

# A Tradução como Mediação Cultural em Rise of the Tomb Raider

Rafael Maier\*

Laura Amato†

Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Instituto Latino-Americano de Artes, Cultura e História, Letras – Artes e Mediação Cultural, Brasil.

## RESUMO

Através da análise da versão em português brasileiro do jogo para videogames *Rise of The Tomb Raider* (Crystal Dynamics/Square Enix, 2015), este artigo buscou 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, foram identificados os 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 públicos culturalmente diversos. A função da tradução foi observada como uma 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. Por fim, foram analisados elementos do texto narrativo do jogo *Rise of The Tomb Raider* para identificar as mudanças entre o jogo original em inglês e a versão traduzida para o português brasileiro, a fim de destacar os resultados desse tipo de mediação. Após a análise, conclui-se que a mediação tradutória proporciona uma nova experiência de jogo através das modificações do texto narrativo.

**Palavras-chave:** tradução, mediação cultural, videogames, rise of the tomb raider.

## 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 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. Neste trabalho, buscou-se entender como a atividade da tradução 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 [1], em que os termos videogame, game(s) e jogos serão tratados como sinônimos. Também seguimos a definição de Frasca apud O'Hagan & Mangiron [2] 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”.\*\*

A primeira parte deste artigo busca compreender a função da tradução, que faz parte da atividade na indústria de games conhecida 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* em busca da identificação dessa mediação, e assim dar vistas às dimensões da tradução nos videogames através de momentos específicos desse jogo. Neste sentido, foram analisados termos 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 LOCALIZAÇÃO E A TRADUÇÃO

A localização de jogos é a atividade técnica que realiza as adaptações necessárias para a publicação do jogo fora do país de origem [2][3][4] sendo a tradução um de seus componentes intrínsecos. Entende-se que “a localização constitui um campo interdisciplinar da tradução” [5]. 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 [6], “para que produtos e ideias possam atingir um público maior, é preciso que eles sejam localizados”. Além da tradução de textos, de acordo com a autora:

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. [6]

Para Souza [7] a localização viabiliza a adaptação de um jogo enquanto produto, cujo 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 o fator cultural, que diferencia os públicos receptores de um jogo, inferem no sucesso

\*e-mail: m.rafa@ymail.com

†e-mail: laura.amato@unila.edu.br

\*\*todas as traduções são dos autores do artigo.

da versão, que se propõe a entregar um produto em melhor consonância com o local em questão. 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". [8]. 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." [5]. A tradução nos videogames opera menos por vias tradicionais, e a liberdade e a criatividade tradutória experimentam novos contornos, como afirmam as autoras:

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. [5].

Através da tradução dos textos de um jogo, podem surgir novas experiências para o jogador, com veremos mais adiante no caso da tradução de *Rise of the Tomb Raider (ROTTR)*.

### 2.1 Apontamentos e Limitações

Há três tipos de localização para os videogames, de acordo com Souza [1], 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 traduzidas; e a localização total, com a tradução de todos os elementos presentes no game. A localização total normalmente é encontrada em jogos AAA devido seu alto custo, 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 *simultaneous shipment* ou "envio simultâneo" [3]. 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 [3]. Souza [1] 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 no modelo de tradução por envio simultâneo os textos são enviados em partes separadas para a tradução, 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. De acordo com Chandler:

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. [8]

Jogos de videogame contém diferentes tipos de texto, de acordo com Bernal-Merino [3], 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. Para este trabalho analisaremos 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 em razão de sua influência sobre a narrativa do jogo. Esses elementos são discutidos na sessão 4. Pela influência da narrativa na experiência de jogo, damos especial atenção aos textos de legendas presentes em algumas das *cutscenes*, as cenas não interativas [1] apresentadas durante o jogo. De acordo com Egenfeldt-Nielsen et al apud O'Hagan & Mangiron [2] *cutscenes* podem ser utilizadas para apresentar personagens e definir rumos narrativos durante o jogo.

### 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. De acordo com Britto, o ato de traduzir é uma mediação cultural [9]. 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 assim dois polos que dialogam através de um terceiro, um mediador, um mediano, o que ou aquele que executa os desígnios de intermediário. [10]

No sentido cultural, Blume & Hummitzsch [11] 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, no qual a língua propriamente dita é um componente constituinte de uma cultura [12]. Os games são produtos culturais [2][13], o que nos permite compreender a necessidade da tradução enquanto mediação para o consumo dos jogos por públicos de diferentes culturas. Para David Katan [14] 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. Conhecer o público que se media reforça a qualidade de uma tradução, 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" [15]. Tradução de baixa qualidade, com termos traduzidos não condizentes ao contexto do jogo interferem na experiência do jogador. Para Schell [16], observando a prática da criação de videogames, é na experiência de jogo que reside o seu poder transformador, pois "não estamos realmente projetando jogos, estamos projetando experiências. E as experiências são as únicas coisas que podem mudar as pessoas". Lidar com videogames significa lidar com experiências intermediadas por aparatos tecnológicos, e é como parte desta configuração que identificamos a mediação tradutória. De acordo com Salen & Zimmerman [13], games envolvem diversos níveis de representação cultural:

Como sistemas de representações eles *refletem* a cultura, que mostra 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. 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.” [13]. Se entende, portanto, que através dos jogos podemos obter recortes do contexto da sociedade onde são jogados, e por essa percepção a tradução pode explorar fatores 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. [13].

Impreterível à noção de um processo efetivo de mediar, é uma tendência que hoje os tradutores de videogames sejam também “jogadores qualificados” [3]. Assim como numa obra literária bem conhecida para um tradutor, aquele que bem joga videogame 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. [3].

### 3.1 A Tradução no processo de criação

Bernal-Merino [3] 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 do jogo. Pelas recomendações do autor, 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” [3]. 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 [16]. Sendo assim, a presença da tradução em sugestões assertivas também pode indicar mudanças em um jogo, e como mediação, a tradução toma uma forma mais consistente. De acordo com Honeywood apud Bernal-Merino, “é mais como se estivéssemos planejando o jogo juntos do que traduzindo.” [3]. 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 Gonzales [17] sobre a importância dessa tarefa:

o tradutor, portanto, passa a ser uma parte integral do próprio processo de criação de um game 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.

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. Jogos de videogame conformam-se como um aparato tecnológico de nossos tempos sobre os quais a tradução vigora como suporte para seu próprio desempenho.

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” [5]. Trata-se de uma mediação comunicativa entre culturas que se assenta em um universo específico. Num sentido linguístico, para Vilém Flusser [18], aprender uma nova língua lhe faz retornar à sua com mais organicidade e expandindo os limites de sua própria língua. 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 de games. Pelas ideias de Flusser [18], 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, como um “cárcere” que prende o falante, mas é um “cárcere plástico, maleável e apto a ser estendido”. [18]. Considerando o universo dos games 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 com a 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 [19], videogames requerem de uma tradução muito mais do que “converter palavras utilizadas em um local para palavras utilizadas noutra, especialmente 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.

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 [3]. Através desse método 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, “produzindo efetivamente uma nova versão do jogo, incorporando os recursos e preferências dos países onde o jogo deve ser distribuído.” [3]. Bernal-Merino 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:

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. [3]

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 sua vez, repercuta na recepção positiva pelos jogadores, como afirmam O'Hagan & Mangiron [2], “a localização de jogos chama por uma consideração sobre os contextos socioculturais mais amplos que afetam a recepção dos jogos”. 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.” [2]. Os mesmos componentes estarão sob a tutela mediadora da tradução e devem ser levados em consideração na 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 identificar o tradutor como um mediador nos videogames, tal como na afirmação de Liddicoat [20] sobre a tradução como uma 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.”.

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 [14] considera que o 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”. 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 [21] 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” [21]. 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.

Nesse ponto, dois aspectos podem ser considerados sobre a tradução nos videogames: a dispensa da fidelidade essencial ao texto fonte 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 forma de falsificação” [9], 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 [22], as sugestões do tradutor “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.”. O potencial de uma versão traduzida está diretamente relacionado à conexão entre a produção e a tradução. Pelo entendimento das possibilidades construtivas dessa mediação, e do tradutor consciente e em domínio da linguagem de um nicho específico como é o dos videogames, melhor poderá ser a comunicação de um jogo com o público jogador.

Através das considerações apresentadas, podemos constatar que jogos “são indiscutivelmente culturais” [13] 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 apud O'Hagan & Mangiron [2], “você não precisa apenas de bons tradutores - você precisa de especialistas em cultura”, 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, acumulando mais de vinte jogos lançados entre plataformas que incluem consoles, computador e dispositivos portáteis. A popularidade dos jogos rendeu para Lara Croft, a arqueóloga e protagonista da série, o título de “musa dos games” nos anos 1990, pela sua sensualidade e atributos físicos. Mas por conta das mudanças culturais no universo dos games, 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* (reinicialização da série) lançado em 2013, Lara surge com uma interface que se distancia da sexualização do formato anterior, apresentando uma personagem mais 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.

*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 plataformas. O título foi disponibilizado com traduções para quinze idiomas, dentre os quais está o português do Brasil. Para o mercado brasileiro, o jogo recebeu a tradução pela localização total, ou seja, menus, dublagens e legendas em português.

Dentre os vários elementos considerados em uma localização completa, abstraímos-nos para os textos de legendas do jogo, com exceção para dois termos em especial presentes na interface de usuário, 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 [3], não foram percebidas divergências expressivas entre o texto da dublagem em português e os textos das legendas correspondentes.

Para este trabalho também não foram analisados textos referentes 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 [23] 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.

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 Fragoso [24] “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” [24]. 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”. [1].

Para categorizar os elementos traduzíveis, O'Hagan & Mangiron [2] 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-diegéticos definidos (3). Dentro da classificação dos textos para a diegese, proposta pelas autoras [2], sobre os elementos textuais analisados para este 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 essa função.

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, acessa arquivos de texto ou gravação de outros personagens; através da interação com personagens durante o jogo. Para Chung [15], a tradução de roteiro “desempenha um papel de suporte em toda a experiência de jogo”. 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 apud O'Hagan & Mangiron [2] “sem uma história um jogo é apenas uma abstração”. 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.” [3]. 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 [3] o empoderamento sobre a imersão no jogo “se origina da maneira como a linguagem é usada”. *Rise of the Tomb Raider* foi premiado com o 68th Writers Guild of America Awards na categoria de melhor narrativa, destacando-se no atual momento da indústria de games em que “quase todos os jogos narram uma história” [17], e a oferta de localizações completas facilita sua compreensão para os jogadores.

#### 4.1 Enredo

Após a história de *Tomb Raider* (2013), primeiro título para os consoles de nova geração que relançou a série, *Rise of 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 seu pai procurava incessantemente desde a morte de sua mãe, enquanto Lara ainda era bebê, com esperanças de retorná-la à vida. Lara também busca respostas sobre 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 espia a serviço da Trindade, e Konstantin, irmão de Ana e comandante das ações da Trindade.

#### 4.2 Lara Croft desbravadora

Seguindo a categoria proposta por O'Hagan & Mangiron [2] o primeiro elemento textual analisado trata-se de texto não-diegético, ou seja, que em teoria não representa grande implicação 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 1). Na versão traduzida, os níveis aparecem respectivamente como: aventureira, desbravadora, desbravadora veterana, sobrevivente.



Figura 1: Menu de nível de dificuldade de Rise of the Tomb Raider

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 preocupou-se em apresentar a construção da protagonista através de uma escala que sucessivamente, avançando no jogo pelos constantes desafios, deixa Lara mais forte. 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, atribuindo à opção “*survivor*”, ou “sobrevivente” na versão em português, como o nível de dificuldade mais alto do jogo. 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 [25] explicam sobre “ir contra o instinto gamer” ao traduzirem termos estrangeiros. O papel de mediação entre termos 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” [25]. De acordo com Souza [1] e Costales [23], tornou-se frequente aplicar a estratégia da domesticação vs. estrangeirização nos videogames, para o que Souza [1] nota a tendência em se optar pela estratégia de domesticação. Com a função de “trazer o jogo para a cultura alvo” [23], 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 [1] observa a pertinência da domesticação pela sua consideração das especificidades da cultura de destino, pois “cada povo possui sua própria cultura, sua própria história, suas próprias leis, (...) 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 estrangeirizada objetiva “manter a aparência do jogo original e transferir a atmosfera e o sabor da cultura de origem para o local de destino” [23]. Sobre esta estratégia que preserva elementos da língua fonte, Souza [1] observa que seu uso é bem menos frequente em relação à domesticação, e que sua utilização normalmente se dá “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 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 a experiência de seu público alvo, detalhes minuciosos mesmo que dentro das considerações de textos não-diegéticos também interferem na experiência de modo geral, sendo elementos considerados na criação 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 [26] afirma que “não é só quem escreve que significa, quem lê também produz sentidos”, 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”, para incorporar o legado significativo do termo original *tomb raider*, pois “queiramos ou não, quando fazemos parte do conjunto dos chamados sujeito-leitores (...) estamos fazendo parte de um processo do qual resulta a institucionalização dos sentidos.” [26].

Como afirmam Coletti & Mota [25] “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 da experiência do jogo de origem. Em decorrência da ação de mediar entre línguas diferentes, Flusser [18] 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.

Por um ponto de vista mediador, compreender que nem tudo deve ser traduzido permite o contato intercultural em prol da manutenção de unidades de sentido, de um lado o jogo enquanto linguagem e, do outro, o jogador. Podemos compreender o problema na equivalência pela afirmação de Bassnett [27]:

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 anteriormente, traduzir todos os elementos apenas pela prerrogativa tradutória pode nem sempre ser a alternativa mais enriquecedora para o jogo final. Nos videogames é concebida ao tradutor a criatividade para as manipulações que considerar pertinente. [2]. 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 identifica as línguas como organismos vivos e o enriquecimento proporcionado pelas línguas em contato:

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. [9]

Sendo assim, entende-se que manter elementos da língua de partida no jogo traduzido, por si só, não implica necessariamente no comprometimento da 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.

### 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!*”, representando o primeiro momento de Lara xingando “à la brasileira”. O'Hagan e Mangiron [2] consideram a importância da tradução de linguagem coloquial a fim de “aproximar o jogo do público-alvo”. 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” [2] 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*” enquanto a protagonista enfrenta uma nevasca.

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 Lara e Ana**

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
<i>Ana: You want a purpose in your life, we can provide that.</i>	<i>Ana: Você quer um propósito na vida, nós podemos te dar um.</i>
<i>Lara: You've got to be kidding. I've seen how Trinity operates.</i>	<i>Lara: Você só pode estar brincando. Eu já vi como a Trindade opera.</i>
<i>Ana: Is that a no?</i>	<i>Ana: Isso significa não?</i>
<i>Lara: It's a no fucking way!</i>	<i>Lara: Significa nem fodendo!</i>

A expressão “*It's a no fucking way!*” encontra equivalentes em “*Significa nem fodendo!*”, embora pela eliminação de termos da frase original e inclusão de outro para a versão em português. 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 a 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 há alguns anos ainda não era comumente encontrada.

### 4.4 A Inter-relação dos personagens

Outro componente importante para discutir efeitos narrativos nos videogames são os *non-playable characters* (NPCs) ou “personagens não-jogáveis”. 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” [1]. 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 [28] NPCs são um dos pontos mais importantes na dinâmica narrativa. Em acordo com o autor, consideramos importante 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, 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. [28]

Pelos dois aspectos principais indicados por Domsch, analisamos alguns trechos traduzidos no jogo e como a versão em português interfere, sensivelmente, na inter-relação dos personagens com a protagonista. Dando sequência ao exemplo anterior do encontro de Lara com Ana (Quadro 1), Ana menciona a profundidade de seu relacionamento com o pai de Lara, Richard Croft (Quadro 2):

**Quadro 2 – Locução de Ana**

TEXTO FONTE	TRADUÇÃO
<i>Ana: I loved Richard. But he was blinded by idealism, and it destroyed him.</i>	<i>Ana: 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.

Em um sentido narrativo, essa opção acaba por reforçar a justificativa de Ana sobre suas atitudes como traidora, pois embora amasse Richard, ele “sempre foi cegado”, o que determina um momento temporal maior do que “ele estava cego”, que seria uma tradução literal. Momentos a seguir, o jogador pode encontrar gravações de áudio de Ana e Konstantin que revelam uma certa fragilidade de Ana diante de Lara e Richard Croft.. 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.

A relação de Lara com 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, resultam no refinamento da experiência de jogo da versão em português. Utilizando-se de termo emprestado das ciências sociais, Isbister [29] aponta que NPCs exercem papéis sociais nas relações com o personagem do jogador, os 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 [29]; 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 [29]; e relações de obrigação e investimento que referem se um NPC pode ter uma conexão pré-existente com o personagem principal que define os rumos do jogo [29]. Nos casos de *ROTTR*, a relação de Lara com alguns personagens pré-estabelecidos caminha entre os fatores indicados pela autora. Para Isbister [29] a junção desses elementos possibilita a criação de momentos emocionais entre o jogador e os personagens não jogáveis. Na cena exemplificada, 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 papéis sociais apontados por Isbister.

Em outro exemplo (Quadro 3), Lara ouve uma antiga gravação de áudio deixada por seu pai. Neste momento também é percebido um afinamento da relação afetiva entre os personagens, ocasionada pela tradução:

**Quadro 3 – 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 [30] identifica a falsidade da tradução através da mecanização de se retraduzir para a língua fonte a sentença que foi anteriormente traduzida. 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, “a tradução tem a ver com a semelhança de sentido” e que “o dito não pode ser dito de outra forma” [30]. 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.

#### 4.5 A troca de Croft por Lara

Lara Croft é a personagem pela qual o jogador experimenta o jogo, que de acordo com Isbister [29] é “o coração da experiência interativa de jogar”. De acordo com a autora, o jogador pode

experimentar o jogo através dos sentidos do personagem e sua ação no mundo do jogo [29]. Neste sentido, as relações entre o personagem jogável com os demais personagens não-jogáveis também referem na experiência do jogador através do avatar controlável, pois “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 jogo.” [29]. 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”. Em um exemplo (Quadro 4), Ana e Konstantin discutem estratégias de combate, quando Konstantin menciona a personagem do jogador:

**Quadro 4 –Locução de Konstantin**

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

Uma vez que Ana foi companheira de Lord Croft e por muito tempo cultivou um laço de proximidade com Lara, a evocação pelo primeiro nome da personagem jogável reforça as noções de intimidade entre as personagens e reflete na experiência do jogador. Em passagens com esse tipo de modificação tradutória, o distanciamento dos antagonistas sobre o protagonista é reduzido. Percebe-se que a inter-relação dos 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 eles. As medidas aplicadas pela tradução resultam em diferentes experiências de sentido para o jogador através da relação do personagem jogável com os NPCs. 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 [7], a interatividade através da condução do personagem na narrativa do jogo é essencial para sua experiência, e neste sentido, sutis alterações de elementos da narrativa fazem 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 previamente, 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 Brasil [31], a dubladora de Lara para a versão em português, Fernanda Bulara, menciona que o processo de dublagem da personagem não contava com 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*” ou “*Ferido*”, 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 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. 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 *cutscenes*. 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 2). A marca de estigma é visível na mão do personagem quando ele tira uma de suas luvas para tocar a tumba. Momentos à frente, no jogo, 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 2: A marca do estigma de Konstantin em *Rise of The Tomb Raider*

Sobre a dialética entre imagem e texto, Flusser [32] afirma que “o propósito do texto é explicar imagens”. Na 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 Bernal-Merino [3] a qualidade tradutória em tomadas de decisões se assegura pela “qualidade e abrangência das informações disponibilizadas aos responsáveis pela criação dessa mediação linguística e cultural”. 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*”. 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 [28] 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.

Analisando a tradução de partes do texto do jogo narrativo, exploradas nessa sessão, 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 com a visão de Bernal-Merino [3] sobre a localização de jogos, que “não deve ser percebida como um mandato para modificar tudo, mas sim como uma consciência das sensibilidade e preferências de outras culturas.”

## 5 CONCLUSÃO

Este artigo buscou salientar a atividade de tradução nos jogos de videogame como uma prática de mediação cultural, no 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 que “tornaram-se parte integrante da cultura popular global” [2]. 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” [1], e a manipulação mediadora da tradução se assenta como uma ferramenta para promover a fluidez desse divertimento, para o qual se requerem tradutores envolvidos com o mundo dos games que estão traduzindo. A análise da versão traduzida para o português brasileiro de *ROTTR* 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 de dificuldades, possibilitou constatar o potencial da tradução para mediar um produto em trânsito cultural, identificou elementos que foram fortificados pela ação mediadora da tradução e outros que poderiam ser melhor explorados para este fim.

Embora a versão final em português de *ROTTR* se desaperceba do potencial de alguns termos traduzidos como “*tomb raider*”, a construção narrativa da inter-relação de personagens como Lara, Ana e Konstantin revela uma versão de jogo com maior inclinação emocional, em comparação ao texto fonte do jogo original em inglês. A tradução resulta em 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 e de Mediação Cultural na promoção do diálogo entre os estudos acadêmicos e os produtos culturais da indústria dos videogames.

## REFERÊNCIAS

- [1] R.V. F. Souza. Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil. 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: 20 out 2017.
- [2] M. O'Hagan & C. Mangiron. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2013.
- [3] M. A. Bernal-Merino. Translation and Localization in Video Games: Making Entertainment Software Global. Abingdon & New York City: Routledge, 2015.
- [4] B. Esselink. A Pratical Guide to Localization. Edição Revisada. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2000.
- [5] C. Mangiron & M. O'Hagan. "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/2511/3132>> Acesso em: jul 2018.
- [6] G. C. B. Ribeiro. 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: mar 2017.
- [7] R. V. F. Souza. 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. 51-57, out 2013. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2519/3141>> Acesso em: dez 2017.
- [8] H. M. Chandler. Manual de Produção de Jogos Digitais. 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- [9] P. H. Britto. O tradutor como Mediador Cultural. Synergies Brésil, n° spécial 2, p. 135-141, 2010. Disponível em: <[http://gerflint.fr/Base/Bresil\\_especial2/britto.pdf](http://gerflint.fr/Base/Bresil_especial2/britto.pdf)> Acesso: jun 2018.
- [10] Mirian C. Martins & Gisa Picosque. Mediação Cultural para professores andarilhos na cultura. 2ª edição. São Paulo: Intermeios, 2012.
- [11] R. F. Blume & M. Hummitzsch. 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: 10 jun 2018.
- [12] T. Coelho. Dicionário Crítico de Política Cultural: Cultura e Imaginário. São Paulo: FAPESP: Iluminuras, 1997.
- [13] K. Salen & E. Zimmerman. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. v. 4, São Paulo: Blucher, 2012.
- [14] D. Katan. The Translator as Cultural Mediator. Programma 'SociologiaInternazionale, Gorizia, n. 96, p. 1-9, Jul 1996. Disponível em: <[https://www.academia.edu/3876969/The\\_Translator\\_as\\_Cultural\\_Mediator\\_1996\\_](https://www.academia.edu/3876969/The_Translator_as_Cultural_Mediator_1996_)> Acesso em: jun 2018.
- [15] Y. Chung. 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: jun 2018.
- [16] J.Schell. The Art Of Game Design: A Book of Lenses. 2ª edição, Boca Ratón: CRC Press, 2015.
- [17] R. M. Gonzales. 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: jun 2018.
- [18] V. Flusser. Da Tradução. p. 1-8. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art327.pdf>> Acesso em: jun 2018.
- [19] R. M. Galhardi. De fã para fã: As traduções de Chrono Trigger. Scientia Traductionis, Florianópolis, n.15, p. 140-154, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p140>> Acesso em: 20 jun 2018.
- [20] A. Liddicoat. 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: 12 jun 2018.
- [21] V. Flusser. Traduções são possíveis? p. 1-4. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art92.pdf>> Acesso em: Jun 2018.
- [22] M. Teixeira. Tradução de Videogames: Todo Poder ao Tradutor. Tradução em Revista, Rio de Janeiro, n. 22, p. 124-136 2017.1 Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/30871/30871.PDFXXvmi=>>> Acesso em: mai 2018.
- [23] A. F. Costales. Exploring Translations Strategies in Video Game Localization. MonTI, Monografías de Traducción e Interpretación, Alicante, n. 4, p. 385-408, 2012. Disponível em: <<http://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/view/1601/0>> Acesso: dez 2017.
- [24] S. Frago. 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: jun 2018.
- [25] L. Coletti & L. Motta. 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: jun 2018.
- [26] E. P. Orlandi. 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: mar 2018.
- [27] S. Bassnett. Estudos da Tradução: Fundamentos de uma Disciplina. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- [28] S. Domsch. Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games. v. 4, Berlin & Boston: de Gruyter, 2013.
- [29] K. Isbister. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. San Francisco: Elsevier, 2006.
- [30] V. Flusser. Problemas da tradução. p. 1-4. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art531.pdf>> Acesso em: abril 2018.
- [31] Lara Croft Brasil. Entrevista com Fernanda Bullara - Dubladora brasileira de Lara Croft. YouTube, 2015. (15m18s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rg5XJkQyRPw>> Acesso: abril 2018.
- [32] V. Flusser. Texto Imagem. fevereiro 1984: Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art45.html>> Acesso em: jun 2018.