

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS

FRANK HOLBACH DUARTE

**DESAFIOS DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:**  
**o caso de *Life Is Strange***

PORTO ALEGRE  
2017



FRANK HOLBACH DUARTE

**DESAFIOS DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:  
o caso de *Life Is Strange***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Comissão de Graduação do curso de Bacharelado em Letras — Tradutor Português e Inglês do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Bacharel em Letras.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elaine Barros Indrusiak

PORTO ALEGRE

2017

## **AGRADECIMENTOS**

À Elaine, pela excelente orientação e por ser absolutamente exemplar em sua profissão.

Ao Ian e ao Tiago, pelo interesse no trabalho e pela participação na banca.

A minha mãe, meus irmãos e meus amigos.

Ao Cristhian.

*Video games foster the mindset  
that allows creativity to grow.*

(Nolan Bushnell, fundador da Atari)



## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo expor — por meio da análise de aspectos do jogo *Life Is Strange* — a complexidade tanto dos *videogames* quanto de seu processo de localização, principalmente no que diz respeito aos desafios e decisões na etapa da tradução interlingual, para refletir sobre de que forma os Estudos de Tradução podem subsidiar e iluminar o processo de localização de jogos. Para isso, são apresentados os conceitos pertinentes e as etapas do processo de localização de jogos, sua relevância para a indústria e seu principal objetivo: recriar a *game experience* original na cultura-alvo. Dessa forma, apresenta-se o jogo *Life Is Strange* com foco nos principais elementos que constituem sua *game experience*: (a) o desenrolar da narrativa de acordo com as decisões tomadas pelo jogador no decorrer do jogo, especialmente durante os diálogos entre os personagens; (b) o desenvolvimento de empatia no jogador por meio de mecânicas que criam uma maior identificação com a protagonista, bem como com o universo ficcional; e (c) a utilização de uma variedade de gêneros textuais como recurso narrativo. Somado a esses aspectos, discute-se o conceito de narrativa ergódica, característica de jogos digitais, e a existência de diferentes estilos de jogadores e de que forma ambos acarretam diferentes decisões tradutórias. Mediante tais análises, são discutidas as abordagens utilizadas na localização de *Life Is Strange* — apresentadas por cotejos da versão lançada no Brasil — e reflete-se acerca de seus ensinamentos para posteriores abordagens de localização de jogos — não somente, mas especialmente — de gênero similar ao de *Life Is Strange*. Concluiu-se que *Life Is Strange* serve como um bom exemplo da complexidade dos *videogames* — e, conseqüentemente, da grande quantidade de elementos a serem considerados durante o processo de localização — e que a localização pode se beneficiar de estudos com objetivos similares ao deste na medida em que são pensadas abordagens diferentes para a devida recriação e realocação das diversas *game experiences* na cultura-alvo — e, portanto, para um maior êxito dos produtos localizados dentre os jogadores-alvo.

Palavras-chave: **Localização de jogos. Estudos de Tradução. Game experience. Life Is Strange.**

## ABSTRACT

Through an analysis of aspects of the game *Life Is Strange*, the aim of this study is to expose the complexity of video games in general and of their localization process, especially in regards to the challenges posed to the decisions at the interlingual translation stage. This is done in order to discuss in what way the Translation Studies can subsidize and shed light on the process of game localization. I start by presenting the concerning concepts and the stages of the game localization process, its relevance to the industry and its main objective: to recreate the original game experience in the target-culture. With this in mind, I introduce *Life Is Strange* and focus on the main elements that compose its game experience: (a) the unfolding of the narrative based on the decisions made by the player throughout the game, especially during dialogues between characters; (b) the development of empathy in the players through gameplay mechanics which allow for a greater identification with the protagonist, as well as with the fictional universe; and (c) the use of various text genres as a narrative resource. In addition to these aspects, I also consider the concept of ergodic narrative, particular to video games, and the existence of different types of players and in what way both affect the decision-making in the translation stage. With this, I finally discuss the approaches used in the localization of *Life Is Strange* — presenting extracts of the localized version released in Brazil — and reflect upon what can be learned from them in order to reapply to future localization approaches of — not only, but mainly — games of a genre similar to *Life Is Strange*. With this study, I reached the conclusion that *Life Is Strange* serves as a good example of the complexities that video games hold — and, as a result, of the considerable amount of elements that must be considered during the localization process. Furthermore, I also conclude that game localization can benefit from studies with similar objectives due to the fact that they help reflect upon and propose different approaches to the adequate recreation and reallocation of various game experiences in a target-culture — and, therefore, allow for a more successful localized product among target-players.

**Keywords:** Game localization. Translation Studies. Game experience. *Life Is Strange*.

## LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1 — A localização de duas cenas de Divertida Mente .....	20
Figura 2 — Páginas do diário de Max com a descrição da personagem .....	32
Figura 3 — A interação com objetos e o fluxo de consciência de Max .....	33
Figura 4 — Resultado bom ao final do segundo episódio .....	34
Figura 5 — As opções apresentadas durante diálogos .....	39
Figura 6 — Max em um dos “momentos de calma” .....	45
Figura 7 — Exibição do texto traduzido .....	47
Figura 8 — Primeira entrada do diário de Max .....	48
Tabela 1 — Etapas do processo de localização .....	24
Tabela 2 — Cotejo de trechos de diálogos .....	40
Tabela 3 — Cotejo do primeiro "momento de calma" do jogo .....	46
Tabela 4 — Cotejo de trechos das mensagens de texto .....	49
Tabela 5 — Cotejo de diferentes gêneros textuais .....	50



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS .....</b>	<b>15</b>
2.1 CONCEITOS PERTINENTES .....	15
2.2 A LOCALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DE <i>VIDEOGAMES</i> E NO BRASIL .....	21
2.3 ETAPAS DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO .....	23
2.4 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E OS ESTUDOS DE TRADUÇÃO .....	27
<b>3 O CASO DE <i>LIFE IS STRANGE</i> .....</b>	<b>29</b>
3.1 DESENVOLVIMENTO, HISTÓRIA E <i>GAMEPLAY</i> .....	29
3.2 O COMPLEXO TRADUZIR DE <i>LIFE IS STRANGE</i> .....	35
3.2.1 ESTILO DE NARRATIVA E DE JOGADOR .....	35
3.2.2 AS INTERAÇÕES POR DIÁLOGOS .....	38
3.2.3 FLUXO DE CONSCIÊNCIA E VARIEDADE DE GÊNEROS TEXTUAIS .....	44
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>52</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>55</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a indústria de *videogames*<sup>1</sup> é uma das mais influentes no mundo, com um lucro que supera até mesmo o das indústrias cinematográficas e da música. Tal disseminação e sucesso global são comprovadamente possibilitados pelo processo de localização de jogos, que envolve, entre outras etapas, a tradução interlingual. Com a evolução da própria indústria, também aumentam a complexidade dos jogos e, conseqüentemente, do processo de localização destes. Dessa forma, tornam-se pertinentes estudos que analisam e discutem os desafios da localização de jogos para que o próprio processo evolua e acompanhe a crescente complexidade dos *videogames*.

Também cabe ressaltar como justificativa para a realização deste estudo dentro da área de Letras o fato de, com a disseminação dos *videogames*, muitos jovens terem tido seus parâmetros de narrativa e de ficção determinados mais por jogos digitais do que por literatura “clássica”, o que impacta na forma como a literatura é lida, interpretada e, posteriormente, produzida. Além disso, também já se sabe a influência dos jogos na aquisição de línguas e na familiarização com aspectos culturais estrangeiros, de grande interesse na área. Sendo assim, este tipo de pesquisa não é relevante apenas pelas questões tradutórias envolvidas na localização, mas pelo fato de jogos já terem uma forte penetração e influência em tudo que diga respeito a ficção, narrativa e contato cultural, temas centrais da área de Letras. A ideia para este trabalho surge justamente do interesse em acrescentar às discussões acerca deste que ainda é um tópico relativamente pouco explorado na área — possivelmente devido a uma falta de compreensão da riqueza, em diversos níveis, trazida pelos jogos digitais. Este trabalho visa, portanto, a apresentar e discutir os desafios específicos da localização de jogos mediante análise do jogo *Life Is Strange* (2015), da empresa Dontnod Entertainment, utilizando-o para explicitar a complexidade de tal área, bem como para discutir em que medida os Estudos de Tradução podem subsidiar e iluminar os processos de localização.

---

<sup>1</sup> Neste trabalho, utilizo os termos *videogame*, *game* e jogo (digital) como sinônimos.

Para tanto, proponho-me, em um primeiro momento, a explicitar e debater os conceitos relacionados e pertinentes à localização — especialmente em comparação com o conceito de tradução e estratégias de domesticação e estrangeirização — e a apresentar um panorama dos muitos níveis de ação do localizador — a preparação do jogo, o planejamento do projeto de localização, a tradução interlingual, entre outras — e a importância da adequada consideração dos elementos que constituem a *game experience* do jogo no processo. Durante a discussão sobre a localização de jogos, também apresento um pouco de sua breve história e situação no Brasil e discuto sua relevância para a indústria de jogos digitais — bem como para a área de Estudos de Tradução.

Em seguida, apresento e discuto os desafios de localização apresentados pelos elementos que fazem parte da *game experience* de *Life Is Strange*, um aclamado jogo episódico de RPG<sup>2</sup>/aventura lançado em 2015 cujo desenrolar da narrativa é definido pelas decisões tomadas pelo jogador — um gênero que está se tornando cada vez mais popular nos últimos anos. Escolhi este jogo para a análise por considerá-lo um ótimo exemplo, dentre os jogos de aventura, do quão complexos são alguns elementos que vêm sendo incorporados a certos *videogames* e por se tratar de um jogo cujo foco é o desenvolvimento dos personagens e cujas dinâmicas têm por base o desenvolvimento de empatia no jogador. Antes da discussão dos desafios de sua localização, especificamente, apresento um breve resumo da história, dos personagens — focando, em especial, a protagonista —, do universo ficcional e das mecânicas de *gameplay* do jogo. Em seguida, exponho as complexidades específicas da localização do jogo — focando o que elas acarretam nas decisões tradutórias do jogo —, subdividindo-as em considerações acerca do estilo de narrativa de jogos digitais similares a *Life Is Strange*; dos diferentes estilos de jogadores; da localização dos diálogos do jogo, palco principal da mecânica de escolhas e consequências apresentada ao jogador; e, por fim, da localização do fluxo de consciência da protagonista e da variedade de gêneros textuais presentes no jogo. Para acrescentar a cada discussão, apresento exemplos de trechos do jogo com cotejo da tradução oficial lançada em português.

---

<sup>2</sup> De *role-playing game*.

Com isto, espera-se principalmente que, com a análise da localização da *game experience* de *Life Is Strange*, seja possível contribuir para a reflexão acerca das abordagens que podem ser utilizadas — não apenas, mas especialmente — em jogos do gênero. Espera-se também que este trabalho contribua para a compreensão das diversas e intrincadas etapas do processo de localização e para um entendimento de como *videogames*, em toda sua complexidade, podem ser tomados como objeto de estudo dentro da área de Letras, em especial dos Estudos de Tradução.

## 2 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS

De forma a partir do mais geral para chegar ao mais específico, antes de apresentar e analisar os desafios da localização de *Life Is Strange*, foco principal deste trabalho, proponho-me a pormenorizar o processo de localização de *videogames* em si para que as discussões do capítulo seguinte não careçam de fundamentação. Primeiramente, abordo o conceito de localização junto dos conceitos relacionados a GILT (*globalization, internationalization, localization e translation*,<sup>3</sup> ou, de forma resumida e igualmente disseminada, os numerônimos G11n, I18n, L10n e T9n<sup>4</sup>), dando um foco especial à comparação entre localização e tradução — por acreditar que tal distinção possivelmente ainda não seja muito clara. Em um segundo momento, trato da relevância da localização para a indústria de *games*, bem como do status da localização no Brasil. Em seguida, foco etapas mais práticas do processo de localização, e, por fim, discuto qual lugar a localização ocupa atualmente dentro dos Estudos de Tradução.

### 2.1 CONCEITOS PERTINENTES

Acompanhando o avanço da indústria de *software, websites e videogames*,<sup>5</sup> tem se falado cada vez mais em *localização*, um processo que serviria para uma empresa adaptar seus produtos a um determinado público receptor, mas, afinal, que tipo de adaptação é essa? Para entendermos melhor o conceito de localização, primeiramente é necessário compreendê-lo como integrante de uma sigla bem difundida na área, GILT (globalização, internacionalização, localização e tradução), que é utilizada para enfatizar como a globalização de plataformas tecnológicas modernas precisa ser levada em consideração desde o início com a localização em mente (O'HAGAN, 2013, p. 89). Dessa forma, compreende-se que a globalização é,

---

<sup>3</sup> Deste ponto em diante, refiro-me a esses termos por suas respectivas traduções: globalização, internacionalização, localização e tradução.

<sup>4</sup> Em referência às letras iniciais e finais de cada termo e o número de letras entre estas.

<sup>5</sup> Ainda que esses diferentes produtos culturais tenham muitos elementos comuns, como o fato de serem digitais, minha exposição e discussão dos conceitos será feita com base apenas nos jogos digitais, em função da natureza do objeto deste trabalho.

de certa forma, uma “etapa” prévia — o motivo por trás — da localização de qualquer produto, pois ela se vale da internacionalização, da localização e da tradução para possibilitar que uma dada empresa se torne e permaneça global, i.e., que seus produtos se tornem ou continuem sendo vendidos nos mercados internacionais onde a empresa já está estabelecida ou quer se estabelecer.

A internacionalização, por sua vez, pode ser considerada uma etapa preparatória para a localização. Ela está mais diretamente relacionada ao processo de localização, embora não envolva nenhuma ação por parte dos tradutores. De forma simplificada, a internacionalização constitui um processo — realizado pelos desenvolvedores do jogo em questão — que visa uniformizar o código-fonte do jogo de forma que, por exemplo, os tradutores possam apenas inserir os textos em um dado local para que ele apareça no jogo, i.e., para que a disposição visual dos elementos textuais dentro do jogo, por exemplo, não venha a ser uma preocupação dos tradutores em nenhuma língua. Seria “abstrair a funcionalidade de um produto de qualquer língua específica de forma que o suporte a outra língua possa ser feito de forma simples, sem preocupações de se características específicas de uma língua apresentarão problemas quando o produto for localizado”<sup>6</sup> (FRY, 2003, p. 14, *apud* O’HAGAN, 2013, p. 89). Embora a internacionalização não foque apenas isso, valho-me do exemplo da disposição visual dos elementos textuais devido à mais fácil compreensão quando refletimos, por exemplo, no espaço que os caracteres ocuparão em um jogo originalmente desenvolvido em japonês e o espaço ocupado no jogo localizado em inglês. Dessa forma, a etapa de internacionalização apresenta tanto uma preocupação em simplificar o trabalho dos tradutores quanto em agilizar o processo de desenvolvimento do produto em questão sem que alterações posteriores tenham de ser realizadas.

Portanto, a internacionalização é considerada um processo preparatório para a localização em si, pois é após ela que o código do jogo estará devidamente preparado para comportar e receber os textos traduzidos e apresentá-los corretamente nas diversas versões localizadas do jogo. É durante a internacionalização, por exemplo,

---

<sup>6</sup> Todas as citações que têm indicação do texto original em nota de rodapé foram traduzidas para os propósitos deste trabalho. No original em inglês: “[...] abstracting the functionality of a product away from any particular language so that language support can be added back in simply, without worry that language-specific features will pose a problem when the product is localized” (FRY, 2003, p. 14).

que serão definidas questões de interface de usuário, como fontes e o comportamento das janelas de mensagens — os denominados “balões de fala”. Serão feitas considerações mais específicas quanto ao processo de internacionalização posteriormente, na Seção 2.3, “Etapas do processo de localização”.<sup>7</sup>

Por fim, exponho os dois últimos conceitos integrantes da sigla GILT: localização (L10n) e tradução (T9n). Em relação ao termo “localização”, é possível realizar algumas pressuposições, já que está relacionado à palavra “local”, mas é importante ressaltar que, no processo de localização, “local” não remete apenas aos conceitos gerais de país e idioma (SOUZA, 2015, p. 24), o que significa, por exemplo, que Brasil e Portugal, embora compartilhem o “mesmo” idioma, são efetivamente considerados “locais” distintos para fins de localização. Até mesmo dentro da própria área, não há um consenso geral acerca do conceito de localização. No livro *The Game Localization Handbook*, referência na área, por exemplo, as autoras a definem como “[...] o processo de traduzir para outras línguas os recursos linguísticos de um jogo, [...] e não outros aspectos dele”<sup>8</sup> (CHANDLER & DEMING, 2012, p. 4), ou seja, fornecem uma definição que a restringe apenas aos recursos linguísticos do jogo. Por outro lado, temos a definição da Localization Industry Standards Association (LISA), que postula que “a localização envolve pegar um produto e torná-lo *linguística e culturalmente* apropriado para o local-alvo (país/região e idioma) onde ele será utilizado e vendido”<sup>9</sup> (LISA, 2005, *apud* ESSELINK, 2000, p. 3, grifo meu), acrescentando parte essencial da prática de localização: os elementos culturais. Portanto, deve-se compreender a localização não apenas como um processo linguístico, mas principalmente também como um processo cultural. Isso significa que, nas decisões tomadas na etapa da localização, estão envolvidas, por exemplo, considerações políticas, religiosas, legais, de costumes, etc. da cultura-alvo — de

---

<sup>7</sup> Embora a internacionalização seja efetivamente um processo à parte, ela também pode ser considerada uma das etapas da localização em si quando leva em conta não apenas alterações de internacionalização do código em geral, mas também as específicas para jogo em questão, i.e., como é realizada na desenvolvedora do jogo, ela é tida tanto como um processo necessário obrigatório antes do início da localização de qualquer jogo quanto uma etapa que pode ser revisitada e na qual podem ser feitas alterações de acordo com as necessidades específicas do jogo.

<sup>8</sup> No original em inglês: “[...] the actual process of translating the language assets in a game into other languages, [...] and not other aspects of the game” (CHANDLER & DEMING, 2012, p. 4).

<sup>9</sup> No original em inglês: “Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold” (LISA, 2005, *apud* ESSELINK, 2000, p. 3).

modo a tornar o produto devidamente apropriado e impedir que ele seja censurado ou que sua venda seja proibida no local-alvo. Dentro do âmbito do GILT, a tradução, por sua vez, é “apenas uma das atividades da localização; além da tradução, um projeto de localização inclui diversas [outras] tarefas”<sup>10</sup> (ESSELINK, 2000, p. 4), sendo realizada após a etapa de internacionalização e após os planejamentos iniciais da etapa de localização, que serão descritas mais adiante.

Entretanto, faria — e faz — sentido comparar esse entendimento de localização com as mais recentes definições de tradução, que abarcam e defendem que a tradução também deve dar conta e considerar questões culturais — afastando-se das concepções antigas de que tradução seria puramente uma transferência de palavras entre línguas. Se realizarmos tal comparação, há de fato uma diferença entre dizer “localização de jogos” e “tradução de jogos”? A resposta depende do que está em foco. Em relação a isso, Hartley (2009) comenta:

A localização [...] envolve adaptar um produto às expectativas linguísticas e culturais de um local-alvo [...]. Na indústria, isso é percebido como um “tipo especial de tradução” que leva em consideração a cultural do local ou região onde o texto traduzido deverá ser utilizado. No entanto, na comunidade dos Estudos de Tradução, isso é simplesmente uma definição comumente aceita de tradução em si<sup>11</sup> (HARTLEY, 2009, p. 107).

Ou seja, se focarmos a indústria e os mercados internacionais, bem como outros processos envolvidos no desenvolvimento do jogo, certamente faz mais sentido falarmos em “localização de jogos” por este carregar consigo objetivos mercadológicos e utilizá-los para justificar as considerações culturais que cercam seus processos. Entretanto, se focarmos apenas o ato de transferir culturalmente o conteúdo original de um *videogame* a uma cultura-alvo, estamos apenas nos referindo a “tradução de jogos”. É possível, inclusive, recorrer aos conceitos de estratégias de *domesticação* e *estrangeirização* — cunhadas por Lawrence Venuti<sup>12</sup> em seu livro *The*

---

<sup>10</sup> No original em inglês: “Translation is only one of the activities in localization; in addition to translation, a localization project includes many tasks” (ESSELINK, 2000, p. 4).

<sup>11</sup> No original em inglês: “Localization [...] entails adapting a product to the linguistic and cultural expectations of the target locale .... In the industry, this is seen as a ‘special kind of translation’ that takes into account the culture of the location or region where the translated text is expected to be used. However, in the Translation Studies community, this is simply a commonly accepted definition of translation itself” (HARTLEY, 2009, p. 107).

<sup>12</sup> Utilizo os conceitos de domesticação e estrangeirização do autor para fins de esclarecimento das estratégias que favorecem a recriação da *game experience* na cultura-alvo, mas com ressalvas. Os exemplos trazidos pelo autor são, em geral, da tradução de outras línguas para o inglês, em que



*Translator's Invisibility* — para corroborar tal comparação. De acordo com o autor, a estratégia de domesticação é “uma redução etnocêntrica do texto estrangeiro aos valores culturais da língua-alvo”<sup>13</sup> (VENUTI, 1995, p. 20), enquanto a de estrangeirização atua como “uma pressão etnodesviante em tais valores para registrar a diferença linguística e cultural do texto estrangeiro”<sup>14</sup> (VENUTI, 1995, p. 20). Aplicadas ao contexto da localização, uma tradução domesticadora de um *videogame* o tornaria mais próximo à realidade — à cultura — do jogador-alvo, enquanto uma tradução estrangeirizadora faria o movimento inverso, aproximando o jogador-alvo da cultura estrangeira da qual o jogo original faz parte. Percebe-se, portanto, que a própria definição de localização — e, portanto, a prática almejada — favorece a estratégia de domesticação de uma maneira geral, uma vez que “cada povo possui sua própria cultura, sua própria história, suas próprias leis, seus próprios valores morais e religiosos (e que podem, inclusive, variar dentro de um mesmo país)” (SOUZA, 2015, p. 57), envolvendo também a domesticação de, por exemplo, datas, moedas, etc. Entretanto, cabe ressaltar que, ao lidarmos com a tradução de tais itens culturais-específicos — “itens cujas funções e conotações em um texto-fonte envolvem um problema tradutório em sua transferência a um texto-alvo”<sup>15</sup> (AIXELÁ, 1996, p. 58) —, diferentes estratégias podem ser utilizadas dependendo de tal “problema tradutório”; às vezes mais estrangeirizadoras e às vezes mais domesticadoras.

Para mencionar um exemplo pontual de uma estratégia domesticadora sendo aplicada ao processo de localização de um *videogame*, podemos citar o caso bem representativo do jogo *Return to Castle Wolfenstein* (Activision, 2011), que é ambientado durante a Segunda Guerra Mundial e, como tal, faz referências diretas ao nazismo e a Adolf Hitler. Na versão alemã do jogo, entretanto, ele foi severamente localizado, e todos os itens culturais-específicos à Alemanha — i.e., as imagens,

---

frequentemente ocorre o apagamento da outra cultura a favor da domesticação. No movimento inverso, entretanto, isso não é tão comum, e a cultura do país anglófono em geral não é apagada por já estar tão disseminada globalmente.

<sup>13</sup> No original em inglês: “[...] an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values” (VENUTI, 1995, p. 20).

<sup>14</sup> No original em inglês: “[...] an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text” (VENUTI, 1995, p. 20).

<sup>15</sup> No original em inglês: “[...] items whose function and connotations in a source text involve a translation problem in their transference to a target text” (AIXELÁ, 1996, p. 58).

menções e alusões ao partido nazista — foram substituídos, embora o foco do jogo fosse justamente o combate a este. Ou seja, no país em que o jogo foi desenvolvido, tais símbolos e menções não configuravam um item cultural-específico, mas, na Alemanha, sim, portanto foram adotadas as estratégias condizentes. Além desse, podemos citar um caso recente ocorrido na indústria cinematográfica. No filme *Inside Out* (2015), há um momento em que Riley, enquanto ainda bebê, recusa-se a comer brócolis. Para a versão exibida no Japão, porém, essa cena não faria muito sentido, já que lá o brócoli costuma ser muito apreciado por crianças; ao se darem conta disso, portanto, os produtores realizaram as alterações necessárias na cena para que ela fosse adequada à versão japonesa, substituindo brócolis por pedacinhos de pimentão-verde — que de fato não é apreciado, de forma geral, na cultura japonesa. Ainda no mesmo filme, outras adequações de itens culturais-específicos foram realizadas — como na versão brasileira e britânica, por exemplo, em que um dos personagens



**Figura 1** — A localização de duas cenas de *Divertida Mente* (2015). (Acima, as cenas originais; abaixo, as devidamente adaptadas à cultura-alvo.)

assiste a um jogo de futebol em vez do jogo de hóquei apresentado na versão original norte-americana —, o que mostra a preocupação dos produtores em fazer com que as cenas causem o mesmo efeito e proporcionem o mesmo nível de identificação em espectadores de culturas distintas.

Apesar de o caso de *Divertida Mente* não ser um exemplo retirado de um jogo, certamente é um exemplo do resultado de reflexões e ações do processo de localização. Tal exemplo também é relevante em relação à preocupação com o efeito causado pela versão original por parte dos produtores. Em filmes, essa questão fica

clara quando pensamos na intenção do filme, ou de suas cenas individuais, em relação ao espectador, i.e., que tipo de efeito é — ou se espera que seja — obtido. Nos *videogames*, por outro lado, essa questão deve ser abordada de uma forma um tanto quanto diferente, pois o jogador não é apenas um espectador do jogo, como o espectador de um filme; ele também é participante ativo que interage — ou que pode interagir, se assim quiser — constantemente, desempenhando um papel determinante no desenrolar da narrativa. Por isso, no âmbito da localização de *games*, é necessário ter em mente o conceito de *game experience*, que é o que efetivamente diferencia jogos de outras mídias (SOUZA, 2013, p.55). Esse conceito será melhor explorado no decorrer da discussão sobre a localização específica do jogo *Life Is Strange*, mas, de forma resumida, *game experience* concerne a experiência do jogador ao interagir com “todos os elementos de um jogo, i.e., roteiro, música, gráficos, curva de aprendizagem, resposta do ambiente às ações do jogador, controle do jogador, etc.”<sup>16</sup> (BERNAL-MERINO, 2006, p. 34). Logo, se isso é o que distingue os *videogames*, é essencial que a tradução destes leve em conta a *game experience* original do jogo, pois, ao se traduzir um jogo, não se está traduzindo apenas um idioma; está se traduzindo uma experiência (SOUZA, 2013, p. 56). O objetivo maior da localização de *games* é, portanto, “recriar e realocar a *game experience* original na cultura-alvo e em uma dada configuração de jogador-alvo *tanto em um contexto técnico quanto sociocultural*”<sup>17</sup> (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 198, grifos meus), o que demanda dos tradutores uma consideração de todos os aspectos integrantes do jogo a ser localizado, desde sua narrativa e personagens até os mínimos detalhes do universo ficcional criado para a imersão do jogador.

## 2.2 A LOCALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES E NO BRASIL

De acordo com o relatório anual da empresa Newzoo — que coleta e fornece dados relacionados à indústria de *games* e seus usuários —, há cerca de 2,2 bilhões

---

<sup>16</sup> No original em inglês: “[...] all the elements of a game, i.e. script, music, graphics, learning curve, environment response to player’s actions, player’s control, etc.” (BERNAL-MERINO, 2006, p. 34).

<sup>17</sup> No original em inglês: “[...] recreate and relocate the original game experience in the target culture and in a given target player setting in both a technical and a socio-cultural context” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 198).

de *gamers* ativos no mundo —, dentre os quais 47%, ou cerca de 1 bilhão deles, gastam dinheiro ao jogar —, e é previsto que esses *gamers* gerem um montante de \$108,9 bilhões em 2017. Comparativamente, a indústria cinematográfica lucrou, em 2016, \$38,6 bilhões mundialmente (MPAA, 2016) — um pouco mais de um terço do valor da indústria de jogos —, o que revela a verdadeira grandeza e a disseminação dos *videogames* pelo mundo, além de, é claro, ressaltar a localização como um processo que possibilita que tal disseminação ocorra de maneira efetiva.

A localização é comprovadamente de grande relevância para a indústria de jogos, pois pode “*augmentar de modo significativo as vendas de um jogo ou até mesmo de uma plataforma*”<sup>18</sup> em um dado território”<sup>19</sup> (CHANDLER & DEMING, 2012, p. 8, grifos meus), especialmente considerando que “o lucro gerado pelas vendas internacionais de um *videogame* é maior do que o das vendas domésticas”<sup>20</sup> (CESA, 2012, p.107). Ou seja, quanto maior for a quantidade de versões localizadas que um jogo tiver, melhor será seu desempenho no mercado — o que, mais uma vez, reafirma a importância da localização no âmbito da globalização. Entretanto, para que a versão localizada de um jogo seja bem recebida, é necessário haver um bom entendimento dos processos envolvidos e do planejamento do projeto de localização, especialmente na etapa de internacionalização, discutida anteriormente. De outra forma, é possível que a empresa desperdice horas de trabalho em uma localização que não irá cumprir com seu papel de rearticular a *game experience* do original, falhando em atender adequadamente ao mercado-alvo. Percebe-se, portanto, que a localização está inerentemente ligada ao desenvolvimento dos jogos para que eles atinjam o maior número de mercados possíveis, e, a partir da década de 1980, o Brasil se tornou um desses mercados.

Mantendo a mesma mecânica do jogo *Pick Axe Pete* (Phillips, 1982), o primeiro jogo considerado efetivamente localizado para o mercado brasileiro foi *Didi na Mina Encantada*, lançado em 1983 pela Phillips do Brasil (SOUZA, 2015, p. 66). Assim sendo, é justo afirmar que a localização de *videogames* é uma área relativamente

---

<sup>18</sup> Entende-se *plataforma* como o aparelho no qual o *videogame* pode ser executado; por exemplo, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, etc.

<sup>19</sup> No original em inglês: “[...] significantly increase the sales of a game or even a platform in a given territory” (Chandler and Deming, 2012, p.8).

<sup>20</sup> No original em inglês: “the income generated by the overseas sales of game software is greater than that of the domestic sales” (CESA, 2012, p. 107).

recente no Brasil, em comparação com em outros países. Uma das questões mais interessantes em relação à localização no Brasil é o fato de que, a partir dos anos 2000, década em que a Internet começou a ficar mais disseminada no país, diversos grupos de fãs de jogos sem versões localizadas para o mercado brasileiro começaram a realizar as chamadas *fan translations*, que geralmente eram/são disponibilizadas gratuitamente em *sites* com conteúdo relacionado a *videogames*. Isso, aliado ao próprio crescimento da indústria de *videogames*, possivelmente chamou a atenção das empresas internacionais em perceber o Brasil como um local onde haveria muito lucro caso seus jogos fossem localizados.

### 2.3 ETAPAS DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO

O processo de localização de um jogo é bastante complexo e envolve diversas etapas que variam de projeto a projeto — dependendo do tamanho e complexidade do jogo, bem como do prazo. Não sendo o foco principal deste trabalho, tais etapas não serão descritas exaustivamente, apenas explicadas de forma resumida de modo a contextualizar o processo. Para tanto, embora compreenda que cada jogo envolverá um conjunto diferente de tarefas, seguirei e discutirei as etapas conforme esquematizadas por Souza (2015), pois acredito que o autor faz uma boa seleção das que *comumente* ocorrem, além de ordená-las de uma forma que julgo pertinente para os fins deste trabalho. Elas são:

ETAPA	AGENTE
1. Preparação	Desenvolvedor
2. Planejamento	Desenvolvedor
3. Extração dos textos a serem traduzidos	Desenvolvedor
4. Tradução dos textos	Desenvolvedor/Empresa de localização
5. Gravação de áudio (dublagem) dos textos traduzidos (se necessário)	Desenvolvedor/Empresa de localização

<b>6. Integração dos arquivos de áudio (se necessário) e dos textos traduzidos ao software do jogo</b>	Desenvolvedor/Empresa de localização
<b>7. Testes</b>	Desenvolvedor/Empresa de localização

**Tabela 1** — Etapas do processo de localização.  
Fonte: Souza (2015).

Como já discutido anteriormente, o processo de localização tem início na etapa de internacionalização, que, na Tabela 1, está representada pela etapa de preparação. Mais especificamente, nessa etapa os desenvolvedores organizam, i.e., organizam o código do jogo para que seja possível acomodar facilmente o maior número possível — ou um determinado número preestabelecido — de idiomas, ou seja, para que as etapas seguintes de extração e integração dos textos sejam realizadas de forma simples e para que os textos sejam exibidos corretamente no jogo — até mesmo para que se evite um retrabalho posteriormente —, o que acaba abrangendo “considerações técnicas, socioculturais e sociopolíticas na preparação do produto de origem”<sup>21</sup> (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 90).

Para isso, é esperado que os desenvolvedores examinem e organizem os seguintes recursos — embora não limitados apenas a estes — do jogo (CHANDLER & DEMING, 2012): (a) suporte a caracteres de todas as línguas, especialmente em relação a acentos e diacríticos; (b) interface do usuário, onde é observado o espaço disponível para serem apresentados os textos e o espaço que ocuparão no jogo localizado, de modo que o texto localizado não fique sobreposto ou até mesmo desapareça de qualquer caixa de texto, por exemplo, motivo pelo qual as fontes podem diferir entre versões distintas do jogo; (c) exibição do texto, no qual reflete-se sobre o comportamento dos textos dentro da interface do usuário, i.e., como os textos poderão ser exibidos no jogo localizado se o texto original apresentar, por exemplo, uma imagem de uma carta escrita à mão, considerando que não seria viável recriar a mesma escrita à mão em cada idioma; e (d) contexto cultural, onde são categorizados, por exemplo, formatos de data, números, unidades monetárias, etc. — de modo que condigam com cada cultura-alvo —, bem como consideradas referências culturais

<sup>21</sup> No original em inglês: “[...] involves technical, socio-cultural and socio-political considerations in preparing the source product” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 90).

específicas do jogo original. Se todos esses recursos forem devidamente considerados, ou seja, se o *videogame* for internacionalizado corretamente, “o jogo não precisará ser projetado novamente ou ter recursos adicionais acrescentados para acomodar as traduções. Ela torna o verdadeiro processo de localização relativamente indolor”<sup>22</sup> (CHANDLER, 2005, p. 12 *apud* O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 90).

Concluída a etapa de internacionalização, ou preparação, passa-se às etapas de *planejamento e extração dos textos a serem traduzidos*. Ambas as etapas ocorrem, na verdade, concomitantemente, pois, para um planejamento do projeto de localização, é evidentemente necessário realizar observações quanto aos textos do jogo, o que é facilitado se estes já estiverem extraídos para uma melhor visualização. Na etapa de planejamento, a primeira decisão concerne o nível da localização a ser feita. Os níveis podem ser, de acordo com Chandler & Deming (2012): (a) localização de embalagem e manual, comumente referida como “localização da caixa e dos documentos” (*box and docs*, em inglês), na qual o jogo fica inalterado internamente, sendo localizados apenas seus elementos externos (embalagem, manual, materiais de divulgação, etc.); (b) localização parcial, na qual apenas são localizados os textos internos e externos do jogo, apenas não sendo feita uma redublagem dos áudios na língua-alvo, o que poupa tempo e gastos no processo; (c) localização completa, na qual são feitos a tradução dos textos internos, redublagem, embalagem, manual, textos de divulgação, etc. Nessa etapa também é definido um prazo final para o processo de localização, que necessariamente depende do próprio desenvolvimento do jogo em questão e de onde a localização será feita — algumas desenvolvedoras de *videogames* realizam a localização do jogo *in-house*, enquanto outras preferem contratar uma empresa específica de localização.

Definido o nível de localização, os textos extraídos podem ser analisados para que sejam divididos e para que guias de estilo, e talvez até glossários, destinadas aos tradutores sejam feitas. Em seguida, inicia-se a etapa de tradução. Idealmente, os tradutores teriam tempo para ver o conteúdo do jogo e familiarizarem-se com ele. Isso, infelizmente, não é tão comum; há relatos de tradutores que geralmente apenas recebem um pequeno resumo para contextualizar o jogo e, em seguida, os trechos

---

<sup>22</sup> No original em inglês: “[...] the game will not need to be redesigned or have additional features added to accommodate the translations. This makes the actual localization process fairly painless.” (CHANDLER, 2005, p. 12 *apud* O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 90).

que devem ser traduzidos, sem possibilidade de tomar conhecimento das cenas — tanto vídeo quanto áudio — em que as traduções serão inseridas. Mesmo quando essa etapa de fato ocorre, há um problema: a maior parte dos jogos hoje em dia não possui histórias lineares, e as diversas ramificações dificultam uma familiarização satisfatória dependendo do tempo disponibilizado. Geralmente, estão envolvidos, no mínimo, um gerente de projetos, revisores e dois tradutores no processo, que são encorajados a acompanhar o trabalho um do outro para manter uma tradução consistente.

Cabe enfatizar também que os tradutores devem ter muito cuidado para não alterar a linguagem de programação que circunda o texto a ser traduzido, pois isso poderia resultar na introdução de erros no jogo e comprometê-lo. Embora geralmente o texto verbal esteja separado do código do jogo — em outra seção a ser alterada pelo tradutor —, pode haver a presença das denominadas *tags* no meio do texto a ser traduzido. Elas são segmentos de código que podem efetuar alguma alteração no estilo ou comportamento da fonte do texto ou uma substituição automática deste segmento, por exemplo, pelo botão específico de um determinado console — de forma que não sejam necessárias alterações adicionais para cada versão de consoles diferentes — ou até mesmo de alguma informação inserida pelo próprio jogador.<sup>23</sup> Atualmente, grande parte dos tradutores de jogos trabalham com programas de memórias de tradução, como o *SDL Trados Studio* ou o *memoQ* — e essa ampla utilização de software para auxiliar na tradução é, aliás, uma tendência do mercado de localização.

Como a tradução de um jogo está dentro do contexto da localização — visando à globalização do produto ou da empresa em si —, a estratégia dela é, em geral, domesticadora, como discutido anteriormente. Com isso, o tradutor recebe certa liberdade para atuar como agente criativo e lançar mão da *transcrição*<sup>24</sup> quando

---

<sup>23</sup> É o caso, por exemplo, de *games* em que o jogador pode escolher o nome de seu personagem. Em qualquer texto verbal do jogo em que o nome do personagem fosse indicado, o tradutor necessariamente se depara com uma *tag* no meio do segmento a ser traduzido que será substituído pelo nome inserido pelo jogador, o que significa, portanto, que o tradutor não deve eliminar as *tags* de forma alguma, embora possa alterar o local em que elas ocorrem.

<sup>24</sup> Compreende-se aqui transcrição como conceituado por Haroldo de Campos; resumidamente, como uma recriação criativa do conteúdo original a favor de se manter o mesmo efeito — neste caso, a mesma *game experience* —, e não necessariamente a mesma forma.



possível — com certas limitações preestabelecidas, evidentemente — a favor de recriar a *game experience* original.

As duas etapas seguintes apenas serão realizadas caso se opte por uma localização completa do jogo. Apesar de já haver jogos dublados em português desde os anos 1990, a localização completa de jogos para o mercado brasileiro ainda não pode ser considerada o padrão da indústria. Caso seja realizada, o texto traduzido precisa ser adaptado para fins de dublagem. Caso contrário, apenas integram-se os textos traduzidos ao software do jogo e inicia-se a etapa final, os testes. Há três tipos de testes com objetivos distintos (SOUZA, 2015): (a) teste de funcionalidade, no qual o profissional responsável jogará a versão localizada do jogo em busca de erros que comprometam o funcionamento dela; (b) teste linguístico, no qual analisa-se o conteúdo linguístico da versão localizada para indicar correções necessárias, como erros de grafia, etc.; e (c) teste de conformidade, no qual se verifica a conformidade terminológica da versão localizada em relação às diferentes plataformas para as quais o jogo será lançado. Na eventualidade de haver erros em algum desses testes, eles são relatados para os desenvolvedores, que julgarão a gravidade do erro e, se necessário, o corrigirão. São raras, embora não impossíveis, as ocasiões em que a desenvolvedora lança uma atualização de um jogo para corrigir algum erro negligenciado no teste linguístico — para os dois outros testes, é prática comum.

## 2.4 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E OS ESTUDOS DE TRADUÇÃO

Até o momento, foi discutida e apresentada a enorme relevância da localização de jogos para a indústria de *videogames* e, conseqüentemente, para a disseminação destes. No campo dos Estudos de Tradução, entretanto, a localização de jogos ainda não ocupa uma posição de tanto prestígio entre seus membros, motivo pelo qual estudos em relação à localização de jogos dentro dos Estudos de Tradução ainda são escassos — embora seja perceptível um aumento nos últimos anos, possivelmente acompanhando o próprio crescimento e importância da indústria de jogos em si, bem como da crescente complexidade dos *videogames*. Essa falta de prestígio se deve principalmente ao fato de os “jogos desafiarem uma grande quantidade de suposições

que dominaram práticas e teorias prévias da tradução”<sup>25</sup> (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 86). Contudo, acredito que é justamente por desafiarem tais suposições que estudos relacionados à localização devem ser feitos, de forma a questionar e evoluir com tais novas práticas do mercado.

Devido à localização de *videogames* “formar uma prática nova e complexa, desafiando algumas das suposições e normas da prática tradutória”<sup>26</sup> (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 86), é necessário que sejam feitos estudos que não apenas analisem o jogo como uma variação de um gênero já conhecido e analisado de outras formas, i.e., é preciso analisar jogos com as novas dimensões que eles trazem, como a própria *game experience* e a interatividade do jogador com a narrativa do jogo. Realizar um estudo acerca da localização de um jogo ainda é, portanto, aventurar-se em aspectos de uma mídia pouco compreendida — outro motivo pelo qual talvez não haja tantos estudos, mas, ao mesmo tempo, mais um motivo para serem feitos.

A localização de jogos também é uma área interessante a ser aprofundada academicamente devido a muitos dos próprios estudantes de Letras terem atualmente um contato muito grande com *videogames*. É possível, inclusive, que muitos tenham um contato muito maior com estes — e, portanto, com essa *mídia* que engloba diferentes e novos estilos de narrativas — do que com, por exemplo, a literatura “clássica”. Dessa forma, torna-se importante considerar esta área tanto por grande parte dos estudantes estarem familiarizados com ela quanto por ser uma área cada vez mais profícua e passível de análises que virão a contribuir para a própria área de Estudos de Tradução — além de, é claro, pela localização de *videogames* ser uma área de mercado relativamente nova em que há uma demanda cada vez maior de profissionais qualificados para as tarefas a ela relacionadas.

---

<sup>25</sup> No original em inglês: “Video games challenge a number of assumptions which have governed prior forms of translation practice and theory” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 86).

<sup>26</sup> No original em inglês: “[...] forms a complex new practice, challenging some of the conventional assumptions and norms of translation practice” (O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 86).

### 3 O CASO DE *LIFE IS STRANGE*

No capítulo anterior, foram considerados os aspectos da localização de *videogames*, desde conceitos pertinentes até suas etapas. Neste capítulo, trato especificamente do corpus deste trabalho, o jogo *Life Is Strange*. Em um primeiro momento, apresento uma contextualização do jogo – seu desenvolvimento, história e mecânicas específicas. Em seguida, exponho o objeto principal deste trabalho: os desafios tradutórios específicos de *Life Is Strange*, que são divididos nas seguintes discussões: (a) o estilo de narrativa de *games* similares a *Life Is Strange* e os diferentes tipos de jogadores, bem como de que forma ambos acarretam diferentes decisões tradutórias; (b) os diálogos das interações, onde ocorrem as principais decisões a serem tomadas; e (c) o fluxo de consciência e a variedade de gêneros textuais presentes no jogo, como entradas de diário, mensagens de texto, bilhetes, páginas de Internet etc., também sendo considerados, nesta discussão, os diferentes estilos de jogador.

#### 3.1 DESENVOLVIMENTO, HISTÓRIA E *GAMEPLAY*

*Life Is Strange* é um *videogame* desenvolvido por uma equipe de 40 pessoas na empresa francesa Dontnod Entertainment e lançado pela Square Enix. Ele é um jogo AAA<sup>27</sup> episódico de RPG/aventura cuja narrativa se altera de acordo com as escolhas do jogador — estilo que vem ganhando bastante popularidade nos últimos anos —, sendo dividido em cinco episódios (intitulados “Chrysalis”, “Out of Time”, “Chaos Theory”, “Dark Room” e “Polarized”) e disponibilizado para PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360 e Xbox One. O primeiro episódio foi lançado em janeiro de 2015, e cada episódio subsequente foi lançado aproximadamente a cada dois meses. O jogo foi imediatamente recebido com muitas críticas positivas, especialmente em relação à história e ao desenvolvimento e *voiceover* dos personagens, e

---

<sup>27</sup> AAA, ou “triple-A”, é uma classificação utilizada para *videogames* com maiores orçamentos e níveis de promoção.

posteriormente chegou a receber muitos prêmios — inclusive um do British Academy Games Awards (BAFTA Games Awards) por “Melhor História”.

A história de *Life Is Strange* ocorre na cidade fictícia de Arcadia Bay, Oregon, durante um período de sete dias, desenrolando-se pela perspectiva de Maxine Caulfield — doravante referida apenas por seu apelido, Max —, protagonista do jogo que o jogador acompanha, por uma perspectiva em terceira pessoa,<sup>28</sup> e controla do começo ao fim. Max é uma garota de 18 anos que se muda de Seattle para estudar na Academia Blackwell — uma escola particular de ensino médio especializada em Ciências e Artes destinada a estudantes no último ano do ensino médio — principalmente devido a seu sonho de estudar fotografia. O sistema escolar da Blackwell Academy é, aliás, o que mais pode destoar do conhecimento de mundo de jogadores, por exemplo, brasileiros e configurar um item cultural-específico (cf. Aixelá, 1996); entretanto, devido à ampla disseminação — por filmes, séries, *videogames*, etc. — da cultura norte-americana, acredito que não fosse causar um estranhamento tão grande a ponto de uma estratégia domesticadora ter de ser utilizada. Outros personagens relevantes para a trama principal do jogo são: Chloe Price, personagem deuteragonista, amiga de infância de Max; Mark Jefferson, fotógrafo famoso admirado por Max, professor de fotografia e principal antagonista de *Life Is Strange*; Rachel Amber, amiga próxima de Chloe cujo desaparecimento, de certa forma, guia Max no decorrer do jogo; Kate Marsh e Warren Graham, colegas e bons amigos de Max; e Victoria Chase e Nathan Prescott, antagonistas menores da trama.

A história inicia com um sonho — mais como um presságio — de Max, em que ela está no farol da cidade e consegue ver que há um furacão a caminho. Em seguida, ela descobre que possui a habilidade de voltar no tempo — algo que funciona mais como “rebobinar” suas ações — ao conseguir salvar Chloe de um homicídio. Daí em diante, a história foca principalmente o “efeito borboleta”<sup>29</sup> causado pelo uso de tal habilidade da protagonista — bem como suas tentativas para compreender tal

---

<sup>28</sup> Refiro-me ao sistema de câmera virtual utilizado. Em jogos de aventura, a perspectiva gráfica em terceira pessoa — que permite ao jogador visualizar o personagem que está controlando — é bastante comum.

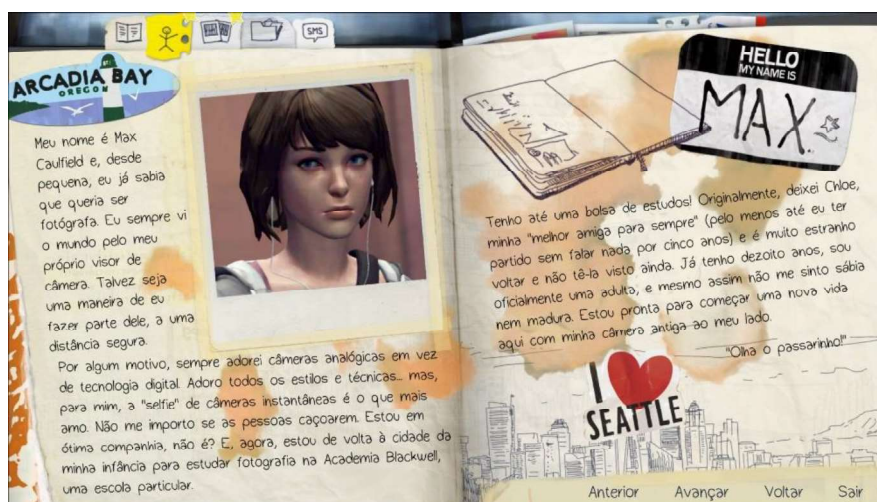
<sup>29</sup> Relacionado à teoria do caos e utilizado pela primeira vez por Edward N. Lorenz em 1963, o conceito enfatiza a possibilidade de que pequenas ações podem ter grandes consequências. A expressão se tornou bastante popular com o filme de Bress & Gruber, *The Butterfly Effect* (2004), o qual, assim como *Life Is Strange*, reforça a associação do efeito borboleta com viagens no tempo e as consequências com que teríamos de arcar se pudéssemos mudar o passado.

habilidade e impedir que o furacão de fato ocorra —, a amizade entre Max e Chloe e os mistérios acerca da escola e do desaparecimento de Rachel Amber.

Em termos de *game experience*, uma das principais mecânicas é a habilidade que Max tem de controlar o tempo. Ela pode, mediante ação do jogador, refazer suas escolhas em diálogos, por exemplo, imediatamente após ele ter acabado e a consequência ter sido apresentada, i.e., após o personagem ter reagido à sua escolha, para que o resultado de outras escolhas possa ser apresentado e posteriormente considerado pelo jogador. Isso geralmente possibilita ao jogador visitar o diálogo e repensar suas escolhas antes de dar seguimento ao jogo. Se não estiver satisfeito com o resultado inesperado de um diálogo, basta “rebobiná-lo” e tomar outras decisões. Existem, entretanto, dois tipos de interações: as obrigatórias, necessárias para dar sequência ao jogo; e as opcionais, que dependerão do nível de interatividade do jogador. Ambos os tipos terão repercussões na narrativa, mas, em geral, as interações obrigatórias influenciarão de uma maneira mais significativa. Max também descobre, posteriormente, que pode voltar a um momento temporalmente mais distante no passado ao observar uma foto tirada em tal momento, algo que evidentemente traz repercussões ainda maiores na história do jogo.

Escolhas e consequências são, portanto, outra das principais mecânicas presentes em *Life Is Strange*. Ao ser feita uma escolha, o símbolo de uma borboleta aparece no canto da tela para lembrar o jogador ao fim de diálogos que “esta ação trará consequências”, i.e., que posteriormente a narrativa será modificada de acordo com as escolhas. Além disso, Max sempre faz um comentário acerca de “sua” decisão, questionando-a e quase que convidando o jogador a pelo menos vislumbrar o possível resultado de outra decisão antes de dar continuidade ao jogo. Os comentários a que me refiro são, na verdade, o fluxo de consciência da protagonista, o qual é integrante muito relevante para o jogo e para este trabalho e que será explorado mais detalhadamente na seção seguinte. Ao fim de cada episódio, é apresentada uma relação das escolhas feitas no episódio, separada em escolhas maiores (as necessárias para progressão da história) e escolhas menores (geralmente relacionadas a interações opcionais), além da porcentagem de jogadores que tomaram cada decisão.

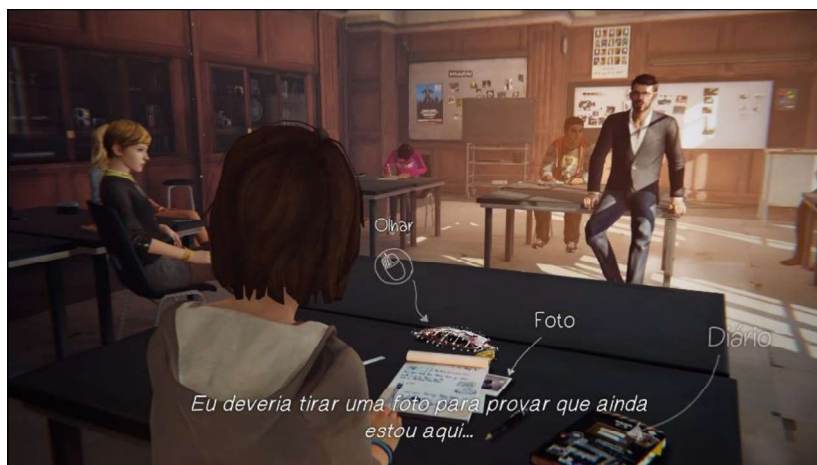
Além do íntimo fluxo de consciência de Max, o jogador também tem acesso a seu diário, que, embora não seja uma mecânica em si do jogo, é uma forma que os desenvolvedores encontraram de tornarem as informações encontradas no jogo mais pessoais e “filtradas” pela perspectiva de Max. Nele, o jogador pode ver: (a) as entradas do diário de Max, que iniciam no dia em que ela descobre que foi aceita na Academia Blackwell e que, evidentemente, são modificadas de acordo com as escolhas do jogador; (b) fotos opcionais, outra mecânica interessante do jogo, que propõe ao jogador ir em busca de momentos/objetos que Max gostaria de fotografar, o que também acrescenta à importância da arte e da fotografia no jogo; (c) mensagens de texto, que, embora não façam muito sentido dentro de um diário, são acessadas por ele, mas vistas no celular da protagonista; (d) entradas sobre outros personagens, que funcionam como um resumo da percepção de Max em relação a cada personagem e que vão sendo reescritas conforme as escolhas do jogador; e (e) os diversos documentos, fotos, pôsteres, itens de interesse, arquivos de computador, e-mails, páginas da Internet etc. com os quais Max se depara no decorrer do jogo e cuja quantidade dependerá do nível de interação do jogador em Arcadia Bay.



**Figura 2** – Páginas do diário de Max com a descrição da personagem. (As outras abas na parte superior representam cada uma das seções explicitadas anteriormente.)

As interações, tanto com outros personagens quanto com objetos do universo ficcional de Arcadia Bay, ocorrem por ação do jogador. Conforme dito anteriormente, há interações obrigatórias e opcionais, o que significa que, dependendo do estilo do jogador, apenas as interações necessárias para a progressão da história podem vir a

ser realizadas. Entretanto, *Life Is Strange* oferece inúmeras interações em seu universo ficcional. Por exemplo, em todos os ambientes de Arcadia Bay, é possível iniciar um diálogo com praticamente todos os personagens presentes e interagir com praticamente todos os objetos, interação que geralmente acompanha uma reação de Max.



**Figura 3** — Como são apresentadas as interações com objetos e de como o fluxo de consciência de Max está presente no jogo.

Embora nem todas as interações tenham repercussões muito relevantes para a trama principal do jogo, elas acrescentam à verossimilhança e à aproximação do próprio jogador a tal universo ficcional, bem como seu envolvimento nas ações de outros personagens secundários. Um exemplo de uma série de interações opcionais, mas relativamente significativas para o jogador, acredito, é em relação a uma personagem secundária, Alyssa Anderson. Pelo menos uma vez por episódio, há uma situação em que Max pode salvá-la de algum incidente infeliz causado por outro personagem — como de alguém que, sem intenção, a empurra para dentro de uma piscina ou joga algo em sua direção. Se o jogador decidir ajudar Alyssa em todas essas ocasiões, sua relação com Max será diferente nos episódios posteriores. As relações com os outros personagens dependem de forma muito significativa das decisões do jogador. Max pode se envolver romanticamente tanto com Chloe quanto com Warren, isso, é claro, se o jogador quiser que Max se envolva com alguém de fato. Há um nível diferente, portanto, nas repercussões que ocorrerão no jogo, podendo ser a curto, médio ou longo prazo, e, às vezes, um resultado positivo a curto prazo pode acabar se tornando um resultado ruim a longo prazo, apontando, de certa forma, quão imprevisíveis são as repercussões de nossas próprias ações na vida real.

Um exemplo adicional é em relação a outra personagem secundária, Kate Marsh. Embora a interação em si seja obrigatória para a progressão do jogo, o resultado dela não interfere diretamente na trama principal do jogo, mas definitivamente é bastante significativa para o jogador devido à grande responsabilidade, de certa forma, que o jogo coloca em suas mãos. Ao final do segundo episódio, “Out of Time”, após sofrer muito *bullying* dos colegas devido a um vídeo pessoal seu ter sido postado na Internet — e, conseqüentemente, sua família, cristã, ter assistido ao vídeo e tê-la repreendido —, Kate decide cometer suicídio atirando-se do terraço do dormitório do campus. Com sua habilidade, Max consegue chegar ao terraço e, então, inicia-se um diálogo que define a existência de Kate nos episódios seguintes dependendo das decisões tomadas pelo jogador. Certamente uma das mais impactantes, essa interação enfatiza novamente a importância das escolhas do jogador no decorrer do jogo.



**Figura 4** — Resultado bom da interação com Kate ao final do segundo episódio, “Out of Time”.

Como uma observação, por fim, considero essencial ao menos citar a trilha sonora como integrante importante do jogo. Composta por Jonathan Morali, da banda Syd Matters, ela é inspirada em grande parte pela música *indie folk* e, no jogo, às vezes se dá de forma diegética — os personagens, geralmente Max com seus fones de ouvido, também a escutam — e às vezes de forma não-diegética — apenas o jogador escuta. De acordo com os desenvolvedores, independentemente da forma que o jogador escuta a trilha sonora, ela foi pensada como algo que informasse o tom do jogo e/ou da cena em que ela foi inserida.



*Life Is Strange* é, portanto, um jogo que envolve o jogador emocionalmente. A base das dinâmicas do jogo é o desenvolvimento de empatia, i.e., o exercício de o jogador se colocar na posição de Max para tomar as decisões da trama. Por meio de uma variedade de interações opcionais, espera-se que o jogador *queira* explorar tais interações e conhecer melhor o universo ficcional de Arcadia Bay. Sem investir em *minigames* e outras mecânicas tão comuns em jogos de aventura, é pela história e pelo desenvolvimento dos personagens, e principalmente pela aproximação e identificação com Max — e as pessoas a sua volta —, que *Life Is Strange* alcança seu diferencial em relação a outros jogos do gênero e oferece ao jogador uma *game experience* verdadeiramente única.

### 3.2 O COMPLEXO TRADUZIR DE *LIFE IS STRANGE*

Nesta seção, proponho-me a discutir os desafios tradutórios específicos da localização de *Life Is Strange*, apresentando — apenas para fins de discussão, não de avaliação de qualidade — cotejos com versão do jogo lançada no Brasil. Para tanto, subdivido esta seção em três partes. Na primeira subseção, discuto a narrativa ergódica dos jogos digitais, apresentando o respectivo conceito, os estilos de jogador e como tais fatores influenciam o processo de localização e as decisões tradutórias. Na segunda, debato especificamente a tradução dos diálogos das interações do jogo, que contêm elementos-chave para as escolhas do jogador — e, portanto, para o desenrolar da narrativa. Na terceira, por fim, discuto a tradução do fluxo de consciência e dos diversos gêneros textuais presentes no jogo, novamente problematizando a questão dos estilos de jogadores. Ao fim de cada discussão, reflito sobre as possíveis abordagens dentro do processo de localização.

#### 3.2.1 Estilo de narrativa e de jogador

A história de *Life Is Strange* inicia, conforme explicitado anteriormente, com uma visão de Max de que um furacão está a caminho da cidade. A partir dessa cena,

cabe ao jogador dar sequência à história, interagindo com os personagens e objetos e tomando decisões conforme sua vontade para prosseguir no jogo. Esse processo de o jogador participar tão ativamente do desenrolar da história é possibilitado naquilo que o pesquisador norueguês Espen Aarseth (1997) chama de “cibertexto”, em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, o qual é conceituado pelo autor como:

O conceito de cibertexto está centrado na organização mecânica do texto, apresentando as complexidades do *medium* como uma parte integral da troca literária. Entretanto, sua atenção também está voltada para o consumidor, ou usuário, do texto, *como uma figura mais integrada [...]*.<sup>30</sup> (AARSETH, 1997, p. 1, grifos meus).

Aliado a este, o autor ainda traz o conceito de literatura ergódica, fazendo uma comparação com o que seria uma literatura dita não ergódica:

Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é uma obra de construção física que os mais diversos conceitos de “leitura” não contemplam. Chamo este fenômeno de *ergódico*, apropriando-me de um termo da física que deriva das palavras *ergon* e *hodos*, em grego, que significam “trabalho” e “caminho”. Na literatura ergódica, é *necessário um esforço não trivial para que o leitor atravesse o texto*. Para que a literatura ergódica faça sentido conceitualmente, deve haver também uma literatura não ergódica, em que o esforço para se atravessar o texto seja trivial, sem nenhuma responsabilidade extranoemática posta sobre o leitor, exceto (por exemplo) pelo movimentar dos olhos e o periódico ou arbitrário virar das páginas<sup>31</sup> (AARSETH, 1997, p. 1–2, grifos meus).

Ao lidarmos com um *videogame*, estamos, portanto, lidando com um cibertexto que possui uma narrativa ergódica, i.e., uma mídia que é “lida” de uma forma bem diferente de, por exemplo, um romance. Pelos conceitos apresentados por Aarseth, percebe-se que a distinção se dá justamente por esse distinto leitor, não pela mídia em si. Em *Life Is Strange*, e em jogos de RPG e aventura cujas narrativas mudam de acordo com as escolhas dos jogadores, esse esforço para atravessar o texto toma

---

<sup>30</sup> No original em inglês: “The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure [...].” (AARSETH, 1997, p. 1).

<sup>31</sup> No original em inglês: “During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning “work” and “path.” In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.” (AARSETH, 1997, p. 1-2).

uma proporção ainda maior, pois esses tipos de jogos — cada vez mais comuns — não possuem narrativas lineares; são, na verdade, narrativas repletas de ramificações que são resultado de como cada jogador decide percorrer a história e explorar o universo ficcional. Se levarmos isso em conta, as possibilidades de tradução de todos os segmentos da narrativa de um *videogame* como *Life Is Strange* são inúmeras devido, justamente, aos diferentes esforços feitos por diferentes jogadores para atravessar a narrativa. Também é necessário, portanto, considerarmos diferentes estilos de jogador que terão *game experiences* necessariamente distintas. Acerca disso, Bartle (1996) oferece uma ótima análise de estilos de jogo e jogadores, apresentando a tipologia de quatro tipos de jogadores (embora evidentemente haja um número maior destes): socializadores (que jogam pelo prazer da companhia de outros jogadores), matadores (que gostam de atormentar outros jogadores), empreendedores (que gostam de vencer e triunfar) e exploradores (que gostam de explorar e descobrir os segredos do jogo) (BARTLE, 1996 *apud* AARSETH, 2003, p. 3).

Como *Life Is Strange* não é um jogo competitivo, não faria muito sentido considerar os dois primeiros estilos de jogador como possíveis “jogadores-alvo”. Entre os dois últimos, entretanto, pode-se pensar em uma distinção significativa no modo como eles potencialmente atravessam a narrativa do jogo em questão. Jogadores empreendedores irão negligenciar todas as interações secundárias de *Life Is Strange*, como a leitura das entradas do diário de Max, suas mensagens de texto, diálogos secundários etc., pois não são necessários para a progressão da narrativa, i.e., se o jogador considerar que chegar ao fim da história de *Life Is Strange* é sua vitória. É possível também que esse tipo de jogador encare a mecânica de tirar fotos opcionais para completar o álbum como algo a ser “vencido” e, portanto, o faça, mas tudo o que não for percebido como necessário para uma dita vitória será ignorado. Jogadores exploradores, por outro lado, não só irão aproveitar tudo o que o jogo oferece como entrada para os pensamentos e a vida íntima de Max, mas também todos os espaços, personagens e interações que podem ser realizados no mundo ficcional de Arcadia Bay. São, dessa forma, “leitores” diferentes de uma narrativa que, embora comece no mesmo ponto para ambos, desenrola-se obrigatoriamente de formas distintas por suas maneiras de atravessar o universo do jogo. É possível, também, pensar em

diferentes tipos de jogadores empreendedores e jogadores exploradores: pode haver, por exemplo, jogadores exploradores que não necessariamente estejam interessados em realizar a leitura das entradas do diário de Max ou outros gêneros textuais espalhados pelo jogo e que se interessem mais por explorar os cantos do universo ficcional e as interações com os personagens etc. Enfim, a quantidade de *game experiences* possibilitadas em *Life Is Strange* é muito vasta.

Escolhi tratar desse aspecto de *Life Is Strange* em primeiro lugar em função de ele ter repercussões para as discussões posteriores — especialmente no que concerne os variados gêneros textuais presentes no jogo. Se considerarmos que *Life Is Strange*, bem como *games* de RPG e aventura em geral, já são por si mesmos fruídos de uma forma que requer esforços não triviais por parte do jogador para navegar o universo ficcional e sua narrativa e, além disso, que cada jogador empenhará tais esforços em direções diferentes na narrativa, parece-me evidente que são aspectos essenciais para as considerações tanto do projeto de localização quanto do processo tradutório em si. Afinal, se o objetivo maior da localização de jogos é recriar a *game experience* do original na cultura-alvo, para alcançá-lo há de se refletir tanto sobre os aspectos narratológicos dos *games* — de uma forma geral e do jogo em questão — quanto sobre os tipos de jogadores que irão se deparar com — e buscar — determinados segmentos do jogo, especialmente no caso de *Life Is Strange*, em que o jogador não só pode explorar Arcadia Bay livremente, como também pode voltar atrás, por meio da habilidade de Max, em suas decisões se não estiver satisfeito com a possível repercussão ou se desejar vislumbrar o resultado de outras ações.

### **3.2.2 As interações por diálogos**

Dentre as diversas interações — tanto as necessárias para a progressão da história quanto as opcionais — possibilitadas em *Life Is Strange*, estão os diálogos com outros personagens. Conforme exposto anteriormente, a mecânica de escolhas e consequências é um dos principais elementos do jogo — portanto, elemento importante da *game experience* — e é por meio dos diálogos que as principais escolhas são tomadas. Em geral, são apresentadas diferentes opções de resposta,

havendo, em geral, duas opções de resposta oferecidas ao jogador — às quais pode ser acrescentada uma outra após o jogador utilizar a habilidade de voltar no tempo, devido a ser decorrente de uma nova informação aprendida por Max.



**Figura 5** — Exemplo de opções apresentadas durante diálogos.

Em geral, os diálogos possuem um registro de fala relativamente coloquial, repleto de trocadilhos, gírias e neologismos, especialmente devido à maioria dos personagens serem estudantes do ensino médio. Tal coloquialidade também acaba por tornar os diálogos — e, conseqüentemente, seus participantes — mais próximos e mais identificáveis ao jogador — possivelmente devido ao fato de qualquer tipo de jogador estar familiarizado com uma conversa mais coloquial. Se, nos diálogos originais, temos um registro de fala informal, o processo de localização deve identificar isso para que a tradução também reflita tal informalidade, de forma que, na versão em português, a *game experience* não seja prejudicada por um distanciamento não intencional dos personagens e da conversa apresentada pelo jogo devido à leitura de um registro formal na tradução da fala dos personagens. De fato, há personagens — como o professor de fotografia, Mark Jefferson, e o diretor da escola, Ray Wells — que possuem um registro de fala mais formal, o que indica, de certa maneira, seu nível de proximidade e relação com Max. É importante, então, que os níveis de formalidade dos registros de fala também se mantenham bem diferenciados na tradução, pois, de outra forma, a maneira como as relações de Max com outros personagens é representada nos diálogos poderia não ficar tão clara para o jogador da versão localizada, i.e., os níveis de distanciamento entre os professores e os colegas em relação a Max, por exemplo, devem ser traduzidos corretamente para que os próprios relacionamentos não se confundam na versão localizada.

Ainda que o foco do trabalho não seja as opções tradutórias de diferentes registros de fala, levanto essa questão por ter observado discrepâncias na tradução brasileira, as quais afetam, ainda que superficialmente, a experiência de jogo. Para tal breve discussão, apresento um cotejo de quatro trechos — os quais julguei pertinentes, e representativos de outros no decorrer do jogo, para a discussão a seguir — de diálogos retirados diretamente do arquivo oficial do texto original do jogo e da tradução em português:

	Trecho original	Versão localizada
1	Cue_E1_2A_ArtClass_CHKate_Phase01_Max_015="No worries. <u>Let's</u> hang later."	Cue_E1_2A_ArtClass_CHKate_Phase01_Max_015="Sem problemas. <u>Nós nos encontramos</u> depois."
2	Cue_E1_2A_ArtClass_CHKate_Phase01_Kate_022="I'll see how I feel. Thanks Max."	Cue_E1_2A_ArtClass_CHKate_Phase01_Kate_022=" <u>Vejamos</u> como <u>ficarei</u> . Obrigada, Max."
3	Cue_E1_3C_Corridor_CHJuliet_Phase01_Juliet_027="She saw the sext. And Zachary <u>won't</u> answer his phone. Once Dana admits it, she can go. Straight to hell."	Cue_E1_3C_Corridor_CHJuliet_Phase01_Juliet_027="Ela viu as mensagens de sacanagem. E o Zachary não atende o telefone. Quando a Dana admitir, ela <u>poderá ir</u> . Direto <u>para o</u> inferno."
4	Cue_E1_4A_ChloeCar_CHChloe_TalkChloe_Max_023="Don't you think I'm happy to see you?"	Cue_E1_4A_ChloeCar_CHChloe_TalkChloe_Max_023="Não acha que <u>estou</u> feliz em <u>vê-la</u> ?"

**Tabela 2** — Cotejo de trechos de diálogos (grifos meus).

Analisando os trechos originais e suas respectivas traduções em português, julgo que há uma quebra de equivalência de efeitos. Para justificar, bem resumidamente, tal julgamento, faço uso da Teoria do Escopo (*Skopostheorie*), proposta pelo pesquisador alemão Hans J. Vermeer, que faz parte de uma teoria de ação translatória. Ao fazer uso da palavra “escopo” (do grego *skopos*, que significa propósito), fica claro que a teoria foca a intenção da tradução, que é justamente uma construção do próprio tradutor. É possível que o tradutor analise os diálogos de *Life Is Strange* como segmentos de um cibertexto maior, o jogo em si, para que melhor defina seu escopo e modo de realização, já que eles “devem ser definidos

adequadamente se o tradutor do texto desejar cumprir sua tarefa com sucesso”<sup>32</sup> (VERMEER, 2000, p. 192), o que irá exigir do tradutor refletir sobre “qual será o *efeito de um texto criado dessa forma na cultura-alvo* e o quanto *este efeito irá diferir do efeito do texto da cultura-fonte*”<sup>33</sup> (VERMEER, 2000, p. 193, grifos meus). Ou seja, se considerarmos que “o fator decisivo aqui é o propósito, o escopo, da *comunicação em uma dada situação*”<sup>34</sup> (NORD, 1988, *apud* VERMEER, 2000, p. 192, grifos meus), percebe-se que há, de fato, uma quebra de equivalência de efeitos, pois, enquanto os registros de fala originais estão coloquiais, na tradução eles beiram o formal e causam certo estranhamento. Refiro-me, mais especificamente, ao uso do futuro do presente não formado por locução verbal, conforme marcado nos trechos 2 e 3; à preferência do uso de “nós” em vez de “a gente” no primeiro trecho; à não utilização de formas aglutinadas e abreviadas, como “pro” para “para o” e “tô” para “estou”; e o emprego de ênclise para os pronomes átonos, como em “vê-la”, no trecho 4.

Na localização de *videogames*, há questões tradutórias, portanto, que podem e devem ser aprofundadas com auxílio de teorias da tradução. Sempre presentes em qualquer jogo, é necessário que, no planejamento da localização de um jogo, considerem-se os diálogos e os registros de fala dos personagens separadamente. Tal consideração pode ter como produto para auxílio aos tradutores um guia de estilo, por exemplo, a ser seguido, o que infelizmente nem sempre é feito. Entretanto, a apropriada transposição dos registros de fala não é o único desafio tradutório — dentro do processo de localização — dos diálogos de um jogo como *Life Is Strange*.

Também é necessário que os tradutores do *game* lidem com uma pluralidade de vozes, conferindo singularidade a elas, geralmente sem ter uma visualização própria do contexto em que o diálogo está ocorrendo. Nos arquivos do jogo, os diálogos e as cenas estão completamente desordenadas, i.e., as primeiras linhas de texto a serem traduzidas não correspondem às falas das primeiras cenas do jogo. Se procurarmos um diálogo entre Max e Chloe, por exemplo, primeiro encontraremos todas as falas de Max uma atrás da outra e, em seguida, as de Chloe, mas não na

---

<sup>32</sup> No original em inglês: “[...] must be adequately defined if the text-translator is to fulfil his task successfully.” (VERMEER, 2000, p. 192).

<sup>33</sup> No original em inglês: “[...] what the effect of a text created in this way will be in the target culture and how much the effect will differ from that of the source text in the source culture.” (VERMEER, 2000, p. 193).

<sup>34</sup> No original, em inglês: “The decisive factor here is the purpose, the skopos, of the communication in a given situation.” (NORD, 1988, *apud* VERMEER, 2000, p. 192).

ordem em que o diálogo realmente ocorre — mesmo considerando possíveis escolhas diferentes do jogador.

O contexto no código é dado apenas pelo local onde a conversa ocorre, como em “Cue\_E1\_2A\_ArtClass\_CHKate\_Phase01\_Kate\_022=’I’ll see how I feel. Thanks Max.”, em que “E1” indica o episódio e “ArtClass” indica o local, sendo este parte do primeiro diálogo opcional do jogo. Não se sabe se foi necessariamente o que ocorreu, mas, considerando a urgência dada às traduções dentro do processo de localização em geral, é muito provável que os tradutores de *Life Is Strange* tenham recebido os diálogos de tal forma cenicamente desordenada e em grande parte descontextualizada<sup>35</sup>. Ao contrário do processo que ocorre na tradução audiovisual de legendas, por exemplo, em que os tradutores geralmente têm acesso tanto ao vídeo quanto ao texto, na localização eles recebem segmentos de texto que foram transcritos a partir do *voiceover* dos personagens, o que os incumbe a difícil tarefa de — caso realmente não seja providenciado um material adicional para melhor contextualizar o diálogo — traduzir sem o amparo de uma visualização da cena, o que certamente faz toda a diferença na qualidade da tradução dos diálogos de *Life Is Strange*. Penso, por exemplo, em como pode ter sido difícil traduzir a carga emocional das falas do diálogo em que Max tenta convencer Kate a não cometer suicídio — uma das cenas em que é extremamente importante preservar a *game experience* original e recriá-la ao jogador da cultura-alvo devido a isso ter um impacto bem significativo no decorrer da história.

Por fim, somando aos apresentados até agora, há dois desafios tradutórios da localização de jogos que também estão postos na tradução audiovisual: o limite de caracteres por linha, bem como o próprio tempo de exibição do texto, e o fato de não ser possível realizar explicações extratextuais — i.e., como seria possível na tradução de um romance, por exemplo, por meio de notas de rodapé. Nos diálogos de *Life Is Strange*, entretanto, não observei uma preocupação em relação ao limite de caracteres por linha, pois as quebras de linha presentes no jogo às vezes até atrapalham a leitura — algo que geralmente deve ser planejado na fase de preparação

---

<sup>35</sup> Afirmando isso em relação às outras versões localizadas. Devido à versão localizada lançada no Brasil só ter sido oficialmente acrescentada em uma atualização, de janeiro de 2016, após todos os cinco episódios terem sido lançados, os tradutores de *Life Is Strange* certamente tiveram acesso às cenas do jogo.



do código-fonte do jogo. Na possibilidade de serem inseridas quebras de linha na fase de tradução sem comprometer o código do jogo, as diretrizes para tal devem ser definidas pela empresa responsável pela localização do jogo visando à melhor leitura dos diálogos na cultura-alvo. Já em relação à impossibilidade de acrescentar explicações extratextuais aos diálogos, os desafios tradutórios ocorrem principalmente quando há uso de, por exemplo, itens culturais-específicos (cf. Aixelá, 1996), levando os tradutores a utilizar diferentes estratégias para contemplar a *game experience* proporcionada na versão original dos diálogos do *game*. Não me detenho na discussão desses últimos dois desafios tradutórios apresentados especificamente por eles não ocorrerem apenas nos processos de localização de *videogames*, o que fugiria aos objetivos e escopo deste trabalho.

Sendo os diálogos elemento central para as escolhas — e, por conseguinte, as repercussões — do jogador em *Life Is Strange*, é de extrema importância que a *game experience* original por eles proporcionada se mantenha na versão localizada. Para isso, seria de grande auxílio aos tradutores que, durante os projetos de localização do jogo, fosse planejado e fornecido um guia de estilo que orientasse para todos os diferentes registros de fala presentes. Poderia, inclusive, ser pensado em uma categorização dos personagens que usam um registro ou outro e/ou atribuir a tradução da fala de diferentes personagens para diferentes tradutores para que o registro de fala de cada um seja consistente no decorrer do jogo, o que também conferiria certo estilo pessoal a cada personagem. Além disso, é importante que a contextualização das cenas fique bem clara para auxiliar o processo tradutório. Sabe-se que nem sempre a desenvolvedora do jogo disponibiliza cenas para o processo de localização — muitas vezes até porque o próprio *game* ainda não está finalizado —, mas, no caso de *Life Is Strange*, um jogo com *voiceover* e uma rica história, acredito que poderia ao menos ser disponibilizado o roteiro — ou trechos do — com as falas e indicações aos personagens, algo que certamente auxiliaria bastante e que a desenvolvedora já deve ter desde o início do processo de localização. Essas duas práticas teriam um impacto bastante positivo no trabalho dos tradutores, pois facilitaria justamente que eles definissem adequadamente o escopo e o modo de realização da tradução de cada diálogo para proporcionar à cultura-alvo uma versão com a *game experience* original.

### 3.2.3 Fluxo de consciência e variedade de gêneros textuais

*Life Is Strange* tem um grande volume de texto para tradução, o que é característico do gênero de RPGs de aventura, e, como integrante de deste gênero, desenvolve “uma história por meio de diálogos entre personagens, *cutscenes* e livros, anotações ou outros apetrechos encontrados no mundo do jogo”<sup>36</sup> (CHANDLER, 2005, 139–140 *apud* O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 154). Além desses, *Life Is Strange* ainda faz uso de outro recurso narrativo — um destaque do *gameplay* do jogo, conforme já afirmado — muito importante a ser considerado no processo de localização do jogo devido a torná-lo ainda mais complexo: o quase constante fluxo de consciência<sup>37</sup> de Max.

Desde o início do jogo, percebe-se que a protagonista é uma personagem bastante introspectiva: assim que sai da sala de aula nas primeiras cenas do jogo, ela bota os fones de ouvido — ao que se dá a introdução do estilo de trilha sonora que permeará o restante do jogo — e, enquanto o jogador a controla pelo corredor da escola, não é possível iniciar o diálogo com ninguém. Se o jogador tentar interagir com outro personagem, receberá as impressões de Max acerca de tal personagem por meio de seu fluxo de consciência. As próprias primeiras falas com que o jogador se depara — “Where am I? What’s happening?” — no início do primeiro episódio são fruto do pensamento de Max enquanto ela está tendo um sonho em que ela está em meio a uma tempestade que mais parece um cenário apocalíptico. Por exemplo, ao interagir com uma porta trancada, em vez de o jogador receber uma mensagem do sistema do jogo — geralmente algo como “A porta está trancada” —, a narrativa dos eventos do universo ficcional é filtrada pela personagem focalizadora (cf. Genette, 1972) — no caso, Max —, ou seja, elas são recebidas e devolvidas ao jogador por meio dos pensamentos da personagem. Ao fornecer as informações pela focalização, é oferecida ao jogador uma aproximação — e, portanto, uma identificação — muito maior com a personagem.

---

<sup>36</sup> No original, em inglês: “[...] a story through character dialogue, in-game cut scenes, and books, notes, or other props found in the game world” (CHANDLER, 2005, 139–140 *apud* O’HAGAN & MANGIRON, 2013, p. 154).

<sup>37</sup> Valho-me, neste trabalho, do conceito consignado no *E-Dicionário de Termos Literários* (EDTL) como “um método narrativo relacionado com momentos significativos de introspecção, que se podem combinar, em muitos casos, com monólogos interiores [...]; o fluir das sensações e pensamentos das personagens”.

O fluxo de consciência de Max é elemento tão importante de *Life Is Strange*, que há um *gameplay* opcional focado apenas nisso. Refiro-me aos denominados “momentos de calma” — 21 ao total, espalhados em diferentes cenários no universo ficcional de Arcadia Bay —, que são momentos singulares no jogo em que é possibilitado ao jogador fazer Max sentar ou encostar-se em algum lugar para contemplar sua situação atual, acompanhados da distintiva trilha sonora *indie folk*, fornecendo informações adicionais sobre os pensamentos de Max. É um momento de introspecção tanto para a personagem quanto para o jogador, que também é convidado a refletir sobre como suas decisões estão dando forma à narrativa.



**Figura 6** — Max em um dos "momentos de calma".

Dado o valor do fluxo de consciência da protagonista à *game experience* de *Life Is Strange*, é esperado que ele receba uma consideração especial no planejamento de uma localização bem-sucedida. Para tanto, assim como argumentado em relação ao registro de fala dos diálogos, considero importante que o registro do fluxo de consciência de Max tenha características singulares e consistentes o bastante para o jogador reconhecer nele a voz particular da personagem. O original definitivamente faz isso, pois a protagonista fala, pensa e escreve usando gírias, trocadilhos e piadas que às vezes apenas ela parece compreender. Fica incumbido aos tradutores, portanto, o desafio de conferir a Max tal estilo, que pode e deve ser auxiliado por um guia de estilo baseado nos segmentos de fala da personagem, seu estilo de escrita nas entradas de diário, mensagens de texto, etc., de forma que a personagem pareça estar conversando diretamente com o jogador, como se fosse uma amiga próxima, confiando-lhe seus mais variados e

íntimos pensamentos e memórias sobre o que está ocorrendo a seu redor, de forma a auxiliar o jogador a se colocar no lugar da personagem e realizar um exercício de empatia para melhor efetuar as escolhas da narrativa e para que a experiência do jogo — tanto ativa quanto passiva — pela perspectiva da personagem focalizadora seja a mais autêntica possível. Apresento, então, o cotejo do primeiro “momento de calma” do jogo e da respectiva tradução do trecho para fins de apreciação:

Trecho original	Versão localizada
Act_E1_3A_CampusA_Tree_Max_010="So <i>bizarro</i> to be back here after five years... I thought I could just fit right back in at school... <i>But with all this shit going on</i> , I'm even more an <i>outsider</i> ... And <i>who can I confide in</i> , besides my journal and my camera? Man, these are supposed to be the best years of my life... This is what it's like to be alone and feel lonely at once..."	Act_E1_3A_CampusA_Tree_Max_010="É tão <i>bizarro</i> voltar aqui depois de cinco anos... Achei que me sentiria bem na escola... Mas, <i>com toda essa merda acontecendo</i> , eu me sinto mais estranha ainda... <i>E em quem posso confiar</i> , além do meu diário e da minha câmera? Cara, esses deveriam ser os melhores anos da minha vida... <i>Sentir-se e estar só</i> ao mesmo tempo deve ser assim..."

**Tabela 3** — Cotejo do primeiro "momento de calma" do jogo (grifos meus).

Além dos diálogos e do fluxo de consciência de Max, outra maneira pela qual a história de *Life Is Strange* é desenvolvida é por meio dos inúmeros elementos textuais diegéticos dos mais variados gêneros textuais<sup>38</sup> — como anotações, bilhetes, cartões-postais, contratos, panfletos, pôsteres, arquivos de computador, sites, e-mails — que Max pode encontrar em Arcadia Bay e os que ela mesma possui em seu diário — entradas de diário e mensagens de texto. Para uma boa localização, portanto, é preciso que, na etapa de preparação, já se leve em conta a preparação do jogo para a inserção dos textos traduzidos — afinal uma reedição da imagem de todos os segmentos de texto não seria prática. Em *Life Is Strange*, pode-se perceber que isso foi resolvido de forma bastante satisfatória. Nas entradas do diário de Max e nas mensagens de texto, os textos traduzidos são inseridos automaticamente a partir dos arquivos de texto traduzidos e é, inclusive, preservado o estilo das fontes destinadas

<sup>38</sup> Utilizo o conceito de gênero textual conforme sintetizado por Marcuschi (2003, p. 4) como “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”.

a cada gênero. Nos outros elementos textuais encontrados por Max, os desenvolvedores utilizaram uma mecânica interessante: ao interagir com um anúncio de pessoa desaparecida, por exemplo, primeiramente é apresentada a imagem original do anúncio não traduzido, mas, quando o jogador escolhe a opção “ler”, a tradução do anúncio aparece sobreposta à imagem original, sem substituir o texto original em si (Figura 7). Essa mecânica facilita tanto a leitura das informações relevantes do gênero textual em questão por parte do jogador quanto o processo dos tradutores, que podem focar outros aspectos que não o limite de caracteres e/ou uma reformatação da imagem.

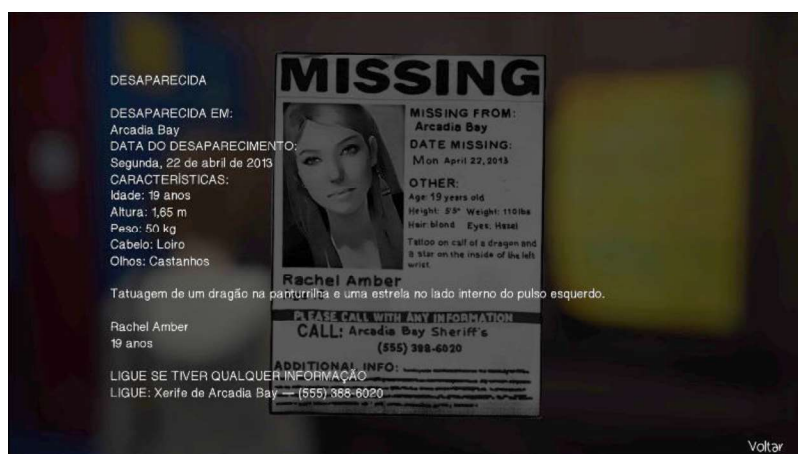
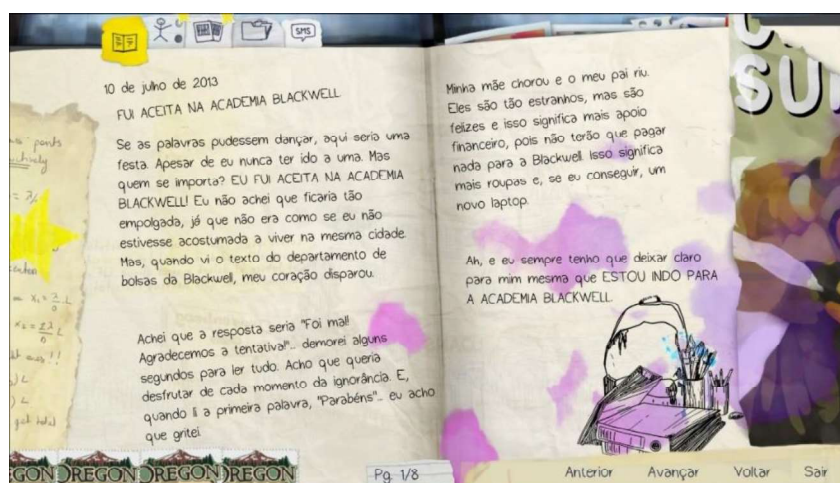


Figura 7 — Exibição do texto traduzido.

De um modo geral, os desafios tradutórios que ocorrem com uma variedade tão grande de gêneros textuais são a devida identificação do gênero textual em si — a qual depende em grande parte do material que a desenvolvedora do jogo disponibiliza aos tradutores — e, após, a escolha do modo de realização da tradução — i.e., seu escopo — visando a manter tanto o estilo de escrita quanto a informação contida no gênero textual em questão na cultura-alvo. Como não seria possível realizar uma análise de todos os gêneros textuais, discuto especificamente as entradas do diário de Max e as mensagens de texto e comento o processo de localização e os desafios tradutórios dos gêneros textuais restantes de forma conjunta. Algo que vale para todos os elementos textuais encontrados em Arcadia Bay, entretanto, é a consideração, por parte do localizador, dos diferentes estilos de jogador de *Life Is Strange* e quais desses buscam explorar todos os elementos do universo ficcional — e que, portanto, apreciam tudo o que ele tem a oferecer como *game experience* — e efetivamente ler todos os textos que o jogo tem a oferecer.

Abordo primeiramente as entradas do diário de Max (Figura 8). Logo após a primeira cena do jogo, temos acesso aos objetos pessoais de Max — entre eles, seu diário com registro de diversas entradas. Essa é mais uma maneira pela qual *Life Is Strange* convida o jogador a se tornar mais íntimo da vida de Max, possibilitando que ele acesse tais detalhes de sua vida pessoal a qualquer momento — considerando, é claro, que o jogador aceite esse convite. As entradas do diário são cheias de detalhes que acrescentam muito mais personalidade à protagonista. Embora o jogo não comece no primeiro dia de aula de Max, no diário é possível ler sobre como e quando a personagem soube que foi aceita na Academia Blackwell e como ela se sentiu, bem como foram suas primeiras impressões da escola. Alguns dos desafios tradutórios das entradas do diário de Max são bastante similares aos de seu fluxo de consciência — como replicar o estilo de Max de forma consistente na cultura-alvo —, mas, evidentemente, somando considerações acerca do estilo de *escrita* da protagonista, do gênero textual diário e do “jogador-alvo” dessas entradas, i.e., que de fato irá ler tais elementos textuais, afinal em nenhum momento é indicado que o jogador leia alguma entrada para adquirir uma informação relevante para dar seguimento à história. Para tanto, é bastante importante que, na localização de *Life Is Strange*, seja dada uma atenção especial ao diário de Max e que haja um ótimo diálogo entre os tradutores encarregados para que o estilo de escrita de Max não destoe perceptivelmente a cada entrada.



**Figura 8** — Primeira entrada do diário de Max.

Em relação às mensagens de texto, acredito que os desafios tradutórios se deem relativamente no mesmo nível de atribuir um estilo de escrita aos personagens e considerar o jogador-alvo; com o acréscimo, é claro, de considerações acerca de abreviações e estilos próprios da linguagem dita “cibernética” utilizada pelos personagens. Cabe ressaltar que, no decorrer do jogo, é avisado ao jogador quando Max recebe uma nova mensagem de texto — geralmente relacionada a alguma repercussão das escolhas do jogador ou algum objetivo imediato do jogo —, mas que ainda cabe a ele decidir visualizá-la — ao que uma espécie de diálogo ocorre entre quem enviou a mensagem e Max, sem a possibilidade de o jogador interferir em suas respostas. Como tais mensagens constituem um dos mais informais gêneros textuais presentes no jogo, há uma maior liberdade de escrita — não tão focada em regras gramaticais — aos tradutores, embora uma consistência do estilo de cada personagem ainda seja importante. Apresento, então, alguns trechos notáveis da versão localizada em português:

Trecho original	Versão localizada
E1_6A_SMS_Warren_F="I owe u. I'll call back later, k? I SWEAR."	E1_6A_SMS_Warren_F="Te devo uma. Te ligo mais tarde, blz? JURO."
Neste exemplo, o registro informal, as frases curtas e as abreviações características do gênero também estão presentes na versão localizada.	
E1_3C_SMS_Mom2_A="Xxoo mommy"	E1_3C_SMS_Mom2_A="Beijocas, mamãe"
O fato de o “Xxoo” da mãe de Max ter sido traduzido por “Beijocas” é um ótimo de exemplo de como é primordial haver uma boa compreensão acerca de qual personagem escreveu a mensagem.	
E1_1A_SMS_Kate_D="I'll be free after 4. TTYL"	E1_1A_SMS_Kate_D="Tô livre depois das 4. FLW"
Novamente, as frases curtas e o registro informal estão presentes. Embora acrônimos sejam bastante comuns neste tipo de gênero na língua inglesa, o mesmo não ocorre em português, o que justifica a utilização da abreviação “FLW” em português.	

**Tabela 4** — Cotejo de trechos das mensagens de texto (grifos meus).

Por fim, os desafios apresentados aos tradutores pelos outros inúmeros gêneros textuais presentes em *Life Is Strange* — que vão desde bilhetes passados em sala de aula até artigos jornalísticos publicados no jornal da escola — envolvem diferentes reflexões para se definir o modo de realização da tradução. Primeiramente,

é necessário identificar o gênero textual que se deseja traduzir. Assim como argumentado em relação aos diálogos, é importante, embora incomum, para essa etapa da localização que seja fornecida aos tradutores uma devida contextualização dos textos — nesse caso, uma visualização do elemento textual e do local em que ele é encontrado — para auxiliar no processo tradutório.<sup>39</sup> Em seguida, cabe ao tradutor julgar, de acordo com o próprio gênero textual e a função dele no universo ficcional de Arcadia Bay e para a narrativa, o estilo de escrita que irá empregar em sua tradução para a cultura-alvo, o que também pode acarretar reflexões acerca do estilo já conferido a determinado(s) personagem(ns), caso venha(m) a ser autor(es) do texto em questão. Para fins de comparação e discussão, apresento um cotejo de três distintos gêneros textuais presentes no jogo e sua tradução:

Trecho original	Versão localizada
E1_2A_ArtClass_PaperBall_SP01="Dear Kate, we love your porn video! XOXO Blackwell Academy"	E1_2A_ArtClass_PaperBall_SP01="Querida Kate, adoramos o seu <i>pornozoão!</i> <i>Beijos</i> , Academia Blackwell"
E2_1A_KateRoom_AuntLetter_SP01="Dear Katie, No spirit or devil could have prepared me for what you have done in that videotape. And like a jezebel <i>you released your harlot</i> image before God's eye. I will pray with my church for your soul to be saved from <i>Eternal Hellfire</i> . Auntie Marsh"	E2_1A_KateRoom_AuntLetter_SP01="Querida Katie, Nenhum espírito ou diabo poderia ter me preparado para o que você fez nessa <i>gravação de vídeo</i> . E, como uma mulher perversa, você libertou <i>sua imagem de meretriz</i> diante dos olhos de Deus. Rezarei com a minha igreja para que sua alma seja salva do <i>fogo infernal eterno</i> . Tia Marsh"
Nestes dois primeiros exemplos, temos dois elementos textuais destinados à mesma personagem, Kate, mas, por serem gêneros textuais distintos, com estilos de escrita marcadamente diferentes, os quais foram adequadamente recriados na versão localizada. No primeiro, em contraponto ao "Beijocas" da mãe de Max, "XOXO" foi traduzido como "Beijos".	
E1_2A_ArtClass_Ipad_SP01="Product GRLT-64s: With all the speed and power expected from a new Greenlit, the GRLT-64s is packed with expanded features and manageability. It shoots what you want, where you want. Straight	E1_2A_ArtClass_Ipad_SP01="Produto GRLT-64s: Com toda a velocidade e potência esperada de um novo Greenlit, o GRLT-64s tem os recursos expandidos e gerenciabilidade. Ele captura o que quiser, onde quiser. Direto da

<sup>39</sup> No caso de *Life Is Strange*, o próprio código anterior ao segmento de texto fornece tais informações, como em "E2\_3A\_Junkyard\_Flyer\_SP01", em que é indicado que se trata de um flyer encontrado em um ferro-velho, porém julgo que uma visualização do próprio flyer certamente seria de maior auxílio ao tradutor.



out of the camera, JPEG images already have superb quality, including a new level of depth, sharpness and malleability. 5,299\$"	câmera, imagens em .JPEG já têm uma qualidade incrível, incluindo um novo nível de profundidade, nitidez e maleabilidade. \$ 5.299"
Se o tradutor apenas receber o texto com referência a "product", não há como saber do que se trata, o que justifica o objeto ter sido traduzido como masculino; se tivesse recebido a imagem a ser exibida no jogo, ficaria claro que é uma câmera fotográfica, o que acarretaria alterações na tradução e, portanto, na qualidade da <i>game experience</i> do jogo em português.	

**Tabela 5** — Cotejo de diferentes gêneros textuais: no primeiro, um bilhete; no segundo, uma descrição comercial de uma câmera; e, no terceiro, uma carta. (Grifos meus.)

Com a riqueza e variedade de gêneros textuais encontrados em *Life Is Strange*, portanto, ficam claros os desafios textuais prévios à própria realização tradutória, i.e., complexidades que podem ser facilitadas principalmente por um bom planejamento do projeto de localização de um jogo. De forma a auxiliar a manter a *game experience* original, seria necessário que, nas etapas de planejamento da localização, fossem feitas categorizações dos elementos textuais diegéticos no jogo de acordo com seu gênero textual. Além disso, a exemplo do terceiro cotejo, fica claro o diferencial de qualidade que a visualização do universo ficcional pelo tradutor pode acarretar no processo de localização.

Mediante uma identificação e contextualização prévias dos gêneros textuais a serem traduzidos, o processo tradutório certamente ocorre de maneira muito mais ágil e eficiente. Ao lidar com tal grande variedade de gêneros textuais, também pode ser interessante considerar a possibilidade de designar diferentes gêneros textuais para diferentes tradutores, de forma que o estilo de cada um também fosse consistente — tanto ao gênero em si quanto aos personagens que o utilizam — no decorrer de *Life Is Strange* ou que se pudesse realizar uma sistematização deles para uso futuro em outra versão do mesmo jogo ou de jogos diferentes localizados pela empresa responsável pela localização.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, busquei — por meio da proposta de análise de aspectos do jogo *Life Is Strange*, da desenvolvedora Dontnod Entertainment — expor a complexidade tanto dos *videogames* quanto de seu processo de localização, principalmente no que diz respeito aos desafios e decisões na etapa da tradução interlingual. Em relação à localização de jogos, explicitarei sua grande importância para a indústria de *videogames* como um processo cujos produtos possibilitam uma disseminação cada vez maior de tal mídia. Além disso, foi esclarecido quais são e o que está envolvido em cada uma das etapas do processo de localização — dentre as quais se encontra a tradução — e qual é seu objetivo maior: a recriação e realocação da *game experience* original na cultura-alvo, o que requer justamente a consideração prévia dos elementos que a constituem.

A partir da análise do que diferencia a *game experience* de *Life Is Strange*, fica evidente que ele serve como um ótimo exemplo da complexidade, em diversos níveis, apresentada por *videogames* e, conseqüentemente, de quão complexas são as considerações realizadas nos processos de localização. Dessa forma, fiz uso das reflexões acerca da análise do processo e do produto da localização de *Life Is Strange* para fornecer conclusões — e discutir possíveis melhorias — sobre as abordagens utilizadas na localização de *videogames*, com a finalidade de comprovar que os Estudos de Tradução podem de fato subsidiar e iluminar os processos de localização, auxiliando nas reflexões acerca de como aperfeiçoar o processo.

Com uma história contada especialmente por meio do desenvolvimento de seus personagens, foram explicitados os elementos mais significativos — e pertinentes para uma discussão acerca dos desafios tradutórios — da *game experience* de *Life Is Strange* a serem observados para uma localização bem-sucedida. Em primeiro lugar, o desenrolar da narrativa por meio das decisões tomadas pelo jogador, especialmente nas interações por diálogos. Nesse aspecto, ressaltou-se a importância de que os registros e estilos de fala dos personagens sejam localizados de forma que não seja criado um estranhamento no jogador da cultura-alvo. Cada vez mais populares, em jogos em que as decisões tomadas pelo jogador repercutem no desenrolar da narrativa — e em que o desenvolvimento de empatia no jogador é a base da dinâmica do jogo —, torna-se primordial que a *game experience* oferecida por meio dos diálogos

seja recriada e realocada adequadamente para que as próprias escolhas do jogador, bem como sua identificação com os personagens do universo ficcional, não sejam prejudicadas. Para tornar os registros de fala mais consistentes no decorrer do jogo, conclui-se que pode ser útil: (a) realizar uma categorização, que pode funcionar como guias de estilo, dos personagens que possuem registros de fala mais ou menos similares para as posteriores decisões acerca do modo de realização da tradução dos diálogos; e (b) designar as falas de diferentes personagens a diferentes tradutores — conforme possível.

Outro elemento importante da *game experience* de *Life Is Strange*, também relacionada ao envolvimento do jogador na história, é em relação a sua identificação com Max. O jogo possibilita uma aproximação da personagem de diversas maneiras pessoais: por meio de seu fluxo de consciência, das entradas de seu diário e de suas mensagens de texto. Quanto ao fluxo de consciência de Max, fica claro o quão importante é que seja dada uma atenção especial a ele no processo de localização. É por meio dele que muitos elementos da narrativa são fornecidos ao jogador, e é importante para a *game experience* que Max, personagem tão introspectiva, pareça estar conversando sobre e confiando ao jogador essas informações, pois isso soma à sua identificação com a personagem e auxilia no desenvolvimento de empatia em relação à história na qual o jogador terá de tomar decisões. O mesmo pode ser afirmado sobre as entradas do diário da protagonista — que acrescentam de forma bastante significativa à riqueza da história do jogo focalizada pela perspectiva de Max. Conclui-se, portanto, que o registro e estilo de fala e escrita dos protagonistas — não apenas, mas especialmente quando são tão importantes para a base da dinâmica do jogo — devem ser localizados de uma forma que o jogador possa reconhecer essa “voz” em comparação com a de outros personagens, i.e., de uma forma que seja consistente e diferencial no jogo.

Por fim, foram considerados os diversos gêneros textuais presentes em *Life Is Strange* como elemento importante da *game experience* — devido a serem excelentes recursos narrativos que acrescentam à verossimilhança do universo ficcional. Variando entre anotações, bilhetes, cartões-postais, contratos, panfletos, pôsteres, arquivos de computador, sites, e-mails — entre outros —, conclui-se que, embora o gênero textual possa já estar descrito no código anterior ao trecho a ser traduzido, uma visualização do elemento textual afeta bastante a qualidade da tradução. É

interessante, portanto, que ela seja fornecida sempre que possível para influenciar positivamente no produto final da localização e que, além disso, também sejam criados e utilizados guias de estilo e/ou que sejam atribuídos diferentes gêneros textuais para diferentes tradutores de modo a prezar pela consistência dos estilos de cada gênero.

Além de tais considerações, ressaltou-se que, ao lidarmos com o processo de localização de um jogo — em especial do gênero RPG/aventura, como *Life Is Strange* —, há uma diferente relação entre o leitor — neste caso, jogador — e a narrativa. Nessa relação, lida-se com um cibertexto que possui uma narrativa ergódica, i.e., em que os jogadores estarão empenhando esforços não triviais para atravessarem a história. Em decorrência disso, é necessário que seja considerado que há diferentes estilos de jogadores que irão percorrer a história de maneiras necessariamente distintas, interagindo mais ou menos com o universo ficcional do jogo, o que acarreta decisões tradutórias quanto a quem é o jogador-alvo das traduções de determinados elementos textuais.

Com a grande relevância da localização para a indústria de *videogames*, é importante que ela seja bem realizada. Para isso, é preciso que a *game experience* original do jogo seja recriada nas versões localizadas das culturas-alvo, o que requer a atenta observação dos diversos aspectos singulares do jogo. Com a certeza de que cada jogo trará uma *game experience* diferente — embora algumas possam ser similares devido a pertencerem a jogos do mesmo gênero —, fica evidente que são necessárias diferentes abordagens de localização para cada jogo, ou pelo menos para cada gênero, a serem definidas ainda na etapa de planejamento do projeto tanto para que as etapas posteriores — entre elas, a tradução interlingual — sejam realizadas com uma maior facilidade quanto para que o produto final da localização tenha uma melhor qualidade e que de fato recrie e realoque a *game experience* original, objetivo maior do processo de localização de jogos. Para se chegar a um entendimento de quais e como podem ser essas abordagens, a localização pode se beneficiar bastante de estudos realizados com esse objetivo, algo que se alterará conforme o mercado de localização demandar mais tradutores e à medida que gerações de *gamers* chegarem às posições acadêmicas onde o conhecimento teórico-crítico é produzido.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

\_\_\_\_\_, Espen. "Playing Research: Methodological Approaches to *Game Analysis*". **Proceedings of DAC**, 2003. Melbourne: RMIT University. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Acesso em: 05 de maio, 2017.

AIXELÁ, Javier Franco. "Culture-specific Items in Translation". In: **Translation, Power, Subversion**. Román Álvarez; M. Carmen-África Vidal (ed.). Clevedon: Multilingual Matters Ltd., 1996.

BERNAL-MERINO, Miguel. On the Translation of Video *Games*. **The Journal of Specialised Translation**, issue 6, 2006, p. 22-36. Disponível em: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf)>. Acesso em: 17 de maio, 2017.

CEIA, C.: s.v. "Stream Of Consciousness", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6376/stream-of-consciousness/>>. Acesso em: 20 de junho, 2017.

CHANDLER, Heather M.; DEMING, Stephanie O. **The Game Localization Handbook**. 2ª ed. Jones & Bartlett Learning, 2012.

Computer Entertainment Suppliers Association (CESA 2012). 2012. CESA Games White Paper. CESA: Tokyo.

*Didi na Mina Encantada* (Brasil, 1983). Phillips do Brasil: Magnavox Odyssey 2.

ESSELINK, Bert. **A Practical Guide to Software Localization** (Rev. ed.). Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2000.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: An Essay in Method**. Oxford: Blackwell, 1972/ 1980.

HARTLEY, Tony. "Technology and Translation." In **The Routledge Companion to Translation Studies**, Jeremy Munday (ed.), 106-127. London and New York: Routledge, 2009.

*Inside Out* (2015). Docter, P., Del, C. R., LeFauve, M., Cooley, J., Rivera, J., Poehler, A., Smith, P. Buena Vista Home Entertainment.

*Life Is Strange* (2015). Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360. Dontnod Entertainment: Square Enix.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. **The Journal of Specialised Translation**, issue 6, 2006, p.10-21. Disponível em: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)>. Acesso em: 12 de maio, 2017.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) **Gêneros Textuais e Ensino**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen (2013). **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdam: Benjamins.

O'HAGAN, Minako. *Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience*. **Tradumática**, n. 5, 2007, p. 1-7. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a9.pdf>>. Acesso em: 20 maio, 2017.

*Return to Castle Wolfenstein* (EUA, 2001). Activision: Playstation 2, Xbox, PC (Windows, Linux, Macintosh).

SOUZA, Ricardo V. F. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Letras) — Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015.

SOUZA, Ricardo V. F. "Venuti e os *Videogames*: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de *games*". **In-Traduções**, Florianópolis, v. 5, n. esp.— *Games e Tradução*, p. 51-67, out 2013.

*The Butterfly Effect* (2004). Bress, E., Gruber, J. M., Stoltz, E., Smart, A., Kutcher, A., New Line Cinema Corporation, Filmengine.

VIEIRA, Elise Ribeiro Pires. "Liberating Calibans: Readings of Antropofagia and Haroldo de Campos' Poetics of Transcreation." In **Postcolonial Translation: Theory and Practice**, Susan Bassnett and Harish Trivedi (eds), 95–113. London and New York: Routledge, 1999.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's invisibility: a history of translation**. London & New York: Routledge, 1995.

VERMEER, Hans J. "Skopos and Commission in Translational Action." In **The Translation Studies Reader**, Lawrence Venuti (ed.), 191-202. London and New York: Routledge, 1989/2000.