literatura que tratasse especificamente de localização, e para tal, nos embasamos em nomes como os de Debbie Folaron (2006), Minako O’Hagan (2013), Carmen Mangiron (2013), Bert Esselink (2000), Marileide Esqueda (2020), entre outros. Quando adentramos os Estudos da Tradução, incluímos em nossa pesquisa nomes como os de André Lefevere (1992), Lawrence Venuti (1995), Haroldo de Campos (2011) e Christiane Nord (2018), para que pudéssemos traçar um panorama de teorias que conversassem com o conceito e prática da localização.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 *ROLE, PLAY, GAMES* E A CULTURA MIDIÁTICA

Nesta dissertação, falaremos de *role-playing games*, ou RPGs, mas, ao invés de começarmos com a gênese dos RPGs e seus primeiros títulos, iremos a um ponto ainda anterior e falaremos sobre *role-play* especificamente, que aqui traduziremos como “encenação” ou “interpretação de papéis”, dependendo do contexto, tratando ambos os termos como sinônimos. Segundo os pesquisadores José P. Zagal e Sebastian Deterding, em seu livro *Role-play Game Studies*, lançado pela Routledge em 2018, a encenação é inerente ao ser-humano e está presente desde nossos primeiros anos de vida. Os teóricos observam que:

Todos nós encenamos. Como meros bebês, imitamos o mundo adulto ao nosso redor [...] Quando crianças, nos tornamos piratas e feiticeiros e fazemos expedições submarinas na sala de estar [...] Quando adolescentes, descobrimos o poder de ser outra pessoa no palco da aula de teatro. Experimentamos e abandonamos papéis sociais em rápida sucessão no desejo desesperado de nos tornarmos e sermos reconhecidos como *alguém*. Quando vamos ao teatro, lemos um livro ou assistimos a um filme, nos imaginamos no lugar dos protagonistas, e pedaços de seus mundos ficcionais podem permanecer conosco no caminho de casa [...] Em nossa vida privada, nossos terapeutas nos pedem para reencenar episódios traumáticos de nosso passado, e confiamos aos parceiros sexuais os cenários que cativam e atizam nossos desejos [...] Trabalhamos duro para sermos levados a sério como “médicos”, “gerentes” ou apenas “pais” em papéis sociais nos quais não temos certeza de que teremos sucesso. E na vida cotidiana,

“fazemos caras e bocas” e “desempenhamos nossos papéis” conforme exigido pela sucessão interminável de ocasiões sociais, reuniões e rituais até chegarmos ao último ato, nossos próprios funerais, onde, por uma vez, só temos aparecer e pode deixar a atuação para os outros¹. (DETERDING & ZAGAL, 2018, p. 01, grifo do autor)

Role-playing Games são uma versão condensada, segura e um tanto abstrata dos comportamentos mencionados acima, e neles, a habilidade humana de encenar é transportada para dentro do ambiente de um jogo e transformada em um lazer. Desde seu surgimento, na década de 1970, com *Dungeons & Dragons*, o RPG cresceu de forma global, ganhando inúmeras versões, se apresentando das mais diversas formas e cenários, partindo do jogo de tabuleiro para o livro-jogo, para os videogames e os computadores. O público dos RPGs é, hoje em dia, muito amplo e abrange basicamente todas as idades e faixas sociais, dada sua fácil adaptação a cenários diversos e adversos. Jogos que até o final da década de 1990 e começo dos anos 2000 eram jogados em mesas reais (e não virtuais) com uma média de 6 jogadores por sessão de jogo, passam a acontecer de forma remota e virtual, no mundo todo e ao mesmo tempo, permitindo que milhões de pessoas possam se conectar e jogar juntas, formando grupos, clãs, comunidades de jogadores com interesses em comum, como é o caso de uma das franquias de maior sucesso no mundo dos *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role-playing Games*), *World of Warcraft*, ou *WoW*, como é conhecido por seus jogadores, desenvolvido pela Blizzard/Activision, lançado em 2004 e que se mantém sólida no mercado de jogos eletrônicos desde então.

Os “jogos de interpretação de papéis”, como são também chamados os RPGs no Brasil, se encontram nas intersecções de quatro fenômenos: **encenação, papéis, jogos e a cultura midiática**, como afirmam Zagal & Deterding. Os RPGs envolvem encenação, o fazer-de-conta, e os teóricos expõem que essa encenação simbólica é uma das coisas que nos diferencia dos outros animais. Nós, humanos, somos capazes de encenar o faz-de-conta espontâneo, como quando

¹ Todas as traduções do inglês para o português foram feitas pelos autores desta pesquisa: *We all role-play. As mere toddlers, we imitate the adult world around us [...] As young children, we become pirates and sorcerers and go on underwater expeditions in the living room [...] As adolescents, we discover the power of being someone else on a stage in drama class. We try on and shed social roles in quick succession in the desperate desire to become and be recognized as someone. When we go to the theater, read a book, or watch a movie, we imagine ourselves in the shoes of the protagonists, and bits of their fictional worlds may linger with us on the way home – [...] In our private lives, our therapists ask us to reenact traumatic episodes of our past, and we confide in sexual partners the scenarios that captivate and stoke our desires [...] We work hard to be taken seriously as “doctors,” “managers,” or just “parents” in social roles we are insecure we will succeed at. And in everyday life, we “put on faces” and “play our parts” as required by the endless succession of social occasions, gatherings, and rituals until we reach the last act, our own funerals, where, for once, we only have to show up and can leave the acting to the others. (ZAGAL & DETERDING, 2018, p. 01)*

crianças brincando com amigos (às vezes imaginários), papéis sócio-dramáticos, como quando começamos um emprego ou uma carreira e temos que nos apresentar (encenar) conforme nosso cargo, e conseguimos também encenar situações baseadas em regras previamente estabelecidas, como fazemos em nossa vida em sociedade, onde todos encenamos nossos papéis de cidadãos levando em consideração as regras que nos regem como parte desta sociedade.

Os RPGs envolvem papéis, e este é outro fenômeno humano que tem sido estudado por mais de um século, como apontam Zagal & Deterding. Os teóricos definem que “papéis são padrões de comportamentos e atitudes esperadas de uma pessoa ocupando uma certa posição social²” (2018, p. 03). Os papéis que assumimos em nossa vida são muitos. Podemos pensar em papéis sociais, como “a mãe” ou “o pai”, papéis profissionais como “o professor”, “o garçom”, “a médica”. Quando vamos, por exemplo, a um restaurante, assumimos nosso papel de “cliente” e esperamos que os “garçons” sejam capazes de representar o papel que lhes foi designado – tomar pedidos, servir as mesas etc. Os papéis estão ligados às identidades das pessoas e seus conceitos sobre si mesmas. Nos RPGs, as pessoas assumem o papel de jogadores e se permitem experienciar diferentes identidades com funções distintas dentro do jogo. O que difere essa interpretação de papéis da que temos em nossas vidas reais é o fato de o RPG ser “apenas um jogo”, onde a “seriedade” é, de certa forma, suspensa e as consequências pelo mal desempenho de uma personagem dentro do universo lúdico não se equipara às consequências das mesmas ações na vida real.

Os RPGs são jogos e, embora a definição de jogo seja um debate aberto, estes podem ser entendidos como um fenômeno que “envolve objetivos e regras que transformam a consecução desses objetivos em um desafio não trivial³” (2018, p. 04). Segundo os autores da coletânea de estudos sobre RPG, este é o aspecto que difere os RPGs das brincadeiras de faz-de-conta das crianças ou das atividades de encenação do teatro de improvisação. Em um RPG, um jogador comumente encenará uma mesma personagem em um mundo fictício onde suas ações e as reações de suas ações acontecem de forma previamente estruturada e seguindo regras explícitas. Outro aspecto trazido pelos autores é que o fato das encenações acontecerem com base em um

² *Roles are patterns of behaviors and attitudes expected from a person occupying a given social position. (ZAGAL & DETERDING, 2018, p. 03)*

³ *games are commonly seen as involving goals and rules that turn the attainment of those goals into a non-trivial challenge (ZAGAL & DETERDING, 2018, p. 04)*

sistema de regras permite que o jogador possa “ganhar” ou “perder” de forma mensurável dentro do jogo.

Enquanto fenômeno de cultura midiática, os RPGs possuem diversos precursores, entre eles os jogos de guerra, ou *wargaming*, e a própria literatura de fantasia. Entre as obras principais que se entende terem influenciado o surgimento dos RPGs estão *O Senhor dos Anéis* (1954), de J.R.R. Tolkien, *Conan the Barbarian* (1932), de R.E. Howard e *The Call of Cthulhu* (1928), de H.P. Lovecraft. Zagal & Deterding afirmam que os primeiros RPGs não apenas criaram seus enredos com base nas obras que os inspiravam, mas também passaram a atrair o público dos jogos de guerra, da ficção científica e fãs de fantasia para suas mesas de jogo e assim conquistar novos adeptos.

Ao olharmos para as relações dos RPGs com os fenômenos de encenação, papéis, jogos e cultura midiática, podemos entender o interesse de pesquisadores de tantas áreas do conhecimento sobre estes jogos. Muitos movimentos culturais atuais, como apresentam Zagal & Deterding, trazem a encenação em seu cerne, como feiras renascentistas, festas temáticas, eventos de *cosplay* e teatros imersivos. Questões de identidade e da relação social do eu com o mundo aparecem também no fenômeno da interpretação de papéis. As áreas da psicologia e da sociologia, por exemplo, questionam e estudam as formas como adultos se comportam frente à encenação e os papéis no nível pessoal, social e profissional.

Enquanto jogos, os RPGs representam um gênero bastante transmidiático. Um grande número de videogames (jogos emulados através de um console) são muito influenciados pelas mecânicas de jogos dos RPGs, e o mesmo é fundamental para que se compreenda a própria história dos videogames e jogos em geral por todas as mídias. Jogos de *MMORPG* possuem por vezes suas próprias moedas e economia real-virtual, servindo como fonte de estudo para áreas como as de marketing, economia, administração, entre outras, por apresentarem versões simuladas de modelos de negócios, flutuações de moedas e comportamentos de consumo.

Por último, como uma forma de cultura midiática altamente popular e com seu próprio mercado, os RPGs, como afirmam Zagal e Deterding (2018), estão sendo usados amplamente como um meio de expressão artística, formando e informando as vanguardas do teatro, mídia, performance e até mesmo o design de experiência, um processo de criação de designs de interação com base em evidências entre humanos, sites ou produtos. Ainda, por mais de quatro décadas, os RPGs têm sido usados para diversas propostas sérias em áreas terapêuticas, educação,

planejamento de negócios e ativismo (2018, p. 09). Na próxima seção, falaremos sobre o início do RPG e seu desenvolvimento através de suas décadas de existência.

2.2 RPG: PRECURSORES E ASCENÇÃO

É sabido que os RPGs têm seu surgimento na década de 1970, mais precisamente em 1974, com o lançamento do jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons*, título que está presente até os dias atuais e se apresenta em diversos formatos que não apenas o de jogo de tabuleiro, como originalmente publicado. Segundo Fabiano da Silva Silveira (2007), os RPGs são inspirados nos antigos *wargames*, ou jogos de guerra, que eram jogados com um tabuleiro e miniaturas, sendo muito populares nos Estados Unidos no século XX. Os jogos de guerra, por sua vez, têm como origem a prática secular de estabelecimento de estratégias reais de combate realizadas pelos exércitos de países em guerra.

Em 1971, como afirma Silveira (2007), o norte-americano Gary Gygax, declaradamente fã de Tolkien e inspirado por tal, cria juntamente com Jeff Perren um livreto de regras para miniaturas, chamado de *Chainmail*, “onde as batalhas ocorriam num cenário com elementos de fantasia medieval, como elfos, dragões, magos, gigantes e *trolls*” (SILVEIRA, 2007, p. 05). *Chainmail* foi um grande sucesso e seus autores começaram a se corresponder com outros jogadores, sendo um deles o norte-americano Dave Arneson, que passou a simular as batalhas, que até então aconteciam em campo aberto, em ambientes fechados “como cavernas, calabouços e castelos, com grupos menores de soldados e com outros elementos, como passagens secretas, armadilhas e labirintos” (p. 05). Como resultado desta troca de correspondências entre Gygax e Arneson foi criado um novo sistema de regras que abrangia o novo conteúdo, fazendo com que em janeiro de 1974 surgisse a primeira edição de *Dungeons & Dragons*.

No Brasil, o acesso aos RPGs nas décadas de 1970 e 1980 era elitizado e sua prática acontecia em escolas ou universidades onde haviam pessoas que realizaram algum tipo de intercâmbio ou viagem cultural e trouxeram para o país as primeiras cópias, ainda em seu idioma original, dando início ao que a história chamaria de “Geração Xerox”, pois as obras eram fotocopiadas por muitas outras pessoas que não tinham acesso a este tipo de produto importado. Foi apenas no início dos anos 1990 que títulos de RPG começaram a ser traduzidos para o português e comercializados no mercado nacional. Thomas Massao Fairchild afirma em sua tese

de doutorado que os primeiros títulos lançados em português (como traduções de títulos originalmente lançados em inglês) foram *Classic Dungeon*, *Dungeon Quest*, *Dungeons & Dragons*, e *Hero Quest* (FAIRCHILD, 2007, p. 101). Foi nesta mesma época que foram lançados os primeiros títulos produzidos no Brasil, como *Tagmar* e *O Desafio dos Bandeirantes* (SILVEIRA, 2007, p. 05).

Figura 1 – O Desafio dos Bandeirantes



Fonte: Google (2022)

Segundo Fairchild, foi ainda nesta época (anos 1990) que jogos como *Dungeons & Dragons* passaram a serem vendidos em formato de livro, ao invés do formato clássico de jogo de tabuleiro em que se apresentava o título. O pesquisador afirma que:

Este, ao menos, foi o rumo da franquia Dungeons & Dragons, que passou do jogo embalado em uma caixa, lançado pela G&W em 1974, para um conjunto de três livros publicados em 1977 pela Editora Abril. Tal é o formato dominante do RPG no país desde a segunda metade da década de 1970, de modo que se pode pensar que a encarnação do role-playing game, ao menos enquanto objeto palpável (e comprável), assume antes de tudo a forma de um livro. (FAIRCHILD, 2007, p. 102)

Nesta pesquisa, especificamente, trataremos de livros de RPG, uma variante muito bem sucedida dos jogos de tabuleiro que a antecederam. Para Fairchild, existem diversos tipos de livros de RPG que apresentam diferentes propostas de leitura. O primeiro tipo de livro de RPG que trataremos são os livros de aventuras-solo, onde um jogador sozinho é guiado por um narrador através de uma história, apresentando-lhe algumas opções de como prosseguir no desenrolar da trama. No Brasil, temos como exemplo as *Aventuras Fantásticas*, publicadas pela editora Marques Saraiva nos anos 1990 (FAIRCHILD, 2007).

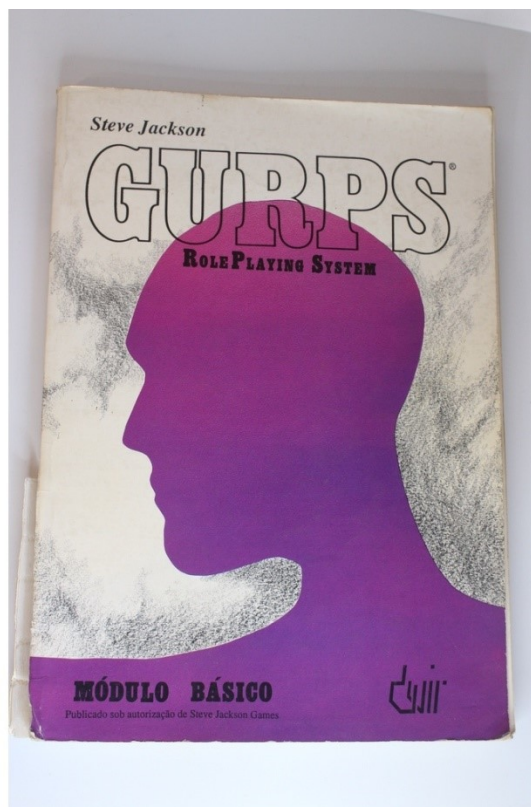
Figura 2 – Aventuras Fantásticas



Fonte: Amazon (2022)

Outro tipo de livro de RPG muito comum é o livro de regras para *TRPGs*, sendo muito mais numerosos e populares do que as aventuras-solo. Este tipo de RPG é destinado a grupos ao invés de indivíduos. Uma característica marcante dos livros de regras é que eles geralmente são acompanhados de outros volumes do mesmo título que formam uma série de lançamentos. Estes volumes são, comumente, formados por um módulo básico, que trará as informações essenciais sobre um sistema de regras específico, como acontece com o sistema *GURPS* (*Generic Universal Role-playing System*), o primeiro sistema de RPG lançado no Brasil em 1991. Títulos como *Dungeons & Dragons*, por sua vez, trazem outros tipos de livros como o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre*, e o *Livro dos Monstros*, sendo este terceiro um volume especialmente destinado aos *game masters*, ou mestres, como conhecidos no Brasil.

Figura 3 – GURPS, 1ª edição

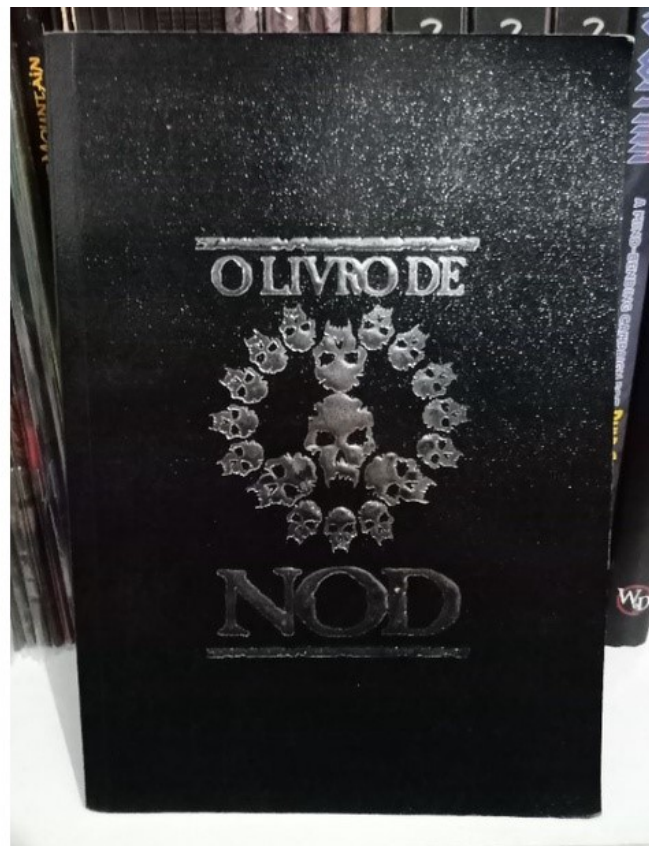


Fonte: Shopee Brasil (2022)

Em relação aos livros de RPG, ainda temos os livros suplementares, que são muito populares entre os jogadores e que trazem extensões de cenários, narrativas, tramas, personagens,

e muito mais para que os jogadores possam criar suas aventuras em seus mundos fictícios. Um exemplo de suplemento é o jogo *Fogotten Realms* (1987), que serve como expansão do mundo proposto em *Dungeons & Dragons*, trazendo novas cidades, regiões, povos, línguas, e personagens. Mais recentemente, nos anos 1990, a franquia de *Vampiro: a Máscara* (1991) se utilizou do recurso de lançar suplementos para seus livros de base. Entre livros de clãs e livros que sugeriam cenários noturnos de cidades como Nova Iorque e Los Angeles, está também o polêmico *Livro de Nod*, dito como sendo uma “bíblia satânica” pelas autoridades que investigavam um crime ocorrido em Ouro Preto supostamente relacionado ao RPG, e que originou uma das mais ressonantes empreitadas contra esse tipo de jogo no Brasil durante o início dos anos 2000 (FAIRCHILD, 2007, p. 106). Falaremos mais sobre este assunto quando tratarmos dos tipos de RPG existentes.

Figura 4 - O Livro de Nod



Fonte: Shopee (2022)

Uma outra característica dos livros de RPG é a sucessividade, ou seja, volumes de sucesso geralmente ganham versões mais atualizadas com o passar do tempo, recebendo alterações em regras, sistemas de jogo e mudanças pontuais no enredo. A obra *Vampiro: a Máscara* possui atualmente cinco versões conhecidas e consagradas pelo seu público, sendo a primeira lançada em 1991 e a última (até o momento) lançada em 2018, pela editora Paradox, detentora de todos os títulos da franquia *World of Darkness*, que também possui títulos de sucesso como *Lobisomem: o Apocalipse* (1992) e *Mago: a Ascensão* (1993). No caso de RPGs como *Dungeons & Dragons*, a sucessividade se deu através de mudanças substanciais nos sistemas de jogos, fazendo com que as nomenclaturas destes sistemas tivessem diversos nomes, como *D20* e *AD&D* (*Advanced Dungeons & Dragons*).

Livros de RPG são geralmente muito bonitos e robustos, lançados em séries abertas para futuras publicações e, além disso, costumam ser aquisições caras. Muitas vezes, apenas um jogador em um grupo possui as obras originais e as compartilha com o grupo. Outras vezes, os jogadores aparecem munidos de fotocópias dos materiais por este ser um meio (ilegal) mais barato de integrarem grupos de jogadores, ou mesmo montarem suas próprias histórias usando livros de base. Nas próximas seções, falaremos sobre os tipos de RPG existentes e nos aprofundaremos no assunto de livros de RPG, mas, desta vez, ampliando a discussão para o conteúdo apresentado por estes impressos, desde sua estética até os diferentes tipos de textos ali contidos.

2.3 TIPOS DE RPG

Em 1974, uma junção de encenação, jogos de guerra e literatura de fantasia surge na forma de um jogo de tabuleiro chamado *Dungeons & Dragons*. De acordo com a história, este é o primeiro *TRPG* (*tabletop RPG*), ou RPG de mesa, como conhecido no Brasil, a existir. A partir de seu sucesso, os RPGs de mesa começaram a surgir de muitos lugares e de muitas formas, se utilizando justamente da cultura midiática em seus temas e enredos, e ao mesmo tempo devolvendo a essas culturas uma forma de expansão de seus universos fictícios propostos nas obras originais. Jogos desta modalidade são comumente jogados por um grupo de pessoas ao redor de uma mesa, encenando personagens criadas especificamente para o jogo e descrevendo verbalmente suas ações em um mundo descrito e regulado por um juiz. Este, conhecido como

“mestre” no jargão do RPG, está amparado por um sistema de regras previamente organizado e munido de um conjunto de dados para decidir o sucesso ou insucesso das ações realizadas pelos jogadores.

Figura 5 – Caixa do Jogo Dungeons & Dragons



Fonte: Google (2022)

RPGs de computador, ou *CRPGs* (*Computer Role-playing Games*), por sua vez, surgiram da adaptação das regras dos jogos de tabuleiro aos sistemas computacionais, permitindo que uma pessoa sozinha pudesse adentrar o mundo de um jogo de RPG sentada em seu computador, controlando um ou mais personagens enquanto o sistema e as regras do jogo são controladas por um computador. A internet e a possibilidade das pessoas se conectarem através de uma rede mundial fez com que os *CRPGs* se popularizassem ainda mais e abrissem espaço para a interação *multiplayer*. Agora, os RPGs jogados de forma solitária em um computador dão lugar aos *MORPGs* (*Multiplayer Online Role-playing Games*) e os *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role-playing Games*), um formato de absoluto sucesso em todo o mundo, com milhões de usuários ativos e que deu origem a grandes franquias de sucesso como a de *World of Warcraft* (2004), publicado pela Blizzard/Activision, *Final Fantasy XIV* (2010), da Square Enix, *Guild Wars 2* (2012), da NCSoft, entre muitos outros títulos.

Figura 6 – World of Warcraft - Dragonflight



Fonte: Google (2022)

Outro tipo de RPG que não podemos deixar de fora são os LARPs (*Live-action Role-playing Games*), também escrito em letras minúsculas, pois o termo se tornou um verbo (*to larp*) em inglês. Em um LARP, o sucesso das ações dos personagens também é decidido por algum tipo de juiz ou sistema de regras previamente acordado entre os jogadores; em seguida, as ações são encenadas pelos personagens envolvidos de forma teatral. Os LARPs foram responsáveis, de certa forma, por uma crise de pânico moral na sociedade americana nos anos 80 (ZAGAL & DETERDING, 2018). Jogadores de RPG foram acusados de “recrutarem adolescentes para seus cultos e práticas satânicas⁴” (ibidem, p. 06). No Brasil, o título *Vampiro: a Máscara* (1991) foi quase proibido junto à comercialização de seus livros e materiais relacionados, em 2001, a pedido do Ministério Público Federal, que pediu também que fosse realizada a classificação etária para todos os demais tipos de RPG. Isto se deu pelo fato do assassinato de uma garota de dezenove anos, Aline Silveira, em Ouro Preto - MG, em outubro de 2001. Seu corpo foi encontrado sobre um túmulo no cemitério da cidade com 15 perfurações. A suspeita é de que o assassinato tenha ocorrido durante uma sessão de LARP de *Vampiro*. Até onde se sabe, a proibição da venda dos materiais em questão não chegou a ocorrer, mas a classificação etária vem sendo mantida até os dias atuais (FAIRCHILD, 2007, p. 20).

⁴ *recruiting adolescent players into satanic cults and practices* (ZAGAL & DETERDING, 2018, p. 06)

Figura 7 – LARP de *Senhor dos Anéis*

Fonte: Google (2022)

Mais recentemente, passamos pela questão do “vício em *MMORPG*”, com a mídia noticiando a morte de pessoas expostas a longas horas de jogo ou cometendo crimes na vida real por itens virtuais em seus jogos. O britânico Chris Staniforth, de 20 anos, morreu em consequência a um bloqueio pulmonar causado por uma trombose venenosa profunda. Staniforth era jogador de *Halo* (Microsoft) e se expunha a sessões de 12 horas ininterruptas de jogo com muita frequência, o que o levou a desenvolver a trombose⁵. Na China, um garoto de 13 anos cometeu suicídio ao pular do telhado de um prédio de 24 andares. Em uma nota deixada por ele, o garoto afirma que esperava com seu ato encontrar seus heróis adorados de *World of Warcraft* (Blizzard/Activision). O ato aconteceu após uma sessão de 36 horas de jogo⁶.

Estes são apenas dois exemplos dentre os diversos do mesmo tipo. Os riscos da exposição prolongada a jogos são grandes e afetam o físico, o psicológico e o social das pessoas. Assim como qualquer outra forma de vício que conhecemos, até mesmo o vício em trabalho. *Workaholics* também se expõem a longas jornadas de trabalho, muitas vezes deixando de lado questões básicas de sobrevivência como a alimentação e o descanso. Além de fatalidades ligadas a jogos, há também crimes como o roubo ou sequestro de contas de jogadores. Nestes crimes virtuais, hackers invadem contas de usuários e solicitam um resgate em dinheiro para devolvê-la,

⁵ <https://www.bbc.com/news/uk-england-south-yorkshire-14350216>

⁶ <https://www.foxnews.com/story/chinese-warcraft-game-distributor-sued-over-teens-suicide>

ou simplesmente vendem os itens valiosos que essa conta possui. O ato configura como estelionato e está sujeito à pena de 1 a 5 anos de reclusão⁷.

Mesmo com estes movimentos apontando contra a reputação e a forma como são vistos os RPGs, estes jogos se encontram no centro da cultura de *fandom*. Segundo o dicionário Collins, “*fandom* é o estado de ser um fã entusiasta de algo ou alguém⁸”, ou então, “o *fandom* de alguém ou algo é o seu grupo de fãs entusiastas⁹” (COLLINS, 2022), ou seja, comunidades de *nerds* que compartilham informações e celebram suas obras favoritas em comunidades locais ou globais, em línguas vernáculas ou estrangeiras. O RPG aparece como uma possibilidade para estes fãs de viverem seus mundos fictícios favoritos, encenando/jogando como personagens pré-existentes ou de sua própria criação. Entre os maiores *fandoms* do mundo estão as franquias *Harry Potter*, *Star Wars*, *The Lord of the Rings*, e *Game of Thrones*. Neste trabalho, falaremos mais sobre este assunto quando entrarmos nas discussões sobre a obra *Vampiro: a Máscara* (2021), que possui um *fandom* muito ativo nas redes sociais, fóruns e plataformas de jogos como a Steam® e o Roll20, uma plataforma online que emula *TRPGs*, possibilitando uma experiência que mescla os RPGs de mesa com a conveniência do *online multiplayer*.

2.4 A ESTÉTICA DOS LIVROS DE RPG

Livros de RPG possuem uma estética bastante peculiar e na maioria das vezes seguem padrões já bem estabelecidos para este tipo de livro. Se apresentam, geralmente, no formato A4, com 30cm de altura por 21cm de largura e podem ser encontrados títulos com um formato de encadernação com capas maleáveis e também com capa dura, como é o caso de *Vampiro: a Máscara* desde sua primeira edição em 1991. Ambas as disposições de capa possuem motivos para que sejam desta ou daquela forma. As capas duras, que se tornaram o padrão adotado pela maioria das franquias de jogos de RPG, apresentam algumas vantagens para a leitura dos impressos e para a dinâmica do jogo.

Para o pesquisador e doutor em educação Thomas Massao Fairchild (2007), ao mesmo tempo que os livros no formato A4 e de capa dura sugerem o apoio de uma mesa espaçosa para sua leitura,

⁷ <https://fabiojuliate.jusbrasil.com.br/artigos/1176831349/furtar-conta-de-jogo-online-e-crime>

⁸ *Fandom is the state of being an enthusiastic fan of something or someone.* (COLLINS, 2022)

⁹ *Someone's or something's fandom is their group of enthusiastic fans.* (COLLINS, 2022)

(...) a capa dura também favorece que se o leia sentado, apoiando-o sobre as pernas e utilizando-o como suporte para uma folha na qual se pode escrever ao mesmo tempo em que se lê, o que é frequente entre jogadores quando planejam suas personagens e aventuras. (FAIRCHILD, 2007, p. 109)

Além disso, o pesquisador também observa outra função do livro com capa dura. Durante as partidas de RPG, o mestre do jogo pode abrir o livro e deixá-lo em pé, servindo como um escudo para proteger suas anotações e jogadas secretas de dados. Capas duras também fazem com que o livro dure mais tempo e seja mais resistente ao transporte e manuseio.

No caso de capas mais maleáveis, como acontece com séries de livros de aventura-solo como *Aventuras Fantásticas* e *Lobo Solitário*, a estrutura do livro acompanha sua proposta: ser lido “em uma sentada” no estilo *short story* (FAIRCHILD, 2007, p. 109). Este tipo de livro é também apresentado em menores proporções (17,5cm por 11cm) pelo fato de que o leitor-jogador deverá ir e vir entre páginas, cruzando informações enquanto desenrola e avança na narrativa do jogo. Um caso interessante é o do primeiro título de RPG lançado no Brasil, o *GURPS: Módulo Básico*, que se apresentava em um formato um pouco maior do que o convencional (32cm por 23cm). A escolha aconteceu porque, segundo o tradutor da obra, o livro apresentava referências cruzadas e era preciso manter a correspondência de paginação da versão norte-americana, e o texto traduzido para o português acabou sendo mais volumoso do que o original em inglês, por isso a alteração no tamanho do impresso (FAIRCHILD, 2007).

A comunicação visual dos livros de RPG é tão importante quanto seu conteúdo textual. Os livros costumam ser ricos em ilustrações que possuem funções específicas. É muito possível que o primeiro contato de um leitor com um livro de RPG se dê através do folhear de páginas, enquanto absorve as informações gráficas daquela obra, produzidas justamente para atrair este leitor e ambientá-lo dentro do universo do jogo. Fairchild aponta a existência de ao menos três tipos de estilos gráficos dos livros de RPG, sendo eles o estilo *fantasy*, como *Dungeons & Dragons*, de inspiração tolkeniana, o estilo “punk gótico”, como apresentado nas edições de *Vampiro*, e um terceiro estilo mais voltado para a estética dos animes e mangás.

Para a pesquisadora e ilustradora de RPGs brasileira, Eliane Bettocchi (1999), a primeira linha de RPG a mostrar uma sintaxe gráfica foi a *World of Darkness* (Rein-Hagen, 1990), dona

dos títulos *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomen: o Apocalipse* e *Mago: a Ascensão*, lançados pela editora norte-americana White Wolf. Bettocchi afirma que:

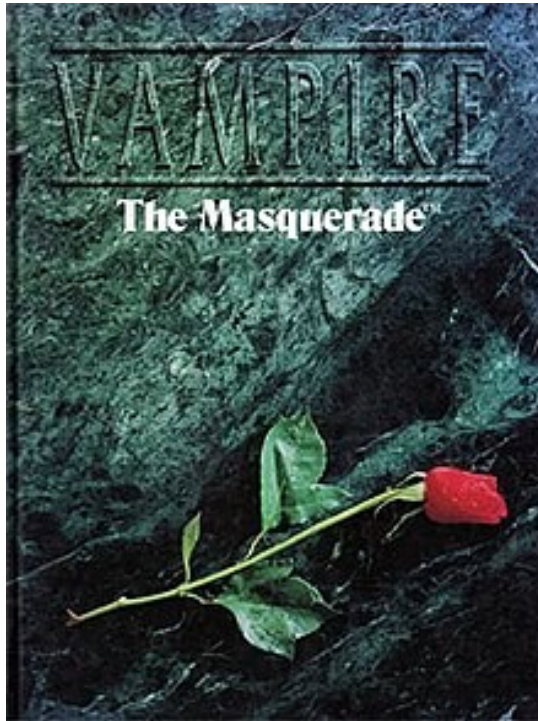
Esta linha trouxe duas grandes inovações: a primeira foi o sistema de regras, muito mais flexível chamado *Storyteller*, privilegiando a ambientação, a criação de personagens e a narração de histórias; a segunda foi a possibilidade de o jogador interpretar personagens até então considerados oponentes, ou seja, fazer o papel do monstro, ao invés do de herói. (BETTOCCHI, 1999, p. 07)

Tais mudanças, ainda segundo a ilustradora, refletiram diretamente no projeto gráfico das obras, dando início ao que seria entendido como o caráter “literário” dos livros de RPG. A pesquisadora observa que:

Foram introduzidas bordas e tipos temáticos, fundos simulando texturas de pergaminho, mármore, etc, para destacar os *boxes* de notas e ilustrações em técnicas diversas como fotografia, aerografia, aguada, óleo, pastel, gesso e colagem. (BETTOCCHI, 1999, p. 07)

Não apenas o projeto gráfico sofria modificações consistentes, mas o texto, como veremos mais à frente na análise da tradução de *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, também se diversificou, incorporando “citações de poemas, contos em primeira pessoa e referências visuais, musicais e bibliográficas” (BETTOCCHI, 1999, p.07). A ilustradora ainda afirma que outras mídias foram utilizadas, como histórias em quadrinhos para “narrar situações de ação e movimento” (ibidem).

Figura 8 - Vampire: The Masquerade, 1ª edição



Fonte: Wikipédia (2022)

Ao tratarmos especificamente de nosso objeto de estudo, a obra *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, notamos que esta apresenta uma novidade quanto à sua comunicação visual. As ilustrações que em edições anteriores eram em sua maior parte desenhos, ganham um novo formato e passam a ser fotografias de modelos reais, aprofundando ainda mais o conceito de associação do jogador com as personagens do jogo, trazendo uma dimensão mais realista à história. Foram utilizados 47 modelos para representar cada um dos clãs disponíveis para os jogadores na narrativa de *Vampiro*.

Figura 9 – Ilustração do clã Toreador



Fonte: Vampiro: a Máscara (2021)

Figura 10 – Ilustração do clã Ventruue



Fonte: Vampiro: a Máscara (2021)

Em última instância, podemos notar que a estética dos livros de RPG é um componente essencial de sua identidade, tornando-os facilmente reconhecíveis entre outros livros. Seus tamanhos, formatos e projetos gráficos servem funções em relação à leitura destes impressos e à dinâmica de jogo. Especialmente em *Vampiro*, a apresentação visual cuida de dar o tom da narrativa e realizar a imersão do jogador no universo da obra. Desde seu lançamento em 1991, a franquia lançou tendência no formato de apresentação da obra física, com capas duras e conteúdo ricamente ilustrado, de forma com que a comunicação visual se torne um componente essencial e complementar ao texto. Na próxima seção desta pesquisa falaremos sobre os diferentes tipos de texto que compõem os livros de RPG.

2.5 LIVROS DE RPG E SEUS TIPOS DE TEXTOS

Ao lermos um livro de RPG, notamos que há vários tipos de textos com intenções distintas e específicas com os quais o leitor se deparará. O pesquisador Thomas Massao Fairchild, em sua tese de doutorado em Educação, mapeou e categorizou os principais tipos de textos comumente encontrados em livros de RPG. Nesta dissertação de mestrado, nos apoiaremos na pesquisa de Fairchild para que possamos entender ainda mais profundamente nosso objeto de estudo: o livro de RPG. O teórico, ao explicar o que considerará por “tipos de textos”, diz:

Os “tipos” de texto que elenco abaixo correspondem, em sua maioria, àquelas categorias textuais que o próprio impresso supõe que o leitor saiba distinguir. Alguns desses textos parecem gozar de certa proeminência e provavelmente seriam os primeiros a se apontar como representantes típicos dos RPGs. Outros, estando ali da mesma forma e talvez com a mesma frequência, parecem imprimir seus efeitos sobre o leitor de maneira mais discreta. (FAIRCHILD, 2007, p. 125)

Para Fairchild, os textos encontrados em um livro de RPG se dividem em **preâmbulos**, **exposição de regras**, e **materiais complementares para elaboração de aventuras**. Cada um destes tipos se subdivide em diversas categorias, sobre as quais falaremos agora. O primeiro tipo apresentado por Fairchild são os **preâmbulos**. O teórico define que este consiste em “um conjunto de textos que normalmente encontramos nas páginas iniciais ou mesmo na parte externa do livro” (FAIRCHILD 2007, p. 126). Fairchild ainda explica que estes serão os textos que o leitor provavelmente lerá primeiro, mesmo não sendo exatamente o que ele precisa para jogar, e servem como “introdução à própria leitura do livro em mãos” (FAIRCHILD, 2007, p. 126). Nesta categoria, o teórico inclui textos que definem o que é RPG, textos que dizem como o impresso deve ser lido, e *disclaimers*.

Os textos que definem o que é RPG são muito comuns nos livros e podem trazer diferentes abordagens ao tratar do assunto em questão. Alguns textos explicam o que é RPG de forma prática e simples, como o jogo *Tagmar* traz em seu prefácio “o primeiro passo é reunir de 2 a 7 jogadores, depois escolhe-se o Mestre do Jogo” (CÁURIO, 1991, p. 02). Outros, como a terceira edição de *Vampiro: a Máscara* (1999), buscam uma abordagem muito mais imersiva e subjetiva. O objetivo de tal mudança, segundo Fairchild, é a intenção de seduzir o leitor a se envolver com o enredo. Na obra, encontramos o seguinte preâmbulo:

Esqueça as páginas de regras e os dados. Feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável. Eu vou lhe falar sobre um vampiro, sobre seus talentos e suas fraquezas, vou lhe contar sobre os desafios que ele enfrentou e quais foram os perigos e recompensas que cruzaram o seu caminho. Você vai planejar os caminhos e as curvas que a história vai tomar e eu lhe direi como o meu vampiro vai navegar dentro dela. Só você sabe como a história vai terminar, mas apenas eu saberei como o vampiro vai chegar até lá. Ao longo do caminho, o trabalho que você aplicou na história dá ao meu vampiro a chance de crescer e se desenvolver e as ações dele dão vida ao mundo que você criou. (ACHILLI, 1999, p. 254)

Este tipo de preâmbulo em *Vampiro: a Máscara* (1999) é inusitado em relação aos comumente encontrados em outros tipos de *TRPGs*, pois se inicia com a frase “esqueça as páginas de regras e os dados”, uma inversão clara aos comuns sistemas de RPG que têm nas regras e nos dados seu maior fundamento. Ao continuar, “feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável”, o que nos leva a entender que a narrativa aqui é muito mais importante e complexa do que a simples montagem de uma ficha de personagem. “Eu vou falar sobre vampiros, sobre seus talentos e suas fraquezas”, claramente aponta para a seção de criação de personagem onde os jogadores escolhem exatamente talentos e fraquezas para seus personagens na história. Mais à frente, “você vai planejar os caminhos e as curvas que a história vai tomar e eu lhe direi como meu vampiro vai navegar dentro dela”, dá a entender a forma como a história de um RPG se desenvolve. Ou seja, mesmo com um preâmbulo “subjetivo”, de certa forma, podemos encontrar instruções claras de como acontece uma partida de RPG dentro desse sistema específico, conhecido como *Storyteller*.

Entre os preâmbulos, Fairchild também inclui textos que descrevem como o livro em questão deve ser lido, geralmente de forma mais técnica e pouco subjetiva, explicando cada seção do livro e para que ela serve. Um exemplo é trazido pelo livro *GURPS: Módulo Básico* (1991). Nele, encontramos o seguinte trecho:

O livro tem várias seções que foram escritas especialmente para facilitar o aprendizado das regras. Entre elas temos: A seção *Para Começar a Jogar Rapidamente* (pág. 9). Esta, é uma descrição, em uma página, dos mecanismos de jogo básicos do GURPS. O *Glossário* (p. 250). Esta, é uma lista dos termos usados no jogo com referências às páginas onde estão explicados. (...) (Jackson, 1991b: 6, apud. FAIRCHILD, 2007, p. 128)

Outro tipo de preâmbulo apresentado por Fairchild são os *disclaimers*, presentes em praticamente todo jogo de RPG de mesa. A função deste tipo de texto é explicar aos jogadores que eles NÃO são vampiros, ou guerreiros, ou magos, e que tudo não passa de um jogo, além de deixar claro para os jogadores que os mesmos não devem usar um jogo para agirem como monstros na vida real. Em *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, a primeira página, antes de qualquer outro conteúdo, traz o aviso de conteúdo adulto, e diz:

V5 [como é conhecida a 5ª edição] inclui referências ao mundo real e expressões relacionadas aos seguintes tópicos: violência sexual, extremismo político, violência física e sangue, controle mental, tortura, abuso, prisão e sequestro, racismo, sexismo e homofobia (...) trata-se de um jogo sobre monstros. (...) Este é um jogo sobre monstros. Porém, não passa de um jogo. Não o use como desculpa para se comportar como um monstro. (HITE, 2021, sem página, tradução de GULLO)

Além dos preâmbulos, existe outro tipo de texto levantado em pesquisa por Fairchild, o caso dos textos que expõem as regras do jogo. São leituras obrigatórias e o leitor deverá passar por elas para compreender como é o funcionamento do jogo. Algumas vezes, são leituras simples e diretas, em outras, são capítulos inteiros dedicados a explicar cada mecanismo e regra que deverão reger as partidas de jogo. Além dos textos teóricos sobre regras e dinâmica de jogo, há também os textos que explicam didaticamente a aplicação das regras, como em *Vampiro: a Máscara* (V5):

EXEMPLO: Os jogadores criam uma coterie Marechal, e, como tal, argumentam que não possuem um Domínio próprio, por isso empregam seus quatro pontos em Contatos, de modo a facilitar a locomoção em um Refúgio na forma de uma casa flutuante motorizada. Eles também adquirem dois pontos ao assumirem Adversário (uma figura misteriosa que persegue a coterie) e empregam esses pontos em Status (na Camarilla). (HITE, 2021, p. 195, tradução de GULLO)

Outro tipo de texto presente em *TRPGs* são os índices, planilhas, listas e tabelas, além da planilha de personagem, a ficha que reúne todas as informações necessárias para a criação de um personagem jogável. As listas, nos livros de RPG, são uma das mais importantes figuras no livro, são nelas que os jogadores encontrarão “inventários de armas, vestimentas, magias, feitiços, habilidades, vantagens, desvantagens, permissões, proibições, personagens de apoio, monstros etc.” (FAIRCHILD, 2017, p. 133). Jogar RPG é, em boa parte do tempo, ter que lidar com listas e

tabelas que vão guiar a criação dos personagens, bem como estabelecer como cada ítem (nestas listas e tabelas) deve ser usado e aplicado. Boas escolhas neste momento de preparação para o jogo podem resultar em grandes chances de sucesso nas ações que serão feitas pelos jogadores durante o jogo.

A construção dos cenários é algo muito importante em livros de RPG, e muitos reservam um bom espaço para ambientar suas tramas. No caso de *Vampiro*, por exemplo, parte do livro se dedica a “dar o tom” sombrio no qual as narrativas serão construídas. Ao contrário de RPGs de fantasia como *D&D*, o foco não está em construir e descrever mapas, mas sim descrever a noite e seus terrores, perigos e os movimentos da sociedade vampírica. Uma das preocupações de *Vampiro* é estabelecer a fundação das lendas e mitos que deram origem a existência de seres imortais, que vivem na noite e se alimentam de sangue e nada mais. Na terceira edição da série, lançada em 1999, encontramos o trecho:

NO COMEÇO

A maior parte do que nós sabemos sobre nossas origens vem de fragmentos do Livro de Nod e até mesmo esse conhecimento é expressado em lendas, sendo que muitos dos da nossa espécie consideram o livro como um evangelho. Nós todos sabemos (eu especialmente) sobre Caim e o assassinato de Abel. Deus exilou Caim da companhia dos mortais por seu crime e ele foi mandado como um exilado para a ‘Terra de Nod’, onde quer que seja isso. Lá, conforme o Livro, ele conheceu Lilith, que, de acordo com o folclore hebreu, foi a primeira esposa de Adão. Ela foi a única mortal que o ajudou e assim ele se escondeu em sua proteção por um longo tempo, durante o qual os anjos Uriel, Rafael e Miguel supostamente se aproximaram dele. Cada anjo disse a Caim que ele só precisava pedir o perdão de Deus e o seu exílio terminaria. Ele negou cada pedido e assim, pouco a pouco, foi amaldiçoado, até se transformar em um ser que mais tarde seria chamado de o primeiro vampiro. Com a ajuda de Lilith, ele aprendeu as habilidades e artes que nós chamamos de ‘Disciplinas’, finalmente deixando-a quando acreditou que ela não tinha mais nada para ensinar-lhe. (ACHILLI, 1999, 239, apud. FAIRCHILD, 2007, p. 138)

Segundo Fairchild, trechos como o acima serviram de estopim para o que viria a ser conhecida como a crise de pânico moral do RPG, que associava *Vampiro* ao satanismo, demonologia, e em certas circunstâncias, ao assassinato de Aline Silveira, em Ouro Preto, em 2001, como mencionado anteriormente nesta pesquisa, fazendo com que as autoridades tentassem proibir a comercialização do jogo e passassem a exigir a classificação etária de todos os jogos de RPG. Desde aquela época e até hoje, *Vampiro* é uma obra destinada a maiores de 18 anos, e subentende-se que seja jogado por pessoas maduras que sabem distinguir jogo de realidade.

Roteiros de aventuras também figuram entre os tipos de textos encontrados nos livros de RPG. Praticamente toda série de livros possui materiais extras (quando não atrelados ao livro-base de jogo) que ambientam aventuras em cenários pré-moldados, facilitando para que mestres e jogadores consigam adentrar as aventuras de forma ainda mais imersiva, pois estes materiais extras trazem com detalhes mapas, cenários, narrativas, personagens, monstros etc.

Ainda existem, segundo Fairchild, outros textos cenográficos, que “funcionam à maneira de recortes num diário de viagem, abrindo janelas para a interrupção de uma leitura linear ou portas de entrada para um olho errante”. (FAIRCHILD, 2007, p. 141). Algumas vezes, ainda em *Vampiro*, um texto pode se apresentar como uma conversa conduzida por um vampiro-cicerone, que apresenta as características do mundo noturno a um novato (este sendo o leitor, de forma implícita). Trazemos aqui um trecho desta conversa:

O QUE EU SOU

Antes de prosseguir, permita-me dizer que você está tendo uma oportunidade única. Minha espécie não fala de si mesma para a sua – nem agora e, na maior parte das vezes, nunca. Passamos os últimos cinco séculos preparando a cortina e a ribalta, que chamamos “A Máscara”, para esconder de vocês o verdadeiro espetáculo. Mas, no fim, tudo se resume a um único fato: nós, vampiros, não queremos que vocês, mortais, saibam que estamos por aqui. É a mesma razão pela qual os lobos não querem que os carneiros saibam que eles estão por perto. (ACHILLI, 1999, p. 03).

A conversa entre o vampiro-cicerone e uma mortal prossegue por várias páginas, onde o anfitrião explica em forma de história todas as dinâmicas que o jogo trará e que o jogador em questão encontrará ao montar seu personagem e colocá-lo na história. Fairchild conclui sua fala sobre este tipo de texto dizendo que “textos desse tipo parecem ter como função primaz dar a ver esse cenário proposto pelo jogo e servir ao mestre como exemplo de enredo ou mesmo do ‘tom’ a ser impingido à sua narrativa durante a partida” (FAIRCHILD, 2007, p. 142).

Fora do âmbito dos livros de RPG, é de suma importância que citemos as resenhas e traduções de livros de RPG e produtos adjacentes. Textos como estes foram ainda mais importantes nos primeiros anos do desenvolvimento do RPG no Brasil, durante a década de 1990. Eles geralmente figuram em revistas especializadas no assunto, como a *Dragão Brasil*, que em seu primeiro volume, lançado em 1994, se chamava *Dragon*, e no curso de sua história trazia resenhas das publicações que chegavam ao Brasil e muitas vezes apresentavam traduções de trechos importantes, como as fichas de personagem, por exemplo (FAIRCHILD, 2007). A revista

Só Aventuras nº 1 trouxe para o público brasileiro uma resenha do livro *Entrevista com o Vampiro*, de Anne Rice, inspiração para o filme homônimo e o então recém-lançado RPG *Vampiro: a Máscara*.

Figura 11 – Revista *Dragon*, posteriormente chamada *Dragão Brasil*



Fonte: Google (2022)

Para esta pesquisa, é muito importante que saibamos os tipos de textos que figuram em um livro de RPG para que possamos, posteriormente, na análise da obra aqui proposta, *Vampiro: a Máscara* (2021), 5ª edição, entender como se dá a tradução de tipos tão diferentes de textos e quais são os desafios encontrados pelos tradutores e localizadores ao lidarem com materiais tão diversos, às vezes explicativos e diretos, às vezes subjetivos e poéticos. Na próxima seção, vamos entrar no âmbito do nosso objeto de estudo e para entendermos melhor a importância de *Vampiro: a Máscara* para o universo do RPG.

2.6 A NOITE NO RPG – VAMPIRO: A MÁSCARA

Vampire: The Masquerade constitui um TRPG pertencente à serie *World of Darkness*, sendo o título de maior sucesso da franquia, com cinco edições oficiais lançadas até o momento, sendo a última apresentada ao público em 2 de agosto de 2018, em inglês, através da White Wolf Publishing, pertencente à editora Paradox Interactive. A quinta edição de *Vampiro* traz o livro-base com regras atualizadas para o jogo, novas tramas e sucessão de eventos que aconteceram no mundo vampírico desde sua última edição, em 2011. Neste capítulo, traremos um breve histórico das edições de *Vampiro* e abordaremos algumas das principais mudanças que esta franquia traz para o cenário do RPG, para o estilo da narrativa, o livro físico, e os tipos de textos apresentados pela obra.

Originalmente lançada em julho de 1991, pela White Wolf Publishing, *Vampire: The Masquerade* é um jogo de RPG de mesa onde os jogadores assumem os papéis de vampiros em um mundo ficcional e desenvolvem seus dramas pessoais através de uma trama pré-estabelecida pelo livro-base do jogo, guiados por um **narrador**, uma pessoa que cuidou de criar e arquitetar um enredo sobre a história-base. Neste tipo de jogo, normalmente participam de 3 a 8 pessoas, sem contar o narrador, e as histórias podem levar meses ou até mesmo anos para serem finalizadas, transformando o jogo em uma **crônica**. O lançamento da obra foi um sucesso entre os jogadores de RPG e ela se estabeleceu como uma das mais bem-sucedidas franquias do estilo TRPG até os dias atuais, rendendo outras quatro edições, sendo a segunda lançada em agosto de 1992, a terceira em agosto de 1998, a quarta – uma edição de aniversário – em setembro de 2011, e a última e mais atual em agosto de 2018, conhecida como “V5”, ou quinta edição.

Nesta seção, focaremos nossa atenção nas mudanças que *Vampiro* apresenta para o mundo do RPG, que até então era dominado por masmorras, heróis, dragões e outras criaturas conhecidas do universo da ficção de fantasia, como apresentadas por J.R.R. Tolkien, por exemplo. Veremos a mudança no vocabulário e na forma de entender (e jogar) o RPG, passando para um universo muito mais sombrio e intrapessoal, com novos termos, dinâmicas, objetivos e, pela primeira vez, a censura do material antes entendido como infantil e juvenil.

A publicação de *Vampiro: a Máscara* no Brasil em 1994, pela editora Devir, mudou a forma como os RPGs eram entendidos e jogados até então. Escrita pelo norte-americano Mark Rein Hagen, a obra teve uma recepção inusitada: pela primeira vez, um título de RPG recebia a

classificação etária para maiores de 18 anos. E essa não foi a única mudança; desde a capa, que era dura e apresentava uma textura marmórea confundindo-se com o contorno de um botão de rosa, toda a apresentação da obra já antecipava o tom simbólico que estava por vir. Com *Vampiro*, afirma Fairchild, começa a era dos disclaimers e dos jogos para adultos. A obra traz na sua folha de rosto o seguinte aviso:

Atenção: Aconselhamos cautela ao leitor. Os temas e situações descritos neste jogo podem ser inquietantes para alguns e repulsivos para outros. (...) Para ser claro, vampiros não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo a que chamamos vida. (HAGEN, 1994: sem pág.)

Vampiro parece introduzir uma seriedade aos RPGs que não havia ainda sido abordada. A obra representa um rito de passagem onde o jogador, antes adolescente e acostumado com masmorras e dragões, se torna adulto e tem que lidar com questões muito mais cotidianas, quando não existenciais e filosóficas. Em todas as cinco edições de *Vampiro*, o universo da literatura e da arte se apresenta de diversas formas e por toda a obra, seja por passagens poéticas, uso de imagens subjetivas e artísticas, mas, em última instância, a construção da obra deseja mostrar o *ser* “vampiro” como uma metáfora do ser-humano. Fairchild se apoia nos estudos da doutora Sônia Rodrigues Mota (1997) quando expõe que *Vampiro* é o primeiro RPG a romper com a “lógica do *software*” (FAIRCHILD, 2007, p. 330), da qual o sistema *GURPS* seria o baluarte. O que Mota e Fairchild querem dizer com isso é que *Vampiro* quebrava toda a estrutura e mecânica de jogo presentes nos RPGs, trazendo a interpretação de papéis para o centro da narrativa e deixando de lado tecnicidades que antes se faziam importantes para o desenrolar da história. No entanto, *Vampiro* é um jogo que também compactua, mesmo que de forma diferente, com a lógica do software. Há um sistema que “rege” as dinâmicas das ações dos jogadores, embora este não seja tão inflexível quanto os sistemas de outros RPGs.

Além disso, para se diferenciar ainda mais dos sistemas existentes na época, *Vampiro* propõe uma nova terminologia a ser adotada pelos jogadores, substituindo os jargões do RPG tradicional. Agora, como aponta Fairchild, “o *Mestre* será *Narrador*, a *aventura* será chamada *história*, a *campanha* será *crônica*, os jogadores serão eventualmente referidos como *intérpretes*” (FAIRCHILD 2007, p. 331). Até mesmo o novo sistema de jogo ganha um novo nome: *Storyteller*, justamente para compor a ideia de que a narrativa e a interpretação de papéis são mais

importantes do que os resultados dos dados (maneira como outros sistemas medem o sucesso das ações dos personagens).

Em poucas palavras, a premissa de *Vampiro* é que Caim matou Abel, como contado pela bíblia, e Deus o amaldiçoou, fazendo com que ele se tornasse o primeiro vampiro e tivesse que para sempre se alimentar de sangue, ou *vitae*, termo apresentado e utilizado no jogo. Caim criou descendentes e os jogadores de *Vampiro* encenam serem suas proles. O Mestre em Educação, Fabiano da Silva Silveira (2007), em seu artigo intitulado “Vampiro: a Máscara: Educando e Formando Identidades Juvenis” afirma que, em termos psicológicos, “os vampiros deste jogo são criaturas atormentadas, andando no limiar da loucura, por terem sido privados do seu descanso eterno ao terem sido tornados em um ser tão vil”, e ainda que “existe uma luta constante por controlar impulsos selvagens mais violentos e para manter sua humanidade” (SILVEIRA, 2007, p. 10-11).

Caim foi o primeiro vampiro, considerado em termos do próprio jogo como “a primeira geração”, o início de tudo. Após criar outros vampiros, pertencentes à segunda geração, estes criaram, por sua vez, outros vampiros, dando origem à terceira, quarta, quinta, até chegarmos nos dias atuais onde encontramos vampiros até de décima quarta e décima quinta geração. A cada nova prole criada, a força do sangue de Caim se enfraquece, dando origem a vampiros não tão poderosos ou monstruosos como os de gerações mais baixas. É de se esperar que uma população de vampiros, predadores da sociedade mortal, decida se organizar, e com isso surgem os *clãs*, uma espécie de família vampírica que compartilha os mesmos ideais, poderes e até mesmo maldições, como é o caso do clã Nosferatu, que veremos a seguir. Quando um ser humano passa pelo processo do *abraço* (termo usado no jogo para se referir à transformação de um humano em um vampiro), ele passa a fazer parte do mesmo clã que seu *senhor* (vampiro que o transformou) pertence, herdando características físicas e sobrenaturais desta “família”.

Ao contrário de RPGs como *D&D*, onde os arquétipos a serem escolhidos pelos jogadores são, em sua maioria, físicos (guerreiro, mago, caçador, ladrão etc.), em *Vampiro* as escolhas dos jogadores passam a ter um nível psicológico, filosófico e ideológico. Primeiramente, um jogador deve escolher um dos lados da história, pois a sociedade vampírica se divide entre a *Camarilla*, uma união de clãs que formam uma espécie de comunidade que tem como objetivo principal

proteger a *Máscara*¹⁰, e o *Sabá*, um grupo de clãs conhecidos como perturbadores da *Máscara* e que, por vezes, defendem a soberania dos vampiros sobre os humanos, sendo frequentemente vistos aprisionando, torturando ou realizando experiências diabólicas com mortais sem qualquer preocupação moral ou com a lei da *Máscara*. Há, ainda, alguns clãs independentes, que não se envolvem nem com a *Camarilla*, nem com o *Sabá*, tendo seus princípios alheios às duas facções. A partir disso, podemos notar que a escolha do personagem a ser construído leva muito mais em consideração do que apenas características físicas.

Uma das primeiras escolhas que o jogador deverá fazer ao iniciar a construção de sua personagem é a qual *clã* este pertencerá. A definição do clã é, talvez, a mais importante decisão a ser tomada por um jogador. Essa escolha define quais são os traços físicos e psicológicos que sua personagem terá, o que indica que jogar *Vampiro* revela um envolvimento em um nível psicológico, moral e emocional que ainda não havia se apresentado em um jogo de RPG. Para que possamos entender as distinções entre os clãs e a amplitude dos arquétipos físicos e psicológicos que eles representam, faremos uma breve listagem e explicação dos pontos mais importantes dos sete principais clãs de *Vampiro*, conforme se apresentam na terceira edição do jogo, lançada em 1999. Todas as descrições são baseadas na obra como escrita por Justin Achilli (1999).

Brujah: Segundo a história, os Brujah eram reis filosóficos pertencentes às regiões da Mesopotâmia, Pérsia e Babilônia, controlando impérios em busca de sabedoria e conhecimento. Entretanto, em sua sede por iluminação e liberdade, mataram seu criador, sendo assim expulsos por Caim da Primeira Cidade. Desde então, os *Brujah* se tornaram rebeldes anarquistas em um inevitável declínio. Embora pertençam à *Camarilla*, os integrantes deste clã comumente desafiam as leis, as Tradições, e os próprios governantes da mesma. Membros dos *Brujah* são vistos como desafiadores de qualquer autoridade.

Gangrel: Vampiros selvagens com traços e poderes animalísticos. Entendidos como nômades, raramente permanecem em um só lugar. Seu criador, segundo a história, era um bárbaro, e portanto os *Gangrel* costumeiramente abraçam estranhos. Vistos como seres indiferentes e

¹⁰ A *Máscara* é a primeira e principal lei entre os vampiros, ela impõe que nunca, em hipótese alguma, um vampiro pode revelar sua verdadeira identidade a um mortal, podendo ser punido com a morte (ou algo pior).

livres, estes vampiros detestam o confinamento social e a vida nas cidades, procurando habitar lugares ermos. Os *Gangrel* estão oficialmente na *Camarilla*, mas isso se dá pelo fato de que esta parece interferir menos nas suas vidas do que o *Sabá*. De qualquer forma, os membros deste clã são muito mais independentes e sua permanência na *Camarilla* é incerta.

Malkavian: Todos os integrantes deste clã são amaldiçoados com a insanidade e doenças mentais debilitantes. Acredita-se que o fundador do clã tenha sido um dos mais importantes vampiros Anti-diluvianos (vampiros que viveram antes do evento do dilúvio bíblico), mas foi penalizado por Caim, juntamente com todos os seus descendentes, com a loucura. Malkavianos são ao mesmo tempo temidos por outros vampiros e também procurados por suas visões e premonições assustadoras. O clã pertence à *Camarilla* embora aja de forma desfragmentada e sempre imprevisível.

Nosferatu: Os membros deste clã sofrem de uma terrível maldição. Durante o Abraço, seus corpos são deformados de forma a transformá-los em monstros literais. Lendas vampíricas dizem que tal punição foi dada ao seu fundador e todos os seus descendentes por crimes cometidos e mau-comportamento dos integrantes do clã *Nosferatu*. Atualmente, vivem escondidos e são negociantes de informações do submundo. Desenvolveram muito bem suas habilidades de se esconderem de forma mística. O clã atende aos chamados da *Camarilla* e diz não ter mais relações com seu fundador.

Toreador: os *Toreador* são vampiros ligados às artes, aos excessos e à degeneração. Entre seus membros estão cineastas, músicos, escritores, poetas, artistas, entre outros. Sua história conta que o clã começou quando seu fundador Abraçou um casal de gêmeos e estes seguiram o caminho da beleza e das artes. Diz a lenda que a mulher do casal se tornou uma depravada e matou seu irmão e seu criador. Vampiros deste clã negam a lenda. Os *Toreador* são membros notáveis dentro da *Camarilla*.

Tremere: Conhecidos como vampiros-bruxos, os *Tremere* realizam nefastos rituais de sangue e possuem a mais sólida estrutura política dentro do próprio clã. Alguns dizem que os membros deste clã não são, de fato, vampiros, mas feiticeiros que se amaldiçoaram durante seus estudos

sobre a imortalidade. O clã é o mais misterioso entre todos e participa da *Camarilla*, mas não se rende à mesma. Boatos dizem que seu fundador está em profunda metamorfose, enquanto se torna algo além de um vampiro.

Ventrue: os *Ventrue* são os líderes da *Camarilla*. Um clã que detém poder, recursos e influência sobre a sociedade vampírica. Geralmente são infiltrados na política e sociedade mortal, muitas vezes estando à frente das mesmas. Não possuem mais ligação com seu fundador, e acredita-se que o mesmo tenha sido morto por um *Brujah*. Este é o clã mais organizado e envolvido nas questões principais da sociedade vampírica.

Silveira diz que “a identidade dos jogadores se cria ou se transforma, nesse caso, após haver uma identificação com os personagens sugeridos no livro” (SILVEIRA, 2007, p. 14), e por este motivo, a seção de criação de personagem é rica em descrições e traz imagens que exemplificam como pareceria (fisicamente) um vampiro pertencente a este ou aquele clã. Na 3ª edição, de 1999, o livro apresenta apenas uma imagem para exemplificar o arquétipo de cada clã, já na 5ª edição, nosso objeto de estudo nesta pesquisa, cada clã apresenta quatro exemplos que podem ser entendidos como femininos e outros quatro que podem ser entendidos como masculinos, ampliando ainda mais a possibilidade de associação do jogador na hora de se identificar com um clã ou outro.

No próximo capítulo, apresentaremos uma discussão teórica acerca da tradução de jogos, entendida também como “localização”, e este também é o termo adotado pelo mercado dos jogos de RPG. Veremos como o setor de localização surgiu e como se desenvolveu, dialogando o tema com os Estudos da Tradução e suas teorias mais aceitas e difundidas.

3 TRADUÇÃO OU LOCALIZAÇÃO?

Neste capítulo abordaremos a localização e a tradução de jogos como vistas pelo mercado e pelos Estudos da Tradução. A localização se tornou um setor bem estabelecido nos dias atuais, tendo surgido timidamente e de forma desestruturada pela contínua demanda de globalização dos *softwares* da área da computação. Segundo as pesquisadoras Minako O’Hagan e Carmen Mangiron, em sua obra *Game Localization: Translating for the global digital entertainment*

industry (2013), “a localização ganhou reconhecimento em um período de tempo relativamente curto como um processo industrial essencial requisitado por empresas para uma globalização eficiente de seus produtos de forma eletrônica¹¹” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 87). A inclusão do tema localização no âmbito das universidades é também recente e a relação entre este termo e a tradução é ainda pouco definida, por conta, principalmente, da falta de teorização e pesquisa na área dos Estudos da Tradução.

Nesta seção específica da pesquisa, vamos trazer a discussão acerca dos temas de localização e tradução, trazendo teorias de estudiosos do campo dos Estudos da Tradução e pesquisadores que dedicam seus estudos à relação entre a localização e a tradução para que assim possamos abordar o tema de forma ampla. É importante ressaltar que o tema neste capítulo será tratado de forma neutra e, sempre que possível, perguntando mais do que respondendo, pois não é nossa intenção definir o que é localização, mas analisarmos como este tema é tratado dentro da área acadêmica e como as teorias dos Estudos da Tradução contribuem para o desenvolvimento e aperfeiçoamento das práticas do setor.

Nosso objeto de estudo é o jogo *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, um *TRPG*, ou RPG de mesa, tendo como mídia o livro (o livro-base do jogo dentro de uma série de outros adjacentes) que foi *localizado*, e este é o termo utilizado na própria seção editorial do livro, em português, pela editora Galápagos, em 2021. Embora a localização tenha surgido, como veremos à frente, pela necessidade da indústria de TI, o termo hoje é utilizado para *softwares, videogames e websites*. Para Marileide Dias Esqueda, pesquisadora da Universidade Federal de Uberlândia, “o termo *locale*, ou *location* é a combinação de uma região socio-cultural com uma língua. Refere-se ao processo através do qual produtos e serviços de internet são modificados para serem usados em diferentes regiões¹²” (ESQUEDA, 2020, p. 02).

Embora *Vampiro* tenha sua inspiração original nas obras de Anne Rice, sendo apresentado na forma de livro-jogo em 1991, depois adaptado para videogame em 2004, pela Troika Games, sob o título de *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* e mais recentemente recriado como um novo videogame disponível na Steam, sob o título de *Vampire: The Masquerade – Bloodhunt*, em

¹¹ *Localization has gained recognition in a relatively short period of time as an essential industrial process required by businesses for the efficient globalization of products in electronic form.* (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 87)

¹² *The term locale, or location, is the combination of a socio-cultural region with a language. It refers to the process by which products and Internet services are modified to be used in different regions.* (ESQUEDA, 2020, p. 02)

2021, podemos perceber que nosso objeto de estudo poderia não ser incluso na lista proposta por Esqueda, pois se trata de um livro, e não de um software, um videogame ou website. Entretanto, como afirma o próprio mercado editorial no Brasil, é considerada localização também aquela que ocorre com produtos que participam adjacientemente ao mundo dos softwares e dos videogames, o mundo dos RPGs. Isso se dá, provavelmente, porque os RPGs também possuem a lógica do *software* em seu cerne, que são os sistemas de jogo baseados em acertos, erros e combinação de fatores e, além disso, existe a imersão trazida pela interpretação de papéis, ou encenação, que torna a experiência do jogador em algo muito pessoal e que depende da aproximação do conteúdo do jogo ao entendimento sociocultural da região onde ele é jogado. Veremos mais sobre estas possibilidades de associação de RPGs à localização adiante.

Segundo O'Hagan & Mangiron, o termo “localização” surge no final da década de 1980 entre os desenvolvedores de *software* “para refletir a introdução de elementos linguístico-culturais considerados estrangeiros ao código-fonte inicial, conteúdo e exibição em inglês americano¹³” (FOLARON, 2006, p. 198 apud. O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 87). A forma como a indústria de TI enxerga a localização nos dias atuais é muito diferente da mesma percepção na década de 1980. Hoje, o processo de localização é parte fundamental das estratégias de globalização, fazendo parte do desenvolvimento dos produtos, que são desenhados e programados para se adaptarem às diferentes necessidades dos mercados nos quais serão comercializados. Entretanto, definir o que é exatamente a localização tem sido um assunto evitado por teóricos e associações globais que tendem a promover possibilidades de percepções acerca do tema, embora sem a preocupação de distingui-lo, por exemplo, das práticas comuns da tradução.

A indústria da localização começou a utilizar a sigla *GILT* para se referir a “globalização, internacionalização, localização e tradução” (O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 89), propagando a ideia de que produtos com o potencial ou com a real intenção de serem vendidos globalmente deverão ter em seu projeto inicial as preocupações da adaptação de seu conteúdo aos diferentes mercados nos quais este será comercializado. A *Localization Industry Standards*

¹³ *to reflect the introduction of linguistic-cultural elements considered foreign to the initial source code, content and display in US/American English.* (FOLARON, 2006, p. 198 apud. O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 87)

*Association*¹⁴ (LISA) fala, em especial, sobre o processo de internacionalização como sendo uma pré-localização, onde produtos são desenvolvidos desde o início levando em consideração os mercados internacionais. A associação define que a função da internacionalização é:

abstrair a funcionalidade de um produto de qualquer idioma específico para que o suporte ao idioma possa ser adicionado de volta de forma simples, sem se preocupar [sic] que recursos específicos do idioma possam representar um problema quando o produto for localizado¹⁵. (FRY, 2003, p. 14 apud. O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 89)

Embora o conceito de internacionalização seja comum hoje no mercado de *softwares*, as pesquisadoras O'Hagan & Mangiron afirmam que esta ideia foi recebida como uma abordagem nova e radical pela indústria de TI quando foi introduzida. A localização de produtos era feita posteriormente, ao desenvolvimento dos mesmos, de forma a redesenhar e reprogramar o que já estava pronto e sendo consumido no mercado local para o qual o produto foi criado. A mudança no processo que passa a incluir a internacionalização como uma etapa prévia ao desenvolvimento do produto representou uma forma de repensar a criação de produtos a serem vendidos em escala global. Hoje em dia, esta prática é vista como um pré-requisito essencial para garantir que um produto possa ser aceito por usuários nos mercados internacionais (O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 89).

Quando tratamos de videogames, afirma Esqueda (2020), um processo de localização irá não apenas traduzir todo o material linguístico de um jogo para um novo idioma e/ou remover qualquer conteúdo que possa ser inapropriado para o mercado de destino, mas também adaptar o produto todo para que cumpra certos requisitos de outras localidades. A teórica ainda afirma que a localização de videogames “se tornou um esforço colaborativo massivo entre desenvolvedores, tradutores e localizadores¹⁶” (ESQUEDA, 2020, p. 02). O objetivo principal da localização, segundo Esqueda, é realizar a imersão dos jogadores no jogo em questão, independente de que língua eles falem. Desta forma, o time escalado para fazer a localização de um jogo deve pensar

¹⁴ *Localization Industry Standards Association (LISA)* foi uma associação com base na Suíça que tinha como principal função alinhar as práticas e expectativas do mercado global com os processos de localização, e tinha entre seus membros empresas como a Adobe, Cisco, Hewlett-Packard, IBM, McAfee, Nokia, Xerox, entre outras.

¹⁵ *abstracting the functionality of a product away from any particular language so that language support can be added back in simply, without worry [sic] that language-specific features will pose a problem when the product is localized.* (FRY, 2003, p. 14 apud. O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 89)

¹⁶ *becomes a massive collaborative effort between developers, translators, and localizers.* (ESQUEDA, 2020, p. 02)

primeiramente em que nível acontecerá este processo, sendo ele parcial, traduzindo textos e a interface do usuário (*UI*, ou *user interface*), ou uma localização completa, onde tudo, incluindo textos, a *UI* e ícones serão modificados. Em alguns casos, até mesmo a história do jogo pode ser reescrita para se adaptar aos requisitos do mercado de destino.

Quando videogames são objeto de tradução, eles inevitavelmente ficam sob um conjunto de forças distintas, a da necessidade de adequação do produto final ao mercado de destino e, por outro lado, da obrigação de que sejam mantidos os elementos característicos do original. A própria comunidade de fãs de um jogo específico pode sinalizar mudanças que deverão ocorrer em um processo de localização, e as grandes franquias possuem métodos (como fóruns online e grupos de *beta-testers*¹⁷, por exemplo) para se manterem atentos a qualquer detalhe que possa prejudicar a adaptação do videogame à cultura local. Além disso, outras forças como o controle parental e a censura a ele relacionada também podem variar em níveis de região para região; isso faz com que o trabalho da tradução de videogames seja algo muito delicado e tenha que levar em consideração muitos fatores.

Por considerar fatores culturais como os mencionados acima de extrema importância, o setor de localização tem uma tendência a se perceber distinto da tradução, como se essa não se ocupasse das mesmas preocupações culturais que a localização. Este conceito tem sido bastante discutido, como afirma Hartley (2009):

Localização (...) implica adaptar um produto às expectativas linguísticas e culturais do local de destino (...) Na indústria, isso é visto como um “tipo especial de tradução” que leva em consideração a cultura do local ou região onde se espera que o texto traduzido seja usado. No entanto, na comunidade de Estudos da Tradução, esta é simplesmente uma definição comumente aceita da tradução em si¹⁸. (HARTLEY, 2009, p. 107 apud. O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 92)

Este conceito levantado pelo setor de localização apresenta visão um tanto limitada sobre o que é a tradução em si, e ao mesmo tempo, como afirmam O’Hagan & Mangiron, por parte dos

¹⁷ *Beta-testers* são grupos de pessoas selecionadas para testar diversos aspectos de um videogame antes que ele seja lançado para o público.

¹⁸ *Localization ... entails adapting a product to the linguistic and cultural expectations of the target locale In the industry, this is seen as a ‘special kind of translation’ that takes into account the culture of the location or region where the translated text is expected to be used. However, in the Translation Studies community, this is simply a commonly accepted definition of translation itself.* (HARTLEY, 2009, p. 107 apud. O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 92)

estudiosos da tradução, parece haver uma falha em observar as mudanças que ocorreram quando novos tipos de materiais foram expostos à tradução. De certa forma, a preocupação com a tradução literária sempre foi o carro-chefe dos Estudos da Tradução, e quando tratamos de outros tipos de produtos, como videogames, por exemplo, podemos perceber que a falta de pesquisa, teorização e conceituação deste processo específico de tradução pode ter deixado este campo “órfão” de uma linha de estudo, fazendo com que o mesmo se aproximasse do que já era praticado no mercado de *softwares* sob o nome de localização, certamente por suas semelhanças, como vemos ao longo deste texto.

O’Hagan & Mangiron sugerem que “a disciplina de tradução precisa com urgência abordar a lacuna atual entre a indústria e a academia na conceitualização da localização e tradução¹⁹”, o que ocorre hoje em dia com maior frequência dentro das universidades, seminários, palestras e outros eventos acadêmicos na área dos Estudos da Tradução. Quanto à tradução de videogames, especificamente, as teóricas afirmam que “o tópico da localização de jogos oferece um lembrete oportuno e uma excelente oportunidade para rever a falta compromisso sério com a localização nos Estudos da Tradução²⁰” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 102-103). Atualmente, o termo “game localization” retorna cerca de 1.160 resultados no Google Scholar, variando para 629 com o termo “video game localization” e 119 para “localização de jogos”, em português, entre artigos, livros, menções e citações, sendo apenas 21 delas datadas entre 2021 e 2022, o que demonstra ainda uma atividade tímida no campo e eminente necessidade de pesquisa dedicada.

Para efeitos desta pesquisa, seguiremos com o termo “localização de jogos” em uso pelo mercado e o entenderemos como o nome designado à tradução de jogos e videogames. Isto não significa que endossamos o entendimento um pouco limitado do setor. Significa apenas que estamos utilizando pelo nome já adotado pela prática no mercado. Entendemos também que a localização de jogos pode incluir times de tradutores, revisores, editores, localizadores e outros profissionais e pode ser parcial ou completa, o que altera o nível de imersão do jogador, além de outros fatores que podem impactar diretamente o sucesso ou não de um título em uma região específica.

¹⁹ *the discipline of translation urgently needs to address the current gap between industry and academia in the conceptualization of localization and translation.* (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 102)

²⁰ *The topic of game localization provides a timely reminder and an excellent opportunity to redress the current lack of serious engagement with localization in Translation Studies.* (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 103)

A conceituação da localização dentro dos Estudos da Tradução é ainda assunto em andamento e devemos buscar dialogar com as partes para que possamos obter o maior êxito em direção ao entendimento da relação entre os dois. No próximo capítulo, trataremos de correntes de pensamento nas teorias dos Estudos da Tradução que dialogam com a localização enquanto teoria e também prática. Discutiremos conceitos como o da patronagem e reescrita, de André Lefevere (1992), de domesticação e estrangeirização, de Venutti (2008), da transcrição de Haroldo de Campos (2011), funcionalismo e lealdade, de Christine Nord (2018), entre outros teóricos que dedicam seus estudos à arte da tradução.

3.1 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Nesta seção, falaremos sobre como teorias já bem estabelecidas no campo acadêmico da tradução podem contribuir para o entendimento e a definição da localização, buscando, sempre que possível e pertinente, a adaptação de tais teorias a este fenômeno relativamente novo que emerge através do avanço das tecnologias e submete elementos ainda pouco estudados pela academia, como a tradução de videogames. Nossa intenção é debater as ideias apresentadas por cânones dos Estudos da Tradução com outros pesquisadores, vindos de diferentes áreas, e que ajudam a compor um corpus competente para a discussão do assunto.

Quando falamos de localização de videogames, especificamente, devemos ter em mente que estamos lidando com um produto digital, programado e desenvolvido para ser como é, e que possui certa maleabilidade quanto a sua estrutura, podendo ser modificado sempre que necessário em seu cerne e/ou replicado com alterações para se adaptar às regiões nas quais será comercializado. Quando os Estudos da Tradução surgem, intimamente ligados à tradução literária e a mídia impressa, conceitos como “texto original” ou “texto de partida” aparecem para diferenciar uma obra de suas traduções. No entanto, se pensarmos que um mesmo videogame pode ser lançado simultaneamente em diversas línguas e em diversas regiões, este conceito fica menos aparente, pois não se tem de forma clara um conteúdo original ou de partida. Embora nosso objeto de estudo seja um RPG em forma de livro, é importante entendermos que a localização tem um histórico com os videogames, e entender esta trajetória nos faz compreender melhor o porquê da tradução de um livro de RPG ser também chamada de localização pelo mercado.

Um conceito bastante utilizado para a localização é o da “adaptação”, como mostra a definição de Esselink: “a tradução e adaptação de um software ou produto da internet” (2000, p. 01). Ainda outros termos como “tradução cultural” e “tradução oblíqua” podem ser encontrados nos Estudos da Tradução, como usados por Nida e Taber (1969) e Vinay e Darbelnet (1958/1995) respectivamente, como afirmam O’Hagan & Mangiron (2013, p. 107). Uma adaptação sugere que mudanças consideráveis podem ter ocorrido com a intenção de aproximar um conteúdo de um público específico ou para atender a agendas em outros níveis além da própria tradução. Por conta de tais modificações, o processo de localização pode se aproximar, por vezes, do processo de “reescrita” como descrito por André Lefevere (1992).

3.2 REESCRITA E PATRONAGEM

O teórico belga André Lefevere menciona que aqueles que “reescrevem” uma obra são responsáveis por sua sobrevivência (LEFEVERE, 1992). Podemos entender que as pessoas envolvidas no processo de localização de um jogo estão “reescrevendo” a história ao adaptá-la a um mercado específico. O estudioso afirma que todas as reescritas refletem de alguma forma uma ideologia e uma poética, podendo assim manipular a obra para que esta opere de certo modo em uma sociedade. Lefevere afirma que “(...) o estudo das reescrituras não deve ser mais negligenciado. Os envolvidos nesse estudo terão de se perguntar quem escreve, por que, sob quais circunstâncias e para que público” (LEFEVERE, 1992, p. 21). Quando tratamos da localização de um jogo, é muito importante que levemos em consideração todas essas questões apontadas pelo teórico. É preciso considerar que o objetivo da localização é tornar o jogo rentável na cultura de chegada, este seria o porquê da tradução.

As circunstâncias sob as quais é feita a tradução de um jogo podem ser diversas. Um processo de localização pode ser feito de forma interna, dentro da própria desenvolvedora do jogo, ou externo, através de uma agência de tradução, e pode incluir mais de um tradutor, revisores e outros profissionais com funções distintas, o que significaria que um time de pessoas trabalharia no mesmo propósito, cuidando das decisões sobre termos utilizados e as modificações necessárias para adaptar esse jogo a um novo território. Além disso, o time de localização pode estar trabalhando sob diretrizes estabelecidas pela desenvolvedora, que tem um plano de

marketing para o jogo e provavelmente estudou o mercado de destino, assim pré-estabelecendo condições sob as quais os profissionais devem operar.

O público para o qual está sendo feita a tradução é de suma importância no resultado da mesma quando se trata de um jogo. Não é incomum que processos de localização incluam consultas diretas aos potenciais consumidores do produto através de fóruns online e/ou grupos e comunidades em redes sociais. Em alguns casos, equipes de localização irão eleger um ou mais membros em seu time que possam servir de ponte entre a opinião pública e os profissionais envolvidos no processo de tradução e adaptação. Estes agentes intermediários filtram as informações colhidas dos usuários nas redes e passam a visão do público-alvo para a equipe responsável, que então decidirá como proceder em relação à escolha de termos, traduções e adaptações a serem feitas.

Um conceito muito importante trazido por Lefevere é o da “patronagem”. O autor de *Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame* (1992) apresenta este termo e o define como sendo o indivíduo ou grupo de pessoas que exerçam um poder decisivo sobre as traduções e adaptações, podendo ser entidades religiosas, partidos políticos, classes sociais, editoras, a mídia etc.

Os patronos exercem sua influência de três modos, segundo o autor: ideológico, econômico e social (LEFEVERE, 1992). Além disso, a patronagem pode ser diferenciada ou indiferenciada. No segundo caso, o mesmo patrono exerce os três tipos de influência sobre o produto final de uma tradução. Podemos entender que as grandes desenvolvedoras de jogos são literais patronos, pois detém o poder econômico sobre o produto e podem assim ditar a forma como suas ideologias serão mantidas ou de que forma serão modificadas. Entretanto, quando um jogo é inserido em um novo território, ele passa a estar passível de influência de outras forças, como a cultura local e as leis de um país ou região, e até mesmo do gosto do público, que definirá a rentabilidade desse jogo em suas terras. Assim, as desenvolvedoras são patronos diferenciados, pois não conseguem controlar todos os tipos de influência que um produto sofrerá para se adaptar a uma região.

Um caso onde as leis locais e cultura do país foram determinantes na adaptação de uma obra aconteceu com o jogo *Return to Castle Wolfenstein* (Activision, 2001). De acordo com o pesquisador Ricardo Vinícius de Souza em sua dissertação de mestrado, o enredo, que girava em torno do combate aos nazistas, “teve que ser ‘reorganizado’ de tal modo que todas as referências

a Hitler e ao partido nazista (...) fossem alteradas na versão alemã” (SOUZA, 2015, p. 38). É também o caso dos famosos *Call of Duty WWII* (Activision, 2017) e *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017) nos quais as suásticas presentes nos uniformes nazistas foram transformadas em triângulos nas versões dos jogos comercializados na Alemanha. *Wolfenstein II* gerou um verdadeiro debate no país sobre a representação desses símbolos. A medida de proibir suásticas remonta aos anos 1990. Os videogames precisavam respeitar o parágrafo 86 do Código Penal do país que determina a proibição de símbolos que fazem referência ao nazismo. Em 2018, a USK, autoridade alemã de regulação, afirmou que os videogames comercializados na Alemanha poderiam incluir símbolos e referências nazistas, na condição de que não tivessem como objetivo sua propaganda.

Desta forma, podemos entender que aqueles que traduzem e localizam um jogo “reescrevem” sua história, influenciados por alguns tipos de forças internas (desenvolvedoras) e externas (cultura-alvo, público-alvo e leis de um país ou região). O sucesso comercial de um título pode depender de uma boa condução de tais influências no sentido de que a experiência do jogador intencionada pelos seus desenvolvedores possa acontecer. Agora, falaremos sobre os conceitos de domesticação, estrangeirização e invisibilidade do tradutor, como postulados pelo teórico Lawrence Venuti.

3.3 DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO

O teórico norte-americano Lawrence Venuti é um estudioso contemporâneo dos Estudos da Tradução, tendo postulado diversas teorias que ajudam a área a compreender os movimentos tradutórios e o entendimento do próprio ofício da tradução através da história. Um dos seus trabalhos mais proeminentes é a obra *The Translator's Invisibility*, lançada em 1995, e que segue como leitura de base para qualquer pesquisador da área da tradução que queira aprofundar seus conhecimentos sobre questões teóricas e práticas deste universo. Na obra supracitada, Venuti aborda temas como a “invisibilidade do tradutor” e os movimentos tradutórios conceitualizados como “domesticação” e “estrangeirização” de textos. Além disso, o autor ainda trata sobre questões etnocêntricas de suma importância ligadas à tradução. Nesta pesquisa, traremos algumas das principais ideias de Venuti de forma que possam nos ajudar a compreender os processos da localização e, embora o texto do autor não tenha sido escrito com esta intenção específica, seus

estudos podem ser transpostos a outros produtos expostos à tradução sem romper com sua essência.

Desta forma, iniciaremos por entender ao que Venuti se referia quando falava de “invisibilidade do tradutor”. Outros termos comuns nos estudos do teórico são a “fluência”, a “transparência” e a “ilusão”. Nas palavras do mesmo:

“Invisibilidade” é o termo que usarei para descrever a situação e a atividade do tradutor nas culturas contemporâneas britânica e americana. (...) Um texto traduzido, seja prosa ou poesia, ficção ou não-ficção, é considerado aceitável pela maioria dos editores, críticos e leitores quando é lido fluentemente, quando a ausência de quaisquer peculiaridades linguísticas ou estilísticas o torna transparente, dando a aparência de que reflete a personalidade ou intenção do escritor estrangeiro ou o significado essencial do texto estrangeiro – a aparência, em outras palavras, de que a tradução não é de fato uma tradução, mas o “original”²¹. (VENUTI, 1995, p. 14)

É importante notarmos que Venuti se referia especificamente à prática e crítica de tradução em voga nas culturas norte-americana e britânica no século XX. Uma tradução era boa quando não deixava vestígios dos movimentos tradutórios utilizados para criar o efeito ilusório de transparência, fazendo com que a obra traduzida parecesse, na verdade, o próprio original. Isso significa que duas pessoas, uma lendo a obra original e a outra em posse da tradução, deveriam ter a mesma sensação sobre o texto em questão, aquela intencionada pelo autor da obra.

Embora a ideia de uma tradução transparente seja um pouco subjetiva (o que se mostra transparente para um pode não ser para outro), Venuti afirma que o público (os leitores) de tal obra representam um papel importante em dizer se a ilusão realmente acontece. O teórico diz que:

Mas os leitores também desempenham um papel significativo em garantir que esse efeito ilusório ocorra por causa da tendência geral de ler as traduções principalmente pelo significado, de reduzir as características estilísticas da tradução ao texto ou escritor estrangeiro e de questionar qualquer uso da linguagem que possa interferir na comunicação aparentemente imperturbável da intenção do escritor estrangeiro.²² (VENUTI, 1995, p. 14)

²¹ “Invisibility” is the term I will use to describe the translator’s situation and activity in contemporary British and American cultures. (...) A translated text, whether prose or poetry, fiction or nonfiction, is judged acceptable by most publishers, reviewers and readers when it reads fluently, when the absence of any linguistic or stylistic peculiarities makes it seem transparent, giving the appearance that it reflects the foreign writer’s personality or intention or the essential meaning of the foreign text – the appearance, in other words, that the translation is not in fact a translation, but the “original.” (VENUTI, 1995, p. 14)

²² But readers also play a significant role in insuring that this illusory effect occurs because of the general tendency to read translations mainly for meaning, to reduce the stylistic features of the translation to the foreign text or writer,

Não estamos distantes do processo de localização aqui. A intenção primária da tradução de um jogo é, como já citamos nesta pesquisa, a “experiência do jogador”. Isso significa que tudo é preparado de forma que um jogador nos Estados Unidos tenha a mesma sensação de um no Brasil ao passar pelas experiências do jogo. Um consumidor de um jogo aqui no Brasil deseja “jogar o mesmo jogo”, por assim dizer, que uma pessoa nativa do território para o qual o mesmo foi inicialmente desenhado. Uma localização é bem feita quando atinge o objetivo da ilusão e da transparência, dando a impressão de que estamos jogando o jogo original, e não uma versão.

Em suma, nas palavras de Venuti, “quanto mais fluente a tradução, mais invisível o tradutor e, presumivelmente, mais visível o escritor ou o significado do texto estrangeiro” (VENUTI, 1995, p. 14). Assim, para que se atinja tal grau de fluência, a presença do tradutor é crucial, bem como seus movimentos estratégicos em direção à sua própria invisibilização. Falaremos agora de outros dois conceitos muito importantes elucidados por Venuti, duas técnicas de prática da tradução muito utilizadas inclusive na localização de jogos e que tratam de questões éticas, étnicas e regionalistas, e que podem se apresentar, às vezes, de forma problemática.

Lawrence Venuti apresenta dois conceitos que se mostram muito presentes na prática da localização de jogos, o da domesticação e o da estrangeirização, onde o primeiro representa uma adaptação do texto à cultura de recepção, e o segundo sugere a ruptura com os códigos da língua e cultura de chegada. Ao falar sobre estes conceitos, Venuti diz que “os termos ‘domesticação’ e ‘estrangeirização’ indicam atitudes fundamentalmente *éticas* em relação a um texto e cultura estrangeiros, efeitos éticos produzidos pela escolha de um texto para tradução e pela estratégia elaborada para traduzi-lo²³” (VENUTI, 1995, p. 32, grifo do autor). O autor trata muito especificamente de traduções literárias em língua inglesa nos EUA e na Inglaterra e sua tendência a domesticar textos e “violentar” a cultura estrangeira. Segundo o teórico:

As culturas britânica e americana, em contraste, há muito são dominadas por teorias domesticadoras que recomendam uma tradução fluente. Ao produzir a ilusão de transparência, uma tradução fluente se disfarça de verdadeira equivalência semântica quando de fato inscreve o texto estrangeiro com uma interpretação parcial, parcial

and to question any language use that might interfere with the seemingly untroubled communication of the foreign writer's intention. (VENUTI, 1995, p. 14)

²³ *The terms ‘domestication’ and ‘foreignization’ indicate fundamentally **ethical** attitudes towards a foreign text and culture, ethical effects produced by the choice of a text for translation and by the strategy devised to translate it* (VENUTI 2008, p. 32, grifo do autor).

aos valores da língua inglesa, reduzindo, senão simplesmente excluindo, as próprias diferenças que a tradução é chamada a comunicar²⁴. (VENUTI, 1995, p. 29)

Para o Venuti, a domesticação faz com que situação deixe de ser apenas uma questão linguística, mas passe a ter um forte componente ideológico. O teórico defende que a prática da domesticação como feita por países como os EUA e a Grã-Bretanha é “imperialista em nível internacional e xenofóbica em nível nacional” (VENUTI, 1995, p. 17).

Na localização de jogos, entretanto, a domesticação de uma tradução (quando ampliamos o conceito para um âmbito global) não tem exatamente a mesma conotação como postulada por Venuti, podendo, na verdade, representar uma resistência à toda violência e opressão imperialista das traduções domesticadoras realizadas em território americano e britânico no século XX. As estratégias utilizadas na localização de jogos precisam mesclar os interesses do mercado local com a preservação de uma identidade global da marca em questão. Neste sentido, a teoria de Venuti se encaixa bem dentro do escopo da localização, principalmente quando o mesmo afirma que:

A tradução não é uma comunicação descomplicada de um texto estrangeiro, mas uma interpretação sempre limitada pelo seu endereçamento a públicos específicos e pelas situações culturais ou institucionais em que o texto traduzido se destina a circular e funcionar.²⁵ (VENUTI, 1995, p. 27)

Em relação à estrangeirização, Venuti expõe que ela é preferencial frente à violência da domesticação que acontecia nas traduções norte-americanas e britânicas do século XX, entretanto, o teórico diz que:

A tradução estrangeirizante significa as diferenças do texto estrangeiro, mas apenas rompendo os códigos culturais que prevalecem na língua que traduz. Em seu esforço para fazer o certo no exterior, essa prática de tradução deve dar errado em casa,

²⁴ *British and American cultures, in contrast, have long been dominated by domesticating theories that recommend fluent translating. By producing the illusion of transparency, a fluent translation masquerades as a true semantic equivalence when it in fact inscribes the foreign text with a partial interpretation, partial to English-language values, reducing if not simply excluding the very differences that translation is called on to convey.* (VENUTI 2008, p. 29)

²⁵ *Translation is not an untroubled communication of a foreign text, but an interpretation that is always limited by its address to specific audiences and by the cultural or institutional situations where the translated text is intended to circulate and function.* (VENUTI, 1995, p. 27)

desviando-se o suficiente das normas nativas para encenar uma experiência de leitura estrangeira.²⁶ (VENUTI, 1995, p. 28-29)

Quando pensamos na tradução de jogos, precisamos ter em mente que frequentemente lidamos com universos fictícios que muitas vezes pouco se assemelham com a realidade em que vivemos. Estes universos possuem sua própria cultura, leis e regimentos. Isso não é diferente da tradução de uma obra de ficção como *O Senhor dos Anéis* (1954), que se passa na Terra-Média, um universo fictício que tem a Terra como referência, mas se mostra com seus próprios povos, culturas, línguas etc. Em casos assim, um tradutor preferirá manter os termos apresentados pela obra de forma fiel ao original, justamente para apresentar a nova cultura em questão e promover a viagem do leitor à Terra-Média ou qualquer outro universo fictício.

Em muitos casos, como vemos na tradução de *O Senhor dos Anéis*, o tradutor gozará de certa liberdade poética e utilizará a transcrição, processo de prática de tradução conceituado pelo brasileiro Haroldo de Campos, que trataremos mais a fundo na próxima seção desta pesquisa, para tornar algum termo mais próximo da cultura local, seja pelo seu som, sua grafia ou seu significado, como na tradução de Rivendell, a famosa cidade élfica, para Valfenda, em português. Nosso objeto de estudo, *Vampiro: a Máscara*, é uma obra fictícia que ocorre “entre mundos”, sendo que ela projeta uma sociedade vampírica que coexiste com a nossa sociedade nos dias atuais. Ou seja, ao mesmo tempo que esse universo fictício tem sua própria cultura, léxico, leis e regimento, ele não exclui a existência de todos os outros elementos que são comuns em nossa cultura; são histórias que se passam em Nova Iorque, em Madrid, no Rio, ou em qualquer outra cidade do mundo. Temos o encontro de duas culturas ao menos, a vampírica e a humana local.

Um tradutor, preferencialmente, irá preservar a cultura “estrangeira”, entendendo que essa seja a cultura vampírica, frequentemente recorrendo à estrangeirização como um ato de promover a cultura nova, que nesse caso é celebrada e apreciada. Em alguns casos, o tradutor poderá usar da transcrição, como mencionado anteriormente, para alterar a grafia de alguns nomes ou termos para que se assemelhe à nossa fonética ou possa ter um melhor entendimento pela cultura local. Não em muitos casos um tradutor irá optar por alterar completamente uma palavra ou um termo de forma que saia completamente da cultura de partida e chegue domesticado na cultura de

²⁶ *Foreignizing translation signifies the differences of the foreign text, yet only by disrupting the cultural codes that prevail in the translating language. In its effort to do right abroad, this translation practice must do wrong at home, deviating enough from native norms to stage an alien reading experience.* (VENUTI, 1995, p. 28-29)

chegada, podendo colocar em risco a intenção do autor e o próprio entendimento do léxico em questão. Falaremos agora sobre transcrição e como esta prática de tradução se mostra fértil não apenas na tradução literária, mas também na localização de jogos.

3.4 A TRANSCRIÇÃO

O conceito da transcrição está intimamente ligado ao agente humano no processo da tradução, com destaque à liberdade e criatividade do tradutor, dando espaço, segundo O'Hagan & Mangiron, a “soluções variáveis, não-uniformes e por vezes imprevisíveis” (2013, p. 107) dadas a um texto ou produto. Isso representa, de certa forma, uma dicotomia entre os tipos de localização, pois enquanto *software*, a localização almeja a padronização e uniformidade entre suas “versões” vendidas em diferentes mercados, mas enquanto videogame, há muito mais espaço para criações, expansões e mudanças mais substanciais no produto. Desta forma, o termo “transcrição” parece apresentar uma boa saída para a corrente discussão sobre os termos “tradução” e “localização”, representando uma via que toca ambas as estradas, sem dispensar nenhuma delas.

Ao se referir à tradução de poesia, Haroldo de Campos (2011) lidou com questões de impossibilidade de tradução, ou “caminho sem saída”, oferecendo a situações como essas o princípio da recriação de textos poéticos (2011, p. 16), ainda afirmando que a separação de poesia e prosa deixava de ser relevante quando a perspectiva era a dificuldade da tradução. A tradução criativa, ou transcrição, em seus termos, pode se aplicar a diferentes tipos de textos, e podemos entender que no caso da tradução de videogames, que tem grande necessidade de adaptações, ela seria uma boa estratégia a ser utilizada por equipes de localização.

A Atari, famosa empresa do ramo de videogames que surge nos anos 70 e em seu pico de sucesso chegou a controlar 80% do mercado norte-americano, utilizou a transcrição como uma saída para um dilema quanto ao nome de um de seus primeiros e mais bem-sucedidos títulos. O jogo *Pac-Man* (1980) era originalmente chamado *Puck-Man* no Japão, e ao chegar aos Estados Unidos, os responsáveis pela adaptação do jogo ao mercado local entenderam que a palavra “Puck” poderia ser facilmente alterada de forma a se tornar um palavrão na cultura de chegada. Assim, decidiu-se alterar “Puck” para “Pac”, e este é conhecido como o primeiro caso onde a localização de jogos precisou considerar a cultura local para evitar questões problemáticas no desempenho comercial do jogo e sua aceitação no mercado estrangeiro.

Outra franquia de muito sucesso e um fenômeno transmidiático é *Pokemon*, que surge como um jogo de GameBoy® no Japão em 1996 e posteriormente, devido ao seu ótimo desempenho comercial, se torna um anime, um mangá, e dá início a um processo de globalização da marca que viria a envolver um complexo processo de localização para tornar o produto rentável nas diferentes culturas em que seria comercializado. O'Hagan & Mangiron (ANO) afirmam que “a transformação cultural envolveu uma cuidadosa adaptação na tradução dos nomes dos monstros de sonoridade bastante japonesa” (O'HAGAN & MANGIRON, ANO, p. 86). O único nome de um pokemon mantido conforme o original foi o do Pikachu. Podemos entender que esse processo envolveu a transcrição, onde as características de cada pokemon foram levadas em consideração para criar novos nomes que pudessem ser facilmente assimilados pelo público na cultura de chegada.

O fenômeno literário e transmidiático *Harry Potter* é outro exemplo de como a transcrição se faz presente no processo de globalização de universos fictícios. A obra, traduzida para mais de 80 línguas, no Brasil, foi entregue aos cuidados da tradutora e pesquisadora dos Estudos da Tradução Lia Wyler, falecida em 2018 e que deixou um extenso legado para a área. Em sua tradução do universo de *Harry Potter*, a pesquisadora adaptou diversos termos da história utilizando processos de domesticação e transcrição. Nomes de personagens foram traduzidos de forma a corresponderem à cultura brasileira, como o caso de James Potter, Ginny e Bill Weasley, que se tornaram na tradução nacional Tiago Potter, Gina e Gui Weasley. Outros termos como *quidditch* (o esporte bruxo), *muggles* (pessoas sem sangue mágico) e os próprios nomes das casas de Hogwarts, *gryffindor*, *hufflepuff*, *ravenclaw* e *slytherin* receberam tratamentos de transcrição ao se tornarem, respectivamente, “quadribol”, “trouxas”, “grifinória”, “lufa-lufa”, “corvinal” e “sonserina”.

O fato de estarmos lidando com um objeto de estudo tão heterogêneo em sua composição e tipologia textual como *Vampiro* faz com que busquemos amparar nossa análise em várias teorias da tradução distintas. Enquanto alguns tipos de texto em nosso objeto recebam tratamentos próximos das teorias de Campos, Lefevere e Venuti, a localização em si parece sugerir a necessidade de outros tipos de abordagem, como veremos a seguir, na teoria funcionalista de tradução, como postulada por Christiane Nord (2018), em busca de um viés que possa também incluir em sua visão outros agentes importantes e indissociáveis do ato da tradução e da localização.

3.5 O FUNCIONALISMO E O CONCEITO DE LEALDADE

O funcionalismo na tradução, ou mais especificamente, a Teoria do Escopo (*Skopostheory*), sugere que sejam considerados em igual importância todos os envolvidos no processo de tradução, sejam os iniciadores (*initiators*), o comissário, ou agente (*commissioner*), o remetente, ou o autor (*sender*), o destinatário (*addressee*), o receptor (*receiver*) e o usuário (*user*), desta forma montando uma espécie de escopo onde todas as partes interessadas devem ser devidamente respeitadas. Este entendimento é reforçado pelo princípio da “lealdade”, que não deve ser entendido como o conceito de “fidelidade”, antigo amigo das teorias da tradução, mas como uma visão abrangente e leal a todas as partes inseridas no processo de traduzir um material para um novo idioma. Nord ainda se encarrega de distinguir o processo de tradução em duas funções diferentes, um sendo a documentação de uma interação comunicativa sob as condições culturais do texto-fonte e, a segunda, a de criar uma nova interação comunicativa usando o texto-fonte como um modelo. Para a teórica, a tradução continua sendo em primeira instância “uma atividade criativa intelectual” (NORD, 2018, p. 12). Tal ideia se aproxima bastante da noção de transcrição de Haroldo de Campos, mas vai além, como veremos nos próximos parágrafos.

Christiane Nord, ao se referir ao papel do tradutor, afirma que:

As interações comunicativas ocorrem em situações limitadas no tempo e no espaço. Isso significa que toda situação tem dimensões históricas e culturais que condicionam o comportamento verbal e não verbal dos agentes, seu conhecimento e expectativas, sua avaliação da situação e o ponto de vista a partir do qual ambos olham uns para os outros e para o mundo²⁷. (NORD, 2018, p. 16-17)

Em seguida, expõe que:

Quando emissores e receptores pertencem a culturas diferentes, as situações podem ser tão diferentes que eles precisam de um intermediário que lhes permita se comunicarem através do tempo e do espaço. Os tradutores permitem que a comunicação ocorra entre membros de diferentes comunidades culturais. (...) O papel mediador do tradutor nem sempre envolve traduzir de forma literal. Na

²⁷ *Communicative interactions take place in situations that are limited in time and space. This means every situation has historical and cultural dimensions that condition the agents' verbal and non-verbal behaviour, their knowledge and expectations of one another, their appraisal of the situation, and the standpoint from which they look at each other and at the world.* (NORD, 2018, p. 16-17)

verdade, os tradutores costumam fazer muito mais do que traduzir textos²⁸. (p. 17)

Nord distingue entre “ação translacional” e “tradução”, estando o primeiro termo relacionado as atividades paralelas ao processo de tradução em si, desempenhadas no intuito de auxiliar os tradutores a atingirem o resultado esperado no produto final, tendo em mente que este depende de tudo o que está sendo levado em consideração, desde o texto-fonte e seu autor até o público específico ao qual se destina a tradução.

Uma das ações translacionais mencionadas pela teórica que pode ser encontrada no processo de localização é a do “consultor cultural”, um agente que trabalhará com a questão técnica de como a cultura do texto de partida se traduzirá no texto de chegada. Na localização, temos o papel do localizador, que se distingue do papel do tradutor justamente por ser o agente que olhará para questões culturais relevantes e auxiliará na tomada de decisão dos tradutores ao seguirem este ou aquele caminho em uma tradução. O localizador cuida para que o tradutor esteja ciente de aspectos que não podem ser deixados de lado, justamente porque há uma expectativa por parte do público-alvo da tradução, além dos interesses dos patronos (considerando que estes são os “donos” do produto a ser traduzido) que também pesam em todo o processo.

Difícilmente, em um processo de tradução de jogos, um tradutor age sozinho, por sua livre e espontânea vontade. Tradutores são contratados por clientes que precisam de seus serviços. Nesta etapa inicial do processo de tradução, já podemos encontrar alguns dos agentes principais a serem considerados: o autor do texto-fonte (*initiator*, na teoria Funcionalista), sendo este uma desenvolvedora de jogos, por exemplo, podendo esta ser o cliente que procura o serviço de tradução ou, no caso deste buscar uma agência de localização, esta entrará no processo como comissionária (*commissioner*), temos o tradutor, ou a equipe de tradução e localização, que pode envolver diversas pessoas com tarefas diferentes a serem desempenhadas, e também temos os destinatários (público-alvo, ou *addressee*) e os receptores (quem realmente receberá e utilizará o produto, ou *receiver*), que têm expectativas sobre o produto final e serão o verdadeiro termômetro do resultado da tradução e seu respectivo sucesso no mercado de destino.

²⁸ *When senders and receivers belong to different cultures, the situations can be so different that they need an intermediary who enables them to communicate across time and space. Translators enable communication to take place between members of different culture communities. (...) the translator's mediatory role does not always involve translating in any literal way. In fact, translators quite regularly do much more than translate texts.* (NORD, 2018, p. 17)

Na teoria Funcionalista, o público-alvo e os receptores finais do produto de uma tradução representam fatores decisivos em sua produção. Christiane Nord afirma que informações como antecedentes socioculturais, expectativas, sensibilidade e conhecimento do mundo a partir dos receptores são cruciais para um tradutor que, nas palavras de Nord, “deve insistir em receber o máximo de detalhes possível de um comissionário²⁹” (2018, p. 21). Outro aspecto muito importante na teoria Funcionalista é a cultura, tanto do lado do emissor quanto do receptor, com seus grupos e subgrupos que a tradução pretende atingir.

Outro ponto fundamental da teoria funcionalista que se aplica bem à localização de jogos é o fato de que esta trata o texto-fonte como apenas mais uma das várias fontes de informação a ser utilizada pelo tradutor, realizando uma espécie de destronamento do texto original, ao contrário de muitas teorias da tradução que tratam de questões como a da equivalência entre o texto-fonte e o texto-alvo (NORD, 2018, p. 25). A teoria funcionalista afirma que, na tradução, os itens de informação selecionados são transferidos para a cultura de chegada sob a apresentação adequada escolhida pelo tradutor buscando atingir um propósito específico. Nord diz que “uma tradução é, desta forma, uma nova oferta de informação na cultura de chegada sobre alguma informação oferecida na cultura de partida (2018, p. 25).

Agora, discutiremos outros pontos da teoria funcionalista que parecem se comunicar assertivamente com a localização de jogos. Nord expõe que o funcionalismo é pragmático porque leva em consideração as condições das interações comunicativas, bem como “as necessidades e expectativas dos destinatários ou possíveis receptores do texto-alvo” (2018, p. 113), fazendo com que estes sejam a parte mais importante em toda a cadeia translacional. Na localização de jogos, é sabido que o foco principal está na experiência do jogador, ou seja, a forma como este vivenciará e experimentará sensações durante seu tempo em um jogo. É intenção da localização que essa experiência se aproxime da que deve ocorrer com o jogador exposto ao texto-fonte, porém com adaptações necessárias a serem feitas para que tais experiências sejam equivalentes.

O funcionalismo é baseado em cultura, considerando tipos de comunicação verbal e não verbal, esta última em referência a outros aspectos como costumes, hábitos, comportamentos sociais etc. O fato de uma cultura usar do aperto de mãos como um cumprimento e em outra cultura a mesma ação seja feita através do curvar-se diante de outra pessoa, faz com que seja muito importante considerar todos os aspectos culturais na localização de um jogo, pois deixar de

²⁹ *should insist on receiving as many details as possible from the commissioner* (NORD, 2018, p. 21)

fazê-lo pode colocar em risco o próprio entendimento e experiência intencionados pelo jogo por conta de um elemento mal adaptado que pode gerar confusão ao jogador. A questão então seria como definir e avaliar este público-alvo, como traçar este perfil cultural. No caso de nosso objeto de estudo, veremos que a equipe de localização buscou consultar os possíveis usuários finais da obra traduzida através de fóruns e redes sociais, além de terem uma integrante da equipe que representava a comunidade latina de jogadores de *Vampiro*.

A abordagem funcionalista é consistente no sentido em que permite que outras teorias da tradução sejam potencialmente exploradas sem nenhum prejuízo ou pré-julgamento. Teorias da tradução se aliam ao funcionalismo e podem ser aplicadas quando mais apropriado e considerando cada caso separadamente. Isto representa uma liberdade necessária na localização, pois esta parece se beneficiar muito com várias das mais tradicionais e discutidas teorias nos Estudos da Tradução. Observaremos na análise da obra *Vampiro: a Máscara* onde se aplicam conceitos de patronagem, reescrita, transcrição, domesticação, estrangeirização e teoria funcionalista. Faz-se necessário, entretanto, que tenhamos uma visão aberta para, de certa forma, abstrair estes conceitos de suas origens e assim aplicá-los a um objeto novo de estudo, os RPGs. Isto pode, para alguns, representar uma forma de perda do conceito, mas cuidaremos de contextualizá-los e apenas apontar suas potenciais aplicações.

O funcionalismo sugere que todas as ações necessárias para adequar um texto à cultura de chegada sejam tomadas, e assim, Nord o denomina prático, pois permite e encoraja a comunicação entre todas as partes envolvidas no processo de tradução e instiga a pesquisa de quais são os elementos que precisam de uma atenção especial enquanto à adequação cultural e como realizá-la. Nord afirma que o funcionalismo é também normativo, no sentido de “dar ao tradutor um guia para os melhores ou mais seguros caminhos para atingir um propósito de tradução” (2018, p. 114).

A teoria funcionalista é abrangente porque considera a função final de uma tradução com o padrão principal e permite que sejam utilizados diversos tipos de meios para se chegar a essa finalidade. A equivalência entre o texto-fonte e o texto-alvo pode ser uma das finalidades, mas não apenas. A teoria funcionalista permite que a finalidade não esteja na equivalência, mas sim na total reconstrução do texto-fonte em um texto-alvo que esteja de acordo com o combinado entre autores, tradutores, patronos e público alvo. Neste sentido, o funcionalismo atribui ao tradutor a capacidade de ser um especialista em sua área de competência e possa tomar decisões

adequadas para atingir seu propósito, com devido respeito a todas as outras partes envolvidas no processo de tradução.

Christine Nord afirma que, de acordo com os conceitos atuais de tradução, os receptores de um texto traduzido devem esperar que o mesmo reflita com fidelidade as opiniões do autor do texto-fonte. Outras culturas, entretanto, podem esperar que as principais características entre o texto-fonte e o texto-alvo tenham sido mantidas, enquanto outras culturais esperam que tenha havido adaptações naquele texto para refletir o cenário de chegada com maior apelo e aceitação por parte dos receptores. Todas essas expectativas, segundo Nord, têm que ser levadas em consideração pelo tradutor, que não é obrigado a seguir exatamente o que os leitores esperam, mas, possuem a responsabilidade moral de não “enganá-los” (2018, p. 115). À esta linha de pensamento, Christine Nord atribui o nome de lealdade, e falaremos mais sobre isso nos próximos parágrafos.

O conceito de lealdade, cunhado pela teórica em sua obra *Translating as a Purposeful Activity* (2018), trata da relação do tradutor com todas as partes envolvidas no processo, desde o autor do texto-fonte, os comissionários, os receptores e a cultura de chegada, e não deve ser confundido com outros termos como fidelidade, por exemplo, que se refere à relação entre o texto-fonte e texto-alvo, não aos agentes envolvidos no processo de tradução. A lealdade opera como um espaço onde se encontrarão todas as exigências e necessidades vindas de todas as partes interessadas na tradução de um texto. Se existem expectativas das partes, elas deverão ser consideradas pelo tradutor, e este será o mediador entre emissor e receptor, bem como das culturas de partida e chegada. Tal conceito se aproxima muito da prática da localização de jogos, que por sua vez precisa corresponder ao esperado e apresentar um produto competente e que tenha respeitado todas as diretrizes durante seu processo de tradução, fazendo com que ambos, o emissor e o receptor estejam satisfeitos com o produto final.

Os teóricos Rafael Ferreira Silva e Bill Bob Adonis Arinos Lima e Sousa, em seu artigo *Funcionalismo tradutório: implicações teóricas e práticas* (2018), colocam que:

Lealdade, diferente de fidelidade, toma, mais uma vez, um caráter prospectivo. A lealdade tradutória está exatamente na observação do respeito aos partícipes da ação comunicativa, a saber: o autor do TF, que não pode ter o seu texto manipulado de qualquer forma (respeito à produção intelectual); o iniciador (contratante do TT, cliente) que espera o respeito ao que foi acordado no encargo de tradução; o receptor (público de chegada) que tem expectativas em

relação ao TT; e o próprio tradutor que deve ter princípios profissionais para não incorrer naquilo equacionado ao mercenarismo, isto é, produzir qualquer TT com base apenas em um escopo de tradução. (SILVA & SOUSA, 2018, p. 08)

Essa colocação não envolve o texto em si, mas as pessoas e entidades envolvidas no processo da tradução. Entretanto, é implícito que todas as ações tomadas por qualquer uma das partes interessadas deve influenciar diretamente na abordagem e resultado final do produto de uma tradução. Segundo Christine Nord, caso haja divergências entre os interesses das partes, estas serão mediadas pelo tradutor, que atuará de forma a entender as necessidades de cada parte e tomar as decisões cabíveis.

Após termos olhado para algumas das mais relevantes teorias dos Estudos da Tradução, podemos entender que o campo possui estudos que podem beneficiar a localização de jogos e ajudar tanto na conceituação quanto na prática da mesma. Com isso em mente, partimos para uma análise de alguns pontos específicos da tradução de *Vampiro: a Máscara* para o português, tendo como base as teorias ao redor da localização de jogos e dos Estudos da Tradução.

4 ANÁLISE DA OBRA

4.1 INTRODUÇÃO À OBRA E EDIÇÃO

Vampire: The Masquerade, 5ª edição, ou V5, como é conhecida, é a mais atual versão da franquia homônima, lançada em 2018 pela editora Paradox, detentora dos direitos autorais de todos os títulos da White Wolf, incluindo a série *World of Darkness*, que além de *Vampiro*, desenvolve os títulos *Werewolf: The Apocalypse* e *Mage: The Ascension*. Desenvolvida em parceria entre Martin Ericsson, Karim Muammar e Kenneth Hite, a obra era muito aguardada pelos fãs da franquia ao redor do mundo, e traz atualizações não somente para a narrativa, mas também para o sistema do jogo.

O volume de 429 páginas impressiona com sua qualidade textual e principalmente gráfica. Houve um cuidado especial nesta edição em relação à estética do livro. Modelos reais foram utilizados para criar um aspecto ainda mais realista para a narrativa. Dezenas de pessoas foram contratadas para trabalharem como *beta testers* e testar toda a dinâmica do jogo. Um equipe de

escritores, designers gráficos, diagramadores, entre outros vários profissionais estiveram envolvidos no lançamento desta obra, como veremos mais à frente na seção “expediente”.

A tradução para o português foi feita pela editora Galápagos, pelo tradutor Fábio Gullo e localizada por Persio Sposito, e foi lançada no mercado nacional em 24 de setembro de 2021. O Módulo Básico também recebeu uma versão *deluxe* para seu lançamento, nos mesmos moldes da versão de luxo em inglês, com a capa branca em couro sintético, *hot stamping* em vermelho-sangue no logotipo, corte trilateral colorido em degradê de vermelho e preto e 2 marca-páginas de fitilho. Além disso, esta versão trazia um livro adicional, o *Companion*, de 66 páginas, focado em três clãs específicos, Tzimice, Ravnos e Salubri. Agora, vamos analisar alguns aspectos da obra que vão desde sua capa, contracapa e expediente até as análises de trechos selecionados traduzidos e seus respectivos tratamentos recebidos.

4.2 CAPA, CONTRACAPA E EXPEDIENTE

Similarmente às edições anteriores e à versão norte-americana, o livro se apresenta em capa dura, no formato A4 (28,5cm de altura por 21,5cm de largura). A imagem de uma mulher aparece ao fundo, gotas e rastros de sangue se espalham por toda a ilustração da capa. O tom de vermelho se destaca, estando principalmente presente nas manchas de sangue e no batom da mulher. Não é possível identificar se ela é uma representação de um vampiro ou se é a vítima de um. A capa apresenta, além do título, o símbolo da franquia, que é uma espécie de Cruz Ansata, ou *Ankh*, um símbolo egípcio que significa eternidade, com a ponta em forma de espada. As cores que predominam, além do vermelho, são o roxo e o preto, ambas cores intensas e indicadoras do conteúdo denso e introspectivo que está por vir.

Além do símbolo, vemos duas outras informações. A primeira, no canto inferior esquerdo, é a classificação etária do livro, neste caso, indicado para maiores de 18 anos, algo incomum no universo do RPG, e do lado inferior direito, o símbolo da *World of Darkness*, título esse que é responsável pelas publicações de *Vampiro* desde seu surgimento em 1991. Na versão americana da obra, entendida aqui como a original, o símbolo do Ank (cruz ansada) faz parte do título, onde a parte superior da cruz atua como o “Q” da palavra *masquerade*. Tal efeito não foi reproduzido de forma adaptada para o português, estando o símbolo posicionado abaixo da letra “S” da palavra “máscara”. Outra informação que não está na capa original do livro é o símbolo da

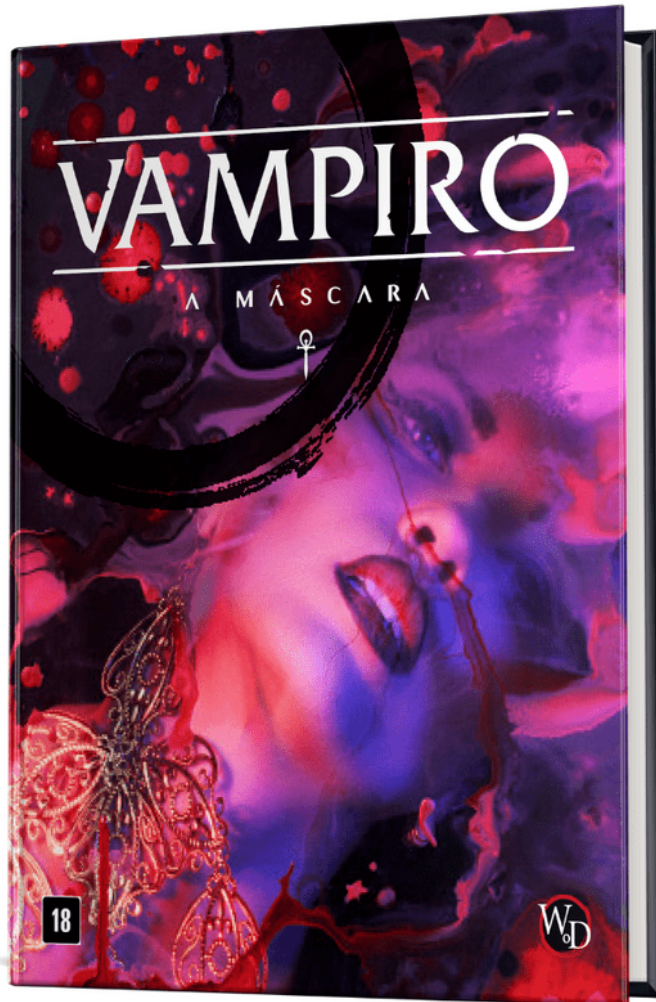
classificação etária da obra, talvez por não ser uma exigência do mercado literário americano. Há apenas o símbolo da *World of Darkness* exatamente na metade inferior da capa.

Figura 11 – Capa americana de *Vampire: The Masquerade*



Fonte: Amazon (2022)

Figura 12 – Capa brasileira de *Vampiro: a Máscara*



Fonte: Amazon (2022)

A contracapa, em cor predominantemente roxa, apresenta, dentro de um círculo em cor preta, os dizeres:

Ninguém tem domínio sobre mim. Nenhum homem. Nenhum deus. Nenhum Príncipe. O que significa o tempo para aqueles que são imortais? O que significa o poder para aqueles que desafiam a morte? Convoque sua maldita caçada. Veremos quem eu arrasto comigo gritando para o inferno. (HITE, 2021, sem página, tradução de GULLO)

Primeiramente, há uma introdução ao que é um vampiro. Um ser independente e condicionado apenas ao seu próprio comando. Há a apresentação do termo Príncipe, com letra

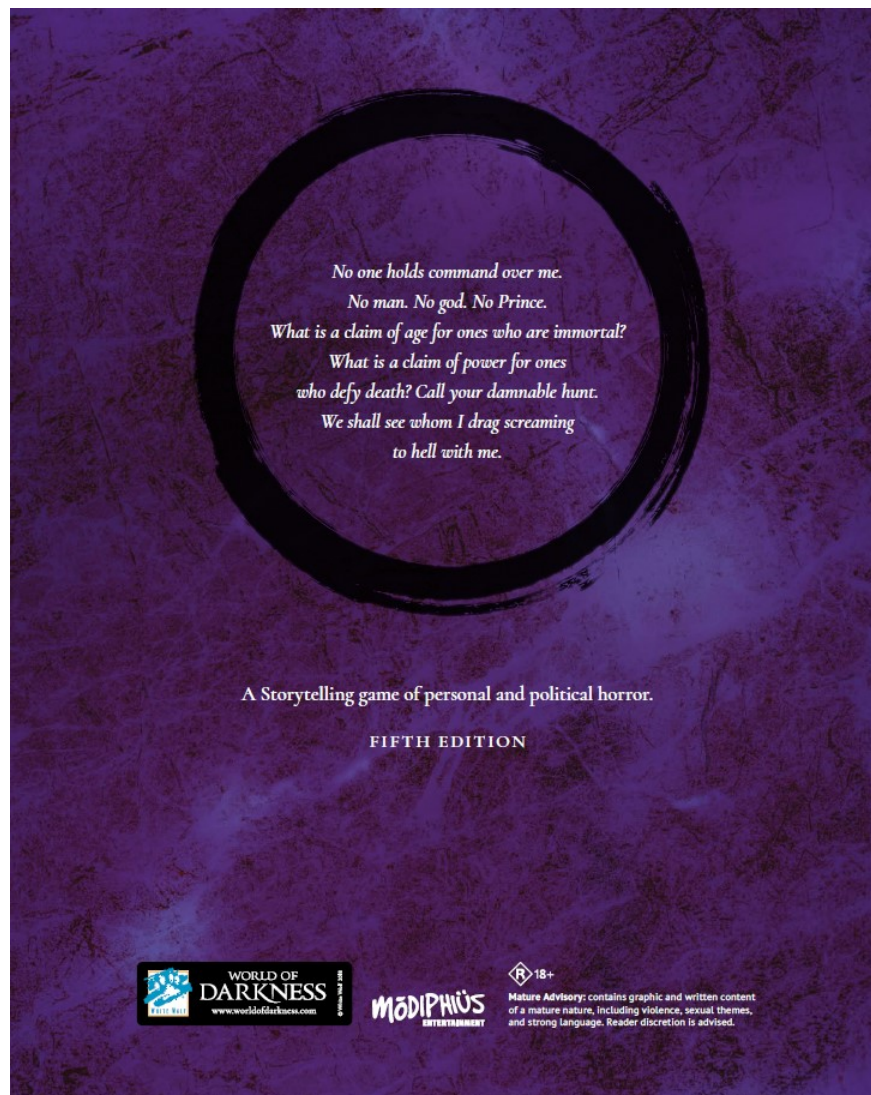
maiúscula, que é como são chamados os vampiros que politicamente governam a sociedade vampírica de uma cidade. O vampiro apresentado no texto da contracapa parece não se submeter a Príncipes. Outro conceito introduzido é o da imortalidade, um dos dilemas pessoais na jornada de um vampiro. O que fazer com seu tempo “infinito”? A chamada para o jogo se dá em “convoque sua maldita caçada”, e segue com “veremos quem eu arrasto comigo gritando para o inferno”, frases sucintas, mas cheias de significado. Aqui é introduzida a ideia de que os jogadores que se aventurarem por este livro encontrarão episódios de dor, conflito e cenários nefastos.

Logo abaixo do círculo mencionado acima, está uma explicação simples do tipo de jogo que é *Vampiro*, “um jogo narrativo de horror pessoal e político”, seguido dos dizeres “quinta edição”. Como já falamos anteriormente nesta pesquisa, *Vampiro* apresenta uma nova ideia para o que até então era entendido como RPG, a ideia de se envolver com um jogo de “horror pessoal” indica que os jogadores terão que lidar com situações e dilemas intrapessoais em suas jornadas como vampiros, algo não comumente explorado por outros jogos de RPG da linha de fantasia Tolkieniana, como D&D, por exemplo. Além disso, há a indicação de que o jogo assume um caráter político, ou seja, os jogadores poderão ser expostos a tramas que pedirão posicionamentos, artimanhas, negociações e outros movimentos comumente associados a questões políticas.

Cinco selos compõem a parte inferior da contracapa, o primeiro apresenta mais uma vez a marca da *World of Darkness*, mas desta vez indicando o site da mesma, onde jogadores poderão encontrar outros títulos da franquia. O segundo selo é a primeira indicação de que a obra passou por um processo de localização: encontramos aqui a marca da Galápagos, responsável pela tradução e localização de *Vampiro: a Máscara* para o português. Um selo discreto, na cor roxa, que quase se confunde com a própria contracapa. Em seguida, temos mais uma vez a classificação indicativa etária da obra, mas desta vez ampliada e trazendo os temas presentes na obra que a fazem ser indicada para maiores de idade. “Violência, sexo, drogas”, indica o selo. Aqui podemos inferir que a localização da obra teve que lidar com a tradução de tais temas delicados, e veremos mais à frente como o tradutor e o localizador da obra lidaram com tal situação. Os outros dois selos cuidam de apresentar o ISBN da obra e indicar que a mesma foi produzida a partir de fontes responsáveis.

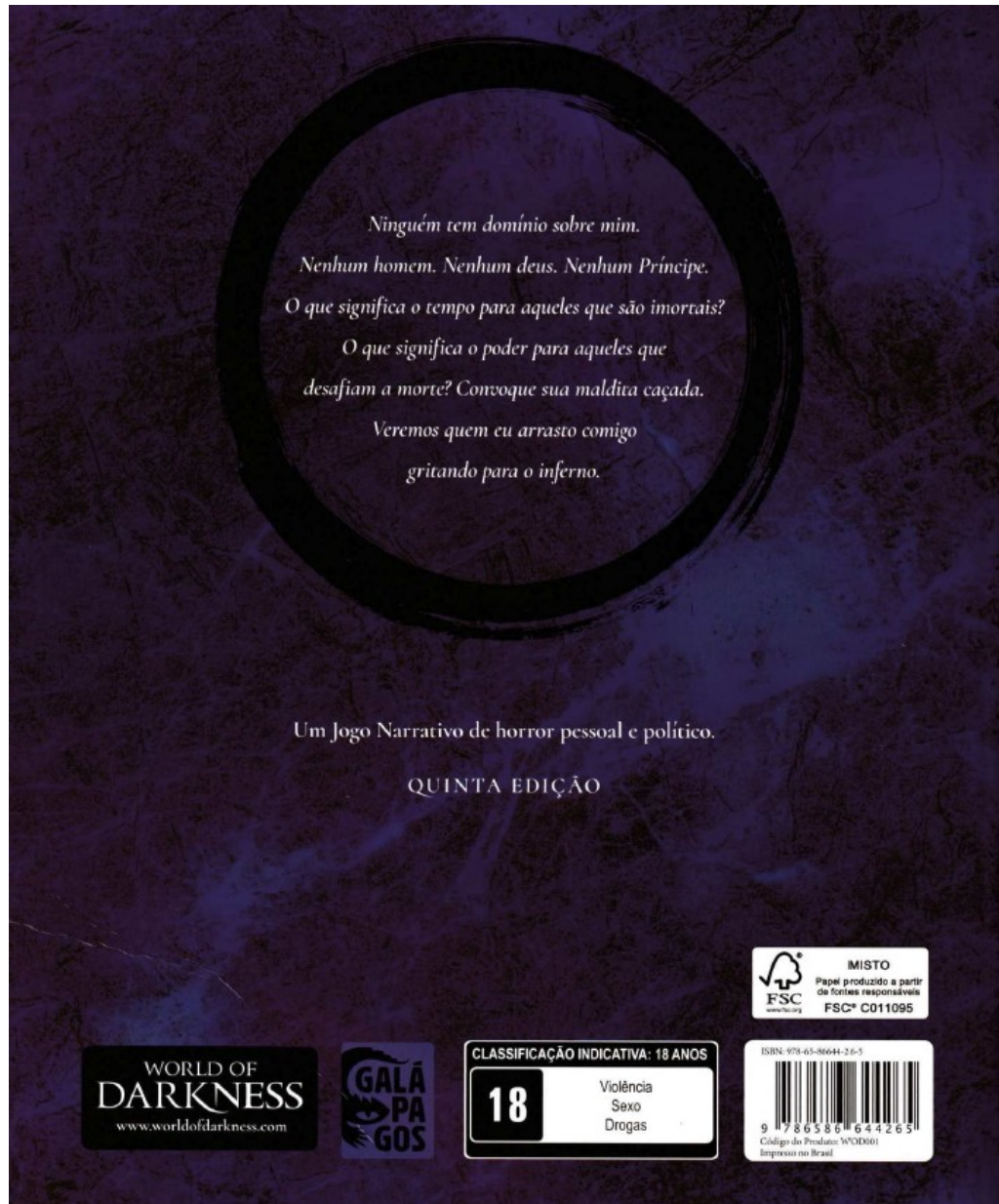
A versão americana apresenta apenas 3 informações na parte inferior da contracapa, trazendo um selo da *World of Darkness* que também expõe o site onde jogadores podem encontrar mais informações sobre a franquia, o selo da Modiphius Entertainment, uma editora especializada em publicações de jogos de RPG, e a informação da classificação etária indicativa da obra, elemento esse que está ausente na capa, diferentemente da versão brasileira publicada pelo Galápagos.

Figura 13 – Contracapa estadunidense



Fonte: Amazon (2022)

Figura 14 – Contracapa brasileira



Fonte: Amazon (2022)

A seção de expediente do livro cuida de apresentar toda a equipe envolvida no processo de criação da obra. Entre os profissionais, encontramos: CEO, narrador principal, editor-chefe, desenvolvedor de negócios, artista e editor, designer de sistema, história e direção criativa, produtor, escritores, editores, diretor de arte, consultor de arte, designers de diagramação,

ilustradores de tipografia manual, de símbolos dos clãs, fontes e logo, designers de estilo dos clãs e sessões de foto, fotógrafos, modelos, jogadores da fase de teste e diferentemente da versão americana, encontramos também a equipe responsável pela localização da obra em português, apresentada como “Mundo Galápagos”. Nesta equipe, há apenas um tradutor, Fábio Gullo, três revisores, um localizador e editor, Persio Sposito, três responsáveis pelo design e layout e um revisor de layout.

Embora estejamos falando de um livro, este não é apenas um livro, é um livro-jogo, e por isso recebe a contribuição de tantos profissionais de áreas distintas. Por se tratar de um jogo, o termo “localizador” aparece entre os profissionais envolvidos e tem uma função específica, como explica o próprio localizador da obra, Persio Sposito em entrevista cedida ao escritor desta pesquisa. Sobre suas atribuições, Sposito afirma que “para o bem e para o mal, todos os termos, dos mais simples aos mais polêmicos que foram mudados, certamente passaram por ou vieram de mim.” (SPOSITO, 2023, p. 06). Podemos entender que Persio Sposito tinha como principal preocupação a adaptação cultural da obra, auxiliando o tradutor (Fábio Gullo) nas escolhas por termos que mais pareciam adequados para a tradução do jogo. Veremos durante esta análise da tradução quais foram as tendências seguidas pelos profissionais na escolha dos termos em português, de acordo com teorias conhecidas dos Estudos da Tradução, como a estrangeirização, a domesticação e a transcrição.

Quando olhamos para a seção de expediente sob a perspectiva da teoria do escopo e da lealdade, como abordada no capítulo “localização e os estudos da tradução”, podemos entender que o processo de tradução de uma obra como essa passa por diversas etapas e aprovações, onde temos um time de profissionais que deve estar alinhado com os objetivos e resultado final. Podemos entender que existem forças que atuam em todos os processos da tradução, desde os escritores do conteúdo original, da editora White Wolf, uma ramificação da Paradox, passando pela visão do tradutor, que deve estar alinhado com o localizador, até os revisores, que também seguem as mesmas diretrizes em seu olhar crítico sobre a obra e como ela deverá se apresentar em português.

A presença de “jogadores da fase de testes” incluídos no processo de criação da obra indica uma preocupação com o público-alvo e como o material será recebido em seu idioma original e, a partir da tradução, como ele será recebido pelos jogadores que utilizarão a obra. Não há nenhuma menção na seção de expediente sobre jogadores brasileiros que tenham

experimentado o material, e isso se deve ao fato de que a principal preocupação dos jogadores da fase de teste deve ter sido em relação às dinâmicas do jogo e seu sistema, e não especificamente sobre os termos utilizados para criar a obra. Entretanto, a preocupação com a recepção do público brasileiro também se fez presente para o time da Galápagos, como afirmam o tradutor e o localizador da obra. Quando perguntado sobre consultas diretas com os possíveis jogadores de *Vampiro*, Fábio afirma que:

(QORPUS) Muitos termos no texto do jogo foram atualizados na nova edição, além da entrada de diversos novos termos que receberam as primeiras traduções. Como foi o processo de escolha de termos, a decisão final cabia ao tradutor ou era um trabalho realizado por mais pessoas?

(FG) Basicamente a localização do V5 foi feita por mim como tradutor e o Persio como editor, considerando com carinho e respeito as localizações antigas, além dos gostos da comunidade e, em casos em que o pessoal teve acesso prévio às nossas localizações, a opinião específica desses jogadores. Contamos, em vários casos, com o valioso aconselhamento da Alessa Malkav³⁰, que foi uma das nossas assessoras e ponte de ligação com a comunidade. Nos raríssimos casos em que eu e o Persio discordamos, ele, como editor-chefe, bateu o martelo conforme seus próprios critérios e os critérios oficiais da Galápagos, que sempre se provaram os melhores para o jogo. (GULLO, 2022, p. 06)

Quando perguntado sobre o tema, Persio, o localizador diz que:

(Cadernos de Tradução): *Vampiro: a Máscara* tem um público amplo, porém bastante específico. Em sua maioria, os jogadores de *Vampiro* figuram como adultos em seus 35 anos, geralmente sendo pessoas que já jogaram as outras edições deste jogo no passado. Houve algum tipo de contato com público durante o processo de localização, e como isso influenciou a tomada de decisões por parte dos integrantes da equipe de localização?

(Persio Sposito): Sim, houve. Ainda que não tenha sido nos moldes perfeitos. Colocada a dificuldade e o risco em que o projeto já se encontrava, não havia muito espaço para grandes movimentações e debate aberto. A opção foi utilizar o conhecimento da equipe (todos são jogadores e/ou narradores de WoD) e estender ao nosso círculo imediato de outros jogadores e narradores. Somado a isso, também trouxemos membros da comunidade para trabalhar diretamente no projeto, seja revisando, fazendo uma leitura crítica ou mesmo aconselhando a equipe. Todas as ideias sempre foram debatidas, deixando em segundo plano, preferências e gostos, tentando sempre balancear entre o tecnicamente correto, o legado, a modernização e a originalidade que a edição em inglês apresenta. (SPOSITO, 2023, p. 07)

³⁰ Alessa Malkav era o nome utilizado por Alessa Torres, profissional que atuou como Embaixadora da White Wolf na América Latina e auxiliou como revisora no processo de localização de *Vampiro: a Máscara* juntamente à Galápagos.

Ao serem questionados quanto ao legado das edições anteriores da obra, Gullo e Sposito afirmam terem respeitado termos que já sejam de comum entendimento e difusão promovidos pelas edições anteriores de *Vampiro* e, ao mesmo tempo, mencionam que a editora responsável pela obra original não deu quaisquer diretrizes que pudessem servir como base ou ponto de partida para a tradução da obra, confiando à Galápagos a decisão em relação a terminologia da obra. Entretanto, o tradutor de *Vampiro* afirma ter utilizado uma lista abrangente de termos mapeados de edições anteriores para servir de base e ponto de partida para seu trabalho. Fábio diz que:

(QORPUS) Houve algum legado da Devir em relação às últimas versões do jogo, como guias de estilo, glossários, memórias de tradução, ou qualquer instrução geral que possa ter auxiliado ou servido como referência no processo de tradução?

(Fábio Gullo) Não tivemos acesso a nenhum material de apoio à tradução de versões anteriores de *Vampiro*. Mas com certeza essas traduções estabeleceram uma base, uma “tradição”, por assim dizer, inalienável, que somente em casos muito pontuais optamos por não seguir. Falo, por exemplo, do caso da disciplina *Celerity*, que era *Rapidez* e escolhemos localizar como *Celeridade*. (GULLO, 2022, p. 05)

O localizador Persio Sposito, quando perguntado sobre o mesmo assunto, diz:

(Cadernos de Tradução): Houveram instruções específicas vindas da *World of Darkness*³¹ (WoD) para a localização deste produto, como guias de estilo, uso de CAT tools, etc.?

(Persio Sposito): Por padrão nós já utilizamos CAT tools e glossários próprios construídos especificamente para cada franquia. A *Paradox*, detentora da marca WoD, nos deu liberdade total para localizar o conteúdo. (SPOSITO, 2023, p. 06)

Podemos entender que a equipe de tradução de *Vampiro* para o português teve “carta branca” para atuar como melhor entendessem em seu trabalho. Ao mesmo tempo, sabemos que as edições anteriores da obra serviram como ponto de partida para a tradução da V5, além das consultas eventuais ao público-alvo para servir de “termômetro” sobre os termos escolhidos em português. A teoria do escopo se mostra efetiva no processo de localização de um livro-jogo pois

³¹ *World of Darkness* é o título dado à série de livros de RPG de terror, como *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomem: o Apocalipse* e *Mago: a Ascensão*.

entende que todas as partes envolvidas no processo de tradução estão interligadas e devem “lealdade” umas às outras, no sentido de que necessitam respeitar um objetivo comum, que é o entendimento de como deverá ser o resultado final desta tradução, e seguir uma mesma linha de pensamento. Vemos aqui que as relações entre a editora do conteúdo original, bem como seus escritores com a editora responsável pela localização são respeitadas e levadas em consideração. Houve, por parte da White Wolf/Paradox, um respeito a todas as partes envolvidas no processo de criação da obra, inclusive os usuários finais, representados pelos jogadores da fase de teste e, por parte da Galápagos, houve a mesma preocupação de que todos os profissionais estivessem conectados com o objetivo comum e fossem também consultadas e respeitadas as opiniões do público-alvo através de consultas em fóruns e grupos de internet relacionados à obra.

4.3 O *DISCLAIMER*

Logo na primeira página (com conteúdo) do livro, encontramos o “aviso de conteúdo adulto”. Este é um tipo de texto que pode ser entendido como um preâmbulo na classificação de Fairchild (2007), do tipo *disclaimer*. Estes avisos ficaram bastante importantes e até mesmo inevitáveis a partir do momento que jogos de RPG começam a abordar temas como “violência sexual, extremismo político, violência física e sangue, controle mental, tortura, abuso, prisão e sequestro, racismo, sexismo e homofobia, para citar apenas alguns” (HITE, 2021, p. 01).

O próprio livro traz, como indica o *disclaimer*, técnicas para que os narradores possam abordar temas delicados em suas histórias de forma a respeitar todos os jogadores. Conversamos com o tradutor da obra, Fábio Gullo, e o localizador responsável, Persio Sposito, sobre como lidaram com a tradução dos temas delicados apresentados por toda a obra. Gullo, em entrevista à QORPUS, diz que ainda não havia trabalhado com temas sensíveis, “não na escala ampla com que tais assuntos são tratados no V5” (GULLO, 2022, p. 04). Sua ideia é complementada pelo localizador da obra, Persio Sposito, que disse em entrevista à Cadernos de Tradução:

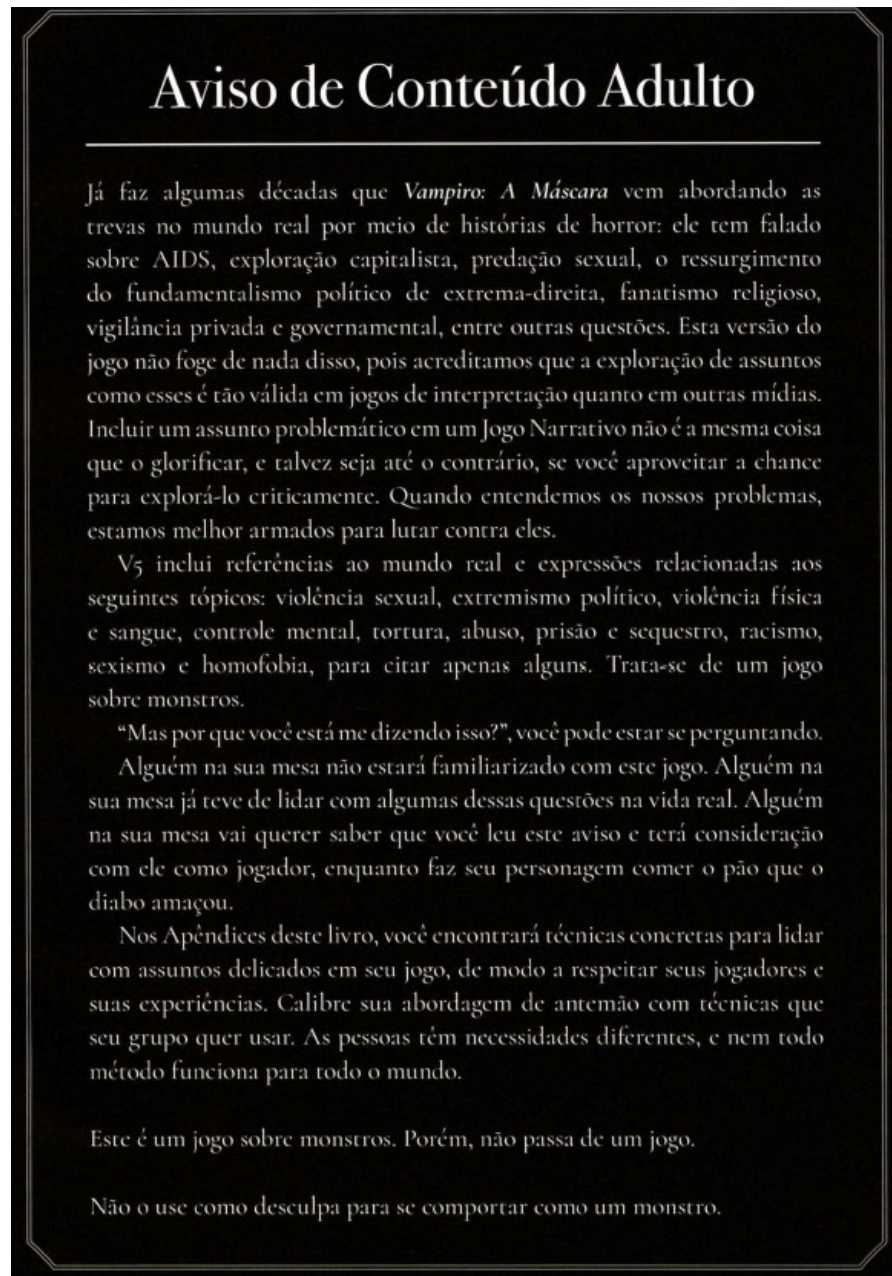
(CT): *Vampiro: a Máscara* é um jogo recomendado para maiores de 18 anos. Você já havia trabalhado com algum material sensível desta forma? Houve alguma preocupação especial na forma de lidar com temas como sexo, drogas, armas, assassinato, visões políticas radicais e muitos outros temas delicados como estes recorrentes neste jogo?

(PS): Resposta curta: não houve preocupação.

Resposta longa: a princípio, não é papel da localização fazer reclassificação etária de uma obra. Normalmente o conteúdo é submetido para análise ao Ministério da Justiça. É lá que uma obra é classificada adequadamente e de acordo com os critérios brasileiros para os temas abordados.

Nesse sentido – uma vez que a obra é classificada por autoridades locais como sendo conteúdo para maiores de 18 anos –, não houve qualquer tentativa de amenizar, cancelar, modificar ou mesmo remover conteúdo original. Qualquer tema mais pesado foi retratado o mais fielmente possível com o original. A única diferença real é o idioma mesmo. (SPOSITO, 2023, p. 06)

Desta forma, vemos que o fato da obra ter sido classificada como recomendada para maiores de idade fez com que a preocupação na abordagem dos temas fosse praticamente desnecessária, pois a mesma seria (idealmente) apenas lida por pessoas acima de 18 anos de idade. Embora saibamos que nem sempre essa é a realidade, os cuidados em classificar e recomendar o uso da obra por pessoas que estariam preparadas para lidar com assuntos delicados exime os tradutores de qualquer responsabilidade. O *disclaimer* é incisivo e termina com seriedade: “Este é um jogo sobre monstros. Porém, não passa de um jogo. Não o use como desculpa para se comportar como um monstro”.

Figura 15 – *Disclaimer* em português

Fonte: *Vampiro: a Máscara* (2021)

4.4 TIPOS DE TEXTOS ENCONTRADOS EM *VAMPIRO: A MÁSCARA*

Como mencionado no capítulo 2 e classificados por Fairchild (2007), um livro de RPG apresenta diferentes tipos de texto, e isso não é diferente em *Vampiro: a Máscara*. Entre os

principais tipos de texto encontrados na obra, temos os preâmbulos, que figuram por toda a obra, cuidando de estabelecer o cenário e o tom da história e trama, aparecendo em forma de cartas, scripts de gravação de filmes, páginas de livros e de cânones da literatura, como William Shakespeare, anotações em cadernos, recortes de páginas de livros, textos que imitam escrituras sagradas, mensagens de celular, rótulo de fita K7, entre outros. Diversos tipos de escrita aparecem nestes textos, desde uma escrita tão formal quanto a que imita textos sagrados, quanto a informalidade de mensagens de celular. Quando perguntado sobre os desafios de traduzir tantos tipos de texto, Fábio Gullo nos diz que:

(QORPUS) O livro traz diversos tipos de textos, alguns com teor técnico, como explicações de regras e sistemas de jogo, outros com caráter poético e literário, como cartas, passagens bíblicas, poemas, anotações, mensagens de celular, etc. Quais desses tipos de texto lhe apresentaram o maior desafio?

(Fábio Gullo) A verdade é que o maior desafio foi bater o martelo para os termos mais controversos ou importantes, como Pilar para Touchstone ou Ficha de Conhecimento para Loresheet – o próprio texto, a prosa do livro, mesmo no caso das ficções que recheiam algumas seções, não apresentou maiores desafios, justamente porque o registro desses textos é uniformemente contemporâneo: nesta 5ª edição do jogo, você não encontra prosas pseudoliterárias ou arcaicas de maior monta, como a famosa carta do padre, que abre a segunda edição do livro base. Um registro desses você encontra no texto das Tradições, mas este já havia sido traduzido magistralmente em edições passadas, e não mudou nada desde então, nem mesmo em inglês. (GULLO, 2022, p. 05)

Sobre traduzir trechos poéticos como os de William Shakespeare, Gullo, que também escreve poesia de sua autoria em um blog, afirma que “sem dúvidas foram as minhas passagens prediletas! Mesmo algumas que já possuem traduções canônicas utilizáveis eu

optei por retraduzir, só pelo prazer da experiência” (ibidem). Podemos entender que a maior dificuldade se deu na escolha de termos e não nos diferentes tipos de texto, além de que o tradutor gozou de total liberdade para, inclusive, retraduzir textos cânones, imprimindo na obra sua marca pessoal.

Os termos mencionados pelo tradutor, “Pilar” para “*Touchstone*” e “Ficha de Conhecimento” para “*Loresheet*”, são muito importantes para o entendimento do jogo. Um “Pilar” é a conexão de um vampiro com o mundo mortal. O termo chegou a receber uma tradução

prévia de “Pedra de Toque”, mas isso foi retificado pela Galápagos de forma online e anunciado que o termo final seria “Pilar”. *Loresheet*, por sua vez, representam vantagens no jogo que conectam o seu personagem com o *metaplot* da narrativa. O termo pode ser encontrado em traduções não oficiais da obra como “camadas de conhecimento”. Ambas escolhas parecem refletir a ideia original dos termos *lore* e *sheet*. O *lore* de alguma coisa diz respeito às informações envolvendo de seu universo ficcional, incluindo suas histórias, lendas, línguas, povos, geografia, entre outros³². *Sheet*, por sua vez, pode significar uma ficha, uma tabela ou até mesmo uma camada (como um lençol).

4.5 INFORMAL X FORMAL

Vamos analisar um exemplo de tradução de mensagem de texto de celular, apresentado na página 29. O texto original traz:

You know *what ticks me off* about the Camarilla? It's *the fucking* sense of entitlement. That these guys are supposed to be the kings and queens of all our kind, and you ask why, and they start talking about some *ancient shit* like the Congress of Spines or whatever.

Well fuck that. We live in the now, and a bunch of rules some geriatric creeps came up with matters *fuck all*. And before you start talking about the Masquerade, that's a great example of the typical Camarilla arrogance. Every time somebody has a good idea, they think it belongs to them by right, as if the whole concept of hiding in plain sight was created by some *fancy ass prancing boy* in the 14th century. *Fuck, no.* (HITE, 2018, p. 29, grifos nossos)

Já a tradução:

Sabe o que *me deixa puto* com a Camarilla? O fato de se acharem no direito de *alguma merda*. O fato de se acharem os reis e rainhas da nossa raça, e se você pergunta por que, começam a balbuciar qualquer coisa sobre o Congresso da Torres ou *qualquer merda* assim.

Tomar no cu. Vivemos no agora, e um monte de regras que alguns esquisitões geriátricos inventaram é tudo que importa. E antes que você comece a falar sobre a Máscara, esse é o exemplo típico da arrogância da Camarilla. Toda vez que alguém tem uma boa ideia, eles acham que pertence a eles por direito, como se a ideia de se esconder em plena vista tivesse sido criada por um *extravagante*

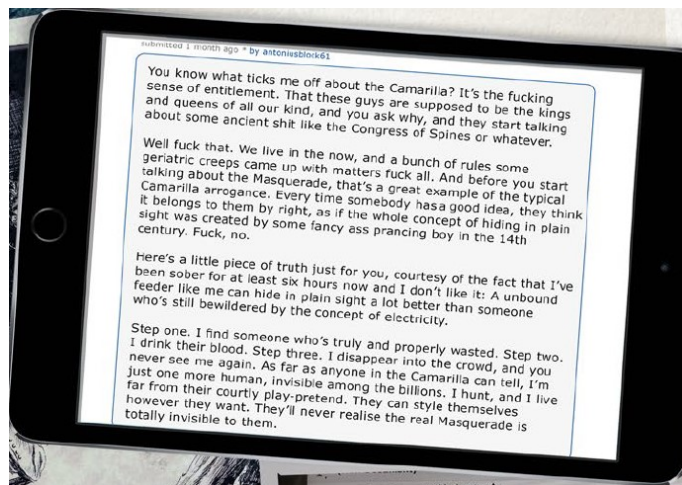
³² <https://www.dicionarioinformal.com.br/lore>

saltimbanco do século 14. Não fode. (HITE, 2021, tradução de GULLO, p. 29, grifos nossos)

Vemos, no primeiro parágrafo do texto original, três pontos que trazem uma linguagem bastante informal, sendo duas delas com a presença de palavrões como *“fucking”* e *“shit”*. A tradução não parece tentar amenizar de nenhuma forma a presença de tais palavras, estando bastante próximo ao texto original, inclusive acrescentando a expressão “me deixa puto” como tradução de *“ticks me off”*, que poderia ter ido por outro caminho, mas a escolha parece estar de acordo com o tom geral do trecho selecionado no original. Na sequência, no segundo parágrafo, temos a expressão bastante informal e urbana *“well fuck that”*, traduzida como “tomar no cu” pelo tradutor da obra. A escolha parece legítima e corresponde ao tom da mensagem, sem nenhuma tentativa de amenização ou de omitir algum termo.

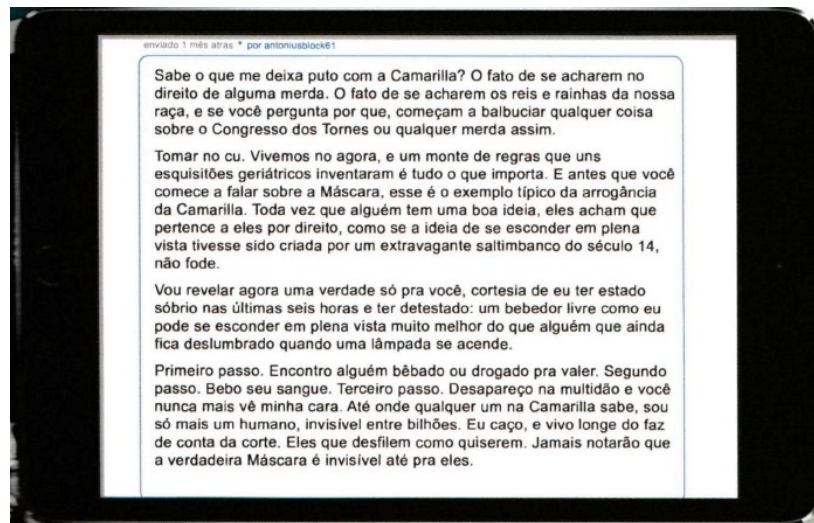
Ao final do trecho escolhido para análise, temos a expressão *“fancy ass prancing boy”* no original, que por sua vez foi traduzida como “extravagante saltimbanco” na versão brasileira da obra. Aqui parece haver uma amenização da expressão, mas que ainda consegue atingir um sentido muito próximo do texto original. Não temos a intenção aqui de criticar no sentido de avaliar como certa ou errada qualquer escolha feita pelo tradutor. Cabe a esta pesquisa apenas observar as escolhas e comentá-las, sem sugerir um caminho “melhor”. A tradução do trecho analisado aqui nos parece muito condizente com o original, mantendo seu caráter informal e urbano, cuidando de traduzir inclusive as palavras de baixo calão para seus equivalentes em português.

Figura 16– Mensagem em celular (texto de partida)



Fonte: Vampiro: a Máscara (2021)

Imagem 17 – Mensagem em celular (texto de chegada)



Fonte: Vampiro: a Máscara (2021)

Outro texto, ainda nas páginas iniciais da obra, traz uma transcrição de uma conversa de internet os usuários “Dee” e “osenhorvadiaugusta”. O diálogo é informal e foi muito bem adaptado para o português, apresentando jargões comuns da linguagem de internet, abreviaturas e gírias. Transcrevemos a conversa no original e na tradução para que possamos analisar alguns pontos interessantes.

Tabela 1 — Conversa informal entre dois vampiros

Original	Tradução
<Dee> the stuff you got me was grade A	<Dee> o bagulho q vc trouxe era classe A
<theaugustslutlord> the stuff? i was too wasted when we left, i don't remember	<osenhorvadiaugusta> bagulho? eu tava mto louco qnd saí, não lembro
<Dee> the junk	<Dee> o lance
<Dee> the good stuff	<Dee> do bom
<Dee> you know	<Dee> vc sabe
<Dee> the juice	<Dee> chup-chup
<Dee> from the money people	<Dee> dos endinheirados
<theaugustslutlord> you mean the ventrue blood you wanted me to get for you?	<osenhorvadiaugusta> vc diz o sangue ventrue q vc queria q eu conseguisse p ti

<Dee> nnnrgh why did you have to do that	<Dee> nnnrgh pq vc tem que fazer isso?
<Dee> best practice is never to use those words	<Dee> é sempre bom evitar essas palavras
<Dee> and you know, burn our laptops or whatever	<Dee> agora temos q deslogar e, vc sabe, queimar nossos notebooks ou algo assim
<theaugustslutlord> wait wait wait	<osenhordiaugusta> espera aí
<theaugustslutlord> can i ask you something? please? i haven't been in this for long	<osenhordiaugusta> posso te perguntar uma coisa? pfv? faz pouco tempo q estou nessa
<Dee> long enough to play that guy for a sucker	<Dee> tempo suficiente p me tirar de otário
<theaugustslutlord> come on. the only reason he let me taste, was to fuck with you by giving me something you'd been selling yourself for. he just didn't expect me not to swallow	<osenhordiaugusta> qualé. a única razão pq ele me deixou provar foi p te fuder me dando algo pelo qual vc se venderia. ele só n esperava q eu n engolisse
<Dee> i guess. it was smart of you to spit the stuff into that empty can of red bull and give it to me. basically chivalrous too.	<Dee> pode ser. foi esperto da tua parte cuspir o bagulho na lata de red bull vazia e dar p mim. coisa de cavalheiro, tb.
<Dee> what can i say. i love the stuff.	<Dee> o que posso dizer. adoro aquele troço.
<Dee> so tasty	<Dee> delícia
<Dee> anyway, logoff time	<Dee> tanto faz, vou deslogar
<theaugustslutlord> wait... is it true that our kind controls history, you know, politicians and shit?	<osenhordiaugusta> calma... é vdd q a nossa espécie controla a história, vc sabe, políticos e o escambau?
<theaugustslutlord> cause that sounded pretty cool	<osenhordiaugusta> pq isso é legal p cacete
<Dee> do you feel like you control jack shit? no, big people in the C control many things. the same as anybody with a ton of money and muscle. and sweet, addictive... juice	<Dee> vc acha q controla alguma coisa? não, os figurões na C controlam um monte de coisas. o mesmo q qq um com um monte de grana e músculos. e o doce e viciante... chup-chup
<Dee> learn, young idiot, you can't use the	<Dee> vê se entende, jovenzinho tolo, vc n

words online, the real words, they get you noticed by the SI	pode usar as palavras online, as reais, chamam a atenção da SI
<Dee> we're doomed if i'm your role model, christ	<Dee> vc ta lascado se seguir meu exemplo, só por deus
<Dee> we're not masters of humanity, we're just parasites. while the humans were doing something important and historical, you can bet there was someone like me there, acting like a total blood junkie	<Dee> n somos os mestres da humanidade, somos só parasitas. sempre q os humanos estavam fazendo algo importante e histórico, pode apostar q havia alguém como eu lá, agindo como a porra de um viciado em sangue
<Dee> gonna follow my own advice now	<Dee> vou seguir meu próprio conselho agora
<theaugustslutlord> Dee? will i see you again?	<osenhorvadiaugusta> Dee? vou te ver de novo?

Fonte: Hite; Gullo (2021)

A primeira coisa que iremos considerar na análise deste trecho é a escolha da linguagem de internet adotada pela tradução, caracterizada pelo uso de abreviaturas de muitas palavras, algo que não aparece com tanta frequência no texto original. Abreviações como “q”, “vc”, “qnd”, “n”, “p”, “mto”, “qq”, “vdd”, “tb”, e “pfv” estão por toda a conversa, embora o mesmo efeito não esteja no texto original. Em uma conversa informal de internet em inglês, há também o uso de abreviações, entretanto o texto original não fez essa escolha. Podemos entender que o tradutor de *Vampiro* para o português optou por aproximar o texto da cultura de chegada, utilizando abreviações comuns na comunicação de internet no Brasil.

Agora, olhemos para a escolha do termo “chup-chup” para traduzir o original “*the juice*”. Na passagem, podemos entender que o usuário “osenhorvadiaugusta” consegue um exemplar de sangue dos “endinheirados” e oferece a “Dee”, que agradece o “bagulho classe A” recebido em uma lata de “red bull”. A expressão “chup-chup” aparece listada na página 58 de *Vampiro: a Máscara*, como sendo “um termo desdenhoso para mortais, indicando que são usados exclusivamente como alimento” (HITE, 2021, p. 58, tradução de GULLO). O termo equivalente no texto de partida é “*juicebag*” ou “*juice box*” (HITE, 2018, p. 60). Embora o termo não tenha aparecido no original como se apresenta nas páginas de explicação do léxico dos vampiros, e tenha figurado apenas como “*the juice*”, a tradução para o português entendeu que era uma

referência a um mortal que era utilizado apenas como alimento por vampiros “endinheirados”. Ainda assim, podemos nos perguntar se o termo “*the juice*” não se referia à qualidade do sangue, que era de primeira linha, ou “classe A”. Falaremos mais à frente sobre o termo “chup-chup” quando tratarmos especificamente de adaptações regionalistas de termos pertencentes ao léxico vampírico.

O tom informal é mantido pela tradução ao apresentar o texto em letras minúsculas como está no original. A intenção é reforçada em uma adaptação do termo “*come on*”, no original, para “qualé”, em português. Em alguns momentos, a tradução vai um pouco mais além do que o original na informalidade e nível de vocabulário, como é o exemplo do trecho “*acting like a total blood junkie*”, no original, traduzido como “agindo como a porra de um viciado em sangue”. Aqui, houve uma intensificação do tom da expressão pela inclusão da palavra “porra”, que não tem um equivalente na versão original. Em outro momento, vemos uma suavização da linguagem no trecho original “*politicians and shit*”, traduzido como “políticos e o escambau”. Embora “escambau” não seja uma palavra de alto nível, ela não é tão chula quanto outras opções que poderiam ter sido feitas pelo tradutor.

Agora, vamos olhar para um preâmbulo que apresenta as Tradições Vampíricas, as leis fundamentais sob as quais todo vampiro deve permanecer. O texto apresenta um conteúdo que simula escrituras sagradas, portanto é escrito (em inglês arcaico) no original e de forma similarmente rebuscada em português. No original, temos o seguinte trecho:

The First Tradition: The Masquerade
Thou shall not reveal *thy* true nature to those not of the Blood. Doing such shall renounce *thy* claims of Blood.
 The Second Tradition: The Domain
Thy Domain is *thine* own concern. All others owe *thee* respect while in it. None may challenge *thy* word while in *thy* Domain.
 The Fifth Tradition: Hospitality
 Honor one another’s Domain. When *thou* comest to a foreign city, *thou* shall present *thyself* to the one who *ruleth* there. With-out the word of acceptance, *thou art* nothing. (HITE, 2018, p. 27, grifos nossos)

Em português, a obra apresenta:

A Primeira Tradição: A Máscara
 Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não pertençam ao Sangue. Fazê-lo é renunciar aos teus direitos de Sangue.

A Segunda Tradição: O Domínio

Teu Domínio é da tua inteira responsabilidade. Os demais te devem respeito enquanto nele. Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio.

A Quinta Tradição: A Hospitalidade

Honrarás o Domínio do próximo. Quando chegares em uma cidade estrangeira, tu te apresentarás àquele que ali governa. Sem a palavra de aceitação, tu não és nada. (HITE, 2021, tradução de GULLO, p. 27)

O texto em inglês é carregado de expressões arcaicas, dando a ideia de ter sido escrito há muito tempo, justamente por representar as Tradições sob as quais a sociedade vampírica vive desde tempos remotos. A principal característica deste tipo de escrita se dá pelo uso dos pronomes “*thy*”, “*thou*”, “*thine*” e “*thysel*”, mas também vemos a presença nos verbos como “*comest*”, “*ruleth*” e “*art*”, que complementam a escrita arcaica por todo o trecho selecionado. Em português, a tradução não utiliza de recursos da língua portuguesa arcaica, que seria caracterizado pelo emprego de pronomes oblíquos e conjugação de verbos de acordo com a gramática normativa. O efeito de escrita arcaica aqui recebe o uso do pronome “tu” por todo o trecho selecionado, com a conjugação correta dos verbos na segunda pessoa do singular, o que pode representar em língua portuguesa muito mais um regionalismo do que uma escrita arcaica.

O tradutor Fábio Gullo afirmou em entrevista que a tradução das Tradições Vampíricas já existia e isso não foi alterado; a mesma tradução é mantida na quinta edição. Isso traz consistência à obra e um respeito ao trabalho de tradutores de edições anteriores, bem como uma lealdade ao legado desta franquia há mais de 30 anos no mercado. Na próxima seção, examinaremos termos selecionados dentre os principais jargões do léxico vampírico apresentado pela obra e o tratamento de tradução recebido por cada um.

4.6 O LÉXICO DOS AMALDIÇOADOS

A sociedade vampírica tem seus próprios jargões, termos e expressões para se referir às mais variadas coisas. Aqui entramos em um ponto interessante: seria possível traduzir termos que muitas vezes não estão nem em inglês? Podemos adaptar e aproximar expressões da cultura de chegada sem perder o sentido intencionado pelo jogo? Selecionamos alguns termos para analisarmos as decisões tomadas pelo tradutor, as quais aqui chamaremos de “tratamento”.

Tabela 2 — O léxico dos amaldiçoados

Texto de Partida	Tradução	Significado	Tratamento
Ancilla	Ancilla	Um vampiro que provou seu valor, ficando entre as posições de Neófito e Ancião.	Termo mantido como nas edições anteriores.
Banking	Saque	A prática de “sacar” sangue de bancos de sangue, reservas de hospitais ou de mortos e moribundos.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Barrens, the	Os baldios	As áreas impróprias para se viver em uma cidade, incluindo cemitérios, construções abandonadas, ruínas industriais e regiões irremediavelmente decaídas.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Becoming, the	O despontar	O momento em que uma Criança da Noite passa a ser um vampiro “completo”, ou Neófito.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Cainite	Cainita	Um vampiro; um membro da raça de Caim.	Termo traduzido como nas edições anteriores.
Childe	Cria ou criança	Um vampiro criado por meio do Abraço – a cria é a progênie do seu Senhor. Este termo costuma ser	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.

		usado depreciativamente, indicando inexperiência.	
Coterie	Coterie	Um pequeno grupo de Membros unidos pela necessidade de apoio mútuo e, às vezes, interesses em comum.	Termo mantido.
Diablerie	Diablerie	O consumo do Sangue de outro Membro, até levá-lo à morte final. Um vampiro pode diminuir permanentemente sua geração por meio desta prática abominável.	Termo mantido.
Domitor	Domitor	O mestre de um carniçal; aquele que dá do seu Sangue e exige obediência em troca.	Termo mantido.
Footpad	Salteador	Um vampiro que sobrevive atacando sem-teto e outros indesejados da sociedade.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Gehenna	Gehenna	O suposto Armageddon durante o qual os Antediluvianos seerguerão de seu Topor e devorarão a raça dos vampiros e o mundo.	Termo mantido.
Gentry	Aristocrata	Um membro que caça em lugares como casas	Termo traduzido/adaptado

		noturnas, bares e o distrito da luz vermelha.	à cultura de chegada.
Ghoul	Carniçal	Um lacaio criado quando se dá uma porção de Vitae a um mortal sem drenar seu sangue primeiro (o que geraria um vampiro).	Termo traduzido como nas edições anteriores.
Head	Nóia	Um Membro que se alimenta de consumidores de álcool ou drogas, de modo a experimentar por tabela as mesmas sensações. Membros com preferência por determinadas drogas são chamados de “nóia + droga”, como em “nóia de cristal”, “nóia de pó” e “nóia de erva”.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Juicebag ou Juice box	Chup-chup, sacolé, toddynho e variantes regionais	Termo desdenhoso para mortais, indicando que são usados exclusivamente como alimento.	Termo domesticado.
Jyhad, the	A Jyhad	A guerra secreta e autodestrutiva travada entre as gerações.	Termo mantido.
Kindred	Membro	Termo da Camarilla para os vampiros como um	Termo traduzido como nas edições

		todo (Membros) ou como indivíduos (Membro).	anteriores.
Lush	Libertino	Um vampiro que costuma se alimentar de mortais drogados ou embriagados de modo a também experimentar sua “viagem”.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Neonate	Neófito	Um Membro jovem, recém-abraçado, porém mais do que uma Criança da Noite.	Termo traduzido como nas edições anteriores.
Papillon	Papillon	O distrito da luz vermelha; a região da cidade salpiacada por bares, bordéis, casas de jogos e outros lugares igualmente infames.	Termo mantido.
Portillon	Portillon	A segurança e nível de proteção de um domínio ou território de caça.	Termo mantido.
Slumming	Sarjetar	A prática de se alimentar de mendigos, sem-teto e outros miseráveis; aquele que o faz regularmente é conhecido como “sarjetador”.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Vessel	Bolsa ou veia	Uma fonte de sangue – como em “bolsa de sangue” – para sustento e	Termo traduzido/adaptado à cultura de

		prazer, especialmente um mortal.	chegada.
Vitae	Vitae	O Sangue de um vampiro.	Termo mantido.
Whelp	Vergôntea ou prole	Termo depreciativo para um Membro jovem, originalmente usado como referência exclusiva para sua própria progênie.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.
Whig	Criatura	Um vampiro perdido para a Besta, escravo da vontade do Sangue.	Termo traduzido/adaptado à cultura de chegada.

Fonte: Hite; Gullo (2021)

Termos como *Ancilla*, *Coterie*, *Diablerie*, *Domitor*, *Gehenna*, *Jyhad*, *Papillon*, *Portillon* e *Vitae* foram mantidos como no texto de partida. A maioria destas palavras tem um significado específico dentro da cultura vampírica, muitas vezes não estando associadas à língua inglesa. *Ancilla* vem do latim e tem um sentido muito específico na narrativa de *Vampiro*, não estando relacionado ao real sentido da palavra em seu idioma original. O termo se encontra posicionado dentro da cultura vampírica, que está sendo introduzida e “ensinada” ao jogador leitor. Desde as primeiras edições de *Vampiro*, este termo é preservado e não foi diferente na quinta edição. O mesmo acontece com *Gehenna* e *Jyhad*, sendo ambas de origem arábica, e que na obra configuram termos muito específicos dentro da cultura vampírica, estando próximos de seus sentidos originais, mas ainda dentro do universo da narrativa do livro. *Vitae* é outro termo que é mantido desde as primeiras edições e de uso comum entre os jogadores de *Vampiro*.

Domitor é uma palavra que vem do latim e significa “domador” ou “dominador”. O termo foi mantido na tradução em português. *Diablerie* é uma palavra de uso comum em inglês, estando presente na língua desde os tempos do inglês arcaico. Em *Vampiro*, representa algo diferente do sentido original da palavra e seu uso já é bastante consagrado entre os jogadores deste jogo. Sua grafia é mantida em todas as edições de *Vampiro* traduzidas para o português. Entretanto, em

nosso idioma, *diablerie* se tornou um verbo e, portanto, é usado como “diablerizar” pelos jogadores, significando o ato de beber sangue de outro vampiro até levá-lo à morte.

Papillon e *Portillon* são palavras francesas e significam respectivamente “borboleta” e “porta pequena” ou “portão”. No contexto de *Vampiro: a Máscara*, *Papillon* faz referência ao “distrito da luz vermelha” e *Portillon* corresponde ao nível de segurança do “domínio” (território de caça) de um vampiro ou grupo de vampiros. *Portillon* está mais próximo do seu significado original do que *Papillon*, entretanto, ambos os termos foram mantidos conforme o texto de partida na tradução para o português. A palavra *Coterie*, também francesa, significa “grupo de pessoas que se associam para defender seus interesses”³³. Seu uso acontece na língua inglesa e também na portuguesa, sem alteração de escrita ou sentido, embora não muito frequentemente. O tradutor da obra em análise escolhe manter o termo como o texto de partida, preservando as escolhas de termos do material original.

Outros termos como *cainite*, *childe*, *ghoul*, *kindred* e *neonate* estão relacionados à cultura vampírica, porém, ao contrário dos termos que vimos acima, estes receberam traduções que se estabeleceram através das edições em português. Os termos *whelp* e *whig* aparecem pela primeira vez na quinta edição, e foram traduzidos, respectivamente, como “vergôntea” ou “prole” e “criatura”.

Termos de origem inglesa que parecem ter sido adaptados para o português, não sendo uma tradução literal, são *banking* (saque), *the barrens* (os baldios), *the becoming* (o despontar), *footpad* (salteador), *gentry* (aristocrata), *head* (noia), *lush* (libertino) e *slumming* (sarjetar). A expressão *juicebag* ou *juice box* recebeu um tratamento especial muito parecido com uma domesticação ao serem traduzidos como “chup-chup, sacolé, todynho e variantes regionais” (HITE, 2021, p. XX, tradução de GULLO).

5 CONCLUSÃO

Neste trabalho tratamos sobre diversos assuntos. Discutimos o RPG em seu cerne e conseguimos expor sua importância não apenas como um jogo, mas como um fenômeno social, que pode atingir diferentes níveis e esferas sociais e até acadêmicas. RPG se encontram nas intersecções de quatro fenômenos: encenação, papéis, jogos e a cultura midiática, portanto,

³³ <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/coterie/>

representam muita fonte para pesquisa especializada das mais diversas áreas, como a educação, a psicologia, a sociologia, a economia, entre outras.

Tratamos com cuidado de explicar as principais características de um livro-jogo de RPG, que tem seu surgimento nos anos 60, inspirados nos *wargames*, mas ganha seu primeiro título oficial em 1974, com *Dungeons & Dragons*, presente no mercado até os dias atuais. O produto que antes era apresentado como um jogo de tabuleiro, passa a ser comercializado como livros a partir dos anos 1990, iniciando uma nova era para o RPG. Jogos que antes eram inspirados nas obras de Tolkien e Lovecraft passaram a receber novos cenários, desta vez mais obscuros e introspectivos, como apresentados pelas franquias *Vampiro: a Máscara* (1991), *Lobisomem: o Apocalipse* (1992) e *Mago: a Ascensão* (1993), todos produzidos pela White Wolf, em sua ramificação chamada *World of Darkness*.

A presente pesquisa mostrou a evolução dos jogos de RPG que saíram dos tabuleiros, foram para os livros e na sequência, para os computadores, sendo jogados massivamente por milhões de jogadores ao redor do mundo, chamados de *MMORPG*. Muitos tipos de RPG surgiram ao longo do tempo, tentamos nesta pesquisa levantar os principais deles, como os *TRPG* (RPG de mesa), os *CRPG* (RPG de computador), os *MMORPG* (computadores ou videogames), e o *LARP* (jogado ao vivo, encenando os papéis do jogo). Nesta mesma linha, abordamos a estética peculiar dos livros de RPG, e principalmente a mudança sintática trazido por *Vampiro: a Máscara* e seu cuidado em fazer com que a obra representasse o tom sombrio que a narrativa intenciona. Com *Vampiro*, chega também o sistema *Storyteller*, bem diferente do sistema de D&D, sem tantas planilhas e referências cruzadas. O foco agora é na narrativa e na contação de história.

Conforme fomos nos aproximando do nosso objeto de estudo, passamos a analisar os tipos de textos encontrados em um livro de RPG. Segundo a pesquisa do doutor em educação Thomas Fairchild (2007), temos preâmbulos, textos exposições de regras e materiais complementares para elaboração de aventuras. Além destes tipos de texto, há também em livros de RPG diversas tabelas, planilhas, fichas e índices que ajudam os jogadores a montarem seus personagens. Aprendemos também com a pesquisa de Fairchild (2007) que juntamente com o lançamento de *Vampiro*, entra a era dos *disclaimers*, justamente por ser um jogo pesado, indicado para maiores de idade.

Entrando mais à fundo em nosso objeto de estudo, desenvolvemos um breve histórico da franquia de *Vampiro*, aproveitando para trazer um pouco da narrativa do jogo para que pudéssemos entender a dimensão de textos que ali seriam encontrados e as possíveis diferentes abordagens tradutórias e desafios pela equipe de localização. Nossa intenção foi também de mostrar a complexidade de simplesmente jogar *Vampiro*, e ter que se associar a arquétipos, ideologias, seitas, clãs etc. Observamos também que essa obra, nosso objeto de estudo, recebe o nome de “localização” pelo mercado, o que nos intriga e fez com que buscássemos respostas.

Um dos momentos mais importantes desta pesquisa foi levantar discussões a respeito da tradução e da localização, termos que podem facilmente se confundir pois trabalham basicamente no mesmo limiar. Vimos que a localização surge com os *softwares* e sua iminente necessidade de expansão global. Hoje, este é um processo já muito bem estabelecido neste ramo, e o termo “localização” passou a abranger algo além dos *softwares*, chegando aos jogos eletrônicos, desde a década de 1970, quando a Atari® precisou fazer alterações em seus jogos para uma melhor adaptação no mercado no qual seria comercializado, no caso, os Estados Unidos.

Pudemos notar que, além dos jogos eletrônicos, livros-jogos também recebem, quando traduzidos para um idioma diferente do texto de partida, a classificação de “localização”, e isto se deve ao fator de que estes livros-jogos também possuem a “lógica do *software*”, no sentido de que existem regras muito bem definidas que regulam o jogo, como em um programa de computador. Além disso, tanto em jogos eletrônicos quanto em RPGs, existe a imersão do jogador na narrativa, então esta deve ser culturalmente adaptada para que os mesmos sejam capazes de se identificar com a história e seus personagens. A localização de jogos irá não apenas traduzir o material linguístico de um jogo, mas também remover qualquer conteúdo que possa ser inapropriado para a cultura de chegada.

Vimos também que a localização é um esforço mútuo entre desenvolvedores, tradutores e localizadores, podendo incluir ainda outros profissionais, como designers e *beta testers*, levando sempre em consideração o público para o qual o produto é destinado. A pesquisa ainda revelou que há um entendimento bastante limitado do setor de localização sobre a tradução. O fato da preocupação com as questões culturais de um texto é também parte do processo de tradução. Entretanto, a localização inclui em seus processos outros movimentos e um time maior de profissionais envolvidos. O que acontece atualmente é que existe uma lacuna entre a prática da

localização e a academia que trabalha na conceitualização desta. Portanto, esta pesquisa trouxe uma discussão entre os Estudos da Tradução e como eles podem auxiliar a prática da localização.

É importante termos em mente que os Estudos da Tradução têm como carro-chefe a tradução literária, porém vai bem além disso, abrangendo todo tipo de tradução de diversos materiais diferentes. No nosso caso, estamos lidando com um livro, que também é um jogo, e traz em seu cerne textos literários bem como textos prescritivos, como índices, planilhas, tabelas, explicações de regras e mecânicas do jogo etc. Trouxemos alguns dos mais celebrados estudiosos do campo da tradução para que seus conceitos possam nos ajudar com a conceitualização e prática da localização.

Em primeiro lugar, levantamos alguns conceitos de André Lefevere (1992) como a reescrita e a patronagem, e pudemos observar que muitos jogos são literalmente reescritos para se adaptarem à cultura de chegada. Partes da história de um jogo podem ser omitidas ou sofrerem alterações até mesmo em larga escala para que possam ser comercializados na cultura de chegada. Entendemos também que a localização de um jogo pode ter diversos “patronos”, como as grandes desenvolvedoras, detentoras do dinheiro a ser investido, as ideologias da marca que detém os direitos do jogo, e até mesmo a cultura local, com suas leis e regulamentos e o público-alvo do produto.

Em seguida, olhamos para as teorias de domesticação e estrangeirização de Lawrence Venuti, bem como o conceito de invisibilidade do tradutor. Emprestamos seus conceitos e os aproximamos da prática da localização, e ao fazermos isso, encontramos terreno fértil, pois, por muitas vezes, um tradutor (ou uma equipe de localização) irá domesticar, isto é, aproximar um termo da cultura de chegada, ou estrangeirizar um termo (ou seja, mantê-lo em sua forma original). Vimos também que, diferentemente da conceitualização original da domesticação, em um contexto de localização de jogos, ela pode representar uma resistência às culturas imperialistas.

Aqui encontramos um ponto interessante: nosso objeto de estudo introduz uma terceira cultura, diferente da cultura de partida e de chegada, é a cultura vampírica, que chega com seu próprio léxico, em forma de termos e expressões que somente fazem sentido dentro da narrativa do jogo. Desta forma, é complicado discernir entre domesticar ou estrangeirizar um termo, se estrangeirizar significar manter o termo na forma original. Mudar um termo pode afetar o entendimento do jogo, por isso a tradução deve ser feita com muito cuidado e pesquisa.

Uma saída muito utilizada por tradutores é a transcrição, como postulada por Haroldo de Campos (2011). Às vezes, um tradutor pode se encontrar em uma situação aparentemente sem saída, onde não cabe a domesticação nem a estrangeirização, o fazendo recorrer à transcrição, um movimento poético que provê certa liberdade ao tradutor para criar um termo novo com base na sonoridade, na grafia ou no sentido da palavra ou termo original. A transcrição tem sido usada com muita frequência na literatura e também no mundo dos jogos, sendo uma solução criativa e efetiva para termos “intraduzíveis”.

Um dos conceitos mais importantes abordados nesta pesquisa é o funcionalismo, ou *skopostheory* e a ideia de lealdade, como postulada por Christiane Nord (2018), isto porque ela se mostra abrangente o suficiente para ajudar a compreender a prática da localização. No funcionalismo temos a presença de vários agentes, como os iniciadores, o comissário, o remetente, o destinatário, o receptor e o usuário, o que parece muito com a configuração de uma equipe de localização, como pudemos ver na análise do expediente de nosso objeto de estudo, e o conceito de lealdade indica que todas as partes envolvidas no processo tradutório devem ser levadas em consideração e suas opiniões têm peso e validade, e o tradutor deve fazer o possível para estar à par de toda a expectativa sobre o produto, mesmo que não seja possível cumpri-las.

Após termos discutido o RPG, a localização e as teorias dos Estudos da Tradução, adentramos a análise da tradução da obra *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, traduzida por Fábio Gullo e localizada por Persio Sposito. Tivemos a oportunidade de entrevistar os dois profissionais e discutir pontos importantes do processo de localização. Realizamos uma análise da capa, contracapa e seção de expediente da obra, esta última sendo amparada pela teoria do funcionalismo e lealdade. Nesta parte também encontramos a informação que *Vampiro* foi criado por um time de profissionais de diferentes áreas, e além da presença do tradutor, há a figura do “localizador”, cuja função é tomar as decisões culturais sobre a tradução da obra. No funcionalismo, entendemos que todas as partes envolvidas no processo de criação e tradução do produto devem ser consideradas, desde a desenvolvedora até o público-alvo.

Com *Vampiro*, iniciou-se a era dos *disclaimers*, ou seja, avisos de conteúdo impróprio como violência explícita e temas considerados tabu de forma universal. O tradutor e o localizador da obra mencionaram em entrevista que a partir do momento que uma obra é classificada como conteúdo adulto, não há maiores preocupações em omitir ou suavizar qualquer assunto.

Ao entrarmos na análise da obra, nossa primeira abordagem tratou de textos preâmbulos com teor formal e informal, onde percebemos que o tradutor seguiu o teor de cada texto analisado, sendo ele formal ou informal. No caso da informalidade, algumas palavras de baixo calão foram omitidas e, às vezes, acrescentadas. Em nenhum momento a mensagem foi deturpada. Na formalidade, o tradutor manteve a tradução que já era praticada nas edições anteriores de *Vampiro*, e que utilizam o pronome “tu” para representar certa formalidade, o que não necessariamente contemplou o efeito de formalidade, pois esta se daria pelo uso de pronomes oblíquos.

Ao analisarmos o léxico dos amaldiçoados, pudemos verificar diferentes tratamentos realizados pelo tradutor da obra. Tendo em mente que estamos tratando de três culturas diferentes, a norte-americana, a vampírica e a brasileira, muitos dos termos foram mantidos em sua forma original, pois são específicos da cultura vampírica. Ao mesmo tempo, alguns destes termos foram traduzidos ou transcritos, principalmente para seguir a tradição dos volumes anteriores à quinta edição. Em alguns momentos o tradutor optou por traduzir o termo ou expressão aproximando-o da cultura de chegada, às vezes domesticando, às vezes transcribando.

Trazer os RPGs para o estudo acadêmico não é novidade. O tema é trabalhado nas áreas da educação, psicologia, economia, sociologia, entre outras. Entretanto, aproximar este tipo de jogo da área dos Estudos da Tradução não é algo muito explorado, principalmente quando o assunto tange a localização de jogos, campo forte e em plena expansão por todo o mundo. Os limites entre a tradução e a localização ainda são imprecisos e em desenvolvimento. As pesquisas nesta área ainda são escassas, o que torna o assunto relevante e colabora com o campo em expansão.

A localização é um campo pouco explorado pela academia, embora existam obras completamente dedicadas ao assunto e que contribuem muito para o entendimento, conceituação e prática deste segmento. Esta dissertação teve como intenção trazer o debate entre tradução e localização, procurando contribuir com as atuais e futuras pesquisas no ramo.

REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin et al. *Vampiro: a Máscara*. Um jogo de narrativa de horror pessoal. 3ª Edição. Tradução de Luiz Eduardo Ricon e Otávio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1999.
- CAMPOS, Haroldo de. *Da transcrição: poética e semiótica da operação tradutora*. FALE/UFMG: Belo Horizonte, 2011.
- CÁURIO, Rita. *Tagmar: livro de regras* (ed.). Rio de Janeiro: GSA, 1991.
- COLLINS, 2022
- ESQUEDA, Marileide Dias. *Training translators for video game localization: in search of a pedagogical approach*. Rev. Bras. Linguíst. Apl., v. 20, n. 4, p. 703-731, 2020.
- ESSELINK, Bert. *A practical guide to software localization* (Ed. Rev.). Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins, 2000.
- FAIRCHILD, Thomas Massao. *Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*. São Paulo, FEUSP, 2007. (Tese de doutorado)
- FOLARON, Debbie. “A discipline coming of age in the digital age”. In *Perspective in Localization*, Keiran Dunne (ed.), 195-222. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins, 2006.
- GODINHO, Elaine Bettocchi. *Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz: concepção do projeto gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial*. Rio de Janeiro, UERJ, 1999. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/studio/lilithmr.htm#abstc>. (Monografia)
- GULLO, Fábio. *Entrevista com Fábio Gullo, tradutor de Vampiro: a Máscara, 5ª edição*. [Entrevista concedida a] Victor Gobatti. QORPUS, Florianópolis, v. 12, n. 04, p. 01 – 10, novembro, 2022.
- HAGEN, Mark Rein. *Vampiro: a Máscara* (Vampire: the masquerade). Tradução de Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1994.
- HARTLEY, Tony. “Technology and translation”. In *The Routledge Companion to Translation Studies*, Jeremy Munday (ed.), 106-127, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2009.
- HITE et al. *Vampire: The Masquerade*. White Wolf Entertainment: 2018.
- _____. *Vampiro: a Máscara*. Tradução de Fábio Gullo. Galápagos: 2021.
- LEFEVERE, André. *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*. Routledge, 1992.

- NORD, Christiane. *Translating as a purposeful activity: functionalist approaches explained*. Second edition. Routledge, 2018.
- O'HAGAN, Minako. MANGIRON, Carmen. *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins, 2013.
- SILVA, Rafael Ferreira Silva. SOUSA, Bill Bob Adonis Arinos Lima. *Funcionalismo tradutório: implicações teóricas e práticas*. Revista da Anpoll v. 1, n. 44, p. 51-63, Florianópolis, Jan./Abr. 2018.
- SILVEIRA, Fabiano da Silva. "Vampiro: a Máscara": educando e formando identidades juvenis. UNISC, 2007. Disponível em <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/226>. Acesso em 01/11/2022.
- SOUZA, Ricardo Vinícius Ferraz de. *Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva da localização de games no Brasil*. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2015. (Dissertação de mestrado)
- SPOSITO, Persio. *Entrevista com Persio Sposito*. [Entrevista concedida a] Victor Gobatti. Cadernos de Tradução, Florianópolis, v. 43, n. 01, p. 01 – 13, janeiro, 2023.
- VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Routledge, 2008.
- ZAGAL, José Pablo. DETERDING, Sebastian. *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Nova Iorque: Routledge, 2018.