

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Mateus Canals Meucci

GRAND TCC AUTO:

Análise das legendas do jogo Grand Theft Auto V

Porto Alegre

2016

Mateus Canals Meucci

GRAND TCC AUTO:

Análise das legendas do jogo Grand Theft Auto V

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Ian Alexander

Porto Alegre

2016

Mateus Canals Meucci

GRAND TCC AUTO:

Análise das legendas do jogo Grand Theft Auto V

Conceito final:

Aprovado em.....de.....de.....

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Ma. Maiara Rosa Viégas

Profa. Dra. Valéria Silveira Brisolara

Orientador – Prof. Dr. Ian Alexander – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

"You forget a thousand things every day, how
about you make sure this is one of them"

Michael Townley

Resumo

O objetivo do presente trabalho é analisar as legendas em português do jogo Grand Theft Auto V. Para tanto, foram selecionados diversos trechos representativos das falas no decorrer do jogo. Os trechos são então analisados a partir dos conceitos de estrangeirização e domesticação de Venuti. Este assunto foi escolhido devido à condição do mercado de jogos como uma indústria de lucros cada vez maiores. Com a internet, sua expansão é muito facilitada, o que traz a necessidade de tradução (na maioria das vezes em forma de legendas) de jogos não somente para línguas de diversos países, mas também para as suas culturas. A análise mostra que apesar de os personagens terem características diferentes em suas falas, as principais diferenças surgem da personalidade e ações de cada um.

Palavras-chave: Legendagem; Localização; Grand Theft Auto V; Estrangeirização e domesticação

Abstract

This work analyzes the Portuguese subtitles in the game Grand Theft Auto V. In order to do so, subtitles considered representative of the characters were selected. These excerpts are then analyzed from the viewpoint of Venuti's concepts of foreignization and domestication. This subject was chosen considering the position of the videogame market as an industry with ever increasing profits. With the internet, its expansion is further aided, which creates the need for the translation (mostly in the form of subtitles) of games not only to the languages of various countries, but also their cultures. The analysis shows that although the characters have different attributes in their speech, the main differences arise from their personalities and actions.

Keywords: Subtitling; Localization; Grand Theft Auto V; Foreignization and domestication

Lista de Figuras

Figura 1: O ponto de vista da câmera em GTA 2; do alto, com o jogador centralizado	13
Figura 2: Ponto de vista e gráficos de Grand Theft Auto III.....	14
Figura 3: O quadro a partir do qual o jogador coordena assaltos no modo offline	17

Lista de Abreviaturas e Siglas

GTA Grand Theft Auto

ESRB Entertainment Software Rating Board

PEGI Pan European Game Information

NPC Non-Player Character

Sumário

1. Introdução	10
2. A série GTA	12
3. O funcionamento de GTA V.....	16
4. A história do jogo	18
5. O mercado de jogos	19
6. A domesticação e estrangeirização aplicada aos jogos	20
7. Considerações iniciais sobre a tradução do jogo	21
8. Descrição das legendas	23
9. Considerações finais.....	39
10. Referências	44
1. Bibliografia consultada	46

1. Introdução

O presente trabalho tem como objetivo analisar a legendagem das falas dos três personagens principais do jogo Grand Theft Auto V (GTA V), lançado em 2013. Em alguns momentos, são feitas observações ou análises das instruções e falas de personagens secundários quando há escolhas relevantes. Não foram abordados aspectos técnicos do trabalho de legendagem, como limite de caracteres ou tempo da legenda na tela. Também não foram abordadas as legendas ou instruções do modo online do jogo. O foco do trabalho está principalmente nas escolhas dos tradutores e na tradução das características e marcas na fala de cada personagem. Assim, a análise se dá acerca do esforço para manter o sentido transmitido pelas falas originais na legendagem. Para tanto, foram selecionados algumas falas, com atenção especial aos três personagens principais.

Primeiramente, é feita uma descrição do surgimento da série de jogos da franquia GTA, desde seu primeiro lançamento até o jogo analisado por este trabalho. Nessa seção são abordadas questões gerais dos jogos, como a evolução dos gráficos, entre outros. As duas seções seguintes abordam especificamente o último jogo da série em mais detalhes, iniciando pelo seu funcionamento e características singulares em relação aos seus predecessores, seguido pelo relato da história de GTA V e uma breve descrição de aspectos relativos aos personagens. A seguir, são explicados os motivos para a escolha do tema, assim como outros aspectos pertinentes à escolha, como o mercado de jogos.

É também explicada a teoria adotada, no caso, a da estrangeirização e domesticação, popularizados por Lawrence Venuti, e como essas estratégias de tradução podem ser aplicadas no caso específico dos jogos de videogame e PC. A partir daí, são estabelecidas considerações iniciais sobre a tradução de GTA V, seguidas pela descrição de casos considerados exemplificadores da tradução e legendagem do jogo como um todo.

As legendas são então analisadas em grupos mais específicos, de personagem em personagem, e como elas se relacionam entre si: suas semelhanças e diferenças, e os motivos para que estas ocorram. Por fim é dado um parecer a respeito da representação linguística de cada personagem na legendagem, assim como sobre os personagens um em relação aos outros.

O recolhimento de material analisado foi feito através da gravação da tela do jogo. Seria impossível jogar e marcar pontos de interesse ao mesmo tempo, daí a necessidade de gravar o jogo para uma análise mais minuciosa posteriormente. Foram gravados aproximadamente 10 horas de *gameplay*.

O tema foi escolhido devido à atual posição do mercado de jogos como uma grande fonte de lucro, sendo a localização de jogos (o processo de tradução e legendagem ou dublagem para um mercado específico) consequência direta dessa expansão. Como essa é uma área que lida especialmente com mídia digital, muitas vezes sem cópia física, a distribuição do material é muito facilitada, mas nem todos os potenciais jogadores falam inglês como segunda língua com fluência suficiente para jogar sem legendas. Assim, este campo de trabalho é especialmente produtivo para tradutores.

Além disso, jogos podem ter um importante papel no aprendizado de uma língua estrangeira. Do ponto de vista brasileiro, são geralmente produzidos em um país estrangeiro e em língua estrangeira, e por esse motivo podem ser considerados até mesmo como uma forma de aprendizado por imersão, caso se jogue sem legendas. Adicionalmente, jogos têm um caráter de informalidade, e é possível absorver uma grande quantidade de informação linguística e cultural inconscientemente.

Em alguns momentos, foi utilizada como fonte de informações a Wikipédia em inglês, como para a descrição de alguns dos jogos mais antigos com os quais não tive contato, e também para a pesquisa de questões mais técnicas referentes ao universo dos jogos e da série em questão. Isso se deu por dois motivos: primeiramente, pela completa ausência de um roteiro dos jogos em qualquer site, exceto o utilizado; e em segundo lugar, pela relativa confiabilidade: a Wikipédia é, essencialmente, uma enciclopédia sobre os mais diversos assuntos, cujas páginas são criadas por aqueles que têm experiência no assunto; especialmente quando se trata de assuntos relacionados à TI.

Para verificar o sentido de palavras e expressões desconhecidas, tanto em inglês quanto em português, foram utilizados os dicionários online dicionarioinformal.com.br e urbandictionary.com.

2. A série GTA

O jogo GTA V, objeto de estudo deste trabalho, foi criado pela empresa Rockstar Games, fundada em 1998. A empresa criou a aclamada série Grand Theft Auto, que conta com jogos para computador e diversos consoles dedicados a executar jogos de videogame, inclusive portáteis. Todos os jogos da série envolvem realizar tarefas (ou missões, como são chamadas) para obtenção de algum tipo de recompensa, seja dinheiro, armas ou respeito. Assuntos recorrentes na série incluem gangues, assaltos, tráfico de drogas, corrupção, entre outros. A série, com o passar do tempo, tomou um aspecto de mostrar o que ocorre na sociedade das maiores cidades americanas em seus diversos níveis, mesmo que involuntariamente.

Os jogos foram lançados nos seguintes anos:

- 1997: Grand Theft Auto
- 1999: Grand Theft Auto 2
- 2001: Grand Theft Auto III
- 2002: Grand Theft Auto: Vice City
- 2004: Grand Theft Auto: San Andreas
- 2008: Grand Theft Auto IV
- 2013: Grand Theft Auto V

O primeiro jogo da série conta com seis níveis, divididos em três cidades. O objetivo principal é obter um determinado número de pontos, normalmente atingido ao realizarem-se tarefas para chefes de crime locais de cada cidade. Quando o jogador obtém um total de \$1.000.000, a próxima cidade é desbloqueada, ou seja, torna-se acessível para o jogador. As três cidades são baseadas em locais reais: Liberty City é baseada em New York, Vice City em Miami, e San Andreas em regiões da Califórnia e Nevada. Todas sofrem com crime e corrupção fora de controle, assim como constantes disputas entre facções criminosas, atos violentos de gangues, crime organizado, corrupção policial e assassinato, temas que viriam a ser recorrentes em toda a série.



Figura 1: O ponto de vista da câmera em GTA 2; do alto, com o jogador centralizado

GTA 2 (1999) manteve a mesma fórmula que o seu predecessor, porém com algumas características adicionais. Uma delas é a presença de duas gangues em cada cidade. Ajudar uma certa gangue, por exemplo, incorre em represálias por outras gangues. Também foram inseridos diferentes níveis de "procurado": ao criar caos pela cidade, o jogador é perseguido por diferentes tipos de policiais, dependendo do nível de destruição causado. Outras melhorias dizem respeito à vida na cidade. Pedestres ocasionalmente entram em taxis e ônibus, membros de gangues e a polícia se confrontam, e há também ladrões de carro e batedores de carteira. Tudo isso reforça no jogador a sensação de realmente estar numa cidade viva e em atividade.



Figura 2: Ponto de vista e gráficos de Grand Theft Auto III

Em GTA III (2001), ocorreu a transição dos gráficos 2D para 3D. O ponto de vista da câmera¹, que antes de cima para baixo, agora se situa atrás do personagem². GTA novamente combinou elementos da sua jogabilidade, aliados aos gráficos excelentes para a época, ao *mundo livre*³, e uma história mais envolvente para criar um nível de liberdade e detalhe nunca antes visto em 2001.

Enquanto GTA III se passa em Liberty City, o próximo jogo da série se passa em Vice City, uma das três cidades introduzidas no primeiro GTA. Grand Theft Auto: Vice City (2002) manteve o mundo livre e gráficos em 3D, em uma cidade que se

¹ "Câmera" com o sentido de o ângulo através do qual o jogo é jogado, não filmado.

² GTA III tinha a câmera interativa, ou seja controlada pelo jogador com o mouse ou com o analógico do controle. Outros modos de câmera são a câmera fixa, em que o ponto de vista é fixado em um determinado local do cenário, mudando de acordo com o progresso no jogo, e a câmera acompanhante, que segue o personagem por trás (isso gerava alguns problemas, por exemplo, a visão do personagem pelo jogador pode ser bloqueada por um objeto no jogo, devido ao ângulo da câmera).

³ Tipo de jogo em que o jogador não é necessariamente obrigado a fazer a missão principal, tendo como alternativa realizar missões secundárias.

inspira fortemente na cultura norte-americana de 1980. Vários aspectos do jogo podem ser associados ao filme clássico *Scarface*, devido à presença do tráfico de cocaína, e gangues de imigrantes cubanos e haitianos, por exemplo. Também exhibe um roteiro mais complexo, com disputas de poder e políticas de favores.

GTA San Andreas (2004), o quinto jogo, é encarado até hoje como um dos jogos que ultrapassaram todos os limites do que se acreditava possível fazer com um videogame. A história ocorre no estado fictício de San Andreas, com três cidades: Los Santos, baseada em Los Angeles, San Fierro, baseada em San Francisco, e Las Venturas, baseada em Las Vegas. Cada uma das cidades possui elementos distintivos: Los Santos com as gangues e tráfico de drogas; San Fierro com as ruas íngremes, influência oriental, e a sua própria Golden Gate Bridge; e Las Venturas, com os cassinos e enormes desertos à volta. O estado de San Andreas foi criado com base nos estados da Califórnia e Nevada. Sendo assim, é possível ver a placa Vinewood, em letras garrafais, na encosta de um dos morros da cidade virtual, inspirada pela placa de Hollywood, a represa Sherman, que alude à represa Hoover, a base militar secreta chamada área 69, baseada na área 51, entre outras referências. O território de San Andreas é de aproximadamente 35 km², quase quatro vezes maior que a área em Vice City. Além disso, enquanto os jogos anteriores se limitavam às áreas urbanas das cidades, San Andreas inclui as áreas rurais e condados entre elas. Os principais temas do jogo são disputas entre gangues, tráfico de drogas, e corrupção, tudo com o objetivo de adquirir respeito e dinheiro, temas que continuariam a se repetir pela série.

GTA IV (2008), o próximo jogo da série, tem como personagem principal o imigrante russo Niko Bellic. É nesse jogo que o conceito do “sonho americano” é abordado com mais intensidade. Na história, o protagonista foi convencido a ir para os Estados Unidos por seu primo, que o contava histórias de riquezas e luxos, quando na verdade eram mentiras para encobrir suas dívidas. Niko, então, decide subir de vida, do mesmo modo que nos jogos predecessores. A história ocorre em uma Liberty City (de GTA e GTA III) remodelada, com quatro bairros baseados em quatro dos bairros de New York. Há também o estado de Alderney, representando New Jersey, e três ilhas, que representam ilhas reais. O jogo introduziu também um sistema de combate que possibilita ao jogador se esconder atrás de paredes ou objetos para evitar o fogo inimigo. É considerado um dos títulos mais significativos

dessa geração de vídeo games, e aclamado por muitos críticos um dos maiores jogos de todos os tempos. O site Metacritic atribuiu a este jogo a nota de 90 de 100; o site Gamespot o descreve como essencial, com nota 10 de 10; e o site Common Sense Media, nota 5 de 5.

GTA V foi lançado em setembro de 2013 para os consoles Playstation 3 e Xbox 360, em novembro de 2014 para Playstation 4 e Xbox One, e em abril de 2015 para Windows. A história ocorre em San Andreas novamente, porém apenas na cidade de Los Santos, ainda baseada na cidade de Los Angeles. Diversos aspectos e características vistas em GTA San Andreas foram mantidos, porém a cidade e áreas rurais foram remodeladas e aumentadas. O maior diferencial do jogo (não somente quanto aos seus predecessores, mas também em relação à grande maioria dos jogos lançados até hoje) é a presença de três personagens principais: Franklin, Michael, e Trevor. As histórias dos três são intimamente relacionadas, e o jogador tem liberdade para trocar de personagem a qualquer hora do jogo. Franklin é um jovem afrodescendente, que mora na parte pobre da cidade. Ele faz parte de uma gangue, e está constantemente tentando subir na vida. Eventualmente, ele conhece Michael, um homem branco e rico, ex-ladrão de bancos. Os dois se conhecem acidentalmente, e uma situação faz com que Michael retome sua antiga ocupação, agora com a ajuda de Franklin. Trevor, que era o melhor amigo de Michael e seu parceiro nos assaltos, estava se escondendo na área rural de San Andreas, e quando descobre que seu amigo voltara à ativa, o procura e encontra, dando início aí à história dos três personagens nos quais o trabalho foca.

O jogo rendeu 800 milhões de dólares no primeiro dia, e um bilhão de dólares nos primeiros três dias. Quebrou recordes de vendas na indústria, se tornou o produto de entretenimento com a venda mais rápida da história, e é o quarto jogo mais vendido no mundo.

3. O funcionamento de GTA V

O jogo é constituído por diversas missões. Há uma história principal, com missões que devem ser completadas utilizando um, dois, ou até mesmo os três personagens principais simultaneamente, fazendo uso da possibilidade de trocar de personagem sempre que julgar necessário. Também há missões secundárias, com diversos personagens de pouca importância, mas que rendem dinheiro e armas,

entre outras recompensas. Além disso, ao longo do jogo, ocorrem os chamados *quick time events*. Eles são constituídos por acontecimentos aleatórios, como um roubo. O jogador escuta um pedido de ajuda de uma pessoa na rua, por exemplo, e pode escolher ignorar ou ajudar (é importante notar que não é necessário selecionar qualquer coisa; pode-se simplesmente seguir o seu caminho, ou perseguir o ladrão). Se tiver sucesso, e recuperar o carro, bicicleta ou carteira roubada do NPC (non-player character, personagens controlados pelo computador através de inteligência artificial), pode-se devolvê-la ao seu dono, e receber em troca uma recompensa em dinheiro, ou ficar com o item recuperado.

Outra funcionalidade implementada em GTA V é a opção de planejar e executar assaltos. O jogador escolhe o local a ser assaltado, a equipe, e o método (agressivo ou silencioso). A seguir, é necessário adquirir o material para o assalto, dependendo do método escolhido. Tudo isso é acompanhado em um quadro como o da imagem abaixo. Feito isso, vem a opção de executar o assalto.



Figura 3: O quadro a partir do qual o jogador coordena assaltos no modo offline

O jogo se apoia fortemente na imersão. O jogador se move de local para local em uma cidade viva. Seus habitantes parecem ter suas próprias vidas, e as ações dos personagens influenciam estas vidas. Além disso, o jogador está na maioria do

tempo no controle do personagem: a exceção são as *cutscenes*, que geralmente aparecem apenas quando é necessário explicar um ponto chave da história do jogo ou introduzir uma missão. A experiência da imersão veio se tornando cada vez mais exigida e importante no mundo dos jogos, primeiramente com gráficos cada vez mais reais, mas também com o desejo e a busca pela criação de personagens mais críveis e convincentes, além das armas, mundo do jogo, e física mais realista.

4. A história do jogo

GTA V, como foi mostrado anteriormente, ocorre no estado de San Andreas, mais especificamente na cidade de Los Santos, ampliada e melhorada para o jogo. A história começa em um assalto a banco, perpetrado por Michael, Trevor, e mais duas pessoas. O plano, entretanto, dá errado, e Michael e Trevor se separam. Anos mais tarde, Michael está no programa de proteção à testemunha, e Trevor se escondendo na área rural de San Andreas. Michael conhece Franklin por acidente, e um acontecimento inesperado envolvendo a máfia mexicana faz Michael retomar sua antiga ocupação para pagar uma dívida com o líder da organização, com a ajuda de Franklin.

Terminada a missão do assalto com Franklin e Michael, a câmera muda para um local desconhecido, e o jogador tem a primeira visão de Trevor. São realizadas algumas missões com este personagem, nas quais se conhece mais da sua natureza desequilibrada e violenta. Finalmente, Trevor toma o rumo da cidade de Los Santos, à procura de seu antigo amigo.

O restante da história conta com algumas reviravoltas, mas gira em torno de um grande assalto, que fará com que eles possam sumir do radar das agências de segurança mostradas no jogo, o FIB (Federal Investigation Bureau, ou Bureau de Investigação Federal) e a IAA (International Affairs Agency, ou Agência de Assuntos Internacionais), que representam agências de segurança norte-americanas. Assim, o jogo gira em torno do sonho americano: para Michael, é uma vida livre das agências do governo, pelas quais ele tem sido usado como mero peão; para Franklin, é a possibilidade de deixar a parte da cidade onde foi criado, dominada por gangues, tráfico de drogas, e armas. Eles são lados opostos desse espectro: o ter e o não ter, e o demonstram em suas ações e diálogos. Trevor, por outro lado, é a realização desse sonho, de uma maneira distorcida e forçada. Ele é talvez o único personagem

que entende o que é estar no universo GTA. Ele abraça a anarquia, sem demonstrar qualquer tipo de remorso, enquanto utiliza seu código moral questionável. Sempre que se troca de um personagem para ele, algo incomum estará acontecendo: perseguido por policiais, acordando em algum local aleatório, caminhando seminu pela cidade, ou dando a descarga em uma perna.

Existem também personagens secundários, como a tia de Franklin, o chefe da máfia mexicana, os funcionários corruptos do FIB, ou os amigos de Trevor. Eles interagem com os personagens principais diversas vezes no desenvolvimento da história. Entretanto, no âmbito deste trabalho, eles foram considerados como uma extensão de algum dos personagens, refletindo sua fala e comportamentos. Por esse motivo, a legendagem das falas desses personagens é analisada mais detalhadamente apenas quando há algum estranhamento, ou alguma escolha tradutória especialmente adequada.

5. O mercado de jogos

A tradução de jogos é um mercado em crescente expansão. Considerando-se que a internet é atualmente considerada um direito humano, é seguro dizer que a maior parte da movimentação de dados se dá por meio da rede. Logo, o acesso a quaisquer conteúdos é enormemente facilitado, o que faz com que mídias como jogos alcancem populações muito maiores. Assim, em jogos de grande porte e cuja história é baseada principalmente em diálogos, é indispensável a tradução para a língua nativa dos países onde se espera que o jogo será vendido.

O site da empresa Newzoo, que tem como objetivo recolher dados sobre o dinâmico mercado de jogos digitais e seus usuários, mostra que jogadores em todo o mundo gerarão quase 100 bilhões de dólares em renda em 2016; China, Estados Unidos, e Japão (os três primeiros lugares no ranking) seriam responsáveis por aproximadamente 60 bilhões desse valor. O mercado de jogos no Brasil, enquanto isso, move quase 1,5 bilhões de dólares, em 11º lugar no ranking.

Um artigo de 21 de agosto de 2015 no site Gamespot afirma que a série ultrapassou a marca de 220 milhões de vendas desde o lançamento do seu primeiro título. GTA V, nas primeiras 24 horas do seu lançamento, gerou mais de 800 milhões de dólares, ou aproximadamente 11,21 milhões de cópias. Um artigo de maio de

2014 informa que, de acordo com o relatório fiscal da Take Two Interactive, (a multinacional americana que é proprietária integral da Rockstar Games e da 2K Games), foram compradas 33 milhões de cópias do jogo. Se todos os compradores pagaram o valor integral de 60 dólares (o que é improvável, devido a descontos e promoções), a renda é estimada em 1,98 bilhões de dólares.

Em 3 de fevereiro de 2016 outra matéria também da Gamespot diz que o jogo alcançou 60 milhões de cópias vendidas em todas as plataformas. Esses cálculos não levam em consideração as cópias pirateadas, ou adquiridas por downloads não oficiais.

O jogo também conta com um modo online, que recebe atualizações com certa frequência. Isso faz com que o trabalho dos tradutores seja contínuo, e aumenta as dificuldades em manter a consistência e padronização de termos. O maior número de jogadores online foi 360.761 jogadores de todas as partes do mundo, provavelmente na data do lançamento para PC. Esse número decresceu para uma média de 35.000 jogadores online a qualquer momento, de acordo com o site SteamCharts.

Além do modo online, há rumores de expansões do jogo, chamados DLC (*downloadable content*). Cada um dos personagens teria um DLC com uma nova história, mais curta que a do jogo original, porém ainda com uma grande quantidade de texto inédito a ser traduzido e legendando.

6. A domesticação e estrangeirização aplicada aos jogos

As estratégias de domesticação de estrangeirização existiam e eram debatidas há muitos anos antes de Lawrence Venuti as organizar formalmente em seu livro *A invisibilidade do tradutor*. Uma tradução domesticadora é a que deixa o leitor o mais confortável possível em sua própria cultura, e busca aproximar o texto e o autor da realidade do leitor. Uma tradução estrangeirizadora, por outro lado, busca deixar o autor e o texto traduzido o mais próximo do original possível, fazendo o leitor se aproximar dessa cultura estrangeira.

Um jogo, entretanto, tem mais de um autor, e formas de texto diversificadas. Consoante a essa pluralidade, também são traduzidos por equipes diversificadas. Assim, para traduzir apropriadamente um jogo, uma equipe não deve se ater

somente a uma estratégia, mas sim fazer uso de uma união das duas. Deve-se levar em conta que a tradução tem duas funções: primeiramente, a de levar um jogador ao lugar do jogo, no caso, San Andreas. Isso ocorre através da estrangeirização, efetivada pela não tradução de algumas palavras específicas. Em segundo lugar, a função de estabelecer uma conexão entre este local e o jogador. Isso se dá com a tradução de palavras (geralmente gírias) que podem ser traduzidas para a língua alvo. Considerando-se que a tradução de GTA V ou foi realizada por uma equipe brasileira, ou que possui um conhecimento extenso da cultura do país, fica à escolha da equipe quando utilizar-se de uma estratégia ou de outra.

7. Considerações iniciais sobre a tradução do jogo

Ao analisar o jogo, é importante levar em consideração que Grand Theft Auto V foi concebido como um jogo intimamente relacionado com o sonho americano. Ele é visto dos três diferentes ângulos dos personagens, e cada um possui a sua concepção própria do que é esse sonho. Portanto, o jogo é permeado por referências à cultura americana, em especial a da costa oeste. Lojas de armas são facilmente encontradas no jogo, a vida nas áreas próximas à praia é muito movimentada, a cidade tem uma quadra dedicada a filmes e produção de filmes, onde NPCs podem ser vistos com fantasias e roupas de filmes, etc.

A tradução de GTA V foi supostamente realizada por uma equipe brasileira, ou que pelo menos tinha um domínio imenso da cultura do Brasil. Assim, foi possível que esta equipe utilizasse ambas as estratégias, domesticadora e estrangeirizadora. Pode-se notar a domesticação na tradução dos vocativos utilizados constantemente por Franklin e seus amigos: *nigga* foi traduzido por "negão", ou "nego", e *bro* por "bróder", ou "mermão", por exemplo. Pode-se notar a domesticação através da modulação na tradução devido às escolhas específicas de uma certa variação regional do português, ao invés de uma tradução mais literal, como a tradução de *nigga* por "negro", e *bro* por "irmão". É visível também a estrangeirização na ausência de tradução de placas, letreiros, nomes de carro, nomes dos bairros, entre outros. Mas isso não ocorreu simplesmente por falta de tempo, ou pela mão de obra que isso requereria; traduzir os nomes dos locais, por exemplo, acarretaria uma transferência do local do jogo para o próprio país do jogador.

Naturalmente, isso é algo que deve ser evitado: a história, personagens e eventos ocorrem em Los Santos, San Andreas, estado fictício e não por acaso baseado na Califórnia. Com a globalização cada vez mais intensa, o contato com outras culturas é facilitado, e pessoas do mundo todo têm uma boa ideia (mesmo que estereotipada) da vida nos Estados Unidos. Assim, é importante que o jogo ocorra de fato nos EUA fictícios; e isso é realizado com a manutenção do estranhamento causado no jogador através desse distanciamento. As instruções e (hipoteticamente) as legendas são uma peça à parte do jogo; o jogador as vê, compreende, e imediatamente esquece que elas estavam ali, logo que elas não são mais necessárias.

É relevante para a função do jogo como transmissor de uma história e cultura que ele ocorra nos EUA. É necessário manter o mundo coerentemente em San Andreas, através dos métodos de estrangeirização já citados, e transportar o jogador para esse mundo, através das legendas e instruções. É fundamental também ressaltar que o jogador quer ser levado a este mundo estrangeiro. O trabalho da tradução é facilitar esse transporte à cultura retratada no jogo. As escolhas dos tradutores por palavras que tornam as legendas mais domesticadas trabalham em conjunto com esse transporte.

Deve-se ressaltar que a cultura apresentada na tradução é, muito provavelmente, a da região sudeste, com ênfase em São Paulo e Rio de Janeiro. Tal hipótese é explorada em mais detalhe na análise das legendas.

Também é de vital importância levar em consideração a classificação indicativa do jogo. Na classificação da PEGI (*Pan European Game Information*), instituição que atribui classificações etárias a jogos, GTA V recebeu a classificação máxima de 18 anos. O ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), dos Estados Unidos, atribuiu a classificação de *Mature 17+*. Segundo o Ministério da Justiça do Brasil, o jogo não é recomendado para menores de 18 anos. Tudo isso se deve, logicamente, às questões de violência, drogas, e prostituição retratada no jogo, e às discussões da capacidade de crianças e adolescentes de discernir o jogo da realidade, o certo do errado.

Porém, para a tradução e legendagem, essa classificação tem um efeito curioso. Ao impedir crianças e adolescentes de entrarem em contato com a violência

e linguagem forte, espera-se que somente adultos joguem tal jogo (pelo menos teoricamente). Portanto, tais usuários não se incomodariam com tais temas, o que permite uma enorme liberdade na legendagem quanto à tradução de ofensas, palavrões, e xingamentos.

Isso permite à equipe de tradução uma grande liberdade quanto à tradução de tais palavras e expressões. Tais traduções serão abordadas mais a fundo nas seções seguintes.

De acordo com o site howlongtobeat.com, Grand Theft Auto V tem aproximadamente 75 horas de jogo. Isso considerando um jogador que não faz nada além de completar a totalidade das missões, principais e secundárias, e conseqüentemente experienciando todas as falas e legendas. As 10 horas de *gameplay* gravadas, portanto, podem ser consideradas uma amostra do jogo integral.

Em último lugar, é necessário novamente ressaltar que GTA V, como a grande maioria dos jogos lançados nos últimos anos (Far Cry 3 e 4, The Elder Scrolls: Skyrim, Fallout 3 e 4, entre outros) é reconhecido pelo mundo livre. O jogador pode decidir quais missões aceitar, seja a da história principal ou missões secundárias. A análise abaixo decorre da minha experiência com o jogo, girando essencialmente em torno da história principal. Alguém que tiver interesse no jogo para análise da tradução, futuramente, provavelmente encontrará as cenas e situações abaixo descritas, assim como acontecimentos que não foram abordados.

8. Descrição das legendas

O jogo inicia com uma tela escura, e a frase "Ludendorff, North Yankton, 9 anos atrás" surge na tela. Logo no início pode-se notar a escolha em manter os nomes dos locais na língua original, contrastando com o "9 anos atrás" traduzido. Logicamente, as palavras com sentidos equivalentes na língua alvo foram traduzidas. A escolha por manter o nome de lugares em inglês acarreta, logo de início, que o jogo não ocorre onde o jogador lendo as legendas está. É interessante notar que no original estava escrito "nine years ago" com o numeral por extenso. Essa mudança pode ter ocorrido por regras de estilo dos tradutores, apesar desse uso ser geralmente considerado errado.

As palavras na tela gradualmente dão lugar à *cutscene* de um assalto a banco, perpetrado por Michael, Trevor (dois dos personagens principais) e Brad (um personagem secundário). Como se esperaria de um assalto a banco, há muitas vozes se sobrepondo, todas gritando alguma ordem ou pedindo calma. Durante momentos em que há muitas vozes ao mesmo tempo, apenas a mais importante é legendada, por questões técnicas.

Logo em seguida, o jogo exibe instruções do que deve ser feito, dizendo "vá até o guarda". As instruções são dadas enquanto personagens estão falando, o que acarreta a ausência das legendas nesse intervalo de tempo de mover-se até o guarda. Não mostrar as legendas para exibir as instruções evidencia uma relação hierárquica entre as instruções e a legendagem. O progresso no jogo, no caso, é mais importante do que o entendimento das falas dos personagens; supõe-se que o jogador está no jogo primariamente pela diversão de jogar, e não para compreender a história. Na instrução em questão, não é dito nada de importante pelo personagem, mas em alguns momentos ao longo do jogo é possível que um jogador interessado na história perca alguns fragmentos.

Também nessa instrução, a palavra guarda aparece em vermelho. Isso ocorre para estabelecer uma relação entre a instrução e o radar do jogo, que está no canto superior esquerdo. Assim, o jogador saberá para onde se mover para atingir o objetivo dado pela instrução.

Após trancar os reféns em uma sala, Trevor diz a Michael que faça uma ligação de seu celular para ativar o detonador da bomba na porta do cofre. O celular pode ser ativado ao apertar a tecla direcional para cima do teclado, e um celular surge no canto inferior direito da tela. O jogador, então, pode ver as seguintes palavras no celular: "contatos", "seguir", e "voltar". Ao selecionar "contatos", surge o único contato do telefone, "detonar". É feita a ligação, e na tela do celular o texto "detonar: chamando...", o que ativa a bomba e explode a porta do cofre. É significativo que o celular tenha sido traduzido: considerando que o jogo está ocorrendo na fictícia San Andreas, nos EUA, o celular utilizado por Michael deveria estar em inglês, para manter uma coerência na relação língua-local. Porém, isso desconsideraria a compreensão do jogador, e o alienaria do jogo, causando um estranhamento extremamente desnecessário. Portanto, corretamente foi decidido

traduzir o telefone, por ser algo que o jogador também necessita interagir diversas vezes ao longo do jogo. A progressão no jogo, ou a coerência na relação jogador-jogo, é novamente colocada acima da coerência linguística dentro do jogo.

Após a explosão da bomba, Trevor ri, e pergunta a Michael "*Alright! We gonna do this? Huh?*". Essa frase falada não geraria nenhum estranhamento em um falante nativo ou fluente de inglês. Entretanto, na legenda, os tradutores optaram por manter a oralidade, gerando a seguinte tradução: "Beleza! Vamo ou não vamo? Hein?". A escolha por retirar o S no final de "vamos" para dar um caráter mais oral à frase escrita causa certo estranhamento no jogador. Entretanto não é um estranhamento à palavra em si, mas sim quanto ao fato de ela estar escrita assim. Espera-se que no Brasil a língua escrita obedeça à norma culta, mesmo que tais normas sejam muitas vezes ignoradas na fala oral.

No decorrer do jogo tais traduções se tornam mais comuns, e é através dessa estratégia domesticadora que a personalidade de Trevor e de outros personagens é diferenciada. Por ser o personagem mais desequilibrado, muitas vezes agindo de forma obscena e grosseira, parece lógico que ele fale de tal maneira, com pouca atenção à norma culta.

Essa é a principal diferença entre a legendagem desse jogo para a legendagem de um filme, por exemplo. Na maioria das vezes considera-se a legenda como algo à parte da ação e da fala. No caso dos jogos, quem os está jogando interage com o mundo em questão, e através da imersão muitas vezes se sente como se fosse o personagem que está controlando. Assim, a localização e legendagem de GTA V transmite informações importantes sobre quem enuncia as frases, ainda que em certos momentos de forma sutil.

Outro aspecto importante na linguagem do jogo é a abundância de palavrões e xingamentos. Seria impossível deixá-los de fora da legendagem sem que ocorresse uma perda colossal na intensidade das falas de praticamente todos os personagens do jogo. Felizmente, como já foi mencionado, a classificação indicativa do jogo no Brasil manteve a classificação de outros países, para maiores de idade. Quem compra o jogo já espera a violência que de fato ocorre no jogo; seria incoerente que a linguagem dos personagens na localização não refletisse os eventos que ocorrem no jogo.

Deste modo, na língua fonte, o jogo está repleto de palavrões, como *fuck*, *shit*, *prick*, *motherfucker*, entre outros. A equipe de tradução optou por manter praticamente todos os palavrões que são falados pelos personagens do jogo. Entretanto, isso não foi feito através de traduções literais. Dependendo da palavra em questão, foi utilizado o equivalente de intensidade e sentido mais próximo no português.

Por exemplo, quando Michael está saindo do cofre do banco, após encher uma mala com dinheiro, um policial o toma como refém, para obrigar os outros dois assaltantes a largar as armas. O jogador, então, troca de personagem para Trevor, e atira no policial. Michael, tomado de surpresa, exclama "*Fuck!*", legendado como "Porra!". A palavra *fuck*, no sentido literal, refere-se a uma relação sexual, mas usado de forma pejorativa. Entretanto, ao dizer essa palavra, Michael está apenas expressando sua surpresa quanto ao que acabou de acontecer. A palavra "porra" não é um equivalente direto de sentido literal, mas é o que um falante do português brasileiro poderia dizer ao tentar expressar o espanto de Michael naquele momento. Assim, ocorre uma domesticação com a troca de palavras, de forma a manter a ideia original expressada.

Logo a seguir, os três assaltantes entram em confronto com a polícia, resultando na utilização de diversos palavrões. Michael emite a frase "*fuck the cops*", que foi legendada como "que se foda a polícia". Se comparada ao *fuck* anterior, pode-se notar as modulações decorrentes do contexto em que a palavra ocorre; nesse caso, em ambas línguas, fazendo referência a algo com o qual o falante não se importa, em oposição à forma de interjeição utilizada há apenas alguns segundos atrás.

Trevor, por sua vez, diz "*back the fuck down*", legendada como "pra trás, caralho". Em inglês, a palavra *fuck* tem uma característica interessante, que é a possibilidade de ser inserida entre praticamente quaisquer palavras em uma frase, mais de uma vez na mesma frase. Como não existe um equivalente em português com as mesmas características, foi necessário colocar o palavrão "caralho" no final da frase, em uma posição comumente utilizada no português.

Isso ocorre também durante a fuga do trio do banco, quando Trevor diz "*shut the fuck up and drive*", traduzido como "Cale a boca e dirija, porra". Ocorre aí a

modulação de *fuck* para "porra", e também a mudança de posição da palavra na frase na língua alvo.

Ainda no contexto do confronto com policiais, Michael e Trevor dizem, entre outras frases, como "*drop it, prick*", e "*blame the pricks who called you out here*". A palavra *prick*, nas duas frases, foi traduzida como "cuzão". Tal palavra não é muito comumente utilizada no Rio Grande do Sul, o que dá ênfase à suposição que a equipe de tradutores responsável pela legendagem provavelmente é de outro estado do país. Entretanto, é uma escolha perfeitamente inteligível, mesmo que não seja muito utilizada em certas variedades do português brasileiro.

Pouco à frente, Trevor diz "*push forward*", e Michael pergunta "*who snitched*". *Push forward* foi traduzido como "vamos pôr pressão", e *who snitched* como "quem caguetou". Tais frases são enunciadas com poucos segundos entre elas. "Pôr pressão" parece ser uma expressão de outra variedade do português; mas a palavra "caguetar" pode ser encontrada no filme "Cidade de Deus", que toma lugar nas favelas do Rio de Janeiro. Mais tarde, o jogador conhece mais sobre a personalidade de Michael, e descobre que ele é um cinéfilo. Isso adiciona uma profundidade significativa à frase traduzida: os tradutores podem estar sugerindo que Michael já assistiu ao filme brasileiro. Apesar de essa possibilidade não existir na língua original, não ocorre um deslocamento de cultura, pois foi um filme de muito sucesso, inclusive internacionalmente. Assim, é completamente plausível a sugestão do contato de Michael com o filme brasileiro, mesmo que ironicamente.

Durante a fuga, Michael e Brad são alvejados por um policial, e Trevor é obrigado a deixá-los para trás. Correndo por um beco, ele encontra uma mulher, e tenta tomá-la como refém. Nesse momento, Trevor a chama gritando, e a mulher tenta fugir, enquanto grita por socorro. É interessante notar que a voz da mulher foi legendada, contrariando tudo que vinha sendo feito nas legendas até então. Ela não é de forma alguma uma personagem importante na história, e fala enquanto um dos personagens principais está falando. E ainda assim a equipe de localização optou por legendar a fala dela: enquanto a voz de Trevor é legendada em branco, a voz da mulher é legendada abaixo, em cinza.

É possível que isto tenha ocorrido devido a uma discordância da visão de mundo da equipe de tradutores da visão do mundo representada pelo personagem.

Trevor vê a mulher como algo descartável, um objeto, e apenas um meio para alcançar a sua fuga. Os tradutores, por outro lado, não concordam com isso, evidenciando sua desaprovação através da legenda. Eles dão voz à mulher que é vista como irrelevante pelo personagem, dando a ela uma forma de se comunicar com os jogadores de outro país.

Mais provavelmente, essa legendagem pode também ter ocorrido por um simples deslize. Durante o projeto inicial, possivelmente, todas as falas foram traduzidas e inseridas no jogo, e a partir desse primeiro rascunho verificou-se quais legendas seriam mantidas e quais eram desnecessárias. Se considerarmos a padronização usada até então, a voz da mulher tomada como refém não deveria estar ali representada em forma de legenda.

Trevor tem sucesso na sua fuga, e a cena muda para o enterro falso de Michael: ele fez um acordo com um agente do FIB, e entrou para um programa de proteção à testemunha. O padre, então, diz algumas palavras sobre Michael e sua morte: "*Father, we do not know Your infinite mysteries. But we know that You will show mercy to our friend*". A tradução, por outro lado, foi escrita da seguinte maneira: "Pai, nós não conhecemos os seus mistérios infinitos. Mas temos certeza que você terá piedade para com o nosso amigo" (sic). É interessante notar que as palavras "seus" e "você" não foram grafadas com as iniciais em maiúsculo, como é geralmente feito quando algum pronome se refere ao deus cristão. Isso abre a questão quanto à palavra "Pai", no início da frase: se ela foi escrita em maiúsculo por estar no começo da frase, ou por se referir a Deus.

Existem duas possibilidades: "Pai" está em maiúsculo automaticamente, por estar no início da frase, e "seus" e "você" não, o que denota uma crença diferente ou ateísmo, ou "seus" e "você" não estão em maiúsculo por uma falta de padronização e deslize por parte da equipe de tradução.

A seguir, a tela muda para o título do jogo, e novamente muda para um Michael com a aparência mais velha, falando com seu terapeuta. Enquanto discutem sobre seu filho, Michael diz o seguinte: "*He sits on his ass all day, smoking dope and jerking off while he plays that fucking game*", traduzido como "ele coça o saco o dia todo, fumando maconha e batendo punheta, enquanto joga aquela porra daquele jogo". A frase foi traduzida de uma forma domesticadora, com o uso de duas

expressões bastante conhecidas, "coçar o saco", significando não fazer nada de útil, e "bater punheta", um equivalente de sentido de *jerk off*, mantendo a indelicadeza expressada pelo falante. Isso vai contra a expectativa da legendagem no Brasil, que tem uma tendência à suavização e formalização do que é dito por personagens. Novamente, a palavra *fuck* teve sua posição alterada na tradução, de forma a manter o que expressava, com a palavra "porra".

Quando o terapeuta se refere a James, ele o faz chamando-o de "*kid*", traduzido por "rapaz". Michael repete "rapaz" para o terapeuta, de forma descrente, e mais tarde refere-se ao seu filho como "moleque" na legenda, de forma mais pejorativa, adicionando uma maior amplitude na tradução da palavra *kid*. Essa palavra pode ser encarada como um regionalismo, devido à tendência de pessoas oriundas do Rio de Janeiro a utilizarem como gíria para menino, assim como se usa "guri" no Rio Grande do Sul. Novamente, é enfatizada a variedade que pode ser vista na região Sudeste do país.

Mais adiante na discussão, Michael diz "*and I'm stuck here talking to you, because no one else gives a shit*", traduzido como "E eu tô preso aqui falando com você, porque todo mundo tá cagando e andando". Na tradução, foi utilizada uma figura de linguagem muito próxima da expressada no original, com o paralelo entre *to give a shit* e "cagar e andar".

Michael completa a ideia da frase anterior dizendo "*Oh, I'm living the dream, baby, and that dream is fucked! It is fucking fucked!*". Essa frase foi traduzida da seguinte maneira: "Eu tô vivendo a vida boa, baby, e essa vida boa tá foda. Tá foda pra caralho". *Living the dream* é uma frase dita pelo personagem de Tom Cruise no filme *Vanilla Sky*. Foi verificado o filme e suas versões dubladas e legendadas disponíveis no site Netflix. Na versão dublada, o personagem diz "vivendo o sonho, garoto", enquanto na versão legendada diz apenas "vivendo em um sonho". Foi utilizado o site Netflix por ser o de acesso mais fácil e provável de um jogador a esse filme. Nota-se claramente uma discrepância entre a frase traduzida e a frase no filme, apesar de ser possível que essa discrepância decorra por razão de uma legendagem e dublagem mais recentes realizadas pelo Netflix.

A equipe de tradução optou por remover a referência à frase de efeito em português, trocando "sonho" por "vida boa". Entretanto, foi mantida a palavra *baby*,

provavelmente por ser facilmente reconhecível em português. É possível que isso seja uma maneira de remeter à frase original do filme.

A frase seguinte ("*it is fucking fucked*") resume bem o problema com a palavra *fuck*: ela é utilizada duas vezes, ambas caracterizando algo: *fucked* está caracterizando *the dream*, ou a "vida boa" da tradução, e *fucking* está intensificando o *fucked*. Na tradução, foi utilizado "foda pra caralho", que possuem as mesmas funções sintáticas e fazem referência aos mesmos termos anteriores. Porém, perde-se a aliteração da repetição da palavra em inglês, ainda que modificada.

Após a cena com o seu terapeuta, Michael sai do consultório, e os créditos de abertura são apresentados ao jogador. Nesses créditos, todos os nomes das cargos das pessoas que coordenaram e realizaram trabalhos significativos na produção do jogo são apresentados em inglês. Isso provavelmente ocorreu por questões de mão de obra: Os cargos são escritas em uma fonte diferente, e trocar os nomes implicaria uma mudança dentro do próprio jogo, e não somente uma adição de legendas, por exemplo. Além disso, é possível que algumas das posições ali citadas não tenham equivalente direto em português, apesar de isso ser improvável. E além de tudo, provavelmente foi considerado que o jogador não prestaria muita atenção a essas informações, ainda mais por elas aparecerem em uma filmagem cinematográfica, que dá a primeira visão da cidade de Los Santos, suas praias, ruas, pessoas, e áreas rurais.

Após os créditos de abertura, Michael se senta em um banco próximo à praia, e o jogador tem a primeira visão de Franklin, outro personagem principal, e seu amigo Lamar. Ambos estão procurando uma casa, e o diálogo seguinte ocorre: "*Man, this shit gotta be here somewhere*, ao que Franklin responde, *unless they buried it under the sand, fool*". A frase de Lamar foi traduzida como "cara, essa merda tem que tá aqui em algum lugar", o que mantém o palavrão merda em uma tradução literal e relação de sentido direta, e o uso de "tem que tá aqui" como uma marca de oralidade já introduzida por *gotta*. Na frase de Franklin, a palavra *fool* foi traduzida como "otário", que apesar de parecer um xingamento mais forte na tradução, acaba sendo suavizado pela quantidade de palavrões que já foram usados até aqui nas falas e legendagem do jogo.

Lamar, então, aborda Michael, e pergunta se ele sabe onde fica a casa que estão procurando: "*Hey, excuse me, homie, can you tell me where Bertolt Beach*

House is?". Na tradução, foi mantido o *Bertolt Beach House* em inglês, da seguinte maneira: "Ei, licença, mermão, sabe me dizer onde fica a *Bertolt Beach House*?". Novamente, mantendo o nome original em inglês, ocorre a estrangeirização, que mantém o jogo em um local distante do jogador brasileiro. Mas na mesma frase pode ser vista a domesticação da fala, com a tradução de *homie* por "mermão". O uso dessa palavra em português, novamente, gera um estranhamento similar àquele de ler pela primeira vez a palavra "porra" numa legenda. Porém, no decorrer do jogo, rapidamente a legendagem desses personagens fica cada vez mais natural após o jogador se acostumar com as traduções domesticadoras.

Michael responde, de forma sarcástica, "*no, homie, I cannot*", traduzido como "não, mermão, não sei". Nessa tradução foi mantida a palavra "saber", como foi traduzido *can* na pergunta de Lamar. A troca de *can* por "saber" foi uma boa escolha, pois deixa a frase mais natural na língua portuguesa. Entretanto, na legenda, perde-se o sarcasmo com a pausa de Michael entre as palavras que são usadas antes e depois de *homie* na tradução, sendo necessário que o jogador preste atenção ao tom de voz de Michael para compreender o que ele está expressando.

Michael troca de ideia e indica a casa a Lamar, que responde "*yeah, good looking out homie, appreciate it*". Essa frase foi traduzida como "Aí, valeu por essa, mano. Valeu". Evidentemente, é perdida a diferença entre *good looking out* e *appreciate it*, ambas traduzidas como "valeu", uma forma mais comum de agradecer entre pessoas mais jovens. Entretanto, é uma escolha perfeitamente válida, que transmite a mesma ideia. A palavra *homie*, no caso, foi traduzida por "mano", que transmite a mesma ideia de "mermão", usado anteriormente.

Como ambos estavam indo a essa casa com o objetivo de roubar dois carros, Franklin fica exasperado, e diz a Lamar "*Why don't you ask him if he knows the fucking owner? Or better yet, do some sky writing that reads there's a couple of niggas here 'bout to boost some cars*". A primeira frase foi traduzida como "por que cê num pergunta logo se ele conhece a porra do dono?". Nessa frase, o leitor tem um novo estranhamento com uma grafia inesperada das palavras "você não", escritas como "cê num". Entretanto, assim como no caso de Trevor e Lamar, o jogador se acostuma com essa peculiaridade na legenda. No decorrer do jogo, esse

uso por Franklin e seus parentes, amigos e conhecidos falam dessa maneira também, o que diminui o estranhamento através do uso frequente.

Na segunda frase, entretanto, há escolhas tradutórias bastante significativas. Ela foi traduzida da seguinte maneira: "Ou melhor ainda, escreve um sinal de fumaça no céu dizendo que tem dois nego aqui prestes a roubar uns carros". *Sky writing* é a prática de escrever mensagens no céu usando uma aeronave que expelle uma fumaça, de forma a criar palavras legíveis pelas pessoas em terra. É algo bastante comum nos EUA, sendo utilizado em eventos e propagandas. Na cultura brasileira, isso dificilmente é encontrado, e muito menos utilizado em larga escala, tanto que não existe uma expressão específica para ela.

O equivalente mais próximo na cultura brasileira seria uma faixa com alguma mensagem sendo puxada atrás de um avião. Entretanto, com o uso de "sinal de fumaça" também é adicionado um quê de ridículo à frase, que já está zombando de Lamar. Assim, a equipe de tradução optou por trocar *sky writing* por "sinal de fumaça", uma forma de comunicação primariamente empregada por certas tribos indígenas norte-americanas, porém também conhecida pelos falantes de português brasileiro.

A outra escolha significativa é a tradução de *niggas* por "nego", que gera dois estranhamentos diferentes. Em uma primeira instância, fica evidente a escolha de uma palavra que é considerada depreciativa da etnia e cultura afrodescendente em determinados contextos. Em segundo lugar, o uso de "nego" na sua forma singular, mesmo que na frase seja especificado que são dois, Franklin e Lamar. Entretanto, a frase não é dita em um contexto racista, pois é usada entre dois afrodescendentes. Portanto, o uso de "nego" também não deve ser considerado racista. Espera-se que o leitor desconsidere o tradutor da legenda, desde que seja feito o melhor trabalho possível. Considerando a carga social e histórica da palavra "*nigga*", e a carga social e histórica da palavra "nego", é indiferente nesse caso se o tradutor é ou não do mesmo contexto social, econômico, e etc. de Franklin e Lamar, já que ambas as palavras tem uma carga de sentido equivalente em suas respectivas culturas.

Ao entrar na casa e encontrar os carros, Lamar pergunta a Franklin qual dos dois ele quer dirigir, o branco ou o vermelho, com a frase "*which one do you want, nigga?*". Nesse caso, a palavra *nigga* foi traduzida como "mano", o que indica que

ela foi interpretada de maneira não preconceituosa; é apenas uma forma de uma pessoa negra chamar ou se referir a outra pessoa negra. A legenda final é a seguinte: "qual você quer, mano?".

Se o jogador escolher o carro branco, Lamar, exclama "*You always was all choosy, motherfucker*", traduzido como "cê sempre foi um mimadinho féladaputa mesmo". Aí ocorre o maior estranhamento até então. A grafia de "filho da puta", que seria o equivalente de sentido mais próximo de *motherfucker* em português, por "féladaputa" é completamente inesperada. Talvez essa escolha tenha sido desnecessária, mas ela ajuda a construir a personalidade de Lamar como imprudente e descuidada, o que vem a se confirmar em algumas das missões seguintes. Em uma legenda mais à frente no jogo, Franklin também diz "féladaputa", o que abre a possibilidade de essa palavra ser dita somente entre os dois, ou quando algum personagem está em situações específicas.

Portanto, existe aí um paralelo entre a grafia das palavras e a personalidade e caráter dos personagens. Franklin, e por extensão Lamar, se envolvem em tráfico de drogas, confrontos entre gangues, e outras atividades ilícitas consideradas "de rua". Assim, a sua personalidade é refletida nas legendas, que carregam significados que vão além dos habitualmente retratados na legendagem brasileira.

Por outro lado, na leitura de uma legenda, um estranhamento nunca dura muito tempo. É dado, geralmente, menos de 2 segundos para cada legenda, sendo logo substituída por outra. Assim, o estranhamento só dura o tempo da legenda na tela. Isso de certa forma tira do tradutor o peso de manter uma tradução padronizada e sempre correta: deslizos são mais facilmente esquecidos, especialmente no caso do jogo, em que as *cutscenes* e respectivas legendas são obscurecidas pela possibilidade de tomar o controle do personagem tão logo quanto possível.

Quase uma hora jogo adentro, Michael e Franklin se conhecem de fato pela primeira vez, quando Franklin tenta roubar o carro do filho de Michael. Enquanto Franklin dirige para a concessionária que ordena os roubos, Michael sai do banco traseiro e aponta uma arma para a cabeça de Franklin. Durante a conversa, Franklin diz "*This is Just between him (o dono da concessionária) and your fucking son*". No caso, a palavra *fucking* não tem nenhum sentido específico, sendo somente uma forma de expressar o desgosto de Franklin pela situação em que se encontra.

Entretanto, com o intuito de manter o xingamento, a frase foi traduzida como "isso é entre ele e o idiota do seu filho". Essa parece ser uma tradução incoerente: supõe-se que quem tem uma arma apontada na cabeça não vá falar mal do filho do sequestrador. Ela sugere um comportamento diferente da parte de Michael, também. Por estar defendendo seu filho, o jogador que não entende nada de inglês esperaria no mínimo alguma repreensão ou ameaça a Franklin por ter chamado seu filho de idiota, o que não ocorre.

Após algumas reviravoltas, Michael e Franklin ficam amigos após Franklin ajudá-lo a recuperar seu iate roubado. Antes do início da missão, Michael diz "*alrighty then, change of plans. My darling boy is in trouble*". Essa frase foi traduzida da seguinte maneira: Então tá, mudança de planos. Meu garoto querido está em apuros". Diferentemente de Trevor, que teria encontrado maneiras de incluir dois ou três palavrões na frase acima, Michael a diz de forma simples e direta, sendo essa uma das principais diferenças entre estes dois personagens.

Em algumas situações, a equipe de tradução até mesmo adiciona palavrões não usados por Michael nas frases originais em inglês. Isso provavelmente ocorreu por uma interferência da legendagem de Trevor e Franklin. Como esses dois personagens dizem vários palavrões, as frases de Michael podem aparentar carecer de uma certa personalidade.

Na minha opinião, a personalidade de Michael tem força justamente pela ausência de palavrões, mas a presença de uma inteligência e perspicácia superiores à de Trevor e Franklin. Ele não tem a necessidade de convencer os outros através de palavrões; o faz através de seu carisma e ideias. Trevor ganha a simpatia do jogador através de suas atitudes impensadas e inconsequentes, das quais só se consegue rir devido à sua atitude. E Franklin conquista a solidariedade do jogador pela sua vontade de aprender e relação com Michael.

É na missão citada acima que Franklin conhece James, o filho de Michael. Após uma missão envolvendo os três, Franklin recebe no seu celular uma mensagem de James, que diz o seguinte: "*Yo F-dog! Ive added you on LifeInvader accept my request and we can hang! Hit me up anytime bro... ANYTIME and we goin chop it. Peace - Jizzle*". A tradução ficou da seguinte maneira: "Aê Franklin! T adicionei no Lifeinvader. Aceita o meu convite pa gente poder c falá! Me dá um tok

qq hora pa nois dá um role. É noix - Jimmy". A tradução modificou o ponto em que Jimmy é ridicularizado: enquanto no original é principalmente devido ao seu vocabulário, na tradução a comicidade decorre das abreviações utilizadas.

Jimmy é um rapaz branco, que tenta imitar o jeito de se vestir e falar das gangues que vivem na periferia da sua cidade. Lembrando da descrição de Michael de seu filho como um rapaz que não faz nada o dia todo, "fumando maconha e batendo punheta enquanto joga aquela porra de jogo", pode-se ter uma ideia do que os criadores do jogo estão tentando criticar: o próprio jogador. Considerando que Michael está vivendo o sonho americano, aposentado da sua ocupação, casado e com dois filhos, ele representa o patriarca, e Jimmy representa os filhos da geração que atualmente vive o sonho americano. Assim, a imagem de Jimmy é uma forma de criticar o próprio jogador, que não faz nada da vida, e ganha tudo sem fazer nada. É somente lógico, então, que a fala de Jimmy seja uma caricatura da fala de Franklin e Lamar, e a mensagem de texto recebida por Franklin ilustra muito bem isso.

É importante chamar também atenção ao fato de que a mensagem de texto enviada por determinados personagens tem mais força que a legenda de suas falas. O jogador sempre tem consciência que a legenda é feita por um intermediário, que as traduz e insere no jogo. A mensagem, por outro lado, deveria ser enviada diretamente de um personagem para outro, e conseqüentemente diretamente ao jogador. Ela é, de certa forma, parte integral daquele universo virtual, sendo assim mais digna de credibilidade.

Um tempo mais tarde, jogando com Michael, surge o primeiro *quick time event* do jogo. Enquanto dirige, uma mulher sai de um terreno com uma casa, gritando "*Help! Stop! Anybody!*", traduzido literalmente como "Socorro! Parem! Alguém!". Ao parar o carro e descer, a mulher explica a situação. "*This crazy guy is smacking the shit outta his girlfriend! I don't know what to do! I think he's gonna kill her!*". Essa frase foi traduzida da seguinte maneira: "Tem um cara arrebrandando a cara da namorada. Eu não sei o que fazer. Acho que ele vai matar a garota!". Essa tradução soa bastante natural ao contexto em que ela é usada. É uma mulher da periferia da cidade de Los Santos que emite a frase, portanto é necessário que ela tenha uma quantidade de coloquialismo. Isso é atingido através do uso de "arrebrandando a cara".

Como já mencionado anteriormente, existe a possibilidade de o jogador planejar e executar assaltos, o que requer a preparação de recursos que auxiliarão no roubo, e a escolha da equipe de NPCs que fará trabalhos secundários, que tem uma influência no resultado final do assalto. O que deve ser obtido e o progresso do jogador nesses quesitos são mostrados em um quadro com as devidas informações. Assim como o celular, o quadro também é traduzido, o que acarreta as mesmas consequências: é uma forma de comunicação direta entre personagens do jogo, tendo assim mais credibilidade pela invisibilidade do tradutor.

Aproximadamente 4 horas depois de o jogador ter visto Trevor pela última vez no jogo, e após o assalto de Michael e Franklin juntos, o jogador tem novamente a oportunidade de jogar com Trevor. Michael diz uma frase específica de um filme durante o seu último assalto a um guarda, e durante a reportagem no noticiário, o mesmo guarda repete esta frase. Trevor, que estava vendo o mesmo noticiário, chega à conclusão que seu antigo parceiro não está de fato morto.

Após o assalto que o levou a acreditar que seus dois parceiros haviam morrido, Trevor se escondeu na área rural de Los Santos, e se envolveu no tráfico de metanfetamina e armas da região. As duas gangues que coexistem nessa área são os *Lost*, uma gangue de motoqueiros, e os Aztecas, uma gangue latina que controla o tráfico de armas da região.

A câmera muda repentinamente da comemoração de Michael e Franklin do sucesso de seu assalto para dentro do trailer de Trevor, onde ele está fazendo sexo com uma mulher viciada em metanfetamina, que é namorada de um dos motoqueiros do *Lost*. Ao concluir que Michael ainda está vivo, Trevor sai de seu trailer, e passa pelo motoqueiro, Johnny, e seus amigos Ron e Wade, que tentam impedir Johnny de atacar Trevor.

Xingando Trevor, Johnny diz *we all get high, but that don't make it right*, traduzido como "todo mundo fica chapado, mas isso não justifica nada". Nesse momento, a namorada de Johnny diz *leave it, Johnny*, traduzido como "deixa quieto, Johnny". Essa frase foi legendada em cinza, e aparece abaixo com a última frase de Johnny. Isso pode novamente ser uma tentativa da equipe de tradução de dar voz a uma mulher que, como a primeira usada por Trevor, é vista como descartável por ele.

Enquanto Johnny conversa com Trevor, a voz do personagem principal é inesperadamente legendada em cinza. Isso ocorre em um diálogo comum, o que leva à conclusão que a legendagem em cinza não representa uma relação hierárquica entre personagens, sendo apenas uma forma de separar as legendas e evitar a necessidade de inserir um travessão para indicar que são duas pessoas diferentes falando.

Logo a seguir, Trevor ataca Johnny, o jogando no chão, jogando sua garrafa de cerveja na cabeça dele, dizendo *fucking shit*, traduzido como "puta merda!!!", com três exclamações. Até agora, praticamente não foi utilizado o recurso gráfico da exclamação, sendo deixado o tom de voz do personagem com o trabalho de transmitir a emoção sendo expressada pela fala. Assim, o uso de três exclamações nessa legenda pode ter ocorrido por uma conclusão da equipe de achar necessário uma maior força e intensidade nessa legenda, para estabelecer uma relação mais coerente entre a palavra falada, escrita, e as ações do personagem. Ou, também, pode ter simplesmente ocorrido um deslize.

Enquanto chuta o motoqueiro no chão, Trevor exclama *cunt* a cada chute, totalizando 4 repetições da palavra. Na legenda, foi escrito a palavra "viado" três vezes, com o uso do ponto de exclamação. Em português, a tradução literal da palavra *cunt* não é utilizável nesse contexto. Assim, a palavra "viado" foi usada como equivalente de sentido, por ser comumente usada entre homens como xingamento. Entretanto, o uso dessa palavra como xingamento por esse personagem acaba sendo um pouco incoerente, pois no decorrer do jogo Trevor sugere realizar ações homossexuais. Não fica claro, todavia, se ele fala sério ou se está apenas debochando de outros personagens.

Alguns minutos à frente no jogo, Trevor se encontra com um empresário chinês e seu intérprete. O empresário, um jovem de aproximadamente 25 anos, parece ter usado algum tipo de entorpecente, e no decorrer do encontro ele fala em chinês de forma informal, chegando a abraçar Trevor. A fala em chinês foi traduzida para o português também, o que não gera estranhamento durante o jogo. Mas, na análise, isso leva à pergunta se as frases enunciadas em chinês na versão em inglês do jogo foram traduzidas também. Verificou-se que o jogo em inglês, mesmo na versão sem legendas em inglês, tem as falas em chinês traduzidas em cinza.

Tentando convencer o empresário chinês a investir em seu negócio, Trevor conta um pouco da sua história de vida, e diante da negativa e pedido de desculpas no intérprete, ele diz *you're sorry? You're fucking sorry? I just spilled my fucking guts out to you, and you say to me you're sorry*. Em inglês, a expressão *to spill one's guts* quer dizer revelar informações sobre si mesmo para outra pessoa, de forma honesta. Ela foi traduzida como "abri o meu coração pra você", o que é uma escolha perfeitamente adequada ao contexto e à cultura brasileira. Não existe uma tradução literal de *spilled my guts*, e "abrir o coração" é o equivalente de sentido mais próximo. A expressão e sua tradução é ainda ilustrada por um gesto de Trevor; em inglês, o gesto deveria ser em relação à barriga, porém ele é feito de maneira ampla o suficiente para não interferir no sentido de "abri o meu coração pra você".

Algumas horas adiante no jogo, Trevor está planejando um assalto próprio, que inclui Franklin e Michael. O assalto envolve roubar mercenários contratados pelo governo dos Estados Unidos para realizar testes em alto mar. Descrevendo os mercenários, Trevor os caracteriza como "*high on power*", devido aos seus abusos de poder. A tradução ficou "ébrios de poder", o que novamente evoca a tendência de Trevor em usar palavras complexas inesperadamente. É possível que palavras mais extravagantes tenham sido substituídas em legendas anteriores, o que levou os tradutores a deslocamentos dessas palavras, como forma de equilibrar as escolhas lexicais do personagem.

Algum tempo mais tarde, Trevor e Wade tomam o rumo de Los Santos, à procura de Michael. Referindo-se a algo que Trevor diz, Wade comenta "*wow, that's a real mindfuck*". *Mindfuck* é uma expressão que se refere a uma ideia ou conceito que faz uma pessoa questionar o modo com que ela vê o mundo. A frase de Wade foi traduzida da seguinte maneira: "Uau, isso é pra deixar qualquer um louco". Trevor, então, responde "*yeah, I'll show you a fucking mindfuck. I'm gonna stick my boy in your eye, it's gonna come out of your ear!*", traduzido como "É, vou te mostrar a loucura. Vou enfiar o meu bilau no seu olho até ele sair pela sua orelha!". Em um primeiro momento, é intrigante a escolha por "bilau": parece algo infantil demais para ser dito por um traficante homicida. Quando comparado ao original, é uma tradução válida, pois ele usa *boy*, ao invés de qualquer outra palavra mais pejorativa para se referir a "pênis". A graça da frase anterior está no uso da palavra *mindfuck* no seu

sentido mais literal. Na tradução, a graça está no uso de "bilau", causando o riso devido a uma escolha relativamente ridícula por Trevor.

Após um tempo em Los Santos, conversando com o primo de Wade, ele pergunta: "*are you being short with me?*", significando, no caso, responder brevemente, de forma rude. *Short* foi traduzido como "grosso": "você está sendo grosso comigo?". Talvez grosso não tenha sido a escolha mais adequada. *Short* evoca a ideia de algo que é feito sem intenção, devido a ansiedade ou nervosismo, por exemplo. Grosso, por outro lado, implica uma consciência, uma intenção por trás do que se está fazendo.

9. Considerações finais

De acordo com o que foi descrito na seção anterior, é possível notar alguns traços relevantes de cada personagem. Cada um deles tem um passado diferente, o que acaba por influenciar o modo que falam.

Primeiramente, o jogador tem contato com Trevor e Michael no meio de um assalto a banco. Apesar de não ter ideia de quem eles são primeiramente, fica claro que eles fazem esse tipo de trabalho há tempo, pela naturalidade com que eles conduzem a ação. Jogando na versão original, é contagiante a velocidade com que o assalto ocorre, a detonação da bomba, a fuga, e o final abrupto e brutal. Mas na versão legendada, surge também o prazer em perceber a coerência entre as ações dos personagens e a representação das suas falas, que ocorre principalmente através de palavrões e formas mais oralizadas das palavras empregadas na legenda.

Trevor e Michael, talvez por causa desse passado compartilhado, não têm muitas diferenças significativas entre seus modos de falar. As diferenças entre os dois vêm principalmente das suas personalidades. Enquanto Michael é calmo e calculista, Trevor tem o pavio curto, e não mede as consequências de suas ações. Essas personalidades se refletem na quantidade de palavrões usados, por exemplo: Michael os usa mais comedidamente, e Trevor parece ter a necessidade de dizer pelo menos um palavrão em cada frase.

Após se separarem, cada um segue o caminho que acredita ser o melhor. Michael conquista o sonho americano, e vive uma vida fácil às custas dos milhões

que adquiriu ilegalmente. Mas ainda assim não está satisfeito, e parece ficar de certa forma contente quando Franklin entra em sua vida, apesar de todos os problemas que levaram a esse relacionamento.

Na introdução de Franklin, o jogador já está acostumado com os palavrões mostrados na legenda. Franklin e os personagens de seu círculo de conhecidos também têm a mesma tendência que Trevor de inserir palavrões sempre que possível. Mas quando Franklin e Lamar têm seu primeiro diálogo, as legendas conseguem gerar outro estranhamento, com o uso de palavras equivalentes no nível social. Como Franklin é um jovem afrodescendente envolvido com gangues, foi empregado na legendagem das falas desse personagem o vocabulário de jovens que poderiam estar em comunidades desfavorecidas do Rio de Janeiro, por exemplo. Lembrando que os tradutores do jogo provavelmente têm suas raízes no Rio ou São Paulo, é provável que as palavras empregadas sejam frequentemente utilizadas nesse meio.

É interessante notar a abordagem estrangeirizadora e domesticadora funcionando simultaneamente no jogo em circunstâncias diferentes. Pode-se ver a estrangeirização no uso de nomes originais, especialmente nos locais dentro do jogo, e assim mantendo o local onde o jogo ocorre. Ao ter consciência de que o cenário dos eventos narrados são os Estados Unidos (mesmo que em um estado fictício), o jogador é obrigado a levar em consideração tudo o que sabe desse país, e assume que o estranhamento cultural se dá devido ao seu desconhecimento de determinados aspectos culturais de lá.

Mas coexistindo com a estrangeirização e afastamento do jogador do espaço do jogo, existe também a aproximação do jogador dos personagens. Eles são a ponte que traz o jogador para perto da história. Essa conexão poderia ter sido feita da forma já conhecida e esperada na legendagem brasileira, com a moderação e formalização tipicamente encontradas na legendagem de filmes. Entretanto, a fundação dessa conexão jogador-jogo é ainda mais fortalecida com aproximação da língua escrita da fala.

Como os personagens dificilmente se comunicam em caráter formal, a fala original deles é representada fielmente como um inglês que se ouviria no dia a dia. É inverossímil uma tradução na qual os personagens falam de maneira formal. Isso

não somente causa um estranhamento enorme, mas também a perda da coerência na relação entre as ações e a fala dos personagens, dependendo do contexto em que ocorrem; quase transforma o diálogo em instrução, em vez de experiência. A legendagem em *Grand Theft Auto V* foi realizada não somente como uma representação da fala dos personagens, mas sim uma interpretação. Não foi simplesmente escolhido o equivalente direto de palavras usadas por personagens. Foi levado em consideração quem as dizia, e os motivos que levavam a dizer isso.

Trevor, por exemplo, tem o costume de inserir palavrões frequentemente em suas falas. Assim, a equipe de tradução optou corretamente por tentar manter todos os xingamentos usados, sempre que possível. Em alguns momentos, isso causa um estranhamento cômico, não pretendido no original, como no caso da tradução de *mindfuck*. Michael, por outro lado, é o personagem relativamente mais fácil de traduzir. Por ser o personagem calculista, que planeja os assaltos, e ter consciência da necessidade de apaziguar Trevor, sua fala é na maioria das vezes mais calma, e razoavelmente comum, sem apresentar muitos desafios ao processo tradutório.

Todos os personagens têm xingamentos como uma parte relevante de sua fala. Mas Franklin, em especial, tem as gírias de rua adicionadas à sua fala, criando uma distinção ainda mais forte de Trevor e Michael. Ele tem como característica o uso de palavras como *bro*, *nigga*, *homie*, além das construções comumente vistas entre pessoas desse mesmo contexto social, como o uso de *ain't*. Parte desses traços distintivos da sua fala não são traduzíveis literalmente, portanto fica por conta da criatividade e conhecimento de mundo do tradutor encontrar equivalentes que transmitirão o mesmo sentido concebido no personagem.

Grand Theft Auto V foi uma produção com um enorme alcance no mundo dos jogos. Teve primeiro o lançamento para os consoles Playstation 3 e Xbox 360, depois para Playstation 4 e Xbox One, e finalmente para a plataforma PC. Com uma renda total estimada em quase 2 bilhões de dólares em maio de 2014, foi um jogo que quebrou diversos recordes, e indicado e vencedor de diversos prêmios.

Portanto, é apenas lógico que se espere uma tradução e legendagem integral do jogo, o que foi claramente satisfeito. Além disso, a tradução foi feita de forma inovadora, quebrando com a inclinação da legendagem brasileira de suavizar e tornar as legendas adequadas para todas as idades. Devido à classificação

indicativa atribuída ao jogo, coerente ao seu conteúdo, foi possível manter o peso de todos os palavrões na legendagem, o que preservou a identidade já muito bem conhecida do jogo, estabelecida através dos títulos que o precedem.

Como mencionado anteriormente, foram gravadas aproximadamente 10 horas de *gameplay*, o que à primeira vista parece ser uma grande quantidade de material. Entretanto, uma quantidade significativa desse tempo é tomada por atividades não produtivas para a análise, como missões sem muito diálogo, e viagens de um lugar para outro, para chegar a pontos de início de certas missões. Adicionalmente, os personagens repetem certas frases ou temas que já foram analisados, que não necessitam ser ainda mais discutidos ou detalhados.

A marca linguística mais importante e utilizada no jogo é, indiscutivelmente, os palavrões. Eles adicionam intensidade às falas, ajudando a construir a personalidade de todos os personagens pela sua presença ou ausência, e escolhas específicas. Todos os três personagens principais falam palavrões, em maior ou menor quantidade. A equipe responsável pela localização do jogo, acertadamente, optou por não amenizar os palavrões. Apesar de algumas dessas palavras causarem um certo estranhamento relativo às variações do português, todos os palavrões são reconhecíveis, e é admirável o esforço por manter o sentido e ideia originalmente expressos.

Michael e Trevor têm praticamente a mesma idade, supostamente, e por muito tempo foram amigos e parceiros. Dessa forma, é compreensível que eles tenham pouca diferença nas suas falas, e que a diferença mais impactante resida na quantidade de palavrões usada por cada um deles, já que isso ilustra bem a agressividade de um em oposição à calma do outro. Mas é na legendagem de Franklin que reside o maior estranhamento. Quando o jogador já se habituou aos palavrões e escrita oralizada na legendagem dos dois primeiros personagens, ele é surpreendido com o uso de gírias comumente utilizadas entre jovens de contextos menos privilegiados socialmente e economicamente, mas que ainda assim é uma variedade amplamente reconhecível.

Tendo em mente a amostra produzida e utilizada para a análise neste trabalho, eu fui surpreendido muito positivamente em relação às legendas. Em pouquíssimos momentos a tradução parece inadequada; quando isso ocorre,

deslizes são esquecidos devido à característica inerente das legendas. Quando surge alguma descuido, a legenda é rapidamente substituída pela próxima, o que não deixa muito espaço para interpretação e análise enquanto apenas jogador. Creio que o único jeito de chegar a uma análise complexa e abrangente é através da gravação dos eventos que ocorrem no jogo; mas dificilmente isso ocorre. O jogador se preocupa mais com a história, e com as ações de seu personagem, mesmo que as falas (e legendas) de dos personagens façam um ótimo trabalho em complementar a história e ações.

Em conclusão, Grand Theft Auto V e seus personagens principais foram representados na legenda quase à perfeição. Isso se deu graças ao trabalho da equipe de tradução cujo nome não foi encontrado, mas que tem o mérito de ter adotado uma abordagem simultaneamente estrangeirizadora e domesticadora, que manteve a coerência da relação jogo-jogador e a coerência interna do próprio jogo, nunca prejudicando o jogador no que é geralmente considerado o mais importante, o progresso no jogo.

10. Referências

- Grand Theft Auto IV. Disponível em <<http://www.metacritic.com/game/pc/grand-theft-auto-iv>>. Acesso em 23/5/16.
- Grand Theft Auto IV review. Disponível em <<http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-iv-review/1900-6190025/>>. Acesso em 23/5/16.
- Grand Theft Auto IV review. Disponível em <<https://www.common-sense-media.org/game-reviews/grand-theft-auto-iv>>. Acesso em 23/5/16.
- Grand Theft Auto series passes 220 million sales worldwide. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-passes-220-million-sales-w/1100-6429961/>>. Acesso em 22/4/16.
- Grand Theft Auto V rating information. Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home&titleOrPublisher=GTA%20V>>. Acesso em 13/5/16.
- Grand Theft Auto V has sold nearly \$ 2 billion. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/davidthier/2014/05/13/grand-theft-auto-5-has-sold-nearly-2-billion-at-retail/#4722e66a3384>>. Acesso em 7/6/16.
- GTA V reaches 60 million copies shipped. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/gta-5-reaches-60-million-copies-shipped/1100-6434476/>>. Acesso em 22/4/16.
- List of best selling videogames. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games#Multi-platform>, acesso em 22/3/16.
- Maior fenômeno da história dos games, novo GTA tem superprodução de cinema e muita violência. Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2013/10/maior-fenomeno-da-historia-dos-games-novo-gta-tem-superproducao-de-cinema-e-muita-violencia-4291095.html#showNoticia=WGV6YjAIKEAzODk0MTE0NzE1Mjk4NzEzNjAwQn1aMTI1MTkxNzExNDc3NTEyNjE5NiwwMDYyODgwNzgwODM5MjA0OTQ1OTloZjZlZQINWfi16SGtWQilcfVQ=>>>. Acesso em 23/5/16.
- Resultados da pesquisa por GTA V. Disponível em: <http://www.pegi.info/pt/index/global_id/505/?searchString=Grand+Theft+Auto+V&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Iniciar+pesquisa#searchresults>. Acesso em 23/5/16.

- VENUTI, Lawrence. A invisibilidade do tradutor. Trad. Carolina Alfaro. PaLavra 3, p. 111-134, 1995. Tradução de The Translator's Invisibility. Criticism, Wayne State UP, v. XXVIII, n. 2, p. 179-212, Spring 1986.

1. Bibliografía consultada

- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmem. *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamin's Publishing Company, 2013. 384 p.
- BERNAL-MERINO, Miguel A. A Brief History of Videogame Localisation. *Trans: revista de traductología*. Espanha, v. 15, p. 11, 2011.