



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

LETRAS, ARTES E MEDIAÇÃO CULTURAL

**A TRADUÇÃO COMO MEDIAÇÃO CULTURAL EM RISE OF THE TOMB RAIDER
(Versão Corrigida)**

RAFAEL MAIER

Foz do Iguaçu

2018

**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

LETRAS, ARTES E MEDIAÇÃO CULTURAL

A TRADUÇÃO COMO MEDIAÇÃO CULTURAL EM RISE OF THE TOMB RAIDER
(Versão Corrigida)

RAFAEL MAIER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Letras, Artes e Mediação Cultural.

Orientadora: Profa. Dra. Laura Janaina Dias Amato.

Foz do Iguaçu
2018

RAFAEL MAIER

A TRADUÇÃO COMO MEDIAÇÃO CULTURAL EM RISE OF THE TOMB RAIDER

(Versão Corrigida)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Letras - Artes e Mediação Cultural.

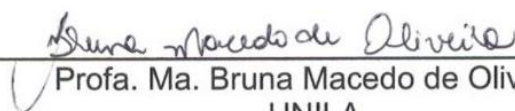
BANCA EXAMINADORA



Orientadora: Profa. Dra. Laura Janaina Dias Amato
UNILA



Profa. Dra. Ligia Karina Martins de Andrade
UNILA



Profa. Ma. Bruna Macedo de Oliveira
UNILA

Foz do Iguaçu, 22 de outubro de 2018.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a minha professora e orientadora Laura Amato, pelo apoio ao meu trabalho de conclusão de curso, paciência, disponibilidade, e toda a sua contribuição até aqui.

À professora Giane Lessa, de quem partiu a primeira indicação para o desenvolvimento desse trabalho.

Aos colegas de curso Carlos Roberto e Guilherme Cardim, pela sua contribuição sobre o tema abordado.

À minha mãe Silvane Maier, pelo carinho e suporte durante esses anos.

Ao meu companheiro Arthur Braga, pelo apoio na última fase desse trabalho.

A todos os professores e colegas que contribuíram para o meu crescimento.

MAIER, Rafael. **A Tradução como Mediação Cultural em Rise of the Tomb Raider**: 2018. 77 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso em Letras – Artes e Mediação Cultural – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2018.

RESUMO

Através da análise da versão em português brasileiro do jogo para videogames *Rise of the Tomb Raider* (2015, Crystal Dynamics/Square Enix), este trabalho busca compreender o papel da tradução nos videogames enquanto mediação cultural. Pela grande oferta de títulos disponíveis para videogames, a disponibilidade de jogos traduzidos promove o acesso e consumo desses jogos pelo público brasileiro, que se destaca por ser um dos principais consumidores no mercado de games no mundo. Por se tratar de um produto cultural, produzido originalmente em uma dada língua, mas publicado para vários públicos e de diferentes aspectos culturais, a mediação promovida pela tradução estabelece as vias de contato entre um produto original com públicos distintos, das quais surge uma nova versão do jogo com novas possibilidades de experiência. Para o entendimento desse processo num caso específico para o público do Brasil, o trabalho está dividido em três capítulos, com o primeiro reservado à introdução. O Capítulo 2 procurou identificar os principais aspectos da tradução enquanto atividade componente da indústria de localização de games, que tem por finalidade fazer todas as modificações pertinentes para publicar um jogo no mercado internacional, para diferentes públicos de diferentes línguas e culturas. O Capítulo 3 observa a função da tradução enquanto mediação cultural, para dar vistas dessa atividade que tem o jogo de videogame como o seu centro de mediação, que caminha partindo do desenvolvimento de um jogo em inglês até chegar ao jogador brasileiro, enquanto público alvo com outra cultura e língua nativa. Por fim, o Capítulo 4 analisa elementos do texto narrativo do jogo *Rise of the Tomb Raider* para identificar as mudanças entre o jogo originalmente em inglês e a versão traduzida para o português brasileiro, a fim de destacar os resultados desse tipo de mediação. Após a análise, sintetizamos o resultado nas considerações finais do trabalho.

Palavras-chave: Tradução. Mediação Cultural. Videogames. Rise of the Tomb Raider.

MAIER, Rafael. **Translation as Cultural Mediation in Rise of the Tomb Raider**: 2018. 77 pages. Trabalho de Conclusão de Curso em Letras, Artes e Mediação Cultural – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2018.

ABSTRACT

Through the analysis of the Brazilian Portuguese version of the game *Rise of the Tomb Raider* (2015, Crystal Dynamics / Square Enix), this work seeks to understand the role of translation in videogames as cultural mediation. Due to the large offer of titles available for video games, the offer of translated games promotes the access and consumption of these games by the Brazilian public, which stands out as one of the main consumers in the gaming market in the world. For the sake of being a cultural product, originally produced in a given language, but published for various audiences and different cultural aspects, the mediation promoted by the translation establishes the contact channels between an original product with different audiences, from which a new version of the game appears with new possibilities of experience. For the understanding of this process in a specific case for the Brazilian public, the work is divided into three chapters, with the first one reserved for introduction. Chapter 2 sought to identify the main aspects of translation as a component activity of the game localization industry, which aims to make all relevant modifications to publish a game in the international game market for different audiences of different languages and cultures. Chapter 3 observes the function of translation as a cultural mediation, to give views of this activity that has the game of video game as its mediation center, which starts from the development of a game in English to reach the Brazilian player, while target public with another culture and native language. Finally, Chapter 4 analyzes elements of the narrative text of the game *Rise of the Tomb Raider* to identify the changes between the game originally in English and the version translated into Brazilian Portuguese, in order to highlight the results of this type of mediation. After the analysis, we synthesize the result in the final considerations of the work.

Key words: Translation. Culture Mediation. Video Games. Rise of the Tomb Raider.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de Exibição do video “Rise of the Tomb Raider – O Filme (Dublado)”	41
Figura 2 – Menu de dificuldade de combate.....	44
Figura 3 – Modelos de Lara Croft em Tomb Raider 2013.....	45
Figura 4 – Documento <i>Invisible Ink</i>	51
Figura 5 – Documento “Tinta Invisível”	51
Figura 6 – Tradução de linguagem escatológica	54
Figura 7 – Tradução de expressão	54
Figura 8 – Encontro entre a Lara e Ana.....	58
Figura 9 – Documento de gravação de Konstantin 1.....	59
Figura 10 – Documento de gravação de Ana	60
Figura 11 – Menção de Konstantin à personagem por “Croft”	64
Figura 12 – Menção de Konstantin à personagem por “Lara”	65
Figura 13 – Menção de Ana à personagem.....	65
Figura 14 – Documento de gravação de Konstantin 2.....	66
Figura 15 – Documento de gravação de Konstantin 3.....	66
Figura 16 – Documento de gravação de Konstantin 4.....	68
Figura 17 – Documento de gravação de Konstantin 5.....	69
Figura 18 – A marca do estigma de Konstantin	70

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Diálogo de Ana e Lara	55
Quadro 2 – Locução de Ana.....	57
Quadro 3 – Diálogo de Jacob e Lara.....	61
Quadro 4 – Mensagem de Lorde Croft.....	62
Quadro 5 – Locução de Konstantin	63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A TRADUÇÃO NOS VIDEOGAMES.....	11
2.1 LOCALIZAÇÃO E TRADUÇÃO.....	12
2.2 APONTAMENTOS E LIMITAÇÕES.....	21
3 A TRADUÇÃO COMO MEDIAÇÃO CULTURAL.....	24
3.1. A TRADUÇÃO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	29
4 A TRADUÇÃO EM RISE OF THE TOMB RAIDER.....	37
4.1. O JOGO RISE OF THE TOMB RAIDER	38
4.1.1. O Enredo.....	42
4.2. LARA CROFT, DESBRAVADORA DE DESAFIOS	43
4.3. LARA CROFT E PALAVRAS DE BAIXO CALÃO	53
4.4. A INTER-RELAÇÃO DOS PERSONAGENS	56
4.5. A TROCA DE CROFT POR LARA.....	63
4.6. A TRADUÇÃO E A IMAGEM	67
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
6 REFERÊNCIAS.....	73

1 INTRODUÇÃO

Videogames são um fenômeno mundial e altamente lucrativos. O alcance da difusão dos jogos permitiu o assentamento de sua própria cultura, com jogadores devotos e exigentes. A indústria dos videogames, atualmente mais lucrativa que a do cinema, tende a considerar a receptividade de seu público alvo, os jogadores, sobre os seus produtos. Como recurso para levar os jogos a mais jogadores, a indústria passou cada vez mais a disponibilizar jogos traduzidos para públicos específicos. Assim, além de atender a demandas internacionais, um jogo originário de um país com determinado idioma pode conquistar públicos de outros países através de suas versões traduzidas. Neste trabalho, buscou-se entender como a atividade da tradução de um jogo pode repercutir na experiência do jogador, e através desse entendimento, identificar a tradução como uma mediação cultural dentro dessa cultura que são os games. Para estabelecermos uma noção sobre o termo “videogame” e circundantes, seguimos a utilização de Souza (2015), em que os termos videogame, game(s) e jogos serão tratados como sinônimos. Também seguimos a definição de Frasca (2001 apud O'HAGAN & MANGIRON, 2013 p. 65) que considera como videogame:

qualquer forma de software de entretenimento baseado em computador, seja textual ou baseado em imagem, usando qualquer plataforma eletrônica, como computadores pessoais ou consoles e envolvendo um ou vários jogadores em um ambiente físico ou em rede.¹ *

Embora a definição de Frasca e a obra de O'Hagan & Mangiron apresente o termo "video game" com as palavras separadas, no cenário brasileiro de estudos acadêmicos o termo é comumente encontrado como "videogame". Pela proposta de destacar a atividade da tradução nos games, este trabalho foi dividido em três etapas. A primeira busca compreender a função da tradução dentro do

¹ *any form of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.*

*Todas as traduções do inglês e espanhol são minhas.

processo na indústria de games conhecido como localização de games, termo estabelecido pela própria indústria para a função de publicar jogos traduzidos em outras línguas para locais específicos, como é o caso do Brasil, com um público consumidor de destaque. A segunda etapa se atenta a observar a tradução nos videogames por um olhar de mediação cultural, em que se destacam as funções da tradução em estabelecer a comunicação entre um produto condicionado, como são os games, e um público jogador com expectativas sobre o divertimento que deve ser proporcionado. Para entendermos a tradução nos games como uma mediação cultural, a última etapa utiliza a versão traduzida para o português brasileiro do jogo *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics/Square Enix, 2015) em busca da identificação dessa mediação e, deste modo, dar vistas às dimensões da tradução nos videogames através de momentos específicos desse jogo. Neste sentido, foram analisados palavras e sentenças traduzidas do texto original do jogo, para identificar como a versão traduzida pode melhor se aproximar do jogador e possibilitar experiências positivas.

Através da comparação entre as versões original e traduzida, podemos perceber o potencial da tradução em tecer novas possibilidades de experiência de jogo e como isso denota sua relevância enquanto ato de mediar.

2 A TRADUÇÃO NOS VIDEOGAMES

Este trabalho busca analisar a versão em português brasileiro do jogo para videogames *Rise of the Tomb Raider* (ROTTR), para tanto é necessário primeiramente buscar o entendimento das dimensões da tradução na indústria dos videogames, que é conhecida nesse meio pelo termo de localização de jogos. A localização de jogos é a atividade técnica que realiza as adaptações necessárias para a publicação do jogo fora do país de origem (BERNAL-MERINO, 2015; O'HAGAN & MANGIRON, 2013; ESSELINK, 2000), sendo a tradução um de seus componentes intrínsecos, como explicaremos neste capítulo, assim entendemos que "a localização constitui um campo interdisciplinar da tradução" (MANGIRON & O'HAGAN, 2013 p. 82). O foco deste trabalho se assenta na atividade tradutória, portanto, discutiremos primeiramente a pertinência entre os termos de tradução e

localização. Para as autoras O'Hagan & Mangiron (2013 p. 87) "a relação conceitual entre "localização" e "tradução" permanece ambígua nos estudos de tradução, principalmente devido à falta de teorização do fenômeno de localização".^{2*}

2.1 LOCALIZAÇÃO E TRADUÇÃO

Segundo dados de pesquisa de mercado do ano de 2017³, o Brasil ocupou a 13ª posição no ranking de maiores consumidores de games no mundo, o que revela o país como consumidor em potencial em um mercado bilionário. Assim, torna-se viável e promissora a apresentação de games internacionais traduzidos para este público. Como função de traduzir culturalmente um produto para um público alvo, a localização vem ao encontro dos interesses comerciais da indústria de games em expandir seu mercado consumidor, como afirma Ribeiro (2008. p. 234), "para que produtos e ideias possam atingir um público maior, é preciso que eles sejam localizados". Em termos gerais, como apresentado por Ribeiro (ibid), temos como definição de localização:

a tradução e a adaptação de um software para comercialização em um mercado específico. Para que um software possa ser vendido em outros países, é preciso que ele seja traduzido e adaptado a cada um desses países, a cada cultura. As adaptações podem incluir desde mudanças nos formatos de hora, data, endereços e nomes até alterações nas cores e símbolos, na organização interna e no conteúdo do produto, nas leis de direitos autorais e na garantia, na estrutura do software.

Pela definição de Ribeiro, se identifica a natureza multidisciplinar da localização, que inclui a tradução como responsável pelas conversões linguísticas entre o local de origem e o alvo receptor de publicação, e as disciplinas técnicas responsáveis pelas plataformas tecnológicas em que esses produtos, em formato de softwares, são publicados. Para Esselink (2000, p. 3) "a tradução é apenas uma das

² *the conceptual relationship between "localization" and "translation" remains ambiguous in Translation Studies mainly due to a lack of theorization of the localization phenomenon.*

³ Dino, *Mercado de games nacional é um mundo inexplorado de oportunidades* (5 de março de 2018). Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/mercado-de-games-nacional-e-um-mundo-inexplorado-de-oportunidades,5cd0affd43ee184903db06153df8dc31aomryyai.html>> Acesso em: 22 mai 2018.

atividades de localização; além da tradução, um projeto de localização inclui muitas outras tarefas, como gestão de projetos, engenharia de software, teste e editoração eletrônica". Essas definições anteriores dialogam com a proposta por Mangiron & O'Hagan (2013, p. 70) sobre o sentido da localização e seu diferencial sobre o conceito tradicional de tradução, em que a localização "requer não apenas a transferência linguística do texto, mas uma combinação deste com a engenharia de softwares, pois as *strings* (linhas textuais) precisam ser recompiladas no ambiente do programa."

Furlan & Althoff (2014, p. 2) sublinham a especificação da atividade como localização de games, que pode ser "entendida como o processo de adequação – linguística e cultural – de games, de jogos, de *ludos*, a um determinado *locale*, onde serão comercializados e usufruídos". Sobre a origem do termo localização, Esselink (2000, p.1) explica:

"Localização" é derivada da palavra "locale", que tradicionalmente significa uma pequena área ou vizinhança. Atualmente, locale é usado principalmente em um contexto técnico, onde representa uma combinação de codificação de idioma, região e caracteres.⁴

Por essa definição podemos entender a consideração da indústria de games sobre as diferenças culturais em códigos de linguagem entre o português falado em Portugal e o falado no Brasil, por exemplo, para a designação do Brasil como um dado *locale*, como explicado por Furlan & Althoff (2014, p. 2):

A relação entre *games* e culturas encontra uma de suas mais fortes expressões quando do momento da 'localização' desses games. "Localização", clássica e sumariamente entendida, constitui-se na atividade de tornar um produto qualquer linguística e culturalmente adequado ao *locale* (combinação de país/região e língua) onde será lançado e utilizado.

Para Souza (2013, p. 53) a localização viabiliza a adaptação de um jogo enquanto produto, cujos valores culturais do local de origem são provavelmente diferentes aos do mercado de destino, "e é pela percepção destes que uma localização pode ser bem qualificada", isto é, as considerações da localização sobre

⁴ "Localization" is derived from the word "locale", which traditionally means a small area or vicinity. Today, locale is mostly used in a technical context, where it represents a combination of language, region, and character encoding.

o fator cultural, que diferencia os públicos receptores de um jogo, inferem no sucesso da versão, que se propõe a entregar um produto em melhor consonância com o local em questão. Para Mangiron & O'Hagan (2013, p. 73) "a localização tem parte em transformar o mercado de games em um fenômeno global", o que significa globalizar um produto entre múltiplas culturas. Como se pode observar, o fator cultural é reconhecido como elementar dentro da função da localização de jogos.

ROTTR figura entre os jogos AAA, como são chamados aqueles de grande investimento comercial. Embora essa classe gere grande giro financeiro, a consolidação da localização de jogos é recente e demanda estudos sobre seu processo e desenvolvimento, "apesar de todas estas atividades, somente há poucos anos a localização de jogos passou a ser reconhecida dentro da própria indústria de localização, existindo ainda uma escassez de material na área dos estudos de tradução" (O'HAGAN apud MANGIRON & O'HAGAN, 2013, p.72).

Para visualizar a função da localização num sentido mercadológico, Bernal-Merino (2015, p. 35) assinala a indicação da Associação de Globalização e Localização⁵ (GALA) pelo termo GILT, o anacrônimo para Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução (BERNAL-MERINO, *ibid*). O termo qualifica a tradução como atividade ligada a conceitos que fazem parte da indústria, o que denota a qualificação da localização pela sua função de ampliar um produto para alcance no mercado global.

Recorrendo à GALA para uma análise mais ampla de sua definição de localização, a associação define o termo como "processo de adaptação de um produto ou conteúdo a um local ou mercado específico"⁶ (2018, sem página), no qual a tradução está contida como um dos demais processos da localização, podendo também incluir adaptações gráficas, de design e layout, modificações de conteúdo e formatações técnicas como datas, unidades de medida e moedas. A associação ainda objetiva a localização como "dar a um produto a aparência de ter sido criado especificamente para um mercado-alvo, independentemente da sua

⁵ *The Globalization and Localization Association (GALA)*. Disponível em: <<https://www.gala-global.org/>> Acesso em: Jun 2018.

⁶ *process of adapting a product or content to a specific locale or market*. Disponível em: <<https://www.gala-global.org/industry/intro-language-industry/what-localization>> Acesso em: 15 mai 2018.

língua, cultura ou localização"⁷ (ibid). A pertinência em oferecer jogos traduzidos é percebida pela indústria através das exigências de seu público, que busca qualidade na tradução para que possa usufruir da mesma "experiência de jogo que seus pares internacionais". (CHANDLER, 2012 p. 339).

Em síntese, para Esselink, "a localização gira em torno da combinação de linguagem e tecnologia para produzir um produto que pode atravessar barreiras culturais e linguísticas. Nem mais, nem menos."⁸ (2006, p. 21). O autor se apoia na definição de LISA, a Associação de Padrões da Indústria de Localização⁹, em que "localização envolve pegar um produto e torná-lo linguística e culturalmente apropriado para o local de destino (país / região e idioma) onde será usado e vendido"¹⁰. (LISA apud ESSELINK, 2000 p. 3). Bernal-Merino (2015, p. 85) explica como o termo localização está vinculado aos termos "globalização" e "internacionalização", utilizados para se pensar em produtos adaptáveis no mercado global e que possam receber o tratamento adequado para cada local específico:

Uma vez que o produto tenha sido 'internacionalizado' no seu núcleo de design, ele pode ser adaptado linguisticamente, tecnicamente, cultural e legalmente a cada um dos países receptores, ou seja, pode ser 'localizado'.¹¹

O'Hagan & Mangiron (2013, p. 88) corroboram o suporte do termo GILT em sua utilização pelo setor de localização para que a ideia de globalização seja considerada desde o início do desenvolvimento das plataformas tecnológicas. Para as autoras, o termo "foi um avanço significativo da globalização ad hoc, na qual

⁷ *to give a product the look and feel of having been created specifically for a target market, no matter their language, culture, or location.*

⁸ *localization revolves around combining language and technology to produce a product that can cross cultural and language barriers. No more, no less*

⁹ LISA foi dissolvida em 2011. Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20110523044729/http://www.lisa.org/Ask-LISA.28.0.html>> Acesso em: jun 2018.

¹⁰ *localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.*

¹¹ *Once the product has been 'internationalised' in its core design, it can be adapted linguistically, technically, culturally and legally to each of the receiving countries, i.e. it can be 'localised'.*

a tradução era comumente tratada como uma reflexão tardia."¹² (2013, p. 90). Bernal-Merino (2015, p. 86) assinala o diferencial do termo localização ante a tradução tradicional devido às condições técnicas envolvidas, e uma utilização dispersa do termo para se referir as tarefas linguísticas o tornaria inadequado para os Estudos da Tradução¹³ (ibid):

Então, 'localização' é uma tradução orientada para o alvo que exige muitas adaptações técnicas não linguísticas. Nesse sentido, não parece ser um termo inteiramente apropriado para os estudos da tradução. Com base na definição de Esselink (2000), o termo não parece contribuir muito com o conceito mais tradicional de 'tradução'. Por outro lado, como argumentam os argumentos de Hatim e Munday (2004: 321), "os modelos de processo de localização utilizados pelas empresas comerciais podem conter até catorze etapas (Esselink 2000: 17-18) e a tradução é apenas uma dessas". Terminologicamente falando, a localização parece confundir o especialista e o homem leigo, criando ambiguidades, por vezes intercambiáveis com a tradução orientada para o alvo, às vezes com todo um processo industrial.¹⁴ (BERNAL-MERINO, 2015 p. 86).

Fica claro, portanto, o caráter tecnológico intrínseco à localização para que se possa compreender os moldes aos quais a tradução está sujeita, bem como se toma como um dos componentes dentro de um processo pensado para ampliar o alcance de um produto a nível global. Na intenção de traduzir um jogo para um dado local, a localização objetiva carregar a experiência do jogo em sua versão original para a versão traduzida, condicionando a nova versão pelas adaptações pertinentes, como afirma Fry (2003 apud MANGIRON & O'HAGAN):

um princípio adotado por esta indústria é o de que os produtos localizados devem reter "a estética e a sensação do conteúdo produzido localmente" (FRY, 2003,s.p.). Isto difere do mantra

¹² *was a significant step forward from ad hoc globalization in which translation was commonly treated as an afterthought.*

¹³ *ST*

¹⁴ *So 'localisation' is a target-oriented translation that calls for many non-linguistic, technical adaptations. In this sense, it does not seem to be an entirely appropriate term for Translation Studies. Based on Esselink's (2000) definition, the term does not seem to contribute greatly to the more traditional concept of 'translation'. On the other hand, as Hatim and Munday (2004: 321) argue, "the localization process models used by commercial companies may contain up to fourteen steps (Esselink 2000: 17-18) and translation is just one of those". Terminologically speaking, localisation seems to confuse both the expert and the layman by creating ambiguity, sometimes interchangeable with target-oriented translation, sometimes with a whole industrial process.*

tradicional dos estudos de tradução, com sua noção mais básica de textos de partida e de chegada e a ideia de equivalência." (MANGIRON & O'HAGAN, 2013, p. 70)

Portanto, por uma noção fundamental na localização de games, um jogo originalmente em inglês, que proporcione determinada experiência para o jogador, deverá ter o mesmo poder de interatividade e experiência na versão localizada, embora através de um novo idioma em suas adaptações linguísticas e culturais. A preocupação se descentraliza sobre a fidelidade ao texto original, a prática da tradução tradicional, e se direciona ao entretenimento do produto final, como afirmam Mangiron & O'Hagan, "com os jogos, a fidelidade ganha um novo significado, pois o tradutor não precisa ser fiel ao texto original, mas sim à experiência proporcionada pelo jogo." (2013, p. 75). A tradução nos videogames opera menos por vias tradicionais, e a liberdade e a criatividade tradutória experimentam novos contornos:

Localizadores têm a liberdade de incluir novas referências culturais, piadas ou qualquer outro elemento que considerem necessário para preservar a experiência de jogo e produzir uma tradução estimulante e atrativa. Este tipo de licença criativa que os localizadores recebem seria a exceção, ao invés da regra, em qualquer outro tipo de tradução. (ibid., p. 75).

As autoras O'Hagan & Mangiron destacam o distanciamento entre a indústria da localização e os estudos da tradução ao perceberem que a localização assume para sua atividade a incorporação das questões culturais do alvo que receberá dado produto localizado, sendo que por outro lado a tradução, enquanto disciplina propriamente dita, tem o fator cultural bem assentado nas considerações tradutórias, haja vista que a cultura se faz presente nos códigos de linguagem de um povo falante. Assim, para elas,

A conversão linguística permite que uma dada plataforma tecnológica seja utilizável na língua alvo; é o aspecto da localização que é mais comparado ao sentido estrito da tradução como transferência linguística e, na verdade, é muitas vezes tudo o que se entende por tradução no contexto da localização. A separação entre as dimensões linguísticas e culturais comumente reivindicadas no campo da localização contrasta com a forma como os tradutores percebem que os dois são inseparáveis em seu trabalho, bem como reconhecidos nos Estudos de Tradução. Tais diferenças podem ter surgido a partir de novos aspectos introduzidos pela localização, bem

como a falta de diálogo entre a indústria de localização e estudos de tradução.¹⁵ (O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 91).

Enquanto prática e disciplina, entende-se que elementos culturais estão presentes no objeto de tradução, então a tal consideração da cultura nas adaptações feitas pela localização, para os Estudos da Tradução, é uma velha conhecida. Para Vilém Flusser (sem ano, p. 77) a língua formula e categoriza a realidade de seu falante¹⁶. De acordo com o filósofo, a língua exterioriza nossos pensamentos e aquilo que aprendemos do mundo, é pela língua que damos significado às coisas ao nosso redor:

é na forma da língua que intuimos (sic) o nosso mundo, é na força da língua que lhe damos significado, e a língua é o modelo (sic) dentro do qual agimos sobre (sic) o nosso mundo. (ibid. p.76)

Compreende-se a notável importância da língua sobre a experiência de seu falante, assim como o papel da tradução na recriação de sentidos e experiências em um game traduzido. O fator cultural, que para a localização parece ser um elemento em separado, já é bem conhecido nos estudos da tradução, e para O'Hagan & Mangiron, a falta de diálogo entre a indústria da localização e os estudos da tradução é a razão da falta de clareza na definição dos termos (2013, p. 91).

A cultura é entendida pela tradução como parte integrante do processo de se traduzir, pois é inerente ao diálogo entre um texto fonte e um texto alvo, então como bem percebe Hartley (2009 apud O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 92), esse fator não foi tão claro para a indústria da localização logo em seu início:

Na indústria, isso é visto como um "tipo especial de tradução" que leva em consideração a cultura da localização ou região em que o texto traduzido deverá ser usado. No entanto, na comunidade de

¹⁵ *Linguistic conversion allows a given technological platform to be usable in the TL; it is the aspect of localization which is most closely compared to the narrow sense of translation as linguistic transfer and indeed it is often all that is meant by translation in the context of localization. The separation between linguistic and cultural dimensions commonly claimed in the field of localization contrasts with how translators perceive the two to be inseparable in their work, as well recognized in Translation Studies. Such differences may have arisen from new aspects introduced by localization as well as a lack of dialogue between the localization industry and Translation Studies.*

¹⁶ FLUSSER, V. Da Tradução: Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art327.pdf>> Acesso em: jun 2018. A obra de Vilém Flusser (1920-1991), entre livros e ensaios (muitos sem data), está disponível no espaço: <<http://www.flusserbrasil.com/artigos.html>> Acesso em: jun 2018.

Estudos de Tradução, esta é simplesmente uma definição de tradução comumente aceita.¹⁷

Podemos compreender a necessidade de diálogo sobre o papel da tradução dentro da indústria da localização, bem como a necessidade da disciplina em acompanhar seus avanços (O'HAGAN & MANGIRON 2013 p. 92). A indústria dos games, em crescimento, gera receitas bilionárias a cada ano, e no que concerne ao papel da tradução, a localização tornou-se parte integrante da indústria de tradução moderna (ibid. p. 98). As autoras compreendem a ambiguidade carregada no sentido do termo localização, que cresceu junto com as atividades da indústria (ibid. p.104). Podemos, então, refletir sobre a função do tradutor como um localizador, se partirmos da noção de localização, ou da mesma maneira direcionar o foco para a tradução propriamente dita, enquanto parte fundamental da prática de localização, e abstrair-se para uma análise reflexiva deste momento na indústria, pois, de acordo com as autoras:

A distinção difusa entre localização e tradução é um reflexo dessa transformação contínua e pode ser algo que precisa ser aceito como não resolvido por enquanto. O tempo irá resolver o debate sobre a relação conceitual relativa entre "localização de jogos" e "tradução de jogos", já que a contínua pressão da ação tecnológica, tanto destacando quanto dissolvendo as barreiras linguísticas e culturais, provavelmente reformula o que hoje chamamos de tradução.¹⁸ (O'HAGAN & MANGIRON, 2013 p. 106).

Observando o problema da falta de clareza para o termo localização de jogos, Bernal-Merino (2015 p. 88) sugere que uma melhor especificação do elemento traduzido seja adicionada ao termo, como "localização linguística de jogo", para evitar que se confunda com as partes técnicas e burocráticas pertinentes do processo industrial no que se entende por localização. Para o autor fica clara a

¹⁷ *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.*

¹⁸ *The fuzzy distinction between localization and translation is a reflection of such ongoing transformation and may be something which needs to be accepted as unresolved for now. Time will settle the debate on the relative conceptual relationship between "game localization" and "game translation", as ongoing pressure from technologization both highlighting and dissolving linguistic and cultural barriers likely reshapes what we today call translation.*

intenção de se separar essas etapas para esclarecimentos sobre o que é a tradução dentro dos jogos enquanto componente da localização, e não a localização como sinônimo de tradução, visto que a localização "também se refere a atividades não linguísticas"¹⁹ (ibid.).

Dentre os variados materiais traduzíveis em um jogo, como textos de menus, legendas e manuais para citar alguns, o autor identifica que a variedade de textos é "uma das características que separa a tradução de videogames de outros produtos audiovisuais"²⁰ (BERNAL-MERINO, 2015 p. 84), sendo portando um produto de característica multitextual, o que dificulta a definição de um termo que descreva o processo da tradução no videogames.

Por fim, analisando a definição pelo estúdio que realizou a localização de *ROTT* no Brasil, Maximal Studios²¹ apresenta em sua página na internet que a localização "é muito mais do que uma simples tradução. É um projeto que precisa ser adaptado linguisticamente, culturalmente e ser explorado no mercado de sua língua nativa." A definição do estúdio afirma como localização o mesmo que os autores citados entendem como uma noção de tradução, o que reverbera a percepção do distanciamento entre os estudos da tradução e as atividades da indústria dos games.

Como apontado pelos autores em seus estudos sobre a localização e sua aplicação nos jogos de videogame, se carece ainda de uma clara e definitiva definição de localização que não se confunda com as noções básicas de tradução. Mesmo que se elegendo o termo localização como referencial para esses estudos, é reconhecida e indissociável a função da tradução em seus processos.

¹⁹ *it also refers to non-linguistic activities.*

²⁰ *one of the characteristics that sets the translation of video games apart from other audiovisual products.*

²¹ Disponível em: <<http://maximalstudio.com.br/localizacao/>> Acesso em: junho 2018.

2.2 APONTAMENTOS E LIMITAÇÕES

Há três tipos de localização para os videogames, de acordo com Souza (2015, p. 30), a localização *box and docs*, em que apenas elementos relativos à embalagem são traduzidos; localização parcial, em que o áudio na língua original se mantém, mas as legendas e menus são traduzidos; e a localização total²², com a tradução de todos os elementos presentes no game. A localização completa normalmente é encontrada em jogos AAA devido seu alto custo, pela quantidade de material traduzível, e para isso muitas desenvolvedoras (estúdios de criação de jogos) terceirizam o processo de localização, como é o caso de *ROTTR*.

Seguindo este modelo, um jogo pode ter sua versão traduzida após a conclusão do projeto na língua original, ou pode ser localizado paralelamente ao desenvolvimento do jogo, o conhecido modelo de *sim-ship*²³. Em razão dos riscos de pirataria e para minimizar custos com marketing, o modelo de envio simultâneo tem sido muito utilizado pelas editoras de games (BERNAL-MERINO, 2015 p. 167). Souza (2015, p. 92) indica como o processo por este modelo coloca o tradutor em uma posição descontextualizada em relação ao jogo, ou "tradução às escuras", pois difere-se de traduções em que o tradutor dispõe da obra completa no momento da tradução, enquanto que no modelo de tradução simultânea, os textos que serão traduzidos são enviados em partes separadas para o tradutor ou equipe de tradutores, não havendo acesso às imagens do jogo, que são partes fundamentais do produto final. A tradução se dá em um contexto de fragmentação e ausência de certos materiais que são partes do jogo final. Flusser (sem ano, p. 3) percebe o poder da imagem como comunicante e em superação sobre o texto, para o autor "é mais imperativo transmitir, não importa que mensagem (seja ela dialógica, ou discursiva como o é a científica, filosófica, poética ou política), por intermédio de imagens do que por textos."²⁴. Embora a tradução de games entregue maior liberdade ao tradutor, a nebulosidade pela supressão das imagens revela um dos seus maiores desafios. Sabendo-se como o modelo de envio simultâneo afeta a

²² Chandler denomina como "localização completa". (2012, p. 344).

²³ *simultaneous shipment* ou "envio simultâneo". (BERNAL-MERINO, 2015, p. 7)

²⁴ FLUSSER, V. Escrever em um universo de imagens. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art490.pdf>> Acesso em: jun 2018.

tradução por limitar as informações ao tradutor, Chandler (2012 p. 353) indica a importância de se planejar a localização logo no início do projeto de criação, para se preservar sua qualidade tanto em sua versão original quanto nas versões traduzidas que serão publicadas simultaneamente:

Os tradutores poderão traduzir o jogo de maneira mais apropriada se entenderem integralmente o contexto do que lhe está sendo pedido para traduzir. Isso pode ajudá-los a avaliar o tom geral das traduções, lhes dar tempo para pensar nos padrões de fala dos personagens, e proporcionar uma compreensão completa do contexto do jogo. (CHANDLER, 2012, p.347)

Pela intenção da localização em oferecer um jogo que atenda às expectativas dos jogadores, e como apresentado anteriormente, para que a experiência de jogo seja agradável e divertida como na versão original, percebe-se como a tradução restringida de informações cria uma barreira para a tradução de jogos. Jogos AAA, de acordo com Bernal-Merino (2015, p. 175), podem levar mais de três anos de produção, e o cenário de desenvolvimento para publicação em vários idiomas "aumenta essa complexidade e pode contribuir negativamente para o que já constitui um ambiente altamente pressurizado"²⁵. Por se tratar de um software com dimensões pré-determinadas, há também o limite imposto pelo número determinado de caracteres que exibem o texto na tela de jogo, mais comumente nos elementos de interface do jogo como menus e outros arquivos informativos (MANGIRON & O'HAGAN, 2013, p.76). De acordo com Chandler (2012, p. 342), recomenda-se deixar de 25% a 30% mais espaço do que o ocupado pelas palavras originais em inglês, para acomodar as posteriores traduções no texto de interface.

Jogos de videogame contém diferentes tipos de texto, de acordo com Bernal-Merino (2015, p. 84), eles podem ser categorizados como: (a) textos in-game, presentes no menu, mensagens de sistema e documentação; (b) ativos de arte in-game, para textos presentes nos gráficos do jogo; (c) textos de roteiro para a dublagem; e (d) texto para as legendas.²⁶ Neste trabalho analisaremos

²⁵ *augments that complexity and can contribute negatively to what already constitutes a highly pressurised environment.*

²⁶ *(1) in-game texts (system messages, menus and documentation); (2) art assets (in-game graphics and textures); (3) voicing (scripts for the dubbing actors) and (4) subtitling (text for the subtitles option).*

especificamente a tradução de textos do roteiro - ou *script* - de *ROTTR* presentes tanto no áudio da dublagem quanto nas legendas, e algumas unidades traduzidas presentes no menu do jogo. A tradução desses elementos e sua influência sobre a narrativa do jogo serão discutidos no capítulo 4.

Pela influência da narrativa na experiência de jogo, damos especial atenção aos textos de legendas presentes em algumas das *cutscenes*, as cenas não interativas²⁷ apresentadas durante o jogo. De acordo com Egenfeldt-Nielsen et al. (2008 apud O'HAGAN & MANGIRON 2013, p. 151), *cutscenes* podem ser utilizadas para apresentar personagens e definir rumos narrativos durante o jogo. Embora interrompam a jogatina para um momento de entretenimento não jogável, podem repercutir sobre a experiência final do jogador. Tal fato reside na tendência de cada vez mais jogos incorporarem técnicas cinematográficas durante o jogo propriamente dito, assim os mesmos elementos narrativos podem impactar o jogador sem que seja preciso interromper a jogatina para a exibição de animações (O'HAGAN & MANGIRON, *ibid*). É clara a intenção em construir narrativas através das *cutscenes* para que constituam o enredo do jogo e atribuam sentido ao personagem jogável, e tais elementos estão sujeitos ao processo de tradução, isto é, recebem ajustes que podem modificar a narrativa.

Outros fatores considerados sobre a tradução de um jogo são as limitações aplicadas por questões de marketing e classificação etária. Responsável pela divulgação do jogo, o departamento de marketing pode barrar certos termos traduzidos para salvaguardar a integridade do jogo, bem como evitar problemas com direitos autorais ou linguagem escatológica (COLETTI & MOTA, 2013, p.5). No que concerne à classificação etária, O'Hagan & Mangiron (2013, p. 221) indicam a importância da adequação dos jogos mediante as normas de cada país onde o jogo será publicado:

Com base em seus valores culturais, diferentes países têm diferentes níveis de tolerância e aceitação de conteúdo violento ou sexual, e cada país tende a ter suas próprias ideias sobre o que é aceitável para um determinado grupo etário. Todos esses fatores precisam ser

²⁷ SOUZA, 2015 p. 184.

levados em conta ao planejar o lançamento internacional de um jogo.²⁸

Segundo o portal do Ministério da Justiça, o órgão responsável por essa classificação etária, *Rise of the Tomb Raider* está indicado como "não recomendado para menores de dezesseis anos"²⁹. De acordo com o guia prático de classificação oferecido pelo Ministério³⁰, essa faixa etária admite conteúdo de teor sexual, violência e relacionado a drogas. Portanto, conforme pontuado pelas autoras, entende-se que a versão traduzida de um jogo para o português brasileiro, desde que determinada a idade mínima para jogar, permite a tradução de termos de baixo calão, como veremos no caso de *ROTTR* no capítulo 4.

Estabelecidas as noções sobre a tradução nos videogames e suas condições, o próximo capítulo busca discutir a tradução enquanto mediação cultural através de um ponto de vista voltado para os videogames.

3 A TRADUÇÃO COMO MEDIAÇÃO CULTURAL

Em vistas de atingir uma noção da tradução nos videogames como uma atividade de mediação cultural, consideramos algumas noções acerca do termo buscando conectá-las ao papel do tradutor de games. O ato de traduzir é uma mediação cultural (BRITTO, 2010, p. 136). Enquanto atividade que comunica dois polos com códigos de linguagem distintos, a tradução consiste na ação que executa as possibilidades dessa comunicação. De acordo com a descrição de Martins & Picosque, a mediação:

É uma intervenção, um intermédio. Juridicamente, o termo é empregado para processos pacíficos de acerto de conflitos internacionais onde a sugestão é sugerida e não imposta. Envolve

²⁸ *Based on their cultural values, different countries have different levels of tolerance and acceptance of violent or sexual content, and each country tends to have its own ideas about what is acceptable for a particular age group. All these factors need to be taken into account when planning the international release of a game.*

²⁹ O título pode ser buscado em:

<http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsps/ConsultarJogoForm.do?inicio_action> Acesso em: 6 jun 2018.

³⁰ Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>> Acesso em: 06 jun 2018

assim dois polos que dialogam através de um terceiro, um mediador, um medianeiro, o que ou aquele que executa os desígnios de intermediário. (MARTINS & PICOSQUE, 2012 p. 25).

No sentido cultural, Blume & Hummitzsch (2009, p. 48) compreendem que o processo da tradução se constitui "muito mais numa mediação entre culturas do que numa transposição linguística", isto é, a mediação pela tradução permite o diálogo intercultural, sendo a língua propriamente um dos constituintes de uma cultura (COELHO, 1997, p. 200). Os games são produtos culturais (O'HAGAN & MANGIRON, 2013; SALEN & ZIMMERMAN, 2012), o que nos permite compreender a necessidade da tradução enquanto mediação para o consumo dos jogos por públicos de diferentes culturas. O'Hagan & Mangiron (2013, p. 203) reconhecem que com a popularização dos videogames, sua cultura "também se desenvolveu"³¹, entendemos assim o paralelo desenvolvimento da perspectiva por uma mediação. Para David Katan (1999 apud BLUME & HUMMITZSCH, 2009, p. 50) é necessário ao mediador "ter a flexibilidade de transitar entre as duas culturas ao traduzir", ou seja, depende da fluência do tradutor nas culturas em contato para que a mediação, de fato, resulte em comunicação. Por essa noção, podemos chegar ao entendimento de que na tradução de games o tradutor necessita da mesma flexibilidade de que fala Katan, mas neste caso, no trânsito no mundo dos videogames, que se caracteriza por envolver uma grande comunidade cultural de jogadores.

Conhecer o público que se media reforça a qualidade de uma tradução. Segundo a pesquisa de mercado realizada pelo NPD Group (2015), 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam em alguma plataforma, sendo que metade deste grupo dispõe dos três dispositivos mais usados para jogar: PCs, consoles e aparelhos móveis.³² Para Mangiron & O'Hagan (2013, p. 75), é pela variedade da faixa etária de jogadores que os tradutores dispõem de certa liberdade para traduzir um jogo, com o dever de manter uma tradução interessante, e essa licença criativa "seria a exceção, ao invés da regra, em qualquer outro tipo de tradução". Para as autoras, além do jogo de forças sobre a tradução de jogos, já discutidas no capítulo

³¹ *has also developed.*

³² Juan Segretti, *Do novinho ao vovô: 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam vídeo* (17 de outubro de 2015). Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88203-novinho-vovo-82-brasileiros-entre-13-59-anos-jogam-video-game.htm>> Acesso em: jun 2018.

2, o papel dos fãs que acompanham as franquias também colabora para formar o que chamam de normas de expectativa sobre os jogos traduzidos (op. cit., 2013a, p. 194). Entende-se que para uma boa tradução, por assim dizer, se faz necessária a mediação entre a linguagem esperada pelos jogadores e suas demandas, sem fugir da experiência original do jogo, pois "usuários finais de diferentes áreas podem ter diferentes expectativas e comentários sobre games"³³ (CHUNG, 2012, p. 74).

Para atribuir aos jogadores a competência de avaliar a tradução dos jogos, Chung (2012, p. 73) considera a teoria de skopos iniciada por Reiss & Vermeer, que define que para fazer uma tradução, um objetivo será traçado. Segundo a teoria de skopos³⁴, uma "ação tradutória é governada pelo seu propósito".³⁵ (REISS & VERMEER, 2014, p. 85). Para os autores, a tradução terá seu formato determinado por um objetivo comunicante, seja ele estético, informativo ou qualquer outro definido pelo tradutor, e no qual o público-alvo se enquadra como um subconjunto deste objetivo, uma vez que é este o destino pretendido pela tradução. (ibid, p. 89-90). Dado que o público-alvo faz parte das determinações sobre uma tradução, entende-se que a comunidade de jogadores exerce influência sobre o conteúdo que será criado para o jogo traduzido. Para Chung, de acordo com a teoria de skopos, a tradução nos videogames:

depende dos conhecimentos, expectativas, valores e normas dos leitores-alvo que, por sua vez, são influenciados pela situação e cultura em que se encontram. Os jogadores, como usuários finais, são justificados na decisão da função e propósito de uma tradução de um (script) jogo. Os leitores alvos (jogadores) estão autorizados a decidir o que uma tradução "adequada" é. No caso de localização de jogos, são os jogadores ou usuários finais que têm o direito de avaliar a qualidade de tradução do jogo através de suas experiências de jogo.³⁶ (CHUNG, 2012, p. 75).

³³ *the end users from different areas may have different expectations and comments about games.*

³⁴ o termo "skopos" é utilizado pelos autores como sinônimo para "objetivo" ou "função" (REISS & VERMEER, 2014, p. 86)

³⁵ *A translational action is governed by its purpose.*

³⁶ *depends on the knowledge, expectations, values and norms of the target readers who are in turn influenced by the situation and culture they are in. Game players, as end users, are thus justified in deciding the function and purpose of a game (script) translation. Target readers (game players) are authorized to decide what an 'adequate' translation is. In the case of game localization, it is the game players or end users who are correspondingly entitled to evaluate the quality of game translation from their gaming experiences.*

Os jogadores representam, assim sendo, o elo final na cadeia das versões traduzidas dos games, e a eles cabe a prerrogativa de determinar se dada versão entrega o divertimento esperado ou se deixa a desejar. Tradução de baixa qualidade, com termos traduzidos não condizentes ao contexto do jogo ou falha na apresentação de interface, como explicado anteriormente, interferem na experiência do jogador. Como sujeito leitor da tradução, satisfazer o jogador faz parte do objetivo da tradução. Fica, portanto, bem estabelecida a direta conexão que a tradução realiza com os jogadores. A qualidade da versão traduzida, como resultante desse tipo de mediação, constitui parte da experiência do jogo. Para Schell (2015, p. 514), observando a prática da criação de videogames, é na experiência de jogo que reside o seu poder transformador:

não estamos realmente projetando jogos, estamos projetando experiências. E as experiências são as únicas coisas que podem mudar as pessoas - às vezes de maneiras inesperadas.³⁷

Lidar com videogames significa lidar com experiências intermediadas por aparatos tecnológicos, que por sua vez resultam de uma mediação humana especializada. Ao verificarmos esta configuração que podemos identificar o papel da tradução. De acordo com a metodologia para a criação de jogos proposta por Salen & Zimmerman (2012, p. 24), de um ponto de vista cultural, games envolvem vários níveis de representação:

Como sistemas de representações eles *refletem* a cultura, que mostram imagens de gênero (pense em Barbie Fashion Designer, Duke Nukem ou Tomb Raider), bem como representações de raça e classe (Street Fighter II, State of Emergency ou Dope Wars). Nesse caso, as dimensões culturais de um jogo fazem parte do jogo em si, refletindo valores e ideologias dos contextos em volta.

São tais elementos representativos que a tradução tem em mãos, similarmente ao processo tradutório tradicional da literatura. Neste sentido, como o objeto de mediação, os jogos de videogame "refletem os valores da sociedade e da cultura onde são jogados porque fazem parte da estrutura dessa própria sociedade." (SALEN & ZIMMERMAN, *ibid*). Pela afirmação de Salen & Zimmerman entende-se

³⁷ *we aren't really designing games, we are designing experiences. And experiences are the only things that can change people-sometimes in unexpected ways.*

que através dos jogos, pelo atrelado caráter cultural, podemos obter recortes do contexto da sociedade onde são jogados, e por essa percepção a tradução recebe as vias de intermediação para melhor explorar os elementos culturais de um local alvo através do potencial dos videogames como reprodutores de valores sociais:

os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a incutir ou fortalecer um sistema de valores da cultura. Ver os jogos como contextos sociais para a aprendizagem cultural reconhece como os jogos repetem, reproduzem e, por vezes, transformam as crenças e os princípios culturais. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 34)

Impreterível à noção de um processo efetivo de mediar, é uma tendência que hoje os tradutores de videogames sejam também "jogadores qualificados", de acordo com Bernal-Merino (2015, p.172). Como agentes mediadores em um contexto de trocas de valores culturais, entende-se a relevância de um tradutor imerso no contexto traduzido. Assim como com uma obra literária bem conhecida para um tradutor, aquele que bem joga videogame também poderá ter mais familiaridade para exercer a atividade da tradução. Pela percepção de Bernal-Merino, ambos os domínios da língua e da atividade lúdica dos videogames são necessários ao tradutor em vista de se evitar traduções equivocadas:

A tradução de videogames tem uma história infame sobre erros, muitos dos quais provocam risos, e todos eles são evitáveis. Infelizmente, nem todo mundo que pode escrever é um escritor, e nem todo mundo que conhece outra língua é um tradutor.³⁸ (2015, p. 198).

Além das capacidades citadas, traduções de jogos robustos podem envolver vários tradutores, dada a grande quantidade de material traduzível. Tal tarefa requer uma relação harmoniosa entre os tradutores em prol da coerência do trabalho final (COLETTI & MOTA, 2013 p.3). Por este sentido, a atividade mediadora

³⁸ *The translation of video games has an infamous history concerning errors, many of which provoke laughter, and all of them ultimately avoidable. Unfortunately, not everybody who can write is a writer, and not everybody who knows another language is a translator.*

também requer a sintonia dos tradutores/jogadores enquanto componentes de uma função unificada.

3.1 A TRADUÇÃO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Como atividade criativa, roteiros de games são atribuídos a uma atividade autoral. Em vista de diferenciar as atividades da escrita e da tradução, Bernal-Merino (2015, p. 200) destaca a divergência entre as práticas pelo requerimento de diferentes habilidades:

Uma comparação entre as duas diferentes profissões, simplesmente porque ambas envolvem palavras, é bastante descontrolada e não produz nenhum insight valioso. Escrever do zero requer um conjunto particular de habilidades criativas, ao passo que a tradução envolve outra, na qual a criatividade "dirigida" é acoplada a um conhecimento abrangente de dois sistemas de referência mundiais culturais e linguísticos.³⁹

O autor observa a tradução como um processo pré-direcionado, em função de estar condicionado a um objeto que o antecede, mas que também requer habilidades criativas. No entanto, a função criativa do tradutor pode se estender até o processo de criação original quando ambas práticas de criação e tradução dos jogos se desenvolvem paralelamente, havendo melhor aproximação da tradução aos estágios iniciais do desenvolvimento de jogos. Pelas recomendações de Bernal-Merino, a localização de um jogo deve ser considerada do início ao fim do projeto, ou o descuido sobre a atividade pode colocar em risco "a qualidade de todas as versões linguísticas, a disponibilidade de tradutores qualificados para a tarefa, o fator divertido do jogo e, por fim, seu sucesso nos mercados estrangeiros"⁴⁰ (op. cit., 2015, p. 201).

³⁹ *A comparison of the two different professions, simply because they both involve words, is rather flawed and yields no valuable insight. Writing from scratch requires a particular set of creative skills, whereas translating involves another, in which 'directed' creativity is coupled with a comprehensive knowledge of two cultural and linguistic world reference systems.*

⁴⁰ *the quality of all the language versions, the availability of translators qualified for the task, the fun factor of the game and ultimately its success in foreign markets.*

No projeto de um jogo, o tradutor, assim como todos os envolvidos, pode fazer sugestões sobre o roteiro do jogo que são assimiladas ao projeto de criação, como descrito por Schell (2015, p. 430):

Enquanto alguém pode pensar que a história do jogo pode ser determinada inteiramente pelos escritores (se houver) no projeto, é comum que todos no projeto contribuam com mudanças significativas na história. Os programadores do motor podem perceber que certo elemento da história será um demasiado desafio técnico, e eles podem propor uma mudança da história. Os artistas podem ter uma ideia visual para uma parte totalmente nova da história que os escritores nunca imaginaram.⁴¹

Associando a descrição de Schell sobre o processo de criação à recomendação de Bernal-Merino, a presença da tradução ou mesmo a força dos tradutores em sugestões assertivas também pode indicar mudanças em um jogo. A atuação do tradutor pode ser ampliada, e como mediação, a tradução toma uma forma mais consistente:

Às vezes os planejadores ficam tão impressionados com as mudanças na versão traduzida, nos dão informações extras ou adicionam cenas extras no jogo para melhorar a apresentação das mudanças. É mais como se estivéssemos planejando o jogo juntos do que traduzindo⁴². (HONEYWOOD, 2006 apud BERNAL-MERINO, 2015 p.59).

Considerando as mudanças proporcionadas pela mediação tradutória, podemos pensar na amplificação da função do tradutor até a base criativa de um jogo principal. Através desses momentos mediadores, manifesta-se a versatilidade da tradução em identificar elementos do jogo que são pertinentes para a experiência do jogador, com afirmação de Gonzales sobre a importância do agenciamento do tradutor:

⁴¹ *While one might think that the story of the game might be determined entirely by the writers (if any) on the project, it is often the case that everyone on the project contributes meaningful changes to the story. The engine programmers might realize that a certain story element is going to be too much of a technical challenge, and they might propose a story change. The artists might have a visual idea for a whole new part of the story that the writers never imagined.*

⁴² *Sometimes the planners are so impressed with changes to the translated version, they give us extra information or add extra scenes into the game to improve the presentation of the changes. It's more like we are planning the gaming together than translating.*

o tradutor, portanto, passa a ser uma parte integral do próprio processo de criação de um jogo de videogame e se converte conscientemente em um mediador entre duas línguas e culturas, com um papel tão complexo como decidir o que vai funcionar em um território diferente e o que não. É por isso que o tradutor tem de ser o primeiro a estar preparado para mergulhar no banho de imagens que oferece toda a produção jogável na tela e compreender o halo de virtualidade que se busca apresentar no produto.⁴³ (2015, sem página)

Pela proposta de entregar ao jogador uma experiência divertida, a tradução atinge dimensões de convergência com a criação dos jogos, revelando alcances dessa tarefa que partem desde uma etapa inicial sobre o objeto de mediação até chegar ao jogador como ato final. Para O'Hagan & Mangiron, "é o reconhecimento (visibilidade) da agência dos tradutores que torna essa prática realmente "poderosa", seja denominada "tradução de jogos" ou "localização de jogos".⁴⁴ (2013, p. 327).

Jogos de videogame conformam-se como um aparato tecnológico de nossos tempos sobre os quais a tradução vigora como suporte para seu próprio desempenho. Através da tradução se auxilia o seu alcance mundial dado seu caráter globalizante, se promove a expressão da diversidade, a personalização efetiva através das versões traduzidas para diversos *locales*, e se atua também como suporte no processo auto regulatório dos games, uma vez que quanto mais amplo for o acesso em nível mundial, maior variedade de games podem surgir, havendo, portando, uma atuação direta do agenciamento tradutório sobre sua manutenção.

Em um sentido mais estrito, Bernal-Merino observa como a tradução, através dos diversos elementos sobre os quais atua, se direciona para um sentido único, o da comunicação intercultural:

palavras, frases, parágrafos e textos apenas constituem o quadro da tradução, pois seu foco real é essencialmente na comunicação

⁴³ *El traductor, por tanto, pasa a ser una parte integral del propio proceso de creación de un videojuego y se convierte conscientemente en un mediador entre dos lenguas y culturas, con un papel tan complejo como es el decidir qué va a funcionar en un territorio diferente y qué no. Es por eso que el traductor tiene que ser el primero en estar preparado para sumergirse en el baño de imágenes que ofrece toda producción jugable en pantalla y comprender el halo de virtualidad que se quiere presentar en el producto.*

⁴⁴ *it is the recognition (visibility) of translators' agency which makes this practice indeed "powerful", whether termed "game translation" or "game localization".*

intercultural decorrente de todas as situações em que pessoas de diferentes países tentam comunicar-se.⁴⁵ (2015, p.35).

Saber comunicar-se no contexto dos games encontra-se com o indicativo de Mangiron & O'Hagan para o sucesso da missão da localização. Para preservar a experiência do jogo original em uma linguagem apropriada para os jogadores alvo, é "crucial que os tradutores tenham a familiaridade com o domínio dos jogos" (MANGIRON & O'HAGAN, 2013 p. 75). Tratando-se de uma mediação comunicativa entre culturas, é importante elucidarmos a base em que se assenta o fenômeno da tradução. Para Vilém Flusser (sem ano p. 80), aprender uma nova língua lhe faz retornar à sua com mais organicidade e expandindo os limites de sua própria língua⁴⁶. Se pensarmos o universo dos games como um tipo de linguagem em particular, entende-se que o tradutor que estiver imerso nesse contexto desenvolverá mais habilidades para trabalhar na tradução para os videogames.

Pelas ideias de Flusser (ibid, p. 81), a compreensão de uma nova língua, em um sentido estrito, permite ao falante aprender a reestruturar sua língua de partida, para que esta lhe dê suporte no aprendizado da nova, pois a língua em si é maleável. De acordo com o autor, a língua é um "cárcere" que prende o falante, mas é um "cárcere plástico, maleável e apto a ser estendido". (ibid, p. 81). Considerando o universo dos videogames como uma linguagem em si mesma, dada sua variabilidade de gêneros, terminologias referentes aos elementos dentro do jogo como o nome de armas e itens usados pelos personagens, e a própria comunicação de nicho dos jogadores, podemos compreender a tradução de um jogo, relacionando-a à visão de Flusser sobre a língua. O tradutor envolvido com videogames pode reintegrar suas estruturas de linguagem e criar versões que carregam o repertório deste universo para a versão traduzida, resultando em uma versão coerente e satisfatória em relação ao jogo de origem e às expectativas dos jogadores que irão recebê-la. Para Galhardi (2014, p. 142), videogames, enquanto produtos culturais, requerem de uma tradução muito mais do que "converter palavras utilizadas em um local para palavras utilizadas noutro, especialmente

⁴⁵ *words, sentences, paragraphs and texts merely constitute the framework of translation, since its real focus lies essentially in the intercultural communication arising from every situation in which people from different countries attempt to communicate with each other.*

⁴⁶ FLUSSER, V. Da tradução. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art327.pdf>> Acesso em: jun 2018.

quando se pretende estabelecer empatia com os jogadores da cultura alvo". A instância dos videogames é atingida, portanto, pelo processo tradutório por conta de sua própria estrutura cultural de linguagem e de seu requerimento por se fazer comunicável dentre a pluralidade de jogadores.

Como discutido anteriormente, considerar a localização desde o início do desenvolvimento de um jogo proporciona ao tradutor melhor compreensão do seu contexto. Além desse aspecto, o contato com o jogo em seu processo inicial pode levar a tradução até uma função criadora (Bernal-Merino, 2015 p. 175). Através desse método, que de acordo com autor, deve ser mantido até o final do projeto, o *feedback* do tradutor pode influenciar o projeto inicial, em que elementos apontados pela tradução podem colaborar com a formulação de um jogo mais rico e consistente para os públicos que irão jogá-lo, pois através esse método:

a localização se envolve de perto com a criação de videogames, produzindo efetivamente uma nova versão do jogo, incorporando os recursos e preferências dos países onde o jogo deve ser distribuído. Nesse sentido, os tradutores também são convidados a assumir um papel criativo no processo, ao lado do autor; um papel que inevitavelmente se choca com alguns dos pontos de vista tradicionalmente aceitos da tradução como uma "verdadeira" cópia do original. Pode-se dizer que a criatividade linguística faz parte integrante da tradução.⁴⁷ (BERNAL-MERINO, 2015, p.175).

Bernal-Merino (2015) entende que as modificações são bem-vindas para melhor comunicar o jogo com o seu público. Na tradução de jogos, o tradutor trabalha com novas dimensões criativas que o aproximam de fato ao processo de criação do jogo, que resultará no produto final mediado para um público determinado. A presença da tradução junto ao desenvolvimento do jogo em seus estágios iniciais proporciona novas possibilidades para um jogo divertido, diferente do que seria uma tradução a posteriori. É, portanto, como mediação que a tradução permite que os elementos identificados que melhoram a experiência de um jogo e melhor o comunica com o jogador sejam incorporados durante sua criação, e, por

⁴⁷ *localisation becomes closely involved with video game creation, effectively producing a new version of the game, incorporating the features and preferences of the countries where the game is to be distributed. In this sense, translators are also invited to take on a creative role in the process, alongside the author; a role that inevitably clashes with some of the traditionally accepted views of translation as a 'true' copy of the original. Linguistic creativity can be said to form an integral part of translation.*

sua vez, repercute na recepção positiva pelos jogadores, como afirmam O'Hagan & Mangiron (2013, p. 202), "a localização de jogos requer uma consideração sobre os contextos socioculturais mais amplos que afetam a recepção dos jogos"⁴⁸. Para as autoras, de acordo com Zhang (2008), os valores culturais dos criadores são indissociáveis dos jogos produzidos:

Cultura, ideologia e até mesmo filosofia são incorporadas em jogos através de histórias, regras e interfaces. Os recursos de um jogo são concebidos pela equipe em desenvolvimento (designers de jogos, roteiristas, artistas gráficos e outros), e seu conjunto de valores e crenças está nos produtos que eles criam.⁴⁹ (ZHANG, 2008, 47 apud O'HAGAN & MANGIRON, 2013 p. 210).

Os mesmos componentes estarão sob a tutela mediadora da tradução e devem ser levados em consideração em relação à cultura alvo que receberá o jogo. A tradução, paralela à produção de um jogo, conduz a maiores possibilidades de um produto final de qualidade. Se observarmos a posição do jogo original como análoga à obra em língua original de um escritor literário, podemos perceber a mediação do tradutor nos videogames, seguindo a afirmação de Liddicoat (2016 p.348) sobre a tradução como mediação:

Como o agente de comunicação através das fronteiras linguísticas e culturais, o tradutor está em uma posição mediadora entre o escritor e o leitor e também entre as culturas de composição e recepção.⁵⁰

É importante também salientar que a função de se criar diferentes versões e experiências de jogo corresponde à impossibilidade de traduções gerarem o mesmo efeito exato de um texto original para o texto fonte, ponto de partida para a noção de que são versões específicas de um mesmo jogo. Tal realidade pode ser vista como um convite para a mediação. Katan (1996, p. 4) considera que o

⁴⁸ *game localization calls for a consideration of the wider socio-cultural contexts which affect games' reception.*

⁴⁹ *Culture, ideology and even philosophy are embedded in games through storylines, rules and interfaces. The features in a game are conceived by the developing team (game designers, script writers, graphic artists and others), and their set of values and beliefs is in the products they create.*

⁵⁰ *As the agent of communication across linguistic and cultural boundaries, the translator is in a mediating position between the writer and reader and also between the cultures of composition and reception.*

estabelecimento da comunicação entre as culturas em contato é mais relevante para a medição do que a integralidade do texto em si, para o autor "o mediador cultural está menos preocupado com o texto como um produto estático. Em vez disso, ele ou ela irá focar mais a atenção na comunicação ativa entre as culturas"⁵¹. Por essa interpretação da tarefa, o tradutor estabelece o contato entre o consumidor de um produto tecnológico, carregado de valores culturais, e o adapta para o uso de um novo usuário, este subjacente a um código de linguagem e cultura diferentes das dos criadores do jogo, priorizando a comunicabilidade ao invés de fixar-se no texto de partida. Em termos funcionais, Flusser (sem ano, p. 2)⁵² admite a incapacidade da tradução em conservar sentenças com o mesmo significado. Para o autor "a tradução conservará o caráter genérico de uma sentença, e modificará o caráter específico da sentença. Genericamente a tradução é possível, especificamente impossível" (ibidem). Por uma teoria que descreva esse processo, o filósofo explica a ação tradutória da seguinte forma:

tenho uma sentença que pretendo traduzir em outra língua. Olho para a situação real sobre a qual a minha sentença fala. Depois procuro na outra língua por aquela sentença que fale a respeito da mesma situação da realidade. Se conseguir localizar essa sentença, terei traduzido. (ibid, p. 1).

Nesse ponto, dois aspectos podem ser considerados sobre a tradução nos videogames: a dispensa da fidelidade essencial ao texto fonte, aspecto já discutido no capítulo anterior, e a impossibilidade dessa especificidade para o texto traduzido, mesmo que se pretendesse ser o mesmo do jogo original. Dado estes dois fatores fundamentais, a pertinência por jogos que sejam traduzidos durante seu desenvolvimento caminha em encontro devidamente à natureza real dos processos tradutórios. Se a entrega de uma exata mesma experiência de jogo para públicos diversos se torna impossível, é pela mediação da tradução durante a criação dos jogos que uma boa experiência pode ser melhor elaborada. Em paralelo com a tradução literária, em que "todo ato de tradução é, necessariamente, uma

⁵¹ *The cultural mediator is less concerned with the text as a static product. Instead, he or she will focus attention more on active communication between cultures.*

⁵² FLUSSER, V. Traduções são possíveis?. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art92.pdf>> Acesso em: Jun 2018.

forma de falsificação" (BRITTO, 2010, p.138), obter-se um jogo traduzido com uma experiência diferenciada da versão original é um resultado inexorável. Pela intenção da adequação de uma experiência de jogo, as faculdades do tradutor se fazem pertinentes, como observado por Teixeira:

As dúvidas e questões apresentadas pelos profissionais de localização de games permitem aos desenvolvedores corrigir erros, fazer adaptações e, em determinados casos, produzir material que melhore o produto final graças aos inputs da equipe de tradução (2017, p. 133).

O potencial de uma versão traduzida está diretamente relacionado à conexão entre a produção e a tradução, como observado no capítulo anterior, bem como da necessidade de se estabelecer melhor diálogo entre os estudos da tradução e da localização de videogames. Pelo entendimento das possibilidades construtivas dessa mediação, se estabelece também a importância do tradutor imerso nos videogames. Em termos de mediação, para Liddicoat (2016, p. 340), a tradução é "vista como uma intervenção consciente e intencional no ato de comunicação"⁵³. Portanto, o tradutor como mediador, consciente e em domínio da linguagem de um nicho específico como é o dos videogames, encaminha-se para o que Sánchez (2007) entende por uma boa tradução. Em seu manual de tradução de videogames, Sánchez orienta que "uma tradução de qualidade será aquela que precisamente não se deixa notar, isto é, aquela que não pareça uma tradução".⁵⁴ (2007, p.82). Mesmo por uma proposta de tradução que se privilegie a experiência entregue ao jogador ao invés da fidelidade textual, preza-se pela invisibilidade do tradutor, isto é, uma versão traduzida coesa com o contexto do jogo e de todos os demais elementos poderá entregar uma experiência harmônica e convincente sem que chame a atenção para a tradução. De acordo com a orientação do autor, o tradutor, consciente de sua interferência, se faz invisível também para preservar a experiência do jogo. A abordagem da tradução pela prática da invisibilidade do tradutor é discutida por Venuti (1995). Para o autor, quanto maior for a fluidez da versão traduzida na língua de chegada, menos irá parecer que se trata de uma

⁵³ *seen as a conscious, purposeful intervention into the act of communication.*

⁵⁴ *Una traducción de calidad será aquella que precisamente no se deje notar, es decir, aquella que no parezca una traducción.*

tradução (ibid, p. 2), ou seja, o texto parecerá natural ao leitor como se fosse o texto original (ibid, p. 5). Pensando em videogames, uma boa tradução irá cooperar com a experiência do jogador, ao invés de tirá-lo dela a cada vez que perceber que se trata de uma tradução.

Através das considerações apresentadas nesse capítulo podemos constatar que jogos "são indiscutivelmente culturais" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 29), e por essa verificação é possível demonstrar a tradução como uma mediação cultural nos videogames. Como afirma o ex-diretor de localização da Square Enix Richard Honeywood (2007 apud O'HAGAN & MANGIRON, 2013 p. 214), "você não precisa apenas de bons tradutores - você precisa de especialistas em cultura"⁵⁵, a presença de tradutores especializados e culturalmente fluentes no domínio dos games e das línguas mediadas representa uma ferramenta preciosa para a oferta das versões traduzidas desses games.

4 A TRADUÇÃO EM RISE OF THE TOMB RAIDER

No ano de 2015, a franquia *Tomb Raider* completou seu aniversário de vinte anos. Com o primeiro título lançado em 1996⁵⁶, já foram mais de vinte jogos lançados entre plataformas que incluem consoles, computador e dispositivos portáteis⁵⁷. A popularidade dos jogos rendeu a Lara Croft, a arqueóloga e protagonista da série, o título de "musa dos games" nos anos 1990, devido à sua sensualidade e atributos físicos. Mas por conta das mudanças culturais no universo dos videogames, a história foi recriada para os novos títulos direcionados aos consoles de 7ª e 8ª geração como Xbox 360 e Playstation 4.

Desde o *reboot*⁵⁸ de 2013, Lara surge com uma interface que se distancia da sexualização do formato anterior, apresentando uma personagem mais

⁵⁵ *You don't just need good translators – you need cultural experts.*

⁵⁶ Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996).

⁵⁷ Tomb Raider Games. Disponível em: <http://tombraider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_Games> Acesso em: jun 2018.

⁵⁸ Reboot significa a reinicialização de um universo de entretenimento previamente estabelecido para um novo enredo (WILLITS, 2009, sem página). Disponível em:

humanizada e com foco na sua história pessoal. Enquanto nos jogos anteriores Lara se destacava por um perfil sexualizado, a nova narrativa se concentra em conceber o desenvolvimento pessoal e psicológico de Lara, com foco em suas experiências e relações com outros personagens. Através dos novos títulos, conhecemos como Lara se tornou a aventureira dos jogos *Tomb Raider*. Neste capítulo, analisaremos como a versão traduzida afeta a experiência de jogo pela narrativa de *ROTTR*, o segundo jogo da nova série.

4.1 O JOGO RISE OF THE TOMB RAIDER

ROTTR é um jogo de videogame de ação-aventura produzido pela Crystal Dynamics/Square Enix, publicado em 2015 para Xbox One e em 2016 para demais plataformas⁵⁹. O título foi disponibilizado com traduções para quinze idiomas, dentre os quais o português do Brasil. Para o mercado brasileiro, o jogo recebeu a tradução pela localização completa, ou seja, menus, dublagens e legendas em português. Segundo o levantamento realizado pela Games Industry⁶⁰, até novembro de 2017, o jogo somava aproximadamente sete milhões de cópias vendidas em todo o mundo.

Dentre os vários elementos considerados em uma localização completa, abstraímos-nos para os textos de legendas do jogo, como mencionado por Bernal-Merino (2015), com exceção para dois termos em especial presentes na interface de usuário⁶¹, ou menu, do jogo. Embora os textos de roteiro para dublagem – ou *script* – e os textos de legenda sejam classificados como dois ativos em separado, como mostra Bernal-Merino (ibid), não foram percebidas divergências expressivas entre os textos das dublagens em português e os textos das legendas correspondentes. Para este trabalho também não foram analisados textos referentes

<<http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>> Acesso em: jun 2018.jun 2018.

⁵⁹ Disponível para PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360, Microsoft Windows, Xbox One X, Mac OS Classic, Linux. Disponível em: <http://tombraider.wikia.com/wiki/Rise_of_the_Tomb_Raider> Acesso em: jun 2018.

⁶⁰ GamesIndustry.biz. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>> Acesso em: jun 2018.

⁶¹ do inglês "UI" ou "User Interface".

à embalagem de mídias físicas ou divulgação. Objetiva-se perceber, através de recortes do roteiro legendado, quais influências a tradução exerceu sobre a narrativa de *ROTTR*. Por uma finalidade de experiência de jogo, o texto narrativo funciona para imergir o jogador de forma mais enriquecedora ao mundo do jogo, para que seja mais do que resolver desafios em sequências. Através da narrativa – que apresenta o enredo por trás do jogo, motivações dos personagens e desfechos que conduzem a história – o jogador pode experimentar uma melhor imersão no jogo e desfrutar de uma boa experiência, como afirma Costales (2012, p. 390) sobre os atuais games que exploram a narrativa:

Títulos modernos são peças de arte que combinam técnicas de vídeo, áudio e narrativas para criar histórias convincentes nas quais os jogadores não observam o avanço do jogo, mas participam e desempenham um papel ativo no desenvolvimento da história.⁶²

Diferenciando-se de outras mídias como cinema e televisão, nos videogames o jogador exerce um tipo de agenciamento relacionado à narrativa do jogo, então podemos considerar a influência de uma tradução para essa experiência narrativa do jogador, pois, de acordo com Frago (2014, p. 64) "sem a ação do jogador os acontecimentos do mundo do jogo não se desenvolvem". Como bem observado pela autora, assim como em filmes e novelas, games também podem "contar histórias" (idem, p. 59). A fim de que a narrativa torne a jogabilidade mais interessante, a "principal função para o texto traduzido, é que ele contribua para a interatividade". (SOUZA, 2015 p. 47).

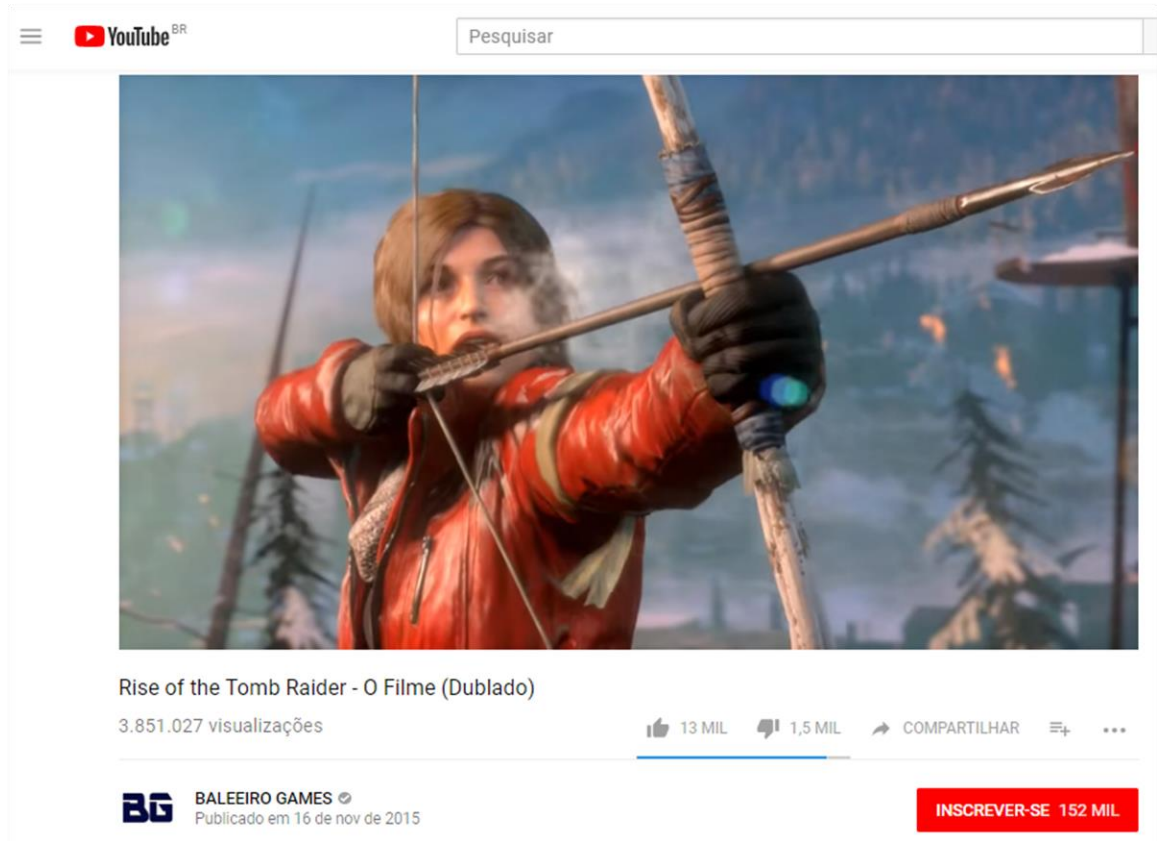
Para categorizar os elementos traduzíveis, O'Hagan & Mangiron (2013, p. 153) sugerem identificar (1) o gênero oficial do jogo, para indicar a tipologia aplicada na tradução; (2) gênero incorporado, para designar o tema narrativo do jogo e (3) distinguir textos diegéticos e não-diegéticos. A identificação desses fatores favorece a tradução para que a linguagem seja coerente ao estilo do jogo e promova uma boa jogabilidade e experiência. Nessas diretrizes, *ROTTR* é um jogo de ação (1), com uma narrativa embasada em aventura (2) e com textos diegéticos e não-

⁶² *Modern titles are pieces of art that combine video, audio and narrative techniques to make compelling stories in which the players do not observe the advance of the game but take part and perform an active role in the development of the story.*

diegéticos definidos (3). Dentro da classificação dos textos para a diegese, proposta pelas autoras (ibid, p. 155-156), sobre os elementos textuais analisados nesse artigo temos como texto diegético o roteiro narrativo, presente nas legendas de fala dos personagens e documentos como cartas e gravações encontradas por Lara durante o jogo, e como não-diegético dispomos de dois termos presentes no menu de dificuldades do jogo. De acordo com a metodologia proposta pelas autoras, os termos textuais que fazem parte do menu não estão diretamente ligados ao universo narrativo do jogo, sendo menos relevantes para a função narrativa.

Grande parte da apresentação narrativa de *ROTTR* ocorre através das *cutscenes*, animações que interrompem a jogabilidade para construir a história, e por onde também são disponibilizadas as legendas correspondentes que compõem o texto narrativo. A caracterização pelo gênero narrativo do game pode ser percebida, também, pela difusão em canais sobre videogames no YouTube, que disponibilizam todas as *cutscenes* alinhadas em sequência, entregando um formato fílmico do jogo e com a própria classificação de "filme" no título do vídeo, como no exemplo a seguir (Figura 1):

Figura 1 - Captura de tela de exibição do vídeo “Rise of the Tomb Raider – O Filme (Dublado)”.



Fonte: Baleeiro games, canal no YouTube (16 de novembro de 2015). Captura do autor. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gsplhPETREg>> Acesso em: julho 2018.

No entendimento de textos diegéticos, a narrativa de *ROTTR* é explorada em diferentes momentos: através das *cutscenes*, com funções unicamente narrativas; pela jogabilidade, através de pequenos monólogos de Lara enquanto explora os ambientes do jogo, como nos acampamentos em que é possível salvar o avanço do jogo e equipar a personagem, a cada novo acampamento Lara faz suas reflexões ou ouve arquivos de gravação; e através da interação com personagens durante o jogo. Para Chung (2012 p. 73), a tradução de roteiro "desempenha um papel de suporte em toda a experiência de jogar"⁶³. O jogador que deseje apenas a diversão de enfrentar inimigos e avançar nas fases poderia dispensar a profundidade narrativa, mas isso não tornaria o jogo diferente de outros jogos sem uma história de fundo, pois, como afirma Ernest Adams (2007 apud O'HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 151) "sem uma história um jogo é apenas

⁶³ *it plays a supporting role in the whole game-playing experience.*

uma abstração"⁶⁴. Bernal-Merino considera como um dos pontos mais significativos nos videogames "a forma como eles se envolvem com os usuários, imergindo-os em uma realidade virtual onde o incrível é feito não só possível, mas também controlável."⁶⁵ (2015, p. 138). Portanto podemos considerar a importância da narrativa em ordem de promover uma interação mais profunda entre jogo e jogador e a sua percepção de agenciamento dentro dessa narrativa. Uma abordagem mediadora como a tradução de jogos, para diversificados públicos culturalmente diferentes entre si, ampara a manutenção dessas competências. Para Bernal-Merino (op. cit., p.138-139), o empoderamento sobre a imersão no jogo "se origina da maneira como a linguagem é usada"⁶⁶. No ano de 2016, *Rise of the Tomb Raider* venceu na categoria de melhor narrativa na 68ª edição da *Writers Guild of America Awards*, a premiação que homenageia os melhores roteiros em produções para cinema, televisão, rádio e videogames. O jogo destacou-se no atual momento da indústria de games em que "quase todos os jogos narram uma história"⁶⁷ (GONZALES, 2015, sem página), e a oferta de localizações completas facilita sua compreensão para o divertimento dos jogadores.

4.1.1 Enredo

Após a história de *Tomb Raider* (2013), primeiro título para os consoles de nova geração que relançou a série, *Rise of the Tomb Raider* retorna a nova Lara Croft ainda em estágio de recuperação sobre os primeiros perigos que viveu no jogo anterior. Ao perceber que mitos sobre artefatos antigos e imortalidade são reais, Lara resolve entrar em mais uma aventura em busca de respostas. Seguindo os passos de seu pai, Lorde Richard Croft, Lara parte em busca do artefato sagrado que ele procurava desde a morte de sua mãe, enquanto Lara ainda era bebê, com esperanças de retorná-la à vida. Lara também busca respostas sobre

⁶⁴ *without a story a game is just an abstraction.*

⁶⁵ *the way in which they engage with the users, immersing them in a virtual reality where the incredible is made not only possible, but also controllable.*

⁶⁶ *originates from the way in which language is used.*

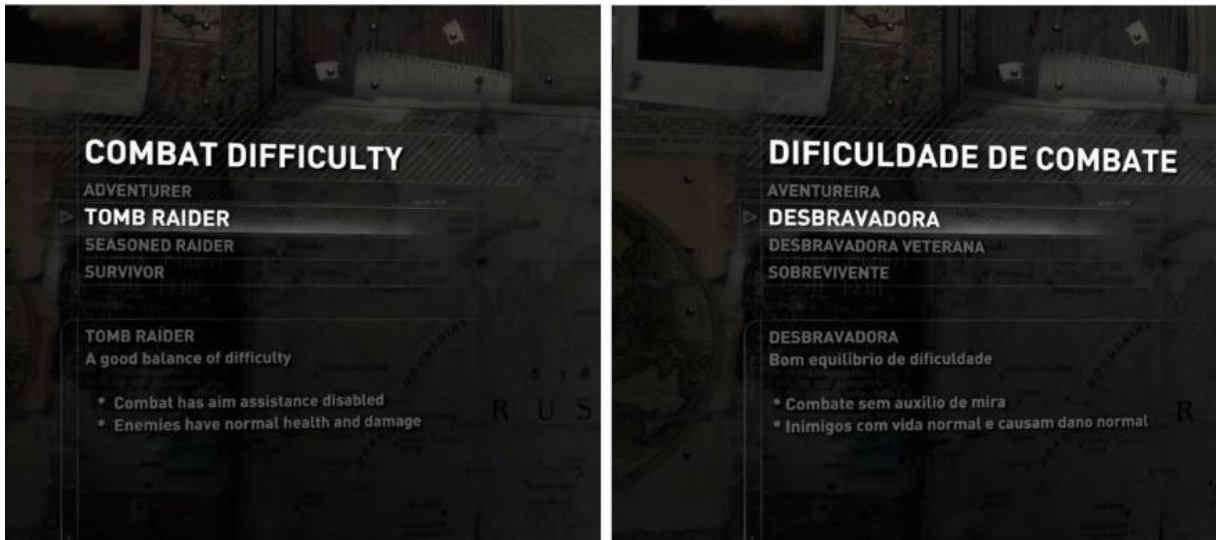
⁶⁷ *casi todos los videojuegos narran una historia.*

a morte misteriosa de seu pai, ocorrida quando ainda era criança. Durante o jogo, a protagonista confronta a Trindade, um grupo secreto formado por soldados e mercenários subalternos que também buscam o mesmo artefato que Lara, a fonte divina. Como antagonistas, Lara enfrenta Ana, antiga companheira que esteve ao lado de seu pai nos últimos anos de vida, mas que revela ser uma espiã a serviço da Trindade, e Konstantin, irmão de Ana e comandante das ações da Trindade. Lara também encontra com Jacob, protetor da região onde a fonte divina está escondida. Ademais dos personagens citados, Winston, o mordomo da família Croft que acompanha Lara desde seu nascimento, e Amélia, mãe de Lara, aparecem apenas por intermédio de cartas e menções em momentos específicos do jogo, assim como o Lorde Croft, que também surge através de *flash-back* e gravações de áudio.

4.2 LARA CROFT, DESBRAVADORA DE DESAFIOS

Seguindo a categoria proposta por O'Hagan & Mangiron (2013), o primeiro elemento textual analisado trata-se de texto não-diegético, ou seja, que em teoria não representa grande implicação narrativa para a experiência de jogo propriamente dita. No menu de opções para escolher o nível de dificuldade do jogo há quatro modos disponíveis, cada um com um nível mais avançado de desafios, sendo respectivamente: *adventurer*, *tomb raider*, *seasoned raider*, *survivor* (Figura 2). Na versão traduzida, os níveis aparecem respectivamente como: aventureira, desbravadora, desbravadora veterana, sobrevivente.

Figura 2 - Menu de nível de dificuldade de combate. Tradução de "tomb raider" para "desbravadora".



Fonte: Rise of the Tomb Raider ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Para contextualizar a ação mediadora como transcendente dos espaços interculturais, é importante retornarmos ao jogo de 2013, *Tomb Raider*. O primeiro jogo da nova franquia inicia com uma Lara Croft ainda inocente, em sua primeira empreitada ao desvendar mistérios sobre mitos e enfrentar inimigos. O jogo apresentou a construção da protagonista através de uma escala que sucessivamente, avançando no jogo pelos constantes desafios, deixa Lara mais forte. A diferença entre a personagem como "Lara inocente" no início do jogo, enquanto aprende a manipular ferramentas e armas, e a "Lara sobrevivente", mais experiente após o avanço do jogador, é percebida nas imagens de modelos da personagem (Figura 3), disponível no menu de conteúdo extra sobre a criação do jogo:

Figura 3 - Modelos de Lara Croft em Tomb Raider (2013).



Fonte: Tomb Raider ©2013, Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Ao final do jogo, o slogan *a survivor is born* (nasce uma sobrevivente) encerra o fechamento da última cena. Apresentar a nova Lara Croft como sobrevivente em um cenário inóspito foi o primeiro passo de sua nova versão. Retornando para a tradução do painel de escolha do nível de dificuldade de *ROTTR*, percebemos que a intenção em demarcar essa característica no jogo ainda se faz presente. Atribui-se à opção "survivor" como o nível de dificuldade mais alto do jogo. Para este nível, a tradução entregou o termo "sobrevivente", que equivale ao original. Por outro lado, o nível "tomb raider", que se assenta em uma dificuldade moderada, foi traduzido para "desbravadora".

Neste momento podemos identificar o que Coletti & Mota (2013, p. 9-10) explicam sobre "ir contra o instinto gamer" ao traduzirem termos estrangeiros. O papel de mediação entre palavras em inglês dentro dos videogames para uma

terminologia nacional implica trabalhar dentro de um jogo de forças, pois lida com um universo linguístico já bem estabelecido (a língua estrangeira e os termos de nicho dela oriundos) e a tarefa da tradução de jogos para o português (a língua alvo): "Ao assumir a responsabilidade de recriar esses termos nos lançamos diretamente contra o nosso próprio instinto de gamer" (ibid). De acordo com Souza (2015) e Costales (2012), em vista de melhor preservar a experiência de jogo tornou-se frequente aplicar a estratégia da domesticação vs. estrangeirização, discutida por Venuti (1995), nas traduções para videogames. Segundo os conceitos de Venuti (1995, p. 20-22), a domesticação prioriza a fluidez linguística na língua de chegada, então aplicando grandes alterações para o texto traduzido para que soe natural, enquanto a estrangeirização procura manter o diferencial do texto estrangeiro em suas características, na intenção de preservar sua originalidade, embora possa causar estranheza ao leitor. Dado o fator da preservação da experiência de jogo, Souza (2013, p. 57) nota a tendência em se optar pela domesticação como estratégia para a tradução de games. Com a função de "trazer o jogo para a cultura alvo"⁶⁸, afirmado por Costales (2012, p. 393), opta-se por entregar uma linguagem em que termos estrangeiros ou estranhos à língua de destino são apagados, para dar lugar a uma linguagem reconhecida dentro dos valores da cultura alvo. Souza (2015, p.37) observa a pertinência da domesticação pela sua consideração das especificidades da cultura de destino:

Por se tratar de um produto a ser comercializado em vários mercados e que pretende alcançar aceitabilidade por parte de diversas culturas, a tendência mais comum na localização de games é a da domesticação. Afinal, cada povo possui sua própria cultura, sua própria história, suas próprias leis, seus próprios valores morais e religiosos (e que podem inclusive variar dentro de um mesmo país); é em consideração a cada uma dessas questões que normalmente se opta pelo método domesticador.

Portanto, logo na apresentação do texto não-diegético em uma parte do menu de *ROTTR*, se pode perceber, como afirmado pelos autores, a tendência pela tradução domesticadora. Por outro lado, uma estratégia estrangeirizante, de acordo com Costales (2012, p. 395) objetiva "manter a aparência do jogo original e

⁶⁸ *bring the game closer to the target culture.*

transferir a atmosfera e o sabor da cultura de origem para o local de destino"⁶⁹. Sobre esta estratégia que preserva elementos da língua fonte, Souza (2015, p. 43) observa que seu uso é bem menos frequente em relação à domesticação:

O que comumente ocorre é que elementos estrangeirizadores são utilizados como uma maneira de preservar certo "ar de alteridade", contrapondo-se a outros aspectos que tendem a passar por um processo domesticador

Retornando à tradução de *tomb raider* para "desbravadora", nota-se que uma dada carga linguística e cultural sobre o termo é suprimida na tradução em favor da domesticação. Considerando o certo cuidado pela produtora do jogo em manter termos como "survivor" e "tomb raider" na sua lista de ajustes técnicos antes de iniciar o jogo, percebe-se que, embora como texto não-diegético, oferecer a opção de "tomb raider" como nome para um nível de dificuldade entrega ao jogador a noção de que está jogando "como uma *tomb raider*", e "survivor" para ancorar ao jogo anterior em que Lara sobrevive à inúmeras situações hostis. Enquanto franquia mundialmente famosa, o valor significativo atribuído ao termo *tomb raider* foi transportado para um espaço dentro do painel de dificuldades do jogo, o que poderia acrescentar um sabor extra à jogabilidade cada vez que o jogador lembrar que o seu modo de jogo está ajustado pelo nível "tomb raider" de experiência. Neste caso, requer-se uma reflexão sobre a ação mediadora da tradução sobre as funções de domesticação e estrangeirização. Embora o jogo entregue uma versão afinada para seu público alvo com a completa tradução, lembrando que temos a experiência de jogo como objetivo principal, detalhes minuciosos mesmo que dentro das considerações de textos não-diegéticos também interferem na experiência de modo geral, sendo elementos considerados pela própria desenvolvedora na apresentação do jogo para gerar maior coerência com o produto total. Em consideração sobre a atribuição de significado para um dado termo pelo seu público leitor, Orlandi (2008, p.101) afirma:

Não é só quem escreve que significa, quem lê também produz sentidos; E o faz, não como algo que se dá abstratamente, mas em

⁶⁹ *keep the look and feel of the original game and transfer the atmosphere and the flavour of the source culture into the target locale.*

condições determinadas, cuja especificidade está em serem sócio-históricas

Como observado por Orlandi, a carga significativa é atribuída também por aquele que lê. Considerando a fama do jogo e sua personagem, é possível que o jogador, conhecendo o universo do jogo, possa assimilar o novo termo "desbravadora", escolhido na tradução, para incorporá-lo ao legado significativo do termo original *Tomb Raider*.

Queiramos ou não, quando fazemos parte do conjunto dos chamados sujeito-leitores - além de constituir um "público" com suas implicações e consequências - estamos fazendo parte de um processo do qual resulta a institucionalização dos sentidos. (ibid)

Como afirmam Coletti & Mota (2012, p. 9) "o maior desafio dos localizadores brasileiros de games é, sem sombra de dúvida, a familiaridade que grande parte da comunidade *gamer* (jogadores) tem com os termos em inglês, presentes na maioria dos jogos", e, por esse entendimento, torna-se pertinente uma maior discussão sobre a traduzibilidade de termos estrangeiros nos games, pois embora a apresentação em completa tradução por uma estratégia domesticadora contemple o seu público com uma linguagem apropriada, o apagamento de certos elementos pode reduzir alguns aspectos relevantes na experiência da versão de original do jogo. Em decorrência da ação de mediar entre línguas diferentes, Flusser (sem ano, p.78) percebe o problema da equivalência linguística e de como nem tudo é possível traduzir:

a tradução não é sempre possível no mesmo grau e com a mesma perfeição. Há graus e perfeições na tradução, ela é quantificável e qualificável. Há casos de traduzibilidade maior e menor, de traduzibilidade melhor e pior, e há casos de intraduzibilidade.⁷⁰

Por um ponto de vista mediador, compreender que nem tudo deve ser traduzido permite o contato intercultural em prol da manutenção de unidades de

⁷⁰ FLUSSER, V. Da tradução. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art327.pdf>> Acesso em: jun 2018.

sentido, de um lado o jogo enquanto linguagem e, do outro, o jogador. Podemos compreender o problema na equivalência pela afirmação de Bassnett (2003, p. 54):

A tradução é muito mais do que a substituição de elementos lexicais e gramaticais entre línguas e [...] o processo pode passar por descartar elementos linguísticos básicos da língua fonte por forma a atingir o objectivo da 'identidade expressiva' entre as duas línguas. Porém, a partir do momento em que o tradutor passa o patamar da estrita equivalência linguística, começa a surgir o problema de determinar a natureza exacta do nível de equivalência pretendido.

Pela pretensão da tradução nos games em colaborar com a melhor experiência possível ao jogador, dentro das eventuais limitações citadas no primeiro capítulo deste trabalho, traduzir todos os elementos apenas pela prerrogativa tradutória pode nem sempre ser a alternativa mais enriquecedora para o jogo final. Quanto à função dos textos diegéticos e não-diegéticos nas diferentes dimensões do jogo, O'Hagan & Mangiron (2013, p. 153) ainda sustentam:

Embora possa ser discutível onde exatamente o mundo do jogo termina em termos de empate emocional com o jogador, no interesse da tradução a abordagem de dividir os ativos do jogo em relação ao mundo do jogo ajuda o tradutor a entender como cada componente textual está interligado e também em que ambiente físico o texto será usado.⁷¹

Nos videogames é concebida ao tradutor a criatividade para as manipulações que considerar pertinente. A tradução para "desbravadora" pode demonstrar as vias dessa liberdade criativa, uma vez que uma tradução literal de "*tomb raider*" para "assaltante de tumbas", ou "atacante de tumbas" poderia soar estranha ao jogador, mas tal estranhamento revela que as determinações sobre a mediação surgem de ambos os lados de um contato intercultural, não apenas das delimitações e condicionamentos do método de criação do jogo, ou imposições da desenvolvedora, mas também do seu público receptor já acostumado com estrangeirismos. Em considerações sobre estratégias estrangeirizantes, Britto

⁷¹ *While it may be debatable where exactly the game world ends in terms of its emotional tie to the player, in the interests of translation the approach of dividing game assets in relation to the game world helps the translator to grasp how each textual component is interlinked and also in what physical environment the text will be used.*

identifica as línguas como organismos vivos e o enriquecimento proporcionado pelas línguas em contato (BRITTO, 2010, p. 139). Segundo o autor:

para que o tradutor possa agir como mediador cultural e não como protetor da pureza de sua cultura, tem de haver um pressuposto básico: o de que as culturas podem interagir sem que uma seja engolida pela outra.

Sendo assim, entende-se que manter elementos da língua de partida no jogo traduzido, por si só, não compromete a experiência do jogador, pois como participante do processo de linguagens em contato – e em devida contextualização, essa mediada pela tradução – pode desfrutar das organicidades proporcionadas pela interação entre as línguas.

Outro termo de significação suprimida surge em um espaço separado do jogo principal, a mansão dos Croft. Nos jogos antigos da série *Tomb Raider* era possível jogar na mansão de Lara como uma área extra, aparte do jogo principal, para treinar a jogabilidade e explorar áreas da mansão. Em *ROTTR*, a residência oficial da família Croft, agora degradada e sem vida, oferece ao jogador uma experiência sobre as vivências infantis de Lara e mais informações sobre a história de sua família. Ao longo de todo o jogo, tanto o principal quanto na mansão Croft, Lara encontra documentos que contém informações que fundamentam a narrativa do jogo. Os documentos, baseados em texto ou gravações, são disponibilizados de acordo com o tema e momento do jogo e para cada personagem. No documento *Invisible Ink* (Figura 4) ou na tradução “Tinta Invisível” (Figura 5), deixado pelo pai de Lara, um elemento do texto que foi traduzido também corresponde ao contexto narrativo de toda a série do jogo. *Tomb Raider* é conhecido pela quantidade de quebra-cabeças presentes durante o jogo, sendo necessário resolvê-los para avançar na busca dos artefatos antigos. O termo quebra-cabeça é conhecido originalmente como *puzzles* nas versões originais em inglês. Em *ROTTR* os *puzzles* estão presentes nas tumbas encontradas por Lara e suas resoluções são necessárias para adquirir habilidades que fortalecem a personagem. No documento a seguir, Lord Croft narra uma surpresa de aniversário para Lara, esta ainda criança, em que lhe entrega uma mensagem oculta escrita com tinta invisível. Para conseguir ler a carta, Lara precisa resolver o *puzzle*, termo que nesta versão foi ocultado.

Figura 4 – Documento *Invisible Ink*. Texto em inglês.



Fonte: *Lord Croft's Journal: Invisible Ink. Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 5 – Documento “Tinta Invisível”. Texto em português.



Fonte: *Diários do Lorde Croft: Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

No texto original, a mensagem se encerra com *"it should prove a nice challenge to Lara puzzle out"*, e na tradução, a locução *"puzzle out"* foi suprimida, ficando *"vai ser um bom desafio para Lara"*. A locução presente neste momento participa em caracterizar o jogo em consonância com o enredo da série

Tomb Raider, jogos cheios de quebra-cabeças a serem resolvidos e que remete a características inerentes à personalidade curiosa de Lara Croft, além de suas habilidades para resolvê-los através do agenciamento do jogador. Por não haver um correspondente direto para a junção de substantivo "puzzle" + o advérbio "out", uma tradução que optasse por "vai ser um bom quebra-cabeça para Lara resolver" lograria em preservar o termo na sentença. Embora suprimisse a palavra *challenge*, ou "desafio", manteria a carga simbólica que *puzzles* apresenta, além de reforçar o sentido de que partiram de seu pai os estímulos para que Lara se tornasse a exploradora mais famosa do mundo dos games.

Como o próprio nome que dá título ao jogo, *Tomb Raider* envolve a ação do jogador em explorar tumbas em busca de artefatos. Em *ROTTR*, estes espaços aparecem por meio de catacumbas e instalações antigas encontradas pela exploradora durante todo o mapa do jogo. Originalmente em inglês as tumbas aparecem, de acordo ao título do jogo, denominadas como "tomb". A tradução manteve esse aspecto em todas as tumbas, como seria de se esperar. No entanto, em um momento especial de confronto entre Lara com seu algoz principal, Konstantine, revela-se uma escolha que escapa à versão traduzida de outro elemento que poderia reforçar a sintonia com o escopo do jogo. Durante o duelo, Konstantin diz "*this will be your tomb*", referindo-se ao local do duelo, onde Lara seria morta por ele e que lhe serviria de tumba. A tradução elegeu "sepultura" em lugar de "tumba", abrindo mão de uma carga semântica presente durante a estética da série *Tomb Raider*.

De acordo com as abordagens discutidas nos primeiros capítulos, as condições da traduzibilidade, ou mediação, determinam o formato final da versão traduzida. Porém, observa-se que dado o contexto do jogo de modo geral, universo narrativo e histórico da série, existem possibilidades de tradução para os termos citados que seriam mais enriquecedoras para a experiência de jogo final. Reforça-se, portanto, a noção da importância de o tradutor estar imerso no mundo dos jogos em conta de se obter a melhor correspondência dentro do ato mediador de se traduzir games de uma língua para outra e para públicos específicos.

4.3 LARA CROFT E PALAVRAS DE BAIXO CALÃO

Um ponto interessante em destaque na versão brasileira de *ROTTR* é a presença de linguagem escatológica devidamente domesticada. A tradução coloca em evidência a diversidade do português falado no Brasil pelas correspondências que ampliam o sentido original do texto em alguns momentos do jogo, quando correspondentes semânticos são utilizados em sua variedade. Em dois momentos em especial nas falas de Lara, optou-se por traduzir a expressão "*damn it*" com termos brasileiros de baixo calão, mas que em uma abordagem literal se aproximaria de "que droga", em português, para expressar insatisfação diante de algum momento desafiador. Logo no início do jogo, o jogador é contemplado com a primeira manifestação de Lara Croft através de palavras de baixo calão em português. Nos títulos anteriores da série *Tomb Raider*, a linguagem se apresentava num estado mais formal e sem expressões obscenas, elemento que mudou com o *reboot* de 2013, o primeiro com legendas em português, mas que não explorou a tradução tanto quanto em *ROTTR*. Durante a escapada de um templo em desabamento, originalmente Lara grita "*move, damn it, MOVE!*", e a escolha tradutória entrega ao jogo a expressão "*anda, cacete, ANDA!*" (Figura 6), representando o primeiro momento de Lara xingando "à la brasileira". O'Hagan & Mangiron (2013, p. 250) consideram a importância da tradução de linguagem coloquial a fim de "aproximar o jogo do público-alvo"⁷². A tradução de determinados termos para a variabilidade de representantes no português falado no Brasil encontra um de seus momentos de maior representação. Para as autoras, a "linguagem nos jogos deve ser natural, fluida e idiomática para facilitar a jogabilidade suave e a imersão do jogador no jogo"⁷³ (ibid.), e, como resultado, em mais de um momento a jogabilidade é incrementada com a permissão da oferta de linguagem chula. A tradução também optou por "*Anda, que saco!*" em lugar de "*Move, damn it*" (Figura 7) enquanto a protagonista enfrenta uma nevasca.

⁷² to bring the game closer to the target audience.

⁷³ Language in games must be natural, fluid, and idiomatic in order to facilitate smooth gameplay and the player's immersion in the game.

Figura 6 – Tradução de linguagem escatológica.



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 7 – Tradução de expressão.



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Num momento mais avançado da narrativa, Lara é capturada pelos inimigos que também buscam pela fonte divina. A personagem é confrontada por Ana, a mulher que manteve um romance com seu pai até o momento de sua morte. Ana revela fazer parte da Trindade, o grupo liderado por seu irmão fanático Konstantin que busca o artefato para propósitos até então desconhecidos, e se revela também uma traidora, uma vez que todo o tempo que passou na vida dos Croft foi com interesses na busca pelo artefato. O diálogo que segue entre as agora rivais apresenta elementos de tradução livre e de abordagem domesticadora.

Quadro 1 – Diálogo de Ana e Lara

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
Ana: <i>We could use someone like you. You want a purpose in your life, we can provide that.</i>	Ana: <i>Uma pessoa como você pode nos ser muito útil. Você quer um propósito na vida, nós podemos te dar um.</i>
Lara: <i>You've got to be kidding. I've seen how Trinity operates.</i>	Lara: <i>Você só pode estar brincando. Eu já vi como a Trindade opera.</i>
Ana: <i>Is that a no?</i>	Ana: <i>Isso significa não?</i>
Lara: <i>It's a no fucking way! Tell me, Ana. Were you recruited by Trinity before or after you started screwing my father?</i>	Lara: <i>Significa nem fodendo! Fala, Ana. Você foi recrutada pela Trindade antes ou depois de começar a transar com meu pai?</i>

A expressão "it's a no fucking way!" encontra equivalentes em "significa nem fodendo!", embora pela eliminação de palavras da frase original e inclusão de outras para a versão em português. Com a mesma carga representativa, esta abordagem coincide com a afirmação do dublador de jogos Christiano Torreão, de que a presença de linguagem de baixo calão nos jogos representa "como nós nos comunicamos de verdade"⁷⁴. ROTTR está classificado para jogadores a partir de 16 anos, o que indica a tolerância desse tipo de linguagem. Por sua vez, a oferta de jogos com essa caracterização para o mercado brasileiro representa um momento em que a tradução de jogos se conforma como mediação para língua em sua forma corriqueira da realidade brasileira. Revela-se uma tradução que não se conserva presa a delimitações formalísticas e intermedia elementos da linguagem informal brasileira para os videogames, onde ainda não era deliberadamente encontrada.

⁷⁴ Bruno Silva, *Palavrões em dublagem brasileira valorizam o jeito como falamos, diz dublador de Overwatch* (23 de maio de 2016). Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/overwatch/palavroes-em-dublagem-brasileira-valorizam-o-jeito-como-falamos-diz-dublador-de-overwatch>> Acesso em: jun 2018

4.4 A INTER-RELAÇÃO DOS PERSONAGENS

Outro componente importante para discutir efeitos narrativos nos videogames são os NPCs, ou “personagens não-jogáveis”⁷⁵. São os personagens presentes no game, mas que não podem ser controlados pelo jogador e que muitas vezes, dependendo do jogo e do tipo de interação com o personagem controlado, “possuem informações importantes para o desenrolar da narrativa” (SOUZA, 2015 p. 80). Em *ROTTR* podemos considerar como NPCs todos os personagens que interagem com Lara, seja por meio de diálogos diretos, como com os antagonistas ou aliados, ou adversários durante confrontos, em que a interação é curta. Para Domsch (2013, p. 43), NPCs são um dos pontos mais importantes na dinâmica narrativa. Em acordo com o autor, consideramos importante para este trabalho analisar os efeitos resultantes da tradução sobre textos de documentos e diálogos desses personagens não-jogáveis. Pela função de observar a mediação sobre um texto narrativo de partida e as implicações para a experiência de jogo pelo texto de chegada, compreende-se segundo Domsch (2013, p.43), que:

A "qualidade" dos personagens não-jogáveis é um fator muito importante na imersão narrativa que um videogame pode provocar. Esta qualidade tem dois aspectos principais: quão crível é um personagem e quão bem ele é projetado em termos de design visual, história e diálogo, e quão convincentemente dinâmico ele/ela se comporta. A real criação narrativamente relevante de um personagem não-jogável é amplamente similar à criação de personagens em qualquer outra forma de narrativa, com os mesmos critérios estéticos aplicados.⁷⁶

Pelos dois aspectos principais indicados por Domsch, sobre o quão convincente é um personagem e sua história, analisamos alguns trechos traduzidos no jogo e como a versão em português interfere, sensivelmente, na inter-relação dos personagens com a protagonista.

⁷⁵ *Non-Playable Characters.*

⁷⁶ *The ‘quality’ of non-player characters is a very important factor in the narrative immersion that a video game can induce. This quality has two main aspects: how believable is a character and how well is he designed in terms of visual design, back-story and dialogue, and how convincingly dynamic does he/she behave. The actual narratively relevant creation of a non-player character is widely similar to the creation of characters in any other form of narrative, with the same aesthetic criteria applying.*

Dando sequência ao diálogo de encontro de Lara com Ana, utilizado no tópico anterior, Ana menciona a profundidade de seu relacionamento com o pai de Lara, Richard Croft:

Quadro 2 – Locução de Ana

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
Ana: <i>I loved Richard. But he was blinded by idealism, and it destroyed him.</i>	Ana: <i>Eu amava o Richard. Mas ele sempre foi cegado pelo idealismo e isso o destruiu.</i>

A tradução para "*sempre foi cegado pelo idealismo*" do texto fonte "*he was blinded by idealism*", reforça o sentido da mensagem da personagem através da adição do advérbio "sempre", que indica o idealismo como um elemento fixo da personalidade do pai de Lara, de acordo com a descrição de Ana na versão traduzida, mas que não está explícita originalmente em inglês (Figura 8). Em um sentido narrativo, essa opção acaba por reforçar a justificativa de Ana sobre suas atitudes como traidora, pois embora amasse Richard, ele sempre esteve cego, o que determina um momento temporal maior do que "ele estava cego", que seria uma tradução literal.

Figura 8 - Encontro entre a Lara e Ana.



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Após este encontro com Ana, Lara é enclausurada em uma cela, mas consegue escapar. As gravações de áudio que Lara encontra em seguida, deixados por Konstantin (Figura 9) e Ana (Figura 10), expressam o estado emocional de Ana frente aos acontecimentos. Konstantin acredita que sua irmã pode estar enfraquecida na busca pela fonte divina enquanto ela parece demonstrar uma preocupação com Lara, que retira o foco do objetivo principal na busca pelo artefato. Sendo assim, uma demonstração por esses textos de que Ana tem um lado emocional oscilante pode ser reforçado pela escolha de "sempre", uma vez que o termo indica o longo período que a personagem passou ao lado de um homem que sofria por seus ideais.

Figura 9 - Documento de gravação de Konstantin 1. A mensagem em cor cinza no topo da caixa de texto são reflexões de Lara sobre o documento.



Fonte: Relatório Operacional: Reunidos. *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 10 – Documento de gravação de Ana.



Fonte: Anotações de Pesquisa: Traição. *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

A relação de Lara com os outros personagens não jogáveis constitui elemento fundamental da narrativa de *ROTTR*. As alterações resultantes da tradução acabam por intensificar ou obscurecer elementos do texto fonte, que, por sua vez, resulta no refinamento da experiência de jogo da versão em português. Utilizando-se de termo emprestado das ciências sociais, Isbister (2006, p. 228) aponta que NPCs exercem papéis sociais nas relações com o personagem do jogador, as quais identificam-se como relações: de interdependência; dinâmicas de poder; obrigações e investimentos. Em relações de interdependência, o modo como os NPCs se relacionam com o jogador pode servir de suporte e estímulo para os objetivos do jogo, bem como para melhorar a experiência através de uma contraposição conflituosa com o personagem (ibid, p. 228); em relações de dinâmicas de poder, percebe-se a relação de poder entre o personagem do jogador e um novo NPC apresentado, definindo se a relação é amistosa ou de domínio (ibid,

p. 228-229); e relações de obrigação e investimento que referem se um NPC pode ter uma conexão pré-existente com o personagem principal que define rumos do jogo (ibid, p. 229). Nos casos de *ROTTR*, a relação de Lara com alguns personagens pré-estabelecidos caminha entre os fatores indicados pela autora. Para Isbister (ibid, p. 228), a junção desses elementos possibilita a criação de momentos emocionais entre o jogador e os personagens não jogáveis. Na cena explicada anteriormente (figura 9), Ana, enquanto NPC, transita entre esses fatores ao se revelar uma traidora, e pela versão traduzida, a exploração de elementos que constituem o texto narrativo pode reforçar os fatores que Isbister aponta, como veremos em outros personagens.

Em uma conversa com Jacob, líder do povo sobrevivente que vive próximo ao local onde está o artefato, Lara revela a importância de seu pai em sua jornada:

Quadro 3 – Diálogo de Jacob e Lara

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
Jacob: <i>So what makes you risk so much to come here?</i>	Jacob: <i>Então, o que faz você se arriscar a vir até aqui?</i>
Lara: <i>The Divina Source.</i>	Lara: <i>A Fonte Divina.</i>
Jacob: <i>I know what you're looking for. But I want to know why.</i>	Jacob: <i>Eu sei que é isso que você procura. Mas eu quero saber por quê.</i>
Lara: <i>When I was young, it was just my father and I. He was an archeologist too. In his last years, he was obsessed with myths about immortality. Of course, no one believed him... including me.</i>	Lara: <i>Quando eu era criança, vivia só com meu pai. Ele também era arqueólogo. Nos últimos anos de vida, ele ficou obcecado por mitos sobre imortalidade. É claro que ninguém acreditou nele... ...inclusive eu.</i>

Neste momento, Lara relaciona as motivações de sua jornada com sua figura paterna, que denota o sentido de uma obrigação motivacional entre o personagem jogável e NPC, de acordo com os apontamentos de Isbister (2006, p.229). No entanto, na tradução de "*it was just my father and I*" para "eu vivia só com meu pai", reforça-se a noção de que Lara era uma criança solitária e seu pai era a única pessoa em contato. Numa tradução literal da sentença, seria mais aproximada em relação ao texto original a escolha por "eramos apenas meu pai e eu", porém, a

escolha presente no jogo por "*vivia só com meu pai*" sugere uma noção de estado mais definida. Através do acesso a outros documentos na mansão Croft, se revela que Lara mantinha uma boa relação com Ana e que também sempre esteve sob os cuidados do mordomo e amigo Winston. Então a descrição de Lara no diálogo com Jacob, sobre haver somente a presença de seu pai, denota mais sobre seu estado emocional do que pelo real círculo de sujeitos presentes em sua infância. Portanto, a escolha por "*vivia só com meu pai*" produz um refinamento da relação entre esse NPC e a protagonista, em que sua figura é reforçada sobre os demais.

Em uma das gravações dos "diários de acampamento", Lara ouve uma mensagem antiga deixada por seu pai. Neste momento também é percebido um afinamento da relação afetiva entre os personagens, ocasionada pela tradução:

Quadro 4 – Mensagem de Lorde Croft

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
<i>Lord Croft: I know you hate me going away, but it will be worth it one day. It will all be worth it. Sending my love to you. Work hard in school.</i>	<i>Lorde Croft: Eu sei que você odeia quando eu viajo, mas um dia, vai valer a pena. Tudo vai valer a pena. Eu amo você. Continue se dedicando na escola.</i>

Vilém Flusser (sem ano, p.2) identifica a falsidade da tradução através da mecanização de se retraduzir para a língua fonte a sentença que foi anteriormente traduzida.⁷⁷ Seguindo este método, a retradução de "*eu amo você*" equivale a "*I love you*", sentença que difere da expressão original da gravação do pai de Lara que diz "*sending my love to you*". Para Flusser (ibid, p.2), "a tradução tem a ver com a semelhança de sentido" e que "o dito não pode ser dito de outra forma" (ibid, p.3). Dado este entendimento, sentidos podem ser aproximados e uma relação emocional entre os personagens pode ser formatada. Embora se constate a divergência do sentido mais estrito da sentença original, a escolha tradutória reflete no estreitamento da relação de Lara e seu pai pela adição de uma carga emocional no texto traduzido. Esta atribuição da tradução converge com os outros trechos traduzidos tomados para essa análise, e que colaboram para dar forma à personalidade de Richard Croft e melhorar sentidos e percepções em partes da narrativa do jogo.

⁷⁷ FLUSSER, V. Problemas da Tradução.

Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art531.pdf>> Acesso em: jun 2018.

4.5 A TROCA DE "CROFT" POR "LARA"

Lara Croft é a personagem pela qual o jogador experimenta o jogo, que de acordo com Isbistir (2006, p. 203) é “o coração da experiência interativa de jogar”⁷⁸. De acordo com a autora, o jogador pode experimentar o jogo através dos sentidos do personagem e sua ação no mundo do jogo (ibid, p. 205). Neste sentido, as relações entre o personagem jogável com os demais personagens não-jogáveis também referem sobre a experiência do jogador através do avatar controlável:

O jogador se sentirá mais imerso no papel do personagem de jogo, na medida em que os NPCs refletem o papel social e as qualidades do jogador de volta a ele durante o jogo⁷⁹. (ISBISTER, 2006 p. 205).

Este entendimento se faz necessário para perceber o efeito da versão em português quando traduz o nome de Lara na voz dos NPCs. Em diversos momentos do jogo, através de *cutscenes* e de documentos encontrados por Lara, seu nome é mencionado originalmente por “Croft” pelos antagonistas, enquanto que na tradução optou-se por manter o primeiro nome, “Lara”. Para um primeiro exemplo, Ana e Konstantin discutem estratégias de combate, quando Konstantin menciona a personagem do jogador (Figuras 11 e 12):

Quadro 5 – Locução de Konstantin

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
Konstantin: <i>You're sentimental about her... the Croft girl. I can tell because she's still alive.</i>	Konstantin: <i>Você tem sentimentos por ela... pela Lara. Eu sei disso porque ela está viva.</i>

⁷⁸ *the heart of the interactive experience of gaming.*

⁷⁹ *The player will feel more immersed in the role of the player character to the extent that NPCs reflect the player's social role and qualities back to him or her during game play.*

Figura 11 – Menção de Konstantin à personagem por “Croft”. Texto em inglês



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 12 – Menção de Konstantin à personagem por “Lara”. Texto em português.



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Esta diferenciação para se referir à Lara também aparece nas falas de Ana (Figura 13):

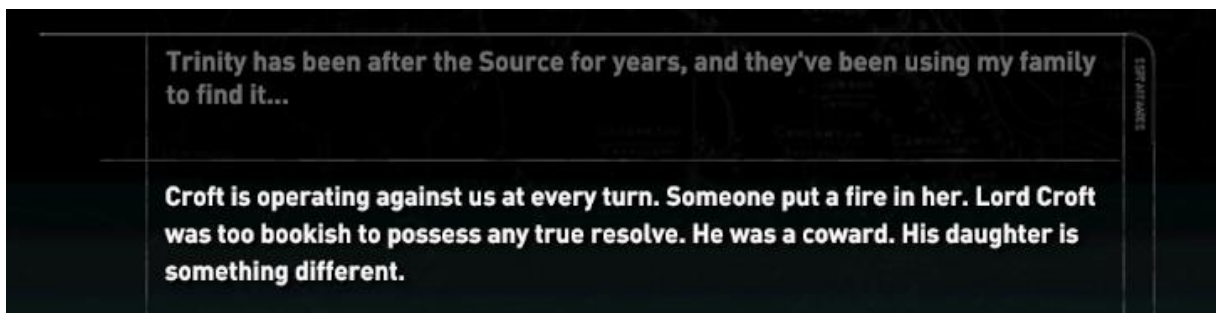
Figura 13 – Menção de Ana à personagem. Versão em inglês (Croft) e português (Lara).



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

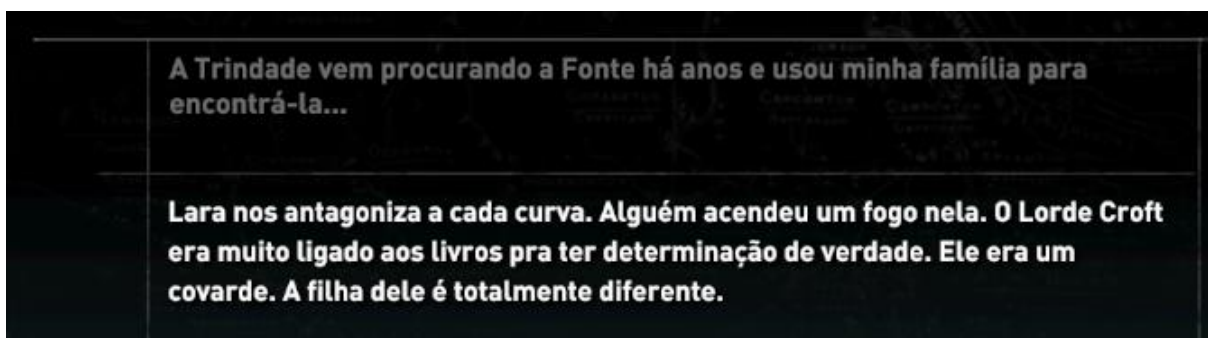
Uma vez que Ana foi companheira de Lord Croft e por muito tempo cultivou um laço de proximidade com Lara, sua evocação pelo primeiro nome da personagem jogável reforça as noções de intimidade entre as personagens e reflete na experiência do jogador. Nas passagens com essa modificação tradutória, o distanciamento dos antagonistas sobre Lara é reduzido. Percebe-se que a inter-relação entre os personagens ganha novos contornos, considerando que a versão em português destaca elementos emocionais dos personagens na narrativa, e acaba por evidenciar um distanciamento menor entre Ana e Lara, e menor estranhamento por parte de Konstantin. Embora não seja comum, no português brasileiro, fazer referência a uma pessoa pelo uso do sobrenome, essa medida aplicada pela tradução resulta numa diferente experiência de sentido para o jogador através da relação do personagem jogável com os NPCs. A mesma medida também está presente em documentos de NPCs, como no exemplo a seguir do documento *The Goal* (Figura 14), ou "O objetivo" (Figura 15), de Konstantin:

Figura 14 – Documento de gravação de Konstantin 2. Menção à personagem por “Croft”.



Fonte: *Operational Report: The Goal. Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 15 – Documento de gravação de Konstantin 3. Menção à personagem por “Lara”.



Fonte: Relatório Operacional. O Objetivo. *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Em mais este exemplo, Konstantin se refere à Lara pelo seu primeiro nome. Poderia soar estranho ao jogador brasileiro que Lara fosse tratada como "Croft" durante todos os momentos do jogo, em vista de que o próprio nome "Lara Croft" é amplamente difundido no universo dos games. Para Souza (2013, p. 55), a interatividade através da condução do personagem na narrativa do jogo é essencial para sua experiência, e neste sentido, a coleta de documentos pelo jogador que narram a história dos personagens faz parte da construção dessa experiência. Deste modo, a tradução se revela não apenas como uma estratégia por um apelo linguístico, mas também como uma ação mediadora que reforça a aproximação da personagem central de toda a narrativa do universo de *Tomb Raider* ao seu público específico.

4.6 A TRADUÇÃO E A IMAGEM

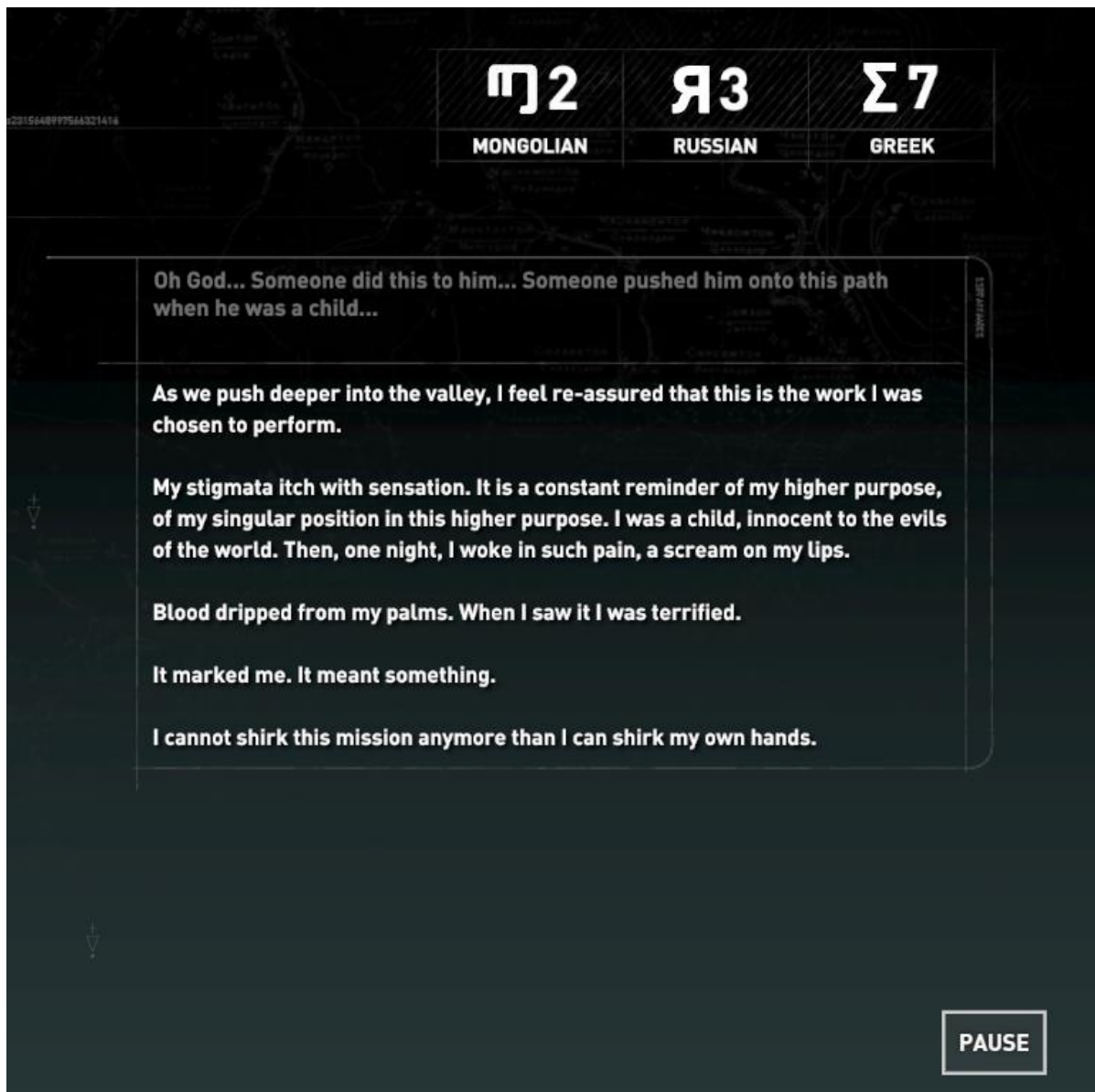
Como discutido no primeiro capítulo, o acesso às imagens do jogo reflete diretamente em uma melhor tradução. Quando bem contextualizado sobre todos os elementos do jogo, o tradutor pode fazer as escolhas mais coerentes para o texto alvo. Como ocorre com jogos traduzidos pelo modelo *sim-ship*, *ROTTR* foi traduzido ainda em fase de desenvolvimento, o que impede o tradutor de ter a experiência de jogá-lo antes de efetivamente traduzi-lo. Em entrevista ao canal no YouTube Lara Croft Brasil⁸⁰, a dubladora de Lara para a versão em português, Fernanda Bullara, menciona que o processo de dublagem da personagem não contava com o acesso às imagens de vídeo, cabendo ao trabalho de direção do estúdio e da interpretação da dubladora para melhor sincronizar as gravações com as falas originais da personagem.

De volta à narrativa do jogo, no documento "*Wounded*" (Figura 16), ou "Ferido" (Figura 17), deixado por Konstantin, a gravação do personagem revela detalhes sobre sua motivação em busca da imortalidade. No documento, Konstantin relata o aparecimento de estigmas em suas mãos enquanto dormia, quando ainda criança. O texto pelo qual o personagem se refere ao local das feridas originalmente utiliza "*palm*", que em tradução literal significa "palma", enquanto na versão

⁸⁰ Entrevista com Fernanda Bullara - Dubladora brasileira de Lara Croft. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rg5XJkQyRPw>> Acesso em: jun 2018.

traduzida optou-se por "mãos". No mesmo documento, Konstantin se refere à experiência de acordar com as chagas ao dizer "*It meant something*", traduzido para "*significava alguma coisa*". Konstantin é caracterizado pelo fanatismo e ao longo da narrativa se apresenta ao jogador o desenrolar de um processo que remete a sua infância.

Figura 16 – Documento de gravação de Konstantin 4. Texto em inglês.



Fonte: *Wounded: Operational Report. Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Figura 17 - Documento de gravação de Konstantin 5. Edição do autor. Texto em Português.



Fonte: Ferido: Relatório Operacional. *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Neste momento, destacamos a relevância em se observar a tradução de "*palm*" (palma) para "mãos" pela razão de que a marca é visível nas mãos do personagem durante as *cutsscenes*. Konstantin é apresentado logo no início do jogo em um encontro com Lara diante da tumba do profeta que guarda o segredo da fonte divina (Figura 18). A marca de estigma é visível na mão do personagem quando ele tira uma de suas luvas para tocar a tumba. Momentos à frente, acessando o citado documento deixado pelo personagem, é que então o jogador conhece esse detalhe sobre o passado de Konstantin. A condição de traduzibilidade

em que o acesso às imagens de um jogo não é possível, encontrou seu momento quando da tradução de *ROTTR*.

Figura 18 – A marca do estigma de Konstantin.



Fonte: *Rise of the Tomb Raider* ©2015, 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Captura e montagem do autor.

Sobre a dialética entre imagem e texto, Flusser (1984, online) afirma que "o propósito do texto é explicar imagens"⁸¹. Na inter-relação do *script* do jogo com os vídeos narrativos, a falta de contextualização pode ter impedido a melhor escolha do tradutor sobre elementos que se relacionam diretamente com a caracterização de um personagem não jogável que, por sua vez, é percebido em seus sentidos e motivações pelo personagem controlado pelo jogador. Para este processo tradutório, de acordo com Bernal-Merino (2015, p.198-199):

a constante tomada de decisão necessária para assegurar uma tradução de qualidade depende, em grande medida, da qualidade e abrangência das informações disponibilizadas aos responsáveis pela criação dessa mediação linguística e cultural.⁸²

Ainda neste documento, Konstantin finaliza seu relato com "*I cannot shirk this mission anymore than I can shirk my own hands*" traduzido para "*Eu não posso me esconder dessa missão como não posso me esconder de mim mesmo*".

⁸¹ FLUSSER, V. Texto Imagem, 1984: Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art45.html>> Acesso em: jun 2018.

⁸² *the constant decision making necessary to ensure quality translation rests to a great extent on the quality and comprehensiveness of the information made available to those responsible for creating this linguistic and cultural mediation.*

Como já apontado, sem ter acesso às imagens que compõem a narrativa, os detalhes que mencionam a poder simbólico das marcas que Konstantin carrega em suas mãos escapam ao processo de tradução, então, ao invés de uma tradução que optasse pela sentença "esconder minhas próprias mãos", equivalente ao texto em inglês, optou-se por direcionar o foco de Konstantin para si mesmo, gerando uma nova percepção de si para a versão traduzida. Sobre as características exploradas em NPCs na criação de um jogo, Domsch (2013, p. 44) afirma:

Hoje, jogos que enfatizam suas profundezas narrativas também colocam um esforço maior na criação de personagens não-jogáveis envolventes e complexos, às vezes fazendo uma compreensão adequada de sua história de fundo necessária para uma interação bem-sucedida com eles em termos de jogabilidade.⁸³

Analisando a tradução de partes do texto do jogo narrativo, exploradas nesse capítulo, identifica-se que novas versões dos personagens se constroem através da mediação dos tradutores na transferência linguística e cultural do jogo original para uma versão no português brasileiro. Em compensação a elementos menos aproveitados no texto não-diegético, as estratégias da tradução repercutem nos mecanismos relacionais entre os personagens na narrativa do jogo e resultam num perfilamento mais emotivo desses personagens, e que se aproxima mais de uma linguagem situacional do falante brasileiro. Como composição final, a versão traduzida se percebe em acordo sobre a visão de Bernal-Merino (2015, p. 174) para a localização de jogos, que "não deve ser percebida como um mandato para modificar tudo, mas sim como uma consciência das sensibilidades e preferências de outras culturas."⁸⁴

⁸³ *Today, games that emphasise their narrative depths will also put an increased effort in creating engaging and complex non-player characters, sometimes making a proper understanding of their back story necessary for a successful interaction with them in gameplay terms.*

⁸⁴ *should not be perceived as a mandate to modify everything, but rather as an awareness of the sensitivities and preferences of other cultures.*

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou salientar a atividade de tradução nos jogos de videogame como uma prática de mediação cultural, para o qual tivemos como estudo de caso o jogo *Rise of the Tomb Raider* traduzido para o português brasileiro. Em vista do potencial mercadológico dos videogames e sua importância enquanto produto cultural, buscou-se demonstrar a relevância da tradução, em suas qualidades mediadoras, dentro do processo de desenvolvimento e difusão destes produtos. Como afirmado por O'Hagan & Mangiron (2013, p. 203), "os videogames tornaram-se parte integrante da cultura popular global"⁸⁵, sendo assim, compreender os efeitos de uma das atividades dentro do desenvolvimento de games para públicos variados, como a tradução, permite avaliar o atual estado desta prática e dar vistas sobre seu papel na função de construção de um produto cultural.

Podemos entender os jogos de videogame como artefatos culturais, que reforçam e replicam valores, entrecruzam linguagens e abrem caminhos que comunicam ideias para um público de determinada faceta cultural. Nos videogames, "o divertimento é o objetivo principal" (SOUZA, 2015, p. 55), e a manipulação mediadora da tradução se assenta como uma ferramenta para promover a fluidez desse divertimento, para o qual se requererem tradutores envolvidos com o mundo dos games que estão traduzindo. A análise da versão traduzida para o português brasileiro de *Rise of the Tomb Raider* confirma que nos videogames a tradução não se limita ao texto, mas se amplia à experiência de jogar videogame. Tal qual de um texto original traduzido surge um novo texto, de versões traduzidas de games surgem novas possibilidades de experiência. A análise de elementos específicos da tradução deste jogo, como as legendas em português e termos no menu do jogo, possibilitou constatar os efeitos da tradução como mediadora de um produto em trânsito cultural. Como produto que melhor se comunica com seu público jogador, identificaram-se elementos na análise desta versão de *ROTTR* que foram fortalecidos pela tradução e outros que poderiam ser melhor explorados para este fim.

Embora a versão final em português de *ROTTR* se desperceba do potencial de alguns termos traduzidos como "*puzzles*" e "*tomb raider*", a construção narrativa da inter-relação de personagens como Lara, Ana, Konstantin e Richard

⁸⁵ *video games have become an integral part of global popular culture.*

Croft revela uma versão de jogo com maior inclinação emocional, em comparação ao texto fonte do jogo original em inglês. Como resultado, temos personagens explorados por maior carga emotiva no texto narrativo, o que indica a diversidade de experiências narrativas a ser entregue ao jogador através da tradução nos videogames. Portanto, entre a experiência do jogo de partida e o público jogador de jogos traduzidos para o português, a tradução em *ROTTR* intermediou novos horizontes de experiências de jogo, com contornos diferentes daqueles da experiência original. Em paralelo à tradução literária, que entrega novas versões de um texto de partida, a tradução deste jogo apresenta também uma nova experiência em relação ao jogo original.

Considerando que a análise se restringiu a uma parcela (trechos de textos de legendas e menu de jogo) do que envolve uma localização completa de um game, se supõe que uma análise de todos os elementos traduzidos em conjunto poderia trazer resultados ainda mais robustos, mas dado a extensão de tal trabalho, se faz necessário reservar essa abordagem para uma nova oportunidade. Em síntese, espera-se que este trabalho colabore com os Estudos da Tradução na promoção do diálogo entre os estudos acadêmicos e os produtos culturais da indústria dos videogames.

6 REFERÊNCIAS

BASSNETT, Suzan. **Estudos da Tradução**: Fundamentos de uma Disciplina. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

BERNAL-MERINO, Miguel, A. **Translation and Localization in Video Games**: Making Entertainment Software Global. Abingdon & New York City: Routledge, 2015.

BLUME, Rosvitha F. & HUMMITZSCH, Maria. **A Tradução como Mediação Cultural**: Antologia de contos de escritoras contemporâneas brasileiras em alemão. Cadernos de Tradução, Florianópolis, v. 2, n. 24, p. 47-64, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/13179>> Acesso em: 3 outubro 2018.

BRITTO, Paulo H. **O tradutor como Mediador Cultural**. Synergies Brésil, n° spécial 2, p. 135-141, 2010. Disponível em: <http://gerflint.fr/Base/Bresil_special2/britto.pdf> Acesso em: 3 outubro 2018.

CHANDLER, Heather M. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012

CHUNG, Yu-ling. **Game Localization**: The script translation of casual games on Facebook. *ESP Across Cultures*, n. 9, p. 65-82, 2012. Disponível em: <<https://edipuglia.it/esp/esp2012/>> Acesso em: 3 outubro 2018.

COELHO, Teixeira. **Dicionário Crítico de Política Cultural**: Cultura e Imaginário. São Paulo: FAPESP: Iluminuras, 1997.

COLETTI, Luiz C. & MOTTA, Lennon. **A Localização de Games no Brasil** – Um ponto de vista prático. In-Traduções, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 1-12, out 2013. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2514>> Acesso em: 3 outubro 2018.

CRYSTAL DYNAMICS. **Rise of the Tomb Raider**. Square Enix: Xbox One, Xbox 360, Microsoft Windows, Xbox One X, Playstation 4, Mac OS Classic, Linux.

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying**: Agency and Narrative in Video Games. v. 4, Berlin & Boston: de Gruyter, 2013.

ESSELINK, B. **A Practical Guide to Localization**. Edição Revisada. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2000.

ESSELINK, B. **The Evolution of Localization**. Translation Technology and its Teaching. Tarragona, Intercultural Studies Group, p.21 – 29, 2006. Disponível em: <http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxiu/Technology/translationtechnology.pdf> Acesso em: 3 de outubro 2018.

FLUSSER, Vilém. **Texto Imagem**. fevereiro 1984: Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art45.html>> Acesso em: 3 outubro 2018.

FLUSSER, Vilém. **Da Tradução**. p. 1-8. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art327.pdf>> Acesso em: 3 outubro 2018.

FLUSSER, Vilém. **Escrever em um universo de imagens**. p. 1-3 Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art490.pdf>>. Acesso em: 3 outubro 2018.

FLUSSER, Vilém. **Problemas da tradução**. p. 1-4. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art531.pdf>> Acesso em: 3 outubro 2018.

FLUSSER, Vilém. **Traduções são possíveis?** p. 1-4. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art92.pdf>> Acesso em: 3 outubro 2018.

FRAGOSO, Suely. **Imersão em games narrativos**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692>> Acesso em: 3 outubro 2018.

FURLAN, Mauri. & ALTHOFF, Gustavo. **Alea iacta est: localização de games e outros jogos**. Scientia Traductionis, Florianópolis, n.15, p 1-3, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p1>> Acesso em: 3 outubro 2018.

GLOBALIZATION AND LOCALIZATION ASSOCIATION (GALA). **What is localization?** Globalization and Localization Association, Copyright © 2018. Disponível em: <<https://www.gala-global.org/industry/intro-language-industry/what-localization>> Acesso em: 3 outubro 2018.

GONZALES, Ramón M. **La Influencia De La Localización De Videojuegos En La Percepción Del Producto Por Parte De Los Usuarios**, Translation Journal, abril 2015. Disponível em: <<http://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>> Acesso em: 3 outubro 2018.

ISBISTER, Katherine. **Better Game Characters by Design: A Psychological Approach**. San Francisco: Elsevier, 2006.

KATAN, David. **The Translator as Cultural Mediator**. Programma 'Sociologia Internazionale', Gorizia, n. 96, p. 1-9, Julho 1996. Disponível em: https://www.academia.edu/3876969/The_Translator_as_Cultural_Mediator_1996 Acesso em: 03 outubro 2018.

LARA CROFT BRASIL. **Entrevista com Fernanda Bullara - Dubladora brasileira de Lara Croft**. YouTube, Lara Croft Brasil, 7 de novembro de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rg5XJkQyRPw>> Acesso: 03 outubro 2018.

LIDDICOAT, Anthony. **Translation as intercultural mediation: setting the scene**. Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice, v. 24, p. 357-353, março 2016. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/0907676X.2015.1125934?needAccess=true>> Acesso em: 3 outubro 2018.

LOCALIZATION INDUSTRY STANDARDS ASSOCIATION (LISA). Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20110101184308/http://www.lisa.org/>> Acesso em: 3 outubro 2018.

MANGIRON, Carmen. & O'HAGAN, Minako. **“Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução ‘Restrita’”**. Tradução de Rafael Galhardi. In-Traduções, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 68-85, out 2013. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2511>> Acesso em: 3 outubro 2018.

MARTINS, Mirian C. & PICOSQUE, Gisa. **Mediação Cultural para professores andarilhos na cultura**. 2ª edição. São Paulo: Intermeios, 2012.

MAXIMAL STUDIO. **Localização de Games**. Todos os direitos reservados, 2015. Disponível em: <<http://maximalstudio.com.br/localizacao/>> Acesso em: 3 outubro 2018

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. **Classificação Indicativa:** Jogos Eletrônicos e RPG. Ministério da Justiça: Governo Federal, Brasil. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsp/ConsultarJogoForm.do?inicio_action> Acesso em: 3 outubro 2018.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. **Guia Prático de Classificação Indicativa.** Ministério da Justiça: Governo Federal, Brasil. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>> Acesso em: 3 outubro 2018.

O'HAGAN, Minako & MANGIRON, Carmen. **Game Localization:** translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2013.

ORLANDI, Eni P. **Discurso e Leitura.** São Paulo: Cortez e Editora, Unicamp, 1988. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/1876>> Acesso em: 3 outubro 2018.

REISS, Katharina & VERMEER, Hans J. **Towards a General Theory of Translational Action:** Skopos Theory Explained. Londres e Nova York: Routledge, 2014.

RIBEIRO, Gabriela C. B. **Tradução e Localização de Software e outros produtos:** Audiovisual ou Multimídia? Cadernos de Tradução, Florianópolis, v. 2, n. 16, p. 231-250, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6742>> Acesso em: 3 outubro 2018.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** Fundamentos do Design de Jogos. v. 4, São Paulo: Blucher, 2012.

SÁNCHEZ, Pablo M. **Manual de Traducción de Videojuegos:** El Fascinante Mundo del Romhacking. Sayns Traduction, Copyleft, 2007. Disponível em: <http://sayans.romhackhispano.org/old/documentos/manual_de_traducion_de_videojuegos.pdf> Acesso em: 3 outubro 2018.

SHELL, Jessie. **The Art Of Game Design:** A Book of Lenses. 2ª edição, Boca Ratón: CRC Press, 2015.

SEGRETTI, Juan. **Do novinho ao vovô: 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam vídeo.** Tecmundo, 17 de outubro de 2015, Cultura Geek. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88203-novinho-vovo-82-brasileiros-entre-13-59-anos-jogam-video-game.htm>> Acesso em: 3 outubro 2018.

SOUZA, Ricardo V. F. **Tradução e Videogames:** uma perspectiva histórico descritiva sobre a localização de games no Brasil. 395f. Dissertação de Mestrado pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015. Disponível em:

<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>>
Acesso em: 3 outubro 2018.

SOUZA, Ricardo V. F. **Venuti e os Videogames:** o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games. In-Traduções, Florianópolis, v. 5, n. esp.–Games e Tradução, p. 51-67, out 2013. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2519/3141>>
Acesso em: 3 outubro 2018.

TOMB RAIDER WIKI. **Rise of the Tomb Raider.** Disponível em: <http://tombraider.wikia.com/wiki/Rise_of_the_Tomb_Raider> Acesso em: 3 outubro 2018.

TOMB RAIDER WIKI. **Tomb Raider Games.** Disponível em: <http://tombraider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_Games> Acesso em: 3 outubro 2018.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility:** A history of translation. Londres e Nova York: Routledge, 1995.

WILLITS, Thomas R. **To Reboot Or Not To Reboot:** What is the Solution? Bewildering Stories, Copyright 2009. Disponível em: <<http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>> Acesso em: 3 outubro 2018.