

LOCALIZAÇÃO DE GAMES: UM OLHAR INTERDISCIPLINAR



GUSTAVO ALTHOFF

Este dossiê tem origem no simpósio homônimo coordenado por Cristiane Denise Vidal e por mim no XI Congresso Internacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Tradução (ABRAPT) e V Congresso Internacional de Tradutores (evento conjunto realizado em setembro de 2012 na Universidade Federal de Santa Catarina). Àquele momento tínhamos a primeira reunião de pesquisadores sobre tradução e localização de games em um evento da ABRAPT.

Embora os games sejam hoje uma mídia de entretenimento bilionária, pouco se tem refletido e questionado sobre o que acontece quando cruzam fronteiras interculturais. O objetivo do simpósio realizado foi o de iniciar um diálogo interdisciplinar entre aqueles que trafegam pelos Estudos da Tradução e Estudos de Games – pesquisadores, tradutores, localizadores e especialistas da indústria –, a fim de explorar as complexidades desse cruzamento no contexto brasileiro. Deriva daí o fato de que a quase totalidade dos textos que compõem este dossiê foi produzida por participantes desse pioneiro simpósio. Adicionou-se a eles a contribuição tríplice de pesquisadores oriundos da Espanha, com dois textos em castelhano e um em galego.

Abre este dossiê o artigo “O conceito de ‘gameplay experience’ aplicado à localização de games”, de Ricardo Vinicius Ferraz de Souza. Em seu texto, detém-se o autor sobre a noção e o valor do conceito de “gameplay experience” para a atividade da localização de games, buscando compreender em que medida a tradução/localização de um game pode contribuir para uma experiência de jogo mais/menos agradável. Com esse fim, para além de investigação nocional acerca do conceito de “gameplay experience”, situa-o no contexto da localização de games e apresenta exemplos elucidativos, retirados de versões brasileiras de alguns games, que permitem visualizar na prática “a importância da tradução para uma experiência de jogo mais divertida”.

O segundo texto é um provocador e multifacetado ensaio, de autoria de Roberto Mário Schramm Jr. Tomando o curioso e instigante caso da localização brasileira do game “Pick Axe Pete”, transmutado como “Didi na mina encantada” em seu contexto brasileiro (em 1983), o autor entrelaça História Cultural, História da Localização, História dos Games, e História Social, com os Estudos da Tradução e os Estudos de Games, desafiando a maneira usual como os conceitos de “local” e “global”

são entendidos no universo da localização. Ademais, em seu tear argumentativo, constrói um roteiro em que “a análise histórica da localização brasileira de ‘Didi na mina encantada’ descreve um vínculo entre a questão do garimpo em Serra Pelada e os princípios da indústria dos videogames no Brasil.”

José Yuste Frías, coordenador do “Grupo de Investigación Traducción & Paratraducción (T&P)” da Universidade de Vigo, Espanha, brinda-nos a primeira contribuição estrangeira deste dossiê: “Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos”. Pioneiro na investigação da localização de games, ele oferece uma abordagem inovadora de como encarar os games localizados. Central nisso é seu conceito de “paratradução”, que diz respeito à tradução dos paratextos que rodeiam, envolvem, acompanham, prolongam, introduzem e apresentam o texto traduzido. Contudo, segundo Yuste, tomar a “paratradução” como a mera tradução de paratextos não basta. Nos games, em seus verdadeiros hipertextos compostos de textos e imagens e sons, tais unidades verbo-ícono-sonoras devem ser tomadas como inseparáveis no processo de localização. Desse modo, a localização de um game passa a ser entendida como a tradução de seus textos e a “paratradução” de seus paratextos, em conjunto, tanto dentro como fora da tela. Conclui, pois, que sem uma boa e competente “paratradução” fracassa a localização de um game.

Na sequência, a segunda contribuição espanhola do dossiê. De Ramón Méndez González, membro do Grupo de Investigación Traducción & Paratraducción (T&P) capitaneado por José Yuste Frías, temos “Localización de videojuegos: peritextos materiales e icónicos”. Principia o autor por oferecer uma definição de localização, a seguir apresentando dois exemplos de localização que fazem parte do dia-a-dia dos profissionais da área mas dos quais poucos têm consciência. Situamos aqui que os “peritextos” – objeto de investigação do presente artigo – são aqueles paratextos que se encontram na própria obra – como títulos, índices/menus, textos de apresentação, etc – ao passo que os “epitextos” são aqueles paratextos que se encontram fora da obra – como manuais, peças publicitárias, etc. Na mesma linha de Yuste Frías, Méndez González afirma que o processo de localização de games envolve muito mais do que apenas o trabalho no texto e que “el profesional de la localización no debe limitarse a afrontar su trabajo como una parte textual independiente, sino que debe estar concienciado de todo lo que el producto presenta al usuario.”

À metade do dossiê temos o estudo de caso “Variedades lingüísticas na localização de games: dialetos e raças do World of Warcraft”, de Heber de Oliveira Costa e Silva. Num tom por vezes ensaístico e baseando-se em diversas considerações conceituais de autores contemporâneos sobre o tema da localização de games, o autor busca compreender melhor a natureza da localização a partir da investigação sobre como a variação lingüística pode ser – e efetivamente é – localizada em um game. Com base na localização para o português brasileiro do game “World of Warcraft”, detém-se sobre a recepção “do produto localizado e das soluções adotadas pelos tradutores para lidar com o problema dos dialetos regionais e sociais usados para caracterizar as raças do jogo”, lançando “uma luz sobre os métodos usados pela localização de games para resolver questões de variação lingüística”.

Na outra ponta da metade deste dossiê, a terceira contribuição espanhola. De Santiago García Sanz, também da Universidade de Vigo, assim como nossos outros dois contribuidores espanhóis, um texto em galego: “Videoxogos e linguas

minorizadas: o caso do galego”. Num vínculo de inspiração com o Brasil, García Sanz dá depoimento de uma experiência de localização de games para uma língua minoritária, o galego. A despeito da grande penetração da indústria dos videogames mundo afora, a maior parte dos títulos localizados assim o são para línguas majoritárias, de grande público consumidor, cujo custo da localização se justifica de pronto. A localização de games para o galego, em particular, mostra-se comercialmente dificultada pelo fato de ser ele uma língua minoritária. É nesse contexto que aparece o “proyecto ScummGL” que tem como objetivo oferecer versões localizadas de videogames clássicos ao galego.

A seguir, um relato de duas experiências de localização da pena de Jorge Luís Rocha: “Experiências na localização de arte e trilha de um game sob temática oriental e na construção e tradução de um storytelling”. A partir de sua experiência de designer e localizador da ‘Dumativa Estúdio de Criação’, relata o autor o processo de criação de dois games. Advoga ele a importância da localização para a boa fruição de um game a ser inserido num dado *locale* – tema esse que se entremete a boa parte dos textos deste dossiê. Enfocando a localização dentre as etapas de produção de um game, demonstra a importância da atividade para a composição do produto final. Destaca-se de seu relato como o impacto da localização tornou-se a ele visível à medida que o processo de criação de um dos games avançava e como o feedback sobre os resultados de tal processo fizeram-lhe ver na prática o valor de uma localização bem sucedida.

O artigo seguinte, de Rafael Müller Galhardi, intitula-se “De fã para fã: as traduções de Chrono Trigger”, e tem a característica peculiar de focar traduções feitas por fãs. Em sua detida investigação, demonstra o autor como os fãs do jogo “Chrono Trigger” chegaram a resultados similares aos produzidos por profissionais da indústria da localização. Seu estudo se caracterizou por um uso plural de ferramentas conceituais à disposição nos Estudos da Tradução, como o conceito de “transcrição” – tal como exposto por Mangiron e O’Hagan (2006) –, a abordagem de Venuti (1995) a respeito de como traduzir textos culturalmente marcados, além de se basear e compilar um quadro muito útil com as técnicas de tradução sugeridas por Molina e Hurtado (2002).

Na condição de antepenúltimo texto do dossiê, figura o artigo “Apontamentos teóricos e práticos sobre a análise de multimodalidade em jogos digitais localizados”, em que Fernando da Silva compõe um verdadeiro guia de conceitos e ferramentas – uma coleção de apontamentos teóricos e metodológicos – com que pode contar o estudioso que se dedique ao estudo de videogames localizados, com foco no mapeamento e análise de conteúdos multimodais (áudio, vídeo, texto, imagens estáticas, etc.). Também expõe ele o que considera ser “as principais limitações associadas ao encaminhamento de investigações de corpora de natureza dinâmica como jogos digitais, e de que maneira a tarefa de observação da multiplicidade de recursos semióticos pode trazer à tona intertextualidade além do corpus analisado.”

Ao fim, uma resenha em português, também de autoria de Fernando da Silva, do primeiro livro de fôlego sobre o tema da localização de games (lançado em inglês em 2013 pela John Benjamins): “Game Localization: Translating for the global entertainment industry”, de Minako O’Hagan e Carmen Mangiron. Nesse livro, as autoras asseveram algo que já é consenso entre os estudiosos da área – e que aparece de um modo ou de outro em diversos textos deste dossiê –: a boa localização de um

game é elemento fundamental para seu sucesso nos mercados – nos *locales* – onde serão inseridos.

Boas leituras!

Gustavo Althoff
gualthoff@gmail.com
Co-editor-chefe de Scientia Traductionis