

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
CURSO DE TRADUÇÃO



LUNA RADIN

GÊNERO DAS PALAVRAS NA TRADUÇÃO DO JOGO
MONSTER PROM: UMA BREVE PROBLEMATIZAÇÃO

Uberlândia/MG

2019

LUNA RADIN

**GÊNERO DAS PALAVRAS NA TRADUÇÃO DO JOGO
MONSTER PROM: UMA BREVE PROBLEMATIZAÇÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Stefano Paschoal

Julho 2019

LUNA RADIN

GÊNERO DAS PALAVRAS NA TRADUÇÃO DO JOGO ELETRÔNICO
MONSTER PROM: UMA BREVE PROBLEMATIZAÇÃO

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Stefano Paschoal

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Stefano Paschoal

Orientador

Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva

Membro

Prof^ª. Dr.^a. Carmen Lucia H Augustini

Membro

Uberlândia (MG), 09 de Julho de 2019

AGRADECIMENTO

Primeiramente gostaria de agradecer a minha professora de Inglês do nono ano. Sem ela, não teria descoberto e me encontrado no curso de Tradução.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Stefano Paschoal, que apesar de ser amante do século XVII, aceitou embarcar nesse projeto relacionado ao mundo digital e me deu todo o apoio que precisei.

Aos professores do meu curso por terem me passado tanto aprendizado ao longo destes anos, em especial Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda e Igor Antônio Lourenço da Silva. Mari, sem você eu nunca teria acreditado no meu potencial e, com certeza, não teria me jogado no mundo da localização. Igor, obrigada por sempre ter sido um professor presente e sempre ter ajudado em outros projetos.

Aos meus pais, pois sem eles, não teria tido a oportunidade de estar numa universidade federal.

E por fim, aos amigos que ganhei ao longo do curso, em especial ao meu trio. Andreza, Marina e Lucas, a amizade de vocês foi essencial para fazer com que as aulas de uma graduação pudessem ser um lugar especial. Vocês permanecerão essências para mim.

RESUMO

Este trabalho apresenta reflexões sobre a tradução de trechos do jogo eletrônico *Monster Prom* e contém, pela natureza de seu objeto, discussões sobre tradução e localização. Seu cerne, entretanto, são questões de gênero envolvidas na tradução. O *Monster Prom* é um jogo repleto de diálogos, que buscam a interação de seu jogador. A forma de se dirigir à pessoa com quem se fala – considerando-se aqui o pronome pessoal *you* e o pronome de tratamento *you* – não possui marcas de gênero. Entretanto, os adjetivos e substantivos que se referem a esses pronomes (referências a pessoas) flexionam-se em português, a depender de gênero e número. Assim, levando-se em conta que a pessoa com quem se fala pode ser um jogador ou jogadora, constituiria um problema na tradução os adjetivos e substantivos flexionados apenas no masculino, ou apenas no feminino. Por essa razão, decidimos neutralizar a tradução, lançando mão de técnicas de tradução, predominantemente por meio da transposição, um procedimento técnico de tradução.

Palavras-chave: Localização; Gênero; Visual Novel

ABSTRACT

This research exposes reflections about the translation of excerpts from the electronic game *Monster Prom*, and contains analysis about translation and localization. Its core, however, is related to gender issues in translation. *Monster Prom* is a game full of dialogues, which seeks for the interaction between player and game, i.e., the way a person is addressed, considering that the personal pronoun *you* and the treatment pronoun *you* do not have gender marks. However, the adjectives and nouns that refer to these pronouns (references to people) are inflected in Portuguese, depending on gender and number. Thus, considering that the person with whom one speaks can identify him or herself as male or female, it would be a problem if the translation of adjectives and nouns stays only in one form, male or female. For this reason, we decided to neutralize the translation, using translation techniques, predominantly through transposition, a technical translation procedure.

Keywords: Localization; Gender; Visual Novel.

Lista de Quadros

Quadro 1. Gênero dos jogos segundo Kerr (2006a).....	19
Quadro 2. Trecho 1 Categoria 1.....	38
Quadro 3. Trecho 2 Categoria 1.....	38
Quadro 4. Trecho 3 Categoria 1.....	39
Quadro 5. Trecho 4 Categoria 1.....	39
Quadro 6. Trecho 5 Categoria 1.....	40
Quadro 7. Trecho 6 Categoria 1.....	40
Quadro 8. Trecho 7 Categoria 1.....	40
Quadro 9. Trecho 8 Categoria 1.....	40
Quadro 10. Trecho 9 Categoria 1.....	41
Quadro 11. Trecho 10 Categoria 1.....	41
Quadro 12. Trecho 11 Categoria 1.....	41
Quadro 13. Trecho 12 Categoria 1.....	42
Quadro 14. Trecho 13 Categoria 1.....	42
Quadro 15. Trecho 14 Categoria 2.....	42
Quadro 16. Trecho 15 Categoria 2.....	42
Quadro 17. Trecho 16 Categoria 2.....	43
Quadro 18. Trecho 17 Categoria 2.....	43
Quadro 19. Trecho 18 Categoria 2.....	43
Quadro 20. Trecho 19 Categoria 2.....	44
Quadro 21. Trecho 20 Categoria 2.....	44
Quadro 22. Trecho 21 Categoria 2.....	44
Quadro 23. Trechos 22 a 27 Categoria 3.....	45
Quadro 24. Trecho 28 Categoria 4.....	46
Quadro 25. Trecho 29 Categoria 4.....	46
Quadro 26. Trecho 30 Categoria 4.....	47
Quadro 27. Trecho 31 Categoria 4.....	47
Quadro 28. Trecho 32 Categoria 4.....	47
Quadro 29. Trecho 33 Categoria 4.....	47
Quadro 30. Trecho 34 Categoria 4.....	48
Quadro 31. Trecho 35 Categoria 4.....	48
Quadro 32. Trecho 36 Categoria 4.....	48
Quadro 33. Trecho 37 Categoria 4.....	48

Sumário

INTRODUÇÃO.....	9
1 CAPÍTULO.....	13
2 CAPÍTULO.....	29
3 CAPÍTULO.....	37
3.1 CATEGORIA 1.....	38
3.2 CATEGORIA 2.....	42
3.3 CATEGORIA 3.....	44
3.4 CATEGORIA 4.....	45
CONCLUSÃO.....	50
REFERÊNCIAS.....	52

INTRODUÇÃO

O presente trabalho constitui-se da tradução, de inglês para português, de trechos do jogo *Monster Prom*, a partir de um original em língua inglesa. Apresenta, em seu cerne, a problematização da tradução no que diz respeito a gênero, entendido aqui não como gênero que se relaciona diretamente à sexualidade de seres representados, mas a gênero tal como concebido no âmbito gramatical, ou seja, gênero gramatical das palavras.

Segundo informamos no parágrafo anterior, a tradução dá-se de inglês para português. Na primeira destas línguas, a classe de adjetivos não se flexiona, ou seja, um adjetivo, em inglês, não se flexiona em relação a número ou a gênero, mas o faz em relação ao grau, o que não é assunto de nosso trabalho. Em português, o adjetivo se flexiona em relação a grau (que não é assunto de nosso trabalho), a número e a gênero. Esta última flexão é, para nós, de maior interesse.

O jogo *Monster Prom* possui como público-alvo jogadores e jogadoras. Há, como em qualquer jogo, um processo de interação que, muitas vezes, tem o mecanismo de um diálogo (entre jogo e jogador): o jogo se refere ao jogador por meio de comandos (a forma mais simples que nos remete ao surgimento dos jogos eletrônicos) e também por meio de outras formas (textos mais longos, que buscam despertar em seus jogadores determinado tipo de ação ou sensações).

A partir do momento em que aceitamos a possibilidade de comunicação/interação entre jogo e jogador, aceitamos compulsoriamente o jogo personificado, pois apenas assim se mostra capaz de se comunicar, por meio do que decidimos denominar “falas”. Tais “falas” podem, assim, dirigir-se a uma pessoa ou a mais pessoas. Além disso, a uma pessoa de determinado gênero (masculino ou feminino). Adotamos esta concepção de gênero mais tradicional, pois não há ainda normalizadas em língua portuguesa as formas de tratamento a pessoas de gêneros distintos, embora avanços nesta área, ainda que discretos, possam ser percebidos. Não adentraremos este âmbito, pois foge ao escopo de nosso trabalho.

Oras, se o jogo pode se dirigir a pessoas de gêneros diferentes, e utiliza palavras que pertencem a classes de palavras cujas características incluam, dentre outras, a variação de gênero (da palavra), então será necessário utilizar ora palavras de determinado gênero (masculino), ora de outro (feminino).

Ocorre que, em inglês, língua em que o jogo foi originalmente “escrito”, a variação de alguns substantivos e adjetivos (que funcionam algumas vezes como substantivos, num processo de substantivação) inexistem quanto ao gênero, enquanto, em português, é uma condição imprescindível para o entendimento adequado do texto.

Neste trabalho, apresentaremos a tradução de trechos do jogo supracitado – tendo sido selecionados trechos que continham adjetivos ou substantivos em inglês cujos correspondentes diretos ou indiretos seriam palavras passíveis de flexão de gênero – com breves comentários sobre a neutralização do gênero, solução encontrada para que o jogo pudesse cumprir sua função lúdica, e também mercadológica.

Considerando a evolução dos jogos, que passaram de puramente mecânicos e auto-intuitivos a produtos mais complexos em aspectos cinematográficos e também textuais, este trabalho explicita o potencial narrativo destes jogos, bem como trata da importância de uma linguagem que contemple seu público-alvo de maneira geral.

De 2017 a 2018 realizei, sob orientação da Prof^a. Dr.^a Marileide Dias Esqueda, a pesquisa de iniciação científica *A tradução para a língua portuguesa de expressões metafóricas e idiomáticas presentes nas falas de Lux, do videogame League of Legends*, que tratava, primordialmente, sobre questões de tradução e de localização. Meu interesse por jogos levou-me à iniciação científica, pois, naquele momento do curso de graduação, buscava a experiência de relacionar teoria e prática, entretanto, numa direção um pouco diferente: partindo da prática.

Para este trabalho de conclusão de curso – como havia obtido sucesso em minha experiência de iniciação científica – optei por repetir a experiência, naturalmente, com algumas diferenças: para este trabalho, cujo objetivo são comentários acerca da tradução realizada, houve um recorte de material cuja reflexão estivesse embasada em questões gramaticais: por necessidade de delimitação, e pela polêmica que envolve o assunto, pela amplitude de seu significado, escolhemos destacar, no ato da tradução, questões de gênero gramatical, cuja abordagem encontra-se explicitada no início desta introdução.

Desde o início, o objetivo foi trabalhar com uma *visual novel*/ *graphic novel*, já que se trata de um gênero de jogo que se baseia totalmente na narrativa e intervenção em forma de decisões tomadas pelo jogador. O jogo *Monster Prom* foi selecionado pela proposta de roteiro (escola de monstros) e também pelo acesso ao material linguístico (roteiro). *Monster Prom*

está disponível na plataforma *Steam*¹. Depois disso, foi necessário entrar em contato com o responsável do jogo para ter acesso ao roteiro (às falas). O responsável, Julian Quijano, cedeu as falas, uma vez explicitado o intuito acadêmico.

Uma vez recebido o material, foram selecionados os trechos que continham substantivos ou adjetivos que, traduzidos em português, resultam em palavras flexionadas de acordo com o gênero. Posteriormente, foram criadas quatro categorias para abrigar os trechos selecionados, sendo elas: Categoria 1: adjetivos em inglês cujas traduções seriam adjetivos biformes; Categoria 2: substantivos cujas traduções sejam substantivos biformes em português; Categoria 3: falas que contêm em inglês formas de plural (*you* como segunda pessoa do plural) e ainda reforçativos de dualidade; Categoria 4: falas que contêm *tags*.

A tradução e localização dos trechos foi realizada de forma que não houvesse problemas relacionados à língua portuguesa, contudo mantendo as “falas” neutras, fazendo com que o gênero das palavras não ficasse explícito, podendo se referir às pessoas sem dar o enfoque a um determinado gênero. Além disso, manteve-se o caráter informal do jogo, visto que a proposta não é ter uma linguagem formal. É preciso ter em mente qual será o público alvo do produto para poder realizar sua tradução. Neste caso, o público alvo geralmente é composto de pessoas que gostam e têm conhecimento deste gênero de jogos.

Os comentários a respeito da localização possuem cunho informativo. Assim, prezou-se em explicitar como foi realizada, por exemplo, a mudança da classe de palavras ou uso de sinônimos de acordo com a necessidade dos trechos.

Este trabalho está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta a contextualização da história dos *videogames*, passando pela trajetória e sua evolução. Ainda neste capítulo, apontamos brevemente a definição de localização e em que medida ela difere de tradução.

O segundo capítulo discorre sobre questões gramaticais, mais especificamente, sobre o gênero gramatical das palavras, o que, de certo modo, comprova a existência do problema de tradução. Apontamos como o gênero da palavra poderia influenciar na tradução e buscamos apontar soluções para alcançarmos uma linguagem mais neutra e inclusiva, sem, contudo, afetar as normas da língua portuguesa.

1 Steam é uma plataforma digital criada pela Valve Corporation na qual é possível obter jogos pagos ou gratuitos.

O terceiro capítulo aponta os procedimentos utilizados na tradução para se alcançar a neutralização das falas em relação a gênero. Abaixo de cada trecho em inglês com a sugestão de tradução, comentamos a tradução realizada e mostramos quais os meios utilizamos para conseguir a neutralização. Encerra o trabalho uma breve conclusão e as referências bibliográficas.

1 CAPÍTULO

Desde seu surgimento, os videogames vêm crescendo e criando cada vez mais força na indústria global. Como qualquer produto que pretende ser vendido globalmente, ele precisa passar pelo processo de tradução para ser comercializado e bem recebido em outros países. A etapa de adaptação linguística e cultural para cada região é denominada localização, e esta é uma das etapas que mais influência na impressão que os consumidores terão do produto. Existem muitos casos em que jogadores de outros países que não os Estados Unidos, por exemplo, preferem a versão norte-americana à versão adaptada para a sua região. Os motivos podem ser diversos e uma causa possível pode ser tanto a dublagem, quanto a tradução. No que diz respeito às reclamações direcionadas à tradução, geralmente os jogadores não compreendem o processo tradutório e usam de argumentos como “não é isso que o personagem fala no original”, não estando ciente de que simplesmente traduzir as falas no estilo palavra por palavra, não é de fato adaptar um produto.

Por essa razão, as empresas procuram cada vez mais buscar por profissionais competentes da área, que tenham noção de conhecimentos sobre os próprios videogames e que também saibam qual é o público alvo e quais métodos utilizar para adaptar o produto de forma a satisfazer os jogadores. Atualmente, tanto as empresas de tradução/localização, quanto as empresas de videogames, pedem além do currículo, uma *game history* (isto é, um histórico das experiências que a pessoa já teve com jogos) na qual o candidato discorre sobre as suas experiências pessoais com videogames. Essa é uma forma de prezar pela “boa” localização linguística e cultural do produto: se o profissional conhecer o público, ele será capaz de realizar um trabalho que possa agradar a grande maioria.

A principal característica na relação de jogo e jogador é a imersão. A necessidade de passar de fase, de vencer o inimigo ou de saber qual será o desenvolvimento da trama, instiga a pessoa que está jogando, fazendo com que ela passe horas na frente de um dispositivo. Por mais que a língua inglesa seja considerada como “idioma global”, existe ainda grande parte da população que não a compreende tão bem, ou até mesmo que a desconhece por completo. Quando o investimento na tradução dos jogos era baixo, os próprios *players* (jogadores) que tinham conhecimento básico de inglês tentavam jogar ou traduzir os produtos entre eles. Entretanto, dessa maneira a imersão não ocorre de forma fluida, pois se um jogador não consegue compreender o jogo como um todo, ele constantemente terá uma quebra de imersão

nos momentos em que não entender alguma ação que deve ser feita para vencer um inimigo, por exemplo.

De acordo com Huizinga (2000), o ato de jogar é considerado algo próprio ao ser vivo. Um animal pode jogar tanto quanto um ser humano, ao brincar entre si, como os filhotes de gato fazem quando brincam de caçar objetos, pois isso faz parte de seu instinto (apesar de o uso deste termo ser polêmico sob o ponto de vista de Huizinga). As brincadeiras entre animais possuem regras assim como as do ser humano, coisas como mordidas leves são consideradas como atos de brincadeira, eles têm capacidade de diferenciar a força da mordida ao brincar e ao atacar. Assim, o ser humano também tem essas percepções e vontades de jogar presente em si. Segundo o filósofo:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umam definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão."Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. (p.7)

Por ser algo próprio do ser humano, ele mesmo foi desenvolvendo diversos gêneros ao longo dos séculos. Simples brincadeiras foram se transformando em jogos de cartas, tabuleiro, e também jogos de estratégia e distensão como os RPG de mesa, todos eles construídos com base em regras determinadas. A contar do encontro dos jogos e da tecnologia, a maneira em que os jogos são desenvolvidos mudou e vem mudando muito. De início, os jogos sequer tinham linguagem presente, tudo era feito na base da intuição e através de comandos simples. Apostar na intuição do jogador era uma opção segura, pois a *jogabilidade* dos produtos era basicamente autoexplicativa. Com o advento da era tecnológica, estes jogos começaram a migrar, paulatinamente, para computadores e máquinas. E assim os próprios jogos eletrônicos continuaram evoluindo e se adequando às novas tecnologias e às necessidades para sobreviverem numa indústria que cresce constantemente e que, tão rapidamente, é capaz de tornar obsoletos e ultrapassados produtos lançados há pouco tempo.

Um dos primeiros jogos eletrônicos criados na história da humanidade é *Tennis for Two*. Após analisar um manual de instruções, William Higinbotham percebeu que a mesma tecnologia utilizada para rastrear mísseis poderia ser utilizada para criar um jogo interativo. Então, em 1958, com ajuda de Robert V. Dvorak, desenvolveu um jogo que pudesse ser jogado em dupla, utilizando um computador e controle analógico. (SOUZA 2012). Esta foi a primeira criação tecnológica lançada única e exclusivamente para entreter pessoas, visto que foi criado para uma exposição anual do Laboratório Nacional de Brookhaven. *Tennis for Two* é um jogo bidimensional que mostra uma partida de tênis pela perspectiva lateral da quadra. Na tela vê-se apenas algo que representa uma rede, o chão e a bola. Não existem personagens ou algo muito elaborado. A força do movimento para bater na bola de tênis fica a cargo do controle, como se pode observar na Figura 1.

Figura 1. Tennis For Two



Fonte: gamasutra.com

Até então, *Tennis for Two* havia sido inovador, pois seu propósito começava a desprender-se de algo acadêmico e voltado apenas para a pesquisa científica. Quatro anos depois, em 1962, foi lançado o *Spacewar!* que, de fato, se despreendeu das pesquisas acadêmicas e fez com que, aos poucos, a atenção fosse voltada e dedicada ao desenvolvimento de jogos, pois o público estava começando a se expandir. Com maior acesso a computadores, tecnologias e à criação de novas linguagens de programação que pudessem ser utilizadas para diversos dispositivos, em 1970 deu-se início à nova era de desenvolvimento dos *videogames*. Em 1972 surgiu o primeiro jogo capaz de atingir as massas, *Pong*, da empresa Atari, até hoje reconhecido como um dos jogos mais famosos do gênero

arcade. Devido aos comandos simples e “autoexplicativos”, este jogo conquistou a população que podia jogar sem muitas complicações e ainda assim ter diversão.

À medida que a tecnologia e os dispositivos foram evoluindo, programadores e desenvolvedores começaram a poder trabalhar com mais espaço em disco para criar e inserir novos elementos, tornando seus produtos mais atrativos e inovadores. Até por volta dos anos 1990 não havia, ainda, um foco narrativo nos jogos. Fazia-se uso de frases simples, já que a grande maioria jogava-se utilizando a intuição. Com a chegada da narrativa nos jogos, desenvolvedores começaram a poder fazer total uso deste recurso para tirar o estereótipo infantil dos jogos, demonstrando, assim, que videogames são tão ricos em conteúdo artístico e cinematográfico quanto os filmes.

A primeira empresa a se aventurar na inserção de conteúdo linguístico em seus produtos foi a Nintendo. Por volta de 1980, os desenvolvedores japoneses notaram o grande potencial da indústria de videogames e decidiram que tentar exportar estes produtos poderia fazer com que vendessem muito mais. Foi então que decidiram traduzir as frases simples daquela época com a ajuda de falantes não-nativos da língua inglesa, o que resultava em alguns “erros” de tradução conhecidos por “engrish”. (SOUZA 2012). No jogo *Ghosts N’ Goblins* (1985) é possível encontrar frases como “*Congraturation. This story is a happy end*” para finalizar o jogo, ou a frase “*This room is an illusion and is a trap devised by Satan. Go ahead dauntlessly! Make rapid progress!*” que aparece no início do jogo. Estes erros de tradução, algumas vezes, continuam presentes em algumas franquias. Eles são mantidos como lembranças da história da franquia, pois se transformaram em “piadas internas” entre os fãs. Um exemplo é o jogo *Zelda II: The Adventure of Link* (1987), em que o personagem principal, Link, encontra vários NPCs – *Non Playable Character* (personagens do jogo que não são jogáveis) ao percorrer a cidade. O uso de NPCs pode levar a mais traduções erradas, pois usar estes personagens significa inserir mais conteúdo linguístico no jogo. Neste jogo, a intenção dos desenvolvedores era colocar dois personagens que fossem uma dupla chamada “*Error*” e “*Bug*”. Entretanto, os desenvolvedores colocaram o nome de um deles como “*Bagu*” dentro do jogo, visto que esta seria a pronúncia previsível da palavra inglesa por um falante nativo de japonês. Assim, quando Error se apresenta dizendo “*I am Error*” esta frase passa a ser considerada um “erro” dentro do jogo, pois não foi possível entender a referência aos irmãos.

Estes erros de tradução eram comuns para a época, devido à falta de recursos de programação e, também, à falta de dinheiro ou talvez importância que se dava para um

profissional da tradução. Entretanto, as empresas ainda não dão o devido valor ao profissional da tradução, o que resulta em jogos publicados que ainda podem conter erros de tradução. Quando nos deparamos com “erros de tradução”, logo culpamos o tradutor. Contudo há a possibilidade do produto nem ter sido traduzido por um profissional da área e por tal motivo a qualidade do produto final não fica tão boa quanto poderia, pois nem sempre o trabalho é feito por um tradutor profissional. A importância da localização vem crescendo aos poucos na mente dos desenvolvedores e empresas, mas, ainda assim, ocorrem alguns deslizes que não são perdoados pelo público. Lançado em 2012, o jogo *Resident Evil: Revelations* não apresentou erros dentro do jogo, mas na capa. Ao ser publicado para o dispositivo portátil Nintendo 3DS, houve um erro de digitação, e o jogo foi às lojas com o título *Resident Evil: Revelaitons*. Prosseguindo nos dias atuais, a empresa Sony lançou um jogo da animação japonesa *Sword Art Online*, chamado de *Sword Art Online: Hollow Fragment*. (THE GAMER 2017) Este jogo está repleto de erros que causam quebra de imersão ao jogador. Neste caso, os erros não são tão ligados à digitação, mas sim à coesão e coerência textuais. A equipe responsável parece ter realizado traduções do japonês para o inglês de forma rápida e sem muitos cuidados, o que produziu falas extremamente estranhas para quem compreende a língua inglesa, como, por exemplo, a tradução de オーク (Ooku) que significa *Orc* (Orque) por *Oak* (Carvalho). Este é apenas um exemplo de vários problemas de pontuação e concordância verbal que aparecem ao longo do jogo. (LEGENDS OF LOCALIZATION 2019)

Um bom exemplo de franquias que começaram desenvolvendo jogos simples e autoexplicativos, mas que foram evoluindo junto à indústria, são os da franquia *Mario Bros*, da empresa japonesa Nintendo. Com o seu primeiro lançamento em 1985, *Mario Bros* tinham a jogabilidade simples de utilizar o pulo para quebrar blocos e eliminar inimigos. Com base no conceito do personagem, que é um encanador que literalmente entra em canos e precisa resgatar sua princesa, a empresa criou um mundo fictício do qual participavam outros personagens. O mundo de *Mario Bros* atualmente é gigante e se constitui de personagens queridos por gerações e por jogos que há anos não são mais aqueles simples jogos de plataforma. Atualmente já existem inúmeros jogos da franquia de diversos gêneros como de corrida, *puzzle*, *arcade*, e os de plataforma, cada vez mais refinados. A empresa não se preocupa somente em evoluir os gráficos do jogo, mas também em incluir jogabilidades

novas, mantendo aspectos clássicos da jogabilidade para chamar mais jogadores e também cativar os fãs antigos.

A evolução de conteúdo linguístico na franquia de Mario Bros também é perceptível. No primeiro jogo de 1985, não existe narrativa consistente. Basicamente, o objetivo é apenas passar pelos inimigos até chegar à princesa. A frase que mais se repete no jogo é “*Thank you Mario! But our princess is in another castle!*” e até então, não existia ainda uma história consistente como nos dias atuais. Já em *Super Mario Odyssey*, lançado em 2017, além de existir uma jogabilidade nova, existem muitas falas para ambientar melhor a narrativa do jogo. Ao longo das fases, Mario encontra personagens que conversam com ele e até explicam coisas importantes para passar das fases.

O ano de 1990 foi o momento em que empresas e desenvolvedores perceberam o potencial de transformar seus produtos em algo global. Para isso, todavia, o produto precisaria ser compreendido globalmente. De acordo com O’Hagan (2007), a localização de um jogo é a adequação dele às características daquele local e, por meio dessas adequações, chega-se à *game experience*. As características do local podem ser desde a escala usada para medir temperatura, conversão de unidade, substituição de nomes de órgão de fiscalização, entre outros, até aspectos culturais e linguísticos. Com isso, nota-se que a localização não se baseia apenas na transferência linguística: a preocupação vai muito além da questão idiomática. A intenção é fazer com que o produto pareça ter sido desenvolvido especialmente para aquela região.

É comum culpar o profissional da tradução quando ocorrem erros de tradução ou localizações consideradas ruins e que não passam naturalidade. Entretanto, segundo Bernal-Merino (2015), muitas vezes a comunicação entre tradutor e desenvolvedor é limitada e, principalmente, o acesso ao material completo é restrita. Por conta da restrição de material que desenvolvedores enviam, tradutores ficam no escuro sem saber o contexto das narrativas, ou o gênero, ou até mesmo por limitações de caracteres que, dependendo do idioma, podem tornar muito difícil a tradução de um material.

Para localizar um produto, é preciso conhecer o material, seu gênero e o público a que se destina. Existem palavras já consagradas em jogos, como nos menus, em que geralmente as opções estão no infinitivo como “jogar”, “iniciar” ou “sair”. Qualquer alteração nas palavras

do menu, para algo que não é tão comum entre a comunidade de jogadores, já pode ser a causa de estranhamento e críticas.

Da mesma forma, existem estilos de escrita para cada gênero de videogame. Não se usa a mesma escrita em um jogo focado na narrativa e num jogo de corrida, por exemplo. Em jogos de ação, como de corrida, caso haja uma história, a narrativa geralmente é mais focada em instruções. No caso de jogos com a narrativa forte, existe grande cuidado em construir uma história que possa envolver os jogadores, assim como ocorre na literatura.

Existem diferentes categorias de jogos, como, por exemplo, segundo a classificação do site *Gamespot*, que os divide em jogos de ação, de corrida, RPG, jogos de esporte, de estratégia, de simulação e os *puzzle games*. Isso, de acordo com o ocidente. No Japão, por exemplo, jogos que estimulam estudo ou prática de digitação também são considerados jogos de entretenimento. O Japão também foi um grande responsável pelo grande sucesso e disseminação dos jogos de RPG, jogos de *role-playing*, em que os jogadores se passam por personagens, pois os RPG japoneses têm a base narrativa muito mais forte. (O'Hagan&Mangiron 2013). Gêneros de jogos podem ser classificados de forma relativa, podem existir a partir de algumas categorias simples até as mais ramificadas, mas é certo que, para cada tipo de jogo, a localização exigirá cuidados diferentes. Podemos ver a seguir, no Quadro 1, as classificações dos gêneros de jogos segundo Kerr (2006 a).

Quadro 1. Gênero dos jogos segundo Kerr (2006a)

Gênero do Jogo	Explicação	Exemplo
Ação	Qualquer jogo que tenha como objetivo principal a ação praticada pelo ou pela jogadora, envolvendo seus reflexos ou habilidades de coordenação. Jogos de luta também estão inclusos nesse gênero.	<i>Doom (1993)</i> <i>Quake (1996)</i> <i>Monster Hunter Tri (2009)</i>
Aventura	Geralmente estes jogos são em terceira pessoa e contém enredos.	<i>Tomb Raider (1996)</i> <i>Resident Evil 5 (2009)</i>

Corrida	Jogos em que o/a jogadora tem de dirigir um veículo.	<i>Gran Turismo (1998)</i> <i>Mario Kart Wii (2008)</i>
Jogos de Tiro	Também conhecidos como jogos de FPS – <i>First Person Shooter</i> (tiro em primeira pessoa), estes jogos podem ser tanto em primeira quanto em terceira pessoa. O objetivo é atirar em objetos ou alvos específicos.	<i>Half-Life (1998)</i> <i>Halo (2002)</i> <i>Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)</i>
Multi Jogador Massivo Online (<i>MMOG – Massive Multiplayer Online Game</i>)	Jogos que são jogados com acesso à internet e em conjunto com várias outras pessoas.	<i>EverQuest (1999)</i> <i>Lineage II: The Chaotic Chronicle (2004)</i> <i>World of Warcraft (2004-)</i>
Plataforma	O/A jogadora precisa passar por diversos obstáculos e acumular pontos ou poderes neste processo.	<i>Donkey Kong (1981)</i> <i>SuperMario Bros, series (1985-)</i> <i>Prince of Persia: The Sands of Time (2003)</i>
Quebra-cabeça	Com o uso da lógica o/a jogadora tem que resolver quebra-cabeças.	<i>Tetris (1985)</i>
RPG (<i>Role Playing Game – Faz de conta</i>)	O/A jogadora assume a personalidade de um personagem e participa de missões, entre outros. Estes jogos geralmente tem o enredo muito forte.	<i>Final Fantasy series (1987-)</i> <i>Baldur's Gate (1998)</i> <i>Dragon Quest IX (2009)</i>
Simulação	Às vezes chamados de jogos em que a pessoa	<i>Microsoft Flight Simulator series (1982-)</i>

	“brinca de Deus”, estes são jogos nos quais o/a jogadora controla um mundo fictício.	<i>The Sims (2000)</i>
Estratégia	Nestes jogos o objetivo é resolver problemas ou conflitos criados pelo jogo com o uso da estratégia.	<i>Civilization (1991)</i> <i>Command and Conquer (1996)</i> <i>Age of Empires (1997)</i>
Esporte	Jogos que emulam esportes como tênis, futebol, golfe, entre outros.	<i>FIFA series (1993-)</i> <i>Pro Evolution Soccer series (2001-)</i> <i>Wii Sports (2006)</i>
Jogos “Sérios”	Aqui, Kerr se refere a jogos que não tem o entretenimento como sua proposta principal. Nesta categoria podemos incluir jogos educacionais, por exemplo.	<i>Americas Army (2002)</i> <i>September 12th (2003)</i> <i>Food Force (2005)</i>
Jogos de Redes Sociais	Estão inclusos todos os jogos pertencentes à redes sociais, como o <i>Facebook</i> .	<i>Pet Society (2008)</i> <i>FarmVille (2009)</i>

Fonte: Quadro adaptado do quadro presente em O’hagan e Mangiron (2013) p. 68.

Dentre os jogos baseados na narrativa, destaca-se nos dias atuais um novo gênero, muito forte no mercado, e que começou a crescer na indústria japonesa. Trata-se das *visual novels*. Vejamos:

As *visual novels* (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. Alguns jogos ainda possuem a dublagem de atores para as vozes dos personagens principais. Na maioria dos jogos no estilo *visual novel*, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências

dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e conseqüentemente vários finais. (ALVES; KULAKOWSKI, 2015, p.485 e 486)

A mecânica simples desses jogos faz com que qualquer pessoa possa jogar as *visual novels*. Vale ressaltar que existem jogos de plataforma ou estratégia que possuem mecânicas mais complexas e, com isso, às vezes nem todas as pessoas conseguem jogá-los com destreza, não conseguindo, assim, evoluir ou passar de nível. Já na *Visual Novel*, além dessa facilidade na jogabilidade, o enredo é envolvente por fazer com que a pessoa que está jogando sinta ter a história toda em suas mãos.

A opção de escolher o desenvolvimento do enredo é uma das melhores maneiras de criar a aproximação do jogador com o jogo. Essa forma de jogar dá liberdade para as pessoas serem quem elas quiserem, criarem histórias que estão fora de sua realidade e de certa forma, vivê-las dentro daquele mundo. Diferente dos RPG, na *Visual Novel* existem diversas ramificações que o enredo pode seguir, resultando em diferentes desfechos, dependendo das tomadas de decisão realizadas pelo jogador.

Os RPG eletrônicos foram inspirados nos RPG de mesa, em que basicamente se joga com papel, lápis e dados. Nos RPG de mesa há um mestre que dita os rumos da história, de modo que os jogadores atuam como personagens do jogo, podendo ser guerreiros, vampiros, magos, entre outros. Nos RPG eletrônicos, o jogador também pode interpretar o personagem que está utilizando para jogar, mas sempre existe uma história principal. Dependendo do jogo, a história tem desfecho, mas se for um jogo *online*, como *World of Warcraft*, essa história continua se renovando de acordo com as atualizações, as missões e os inimigos com os quais se deve lutar. Nas versões *online* de RPG, os jogadores podem interagir entre si e escolher se vão interpretar seu personagem, criar diálogos com outros jogadores, ou se vão apenas jogar de forma que cumpram as missões dadas pelos NPCs do jogo.

É por essa razão que *Visual Novels* e RPGs se diferenciam: apesar de terem alguns aspectos em comum, como a forte narrativa e a questão do jogador poder se identificar com o personagem que está manipulando, as mecânicas são completamente diferentes. Não obstante a mecânica simples da *Visual Novel*, o jogo em si não é simplista. É necessário muito cuidado para criar todas as ramificações de enredo, de modo que não ocorram “furos” no roteiro, fazendo com que surjam contradições ou quebra de sentido.

A popularização das *Visual Novels* no Japão é tão grande, que alguns jogos famosos já se tornaram até mesmo animações japonesas. Nesses casos, os animadores pegam uma das ramificações do jogo e a transformam numa animação para ser transmitida na televisão. Existem alguns exemplos de *Visual Novels* famosas que foram transformados em animações, como no caso de *Steins;Gate*, *Clannad*, *Fate/Stay Night* e *Higurashi no Naku Koro ni*. Abaixo, pode-se ver um exemplo das duas versões de *Fate/Stay Night*, na Figura 2, uma captura de tela do jogo e na Figura 3 uma captura de tela de uma cena da animação.

Figura 2. Fate/Stay Night



Fonte: nefariousreviews.com

Figura 3. Fate/Stay Night - Animação



Fonte: lastsinner.wordpress.com

Quando se fala em localização de jogos, é comum que se crie a dúvida do por que não se usar o termo “tradução de jogos” para esta prática. Os motivos são diversos, mas muito está ligado à terminologia e também ao que se discute nos Estudos da Tradução. O’Hagan&Mangiron (2013) listam algumas dessas definições de “localização”, como, por

exemplo, de Chandler (2005), que explica localização como o processo de “traduzir um jogo de uma língua para outra”. Já Esselink (2000), define localização como a “tradução e adaptação de um software ou de um produto para a internet”, e elas também enfatizam a definição de Munday (2008), que apresenta a localização como algo mais valorizado pela indústria, mas apontam que localização e tradução são basicamente muito semelhantes e que localização é algo “superior”, que envolve a tradução.

De acordo com todas as definições e especulações sobre o termo “localização”, pode-se concluir que o ato de localizar algo dá um sentido mais amplo, se comparado ao ato de apenas traduzir textos. A localização começou a ser incluída nos Estudos da Tradução e o termo vem sendo utilizado pela indústria, por isso, a localização, neste âmbito, é geralmente considerada como uma nova prática de tradução, surgida a partir das novas necessidades tecnológicas.

Podemos apontar aqui a hipótese de que “localização” seja um termo predominantemente utilizado pelo fato de a “tradução” estar relacionada a produtos impressos, que não podem ser editados. Quando se faz a tradução de um livro, e ela é enviada para as editoras, e muitas cópias daquele livro serão impressas e distribuídas. Se houver qualquer erro, ainda que irrisório, não haverá possibilidade de repará-lo, a não ser por meio de novas impressões. Na localização, por outro lado, tudo pode ser moldado e editado a qualquer momento, já que se trata, aqui, de produtos tecnológicos. Outro aspecto da localização, é que ela não se limita apenas a conteúdos textuais. Isto é, ao se mudar a estrutura de uma data (colocar dd/mm/aa em vez de mm/dd/aa), por exemplo, também está sendo realizado um trabalho de localização.

Ainda no âmbito da terminologia, pode-se considerar que uma das principais características da localização é o ato de adaptar um produto para outro país. Entretanto, a expressão “adaptar” pode parecer um pouco limitadora. Adaptação, de acordo com Molina&Hurtado-Albir (2002), é a troca de elementos culturais do país e língua fonte, para elementos da cultura do país ou local que está recebendo esse novo produto. Dessa forma, o esporte beisebol tem o mesmo peso cultural para os estado-unidenses que o futebol no Brasil. Ou ainda: um café da manhã típico para os estado-unidenses pode ser ovos e bacon e, no Brasil, café com pão e manteiga. Diminuindo ainda mais a distância, mas ainda pontuando a questão da diferença dos locais, um café da manhã típico de Minas Gerais, pode não ser o mesmo café da manhã típico na Bahia. Devido a esse fato é que se enfatiza tanto a

importância da adaptação no processo de localização de produtos, entretanto, como expusemos, o termo pode ser limitador.

Com isso, O'Hagan&Mangiron (2006) usam o conceito de *transcrição* como processo presente dentro da localização de jogos. Esse conceito traz uma imagem mais humana para o tradutor, visto que deixa evidente que a tradução e localização de um produto constituem um novo produto, e não uma cópia do original. O tradutor que lida com a tradução de um produto tem total liberdade criativa, e suas decisões dependem de diversos fatores.

Com a expansão da indústria de jogos, cada vez mais empresas são levadas à produção de jogos *neutros*, que possam ser localizados com maior facilidade e rapidez. Criar um jogo de modo que seja facilmente localizado é internacionalizar o jogo em primeira mão. Isso significa que a base do jogo é de fato neutra, tanto no código do jogo, quanto no *design*. Assim, a equipe de localização consegue alterar os elementos para cada região de forma que não atrapalhe o funcionamento do mesmo.

Apesar de o jogo com que trabalhamos nesta monografia ser em partes *online* (isto significa que o jogo precisa de acesso à internet para ser jogado), ele não é considerado um *multiplayer* (multijogador) *online*. A localização de jogos *online* e *multiplayer* recebe outros cuidados específicos para poder manter a coerência, já que jogadores de vários locais diferentes jogam e *convivem* juntos naquele mesmo ambiente virtual.

O jogo cujos trechos traduzidos apresentamos se chama *Monster Prom*, é uma visual novel ocidental lançado em abril de 2018. O jogo foi publicado originalmente em língua inglesa, apesar de os desenvolvedores serem espanhóis, e até o momento esta é sua única versão disponível.

Monster Prom se passa em um mundo no qual existe um colégio para monstros. No início, o jogador pode escolher com qual dos personagens disponíveis poderá jogar. O jogador pode escolher entre quatro personagens. Ao selecionar o personagem, o jogador pode escolher se prefere ser reconhecido como ele, ela ou eles/elas, independente da aparência do ou da personagem. Podemos observar isso na Figura 4. Ressaltamos aqui que o pronome *they* (eles/elas) vem sendo utilizado em língua inglesa como um pronome neutro, para as pessoas que não querem se identificar com nenhum dos gêneros. Atualmente ainda não existe uma opção consagrada para ser utilizada como pronome neutro em português.

Figura 4. Tela Inicial do Jogo



Fonte:checkpointgaming.com

Após a seleção do personagem, o jogo se inicia. O objetivo do jogo é que o jogador, por meio de suas escolhas, consiga levar um dos seis personagens principais para o baile de formatura. São seis monstros, cada um com sua personalidade e tendente a preferir certos tipos de escolha que o jogador pode tomar.

Figura 5. Tela Final do jogo



Fonte:steamcommunity.com

O desfecho de cada partida é guiado pelas escolhas do jogador, entretanto existe uma lógica para cada desfecho disponível. No jogo, existem os *stats*, que são *SMARTS*, *BOLDNESS*, *CHARM*, *FUN* e *MONEY*. Cada um desses *stats* pode ser adquirido ou perdido, a depender do local que se escolhe ir por rodada. Por exemplo, se se optar ir ao banheiro e se der bem naquela rodada, ganha-se ou perde-se pontos de *BOLDNESS*.

No início, o jogador tem que responder a um questionário inicial, em que cada pergunta pode dar *stats* iniciais e pontos com um dos personagens principais. Esses pontos vão fazer com que eles apareçam para o jogador na primeira rodada, e então o jogador poderá ter mais chances iniciais com os personagens.

Outra forma de conseguir ganhar mais chances com os personagens é escolhendo a interação com eles nos momentos de intervalo.

Figura 6. Tela de Intervalo do Jogo



Fonte:steamcommunity.com

Ao fim das seis semanas, o jogador terá a opção de escolher quem irá ser seu par para o baile de formatura. Isto depende da pontuação nos *stats*, pois o personagem pode aceitar ou não o convite.

De acordo com o *wiki* (que são sítios eletrônicos informativos sobre diversos assuntos como jogos ou séries criadas de fãs para fãs) do jogo, que está disponível na internet, existe uma lógica de pontuação para o personagem desejado aceitar o convite para o baile. Cada evento por que se passa ao se selecionar o lugar a ser frequentado na roda demanda um nível de *STATS*. Por exemplo, se alguém está numa situação com a opção A e B, a opção A demanda que se tenha mais pontos de *FUN* e a B que se tenha mais pontos de *CHARM*. Caso seja

selecionada a opção B, tendo-se uma pontuação menor de *CHARM*, a reação dos personagens será negativa e a pontuação diminuirá. Caso seja feita a escolha *certa*, a pontuação aumentará. No jogo, não fica claro quanto de cada *STATS* o jogador precisa ter para conseguir aumentar a pontuação. Entretanto, existem guias feitos por fãs na internet, e o jogo em si deixa algumas pistas, visto que cada um dos seis personagens tem sua personalidade, e o número de *STATS* existentes também são seis *STATS*, um tipo equivalente a cada personagem.

Ao total, existem 1408 finais possíveis, 394 eventos e 23 finais secretos. Também existem rotas alternativas no interior do jogo, que podem ser alcançadas ao se comprarem determinados itens. Assim, as rotas alternativas são desbloqueadas e há a possibilidade de novos personagens secundários surgirem e, ainda, de serem convidados para o baile. Cabe ao jogador, contudo, conseguir encontrar a maneira – no interior do jogo – para chegar a estes eventos.

Devido ao fato de o jogo receber algumas atualizações vez ou outra, podem ocorrer algumas alterações entre os personagens principais, por exemplo, desde fevereiro de 2018 a personagem Zoe, que só era desbloqueada em rotas alternativas, agora foi adicionada aos seis personagens principais.

No capítulo seguinte abordaremos as questões teóricas relacionadas à gramática e linguagem.

2 CAPÍTULO

Estamos traduzindo para um público-alvo de uma época em que as questões de gênero em língua saltam aos olhos. Para adaptar o texto à realidade que preza a inclusão de gêneros, principalmente em produtos que devem ser comercializados, é necessário atender a certas exigências. Isto, de certa forma, leva a se pensar em gênero no momento da tradução. Mas por que esse problema surgiu? De onde vem a discussão sobre gênero na proposta de tradução de um game?

O problema a ser tratado e resolvido neste trabalho é um problema atípico, mas que não deixa de ser uma realidade para profissionais da tradução. Pode-se relacionar o problema em traduzir as falas que se referem a alguém de um determinado gênero (biológico ou social) à mesma dificuldade que pode surgir ao se traduzirem conteúdos soltos e descontextualizados. Atualmente, preza-se pela representatividade em todos os âmbitos, entretanto existem saídas que nem sempre são consideradas escolhas boas, em termos estilísticos, ou que seguem a norma culta da língua portuguesa.

Para introduzir o assunto de gênero na linguagem, é necessário, primeiramente, compreender a palavra a maioria dos significados já utilizados que ela pode carregar. Segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa, a definição de gênero é:

gênero m. Carácter commum a diversas espécies. Aquillo que comprehende muitas espécies. Conjunto de indivíduos, que têm os mesmos caracteres essenciaes. Reunião de corpos orgânicos ou inorgânicos, que constituem espécies. Vulg. Espécie. Família, ordem, classe. Qualidade. Maneira, modo. Caráter da elocução de um autor, ou do estilo usado numa época. Feição artística. Assumpto ou natureza, commum a diversas produções artisticas ou literárias. Subdivisão nas bellas-artes. Gram. Propriedade, que os substantivos têm, de representar os sexos. Pl. Mercadorias; produções agrícolas. (Do lat. genus)

Segundo o dicionário Aulete online, a definição é

(gê.ne.ro)

sm. 1. Conceito que engloba todos os grupos com características básicas comuns (espécies) num universo ou classe de seres ou coisas 2. P.ext. Conjunto de seres ou coisas que têm a mesma origem ou que se encontram ligados pela semelhança de suas principais características: o gênero humano. 3. Espécie, tipo: Ele gosta de todo o gênero de pessoas. 4. Biol. Categoria taxonômica de animais ou vegetais que se situa abaixo de família e acima de espécie 5. Gram. Categoria gramatical que

classifica nomes e pronomes de uma língua, distinguindo-os, p.ex., entre masculino, feminino e neutro 6. Liter. Categoria distintiva de composição literária: O romance é um gênero literário; a poesia, outro. 7. Art.Pl. Cin. Natureza do assunto tratado por um artista: filme do gênero romântico. 8. Antr. A forma que a diferença sexual assume, nas diversas sociedades e culturas, e que determina os papéis e o status atribuídos a homens e mulheres e a identidade sexual das pessoas 9. Ret. Divisão dos discursos conforme os fins a que se propõem e os meios que empregam para tal [F.: Do lat. *genus,eris*]

Como podemos observar, existem diversos significados para a palavra gênero, e ela pode ser utilizada de maneiras distintas. É recorrente o uso de frases como “o português é uma língua machista”, ou “o português enfatiza o masculino, pois no plural também se usa o masculino”. Dessa forma, é necessário entender o porquê de essas flexões ocorrerem para o masculino, e compreender que o gênero gramatical não tem necessariamente ligação com o gênero em aspectos biológicos.

De acordo com a obra *Ensinar e Aprender Português num mundo plural* (2013):

Os lexemas gênero e sexo desencadeiam situações de indefinição relativamente ao âmbito dos seus campos semânticos, às suas fronteiras sémicas e às zonas de interseção. Usados em múltiplos contextos, identificam realidades físicas e psicológicas complexas, sobretudo na atual discussão sociopolítica sobre Questões de Género. O uso do nome gênero simultaneamente na linguagem comum para nomear um conceito sociopsicológico e na metalinguagem linguística para identificar uma categoria morfossintática contribuiu para confundir os campos semânticos, dado que a distinção entre gênero linguístico - traduzido gramaticalmente - e gênero natural - correlacionado com o sexo - nem sempre se afigura clara nas práticas pedagógicas, quer entre os alunos de vários níveis de ensino, quer mesmo entre os professores. (p.19)

Portanto, é comum que ocorra esta confusão entre gênero e sexo. Apesar de a obra tratar do português europeu, estas noções são válidas para o português brasileiro, pois a língua portuguesa – tanto aquela falada em Portugal, quando a corrente no Brasil – nasceu do latim. Quando se questiona o fato de a palavra “todos” representar tanto o plural de pessoas que se identificam como de gênero masculino, quanto pessoas de gênero masculino e feminino, a questão de denominar a língua como “machista” fica evidente.

Embora saibamos que a língua portuguesa se deriva do latim vulgar, e não do latim clássico, julgamos interessante apontar a questão do gênero das palavras em latim (e, naturalmente, utilizamos para isso uma gramática introdutória ao latim clássico). Nossa síntese baseia-se na Gramática Latina de Ragon. O latim é uma língua com declinações. Para

sermos breves, apontaremos apenas as terminações do caso nominativo, responsável pela designação do gênero.

Os substantivos de primeira declinação possuem tema em –A. Esta declinação abrange nomes femininos e masculinos em –a. A segunda declinação abrange nomes masculinos e femininos terminados em –us, masculinos em –er, e neutros em –um. Na terceira declinação, nomes terminados em –or, –os, –er, –ex são masculinos; nomes terminados em –as e em –s precedido por consoante são femininos; e neutros todos aqueles terminados em –a, –e, –c, –l, –n, –t, –ar, –us, –ur. A quarta declinação abrange nomes masculinos e femininos em –us e nomes neutros em –u. A quinta declinação abrange nomes masculinos e femininos em –es.

Seria possível questionar por que terminações idênticas aparecem abrangidas em mais de uma declinação, conforme apresentado acima. Esclarecemos que o elemento definidor de a qual declinação determinado substantivo pertence é o seu genitivo, e não o nominativo. Além disso, apontamos acima apenas as regras gerais que dizem respeito ao gênero das palavras, conscientes, entretanto, de que há diversas exceções. Não adentraremos nem a questão do genitivo e nem das exceções, já que tal aprofundamento nos desviaria do escopo deste trabalho.

Ainda de acordo com *Ensinar e Aprender Português num mundo plural* (2013):

Se quisermos fazer uma breve abordagem diacrônica da gênese do gênero em PE, teremos que referir que sendo a maioria dos vocábulos de origem latina, a marcação de gênero remonta já à matriz latina, língua que admitia os valores de masculino, de feminino e neutro. Também nesta língua não se registava sistematicidade entre categorias de sexo e valores de gênero, mas o simples facto de ser possível compreender o valor de gênero como um traço semântico (como o define Mattos e Silva (2008: 358)) evidencia a interpenetração de noções de sexo e gênero. Uma vez que o artigo era uma subclasse inexistente em Latim, a linearização do valor de gênero encontrava-se nas terminações dos nomes e adjetivos, bem como nos determinantes e pronomes”. (p.30)

Assim, em português existem flutuações nas quais as palavras se estabilizaram como feminino ou masculino de acordo com os temas, mas também se estabilizam de acordo com as flutuações como em (o) comet-a ou (a) trib-o. Existem, então, palavras que podem ser classificadas de acordo com o gênero dos seres sexuados e também com o uso de artigos. Desse modo, temos, em português, palavras que têm o gênero intrínseco, no qual a palavra tem o gênero inerente a ela como em *cadeira* ou *botão*, e palavras com gênero sintático, nas

quais o gênero é determinado pela sintaxe, sendo pelo uso de artigos ou lexemas distintos (galo/galinha). É importante ressaltar que galo não é o masculino de galinha e sim, um vocábulo diferente para se definir o gênero masculino de um animal da mesma espécie.

Com isso, fica claro que o conceito de gênero, para a gramática, não necessariamente tem ligação com a definição biológica da palavra. É comum que, ao lecionar a língua portuguesa, o tema “gênero” não seja muito abordado, e apenas se diz que eles se resumem em dois: feminino e masculino. Entretanto, quando se trata da língua portuguesa, o gênero não se aplica apenas a questões relacionadas com o sexo, como dito acima.

Já segundo a Morfologia do Português, “[...] gênero significa bem mais que sexo. Trata-se de uma noção gramatical que se atribui a todos os substantivos, que são ou masculinos ou femininos, independentemente de se referirem a seres sexuados ou não.” (MARGOTTI; MARGOTTI 2011, p. 69). Assim como existem substantivos em português que podem ser flexionados para feminino ou masculino, existem também aqueles que têm gênero oscilante e aqueles que são indiferentes. Além disso, existem substantivos que possuem, sim, relação com o sexo, já que se referem a seres sexuados, caso em que os substantivos mudam para acentuar essa diferença. Em casos assim, não ocorre a flexão do substantivo, mas o uso de vocábulos distintos que representam o mesmo, contudo de gêneros diferentes, como no exemplo do par galo/galinha. Ainda segundo os autores: “Isso quer dizer que mulher não é o feminino de homem, mas tão somente um substantivo que tem a propriedade privativa de se referir às pessoas do sexo feminino” (pp.70-71). Sendo assim:

Em resumo: gênero é classificação gramatical obrigatória para todos os substantivos; para muitos substantivos, o gênero não tem qualquer valor semântico, cumprindo apenas o preceito gramatical obrigatório; para outros substantivos, o gênero repercute na significação, de forma variada e imprevisível; e, finalmente, em certos substantivos pertinentes aos seres sexuados, o gênero apresenta relação com o sexo. (MARGOTTI; MARGOTTI, 2011, p. 71)

Em português, os substantivos, segundo a gramática, são então classificados em três tipos de gêneros: únicos, de dois gêneros sem flexão e de dois gêneros com flexão. Os substantivos de gênero único são aqueles que, como propriamente ditos, possuem apenas um gênero, como no caso de a cadeira, o banco, a estante. Não existe outra flexão para estes substantivos, nem há a possibilidade de se trocar o artigo para mudar o gênero dessas

palavras. Os substantivos de dois gêneros sem flexão são aqueles em que se troca o artigo para diferenciar o gênero, entretanto a palavra não é flexionada, como por exemplo, o artista, a artista. Por fim, as palavras de dois gêneros com flexão variam o artigo que antecede o substantivo e também flexionam a palavra como em o ator/a atriz, o aluno/a aluna. Mais uma vez, enfatiza-se o fato de, por exemplo, mulher não ser a flexão feminina da palavra homem, nem vice-versa, pois neste caso, são lexemas distintos que tratam do sexo oposto de seres sexuados.

Dessa forma, os adjetivos sempre devem concordar com o substantivo, e é nesses casos que a predominância do masculino parece tão enfatizada em nossa língua, pois geralmente o plural de um grupo misto de pessoas é resumido ao plural do masculino. Por exemplo, numa reunião o/a responsável pode começar sua fala dizendo “Estimados colegas de trabalho...”. Neste caso, colega é um substantivo de dois gêneros sem flexão para o qual se faz uso do artigo para especificações. Entretanto, o adjetivo *estimado/a* está concordando com o plural de colega. Assim, mesmo que haja mais mulheres que homens presentes no local, utiliza-se o plural masculino do adjetivo para concordar com o plural do substantivo.

Levando em consideração que, no jogo, o narrador se refere a um jogador ou a uma jogadora, é importante buscar a neutralização das falas, pois neste caso o narrador do jogo se refere apenas àquela pessoa que está jogando. Em *Monster Prom* fica claro que, no contexto do jogo, os desenvolvedores veem a importância da identidade de gênero, pois caso contrário, não disponibilizam a opção do jogador ou da jogadora poderem escolher a identificação “ele” ou “ela”. Este é um diferencial que o jogo traz, pois outros jogos do gênero *visual novel* não costumam trazer essa opção.

A questão da neutralização das falas, neste caso, tem forte relação com a questão da imersão do jogador ou da jogadora. Há muitos anos não se via essa preocupação, e como dito acima, o recurso usado para “neutralizar” as palavras ou se referir aos dois sexos é o de colocar as palavras no masculino. Entretanto, por muito tempo se acreditou que determinadas atividades eram “atividades de homem” ou “atividades de mulher”, noções bastante estereotipadas e relacionadas à construção social, questão que não será diretamente abordada neste trabalho.

Todavia, é importante ressaltar este fato para mencionar que, por essa razão, os jogos eram geralmente traduzidos privilegiando o gênero masculino, visando direta ou

indiretamente a esse público. Como a intenção da localização de videogames é proporcionar a imersão, os mínimos detalhes devem ser respeitados. Mesmo que a flexão de algum adjetivo possa parecer algo pequeno, tal cuidado na hora de traduzir pode contribuir muito para a satisfação de jogadores.

Há algumas formas para neutralizar ou tornar a fala mais inclusiva ou, de certa forma, neutralizá-la. Segundo o Guia para uma Linguagem Promotora da Igualdade entre Mulheres e Homens na Administração Pública (2009):

(...) em português, é comum o uso exclusivo do género gramatical masculino para designar o conjunto de homens e mulheres, ainda que morfologicamente existam formas femininas. Admite-se sem dificuldade que o género masculino “engloba” o feminino, como é o caso da utilização frequente das expressões “o Homem” ou “os homens” como sinónimos de “a Humanidade”. Tomando a parte pelo todo, identificam-se os homens com a universalidade dos seres humanos. Mas já Fernão de Oliveira, o primeiro gramático da língua portuguesa, evidenciou a incorrecção substancial do masculino genérico ao escrever: “Marido e mulher ambos são bons homens”, enfim, posto que muitas desproporções ou dissemelhanças se cometem na nossa língua... (Gramática da linguagem portuguesa, 1536, Cap. XLIX.) Com efeito, num sistema gramatical de género como o nosso, embora a oposição semântica de base entre masculino e feminino pareça simétrica quando se refere aos humanos (género masculino para designar o sexo masculino, género feminino para designar o sexo feminino), essa simetria é desfeita quando ao valor do masculino significando “sexo masculino” se junta o outro valor, dito genérico, que permite, por extensão, que o género masculino se possa aplicar também aos seres humanos do sexo feminino, possa designar também as mulheres. (p.11)

De acordo com a citação, percebemos que o guia trata da invisibilidade das mulheres no ambiente de trabalho e propõe formas inclusivas para se dirigir aos dois gêneros de forma igualitária. Para atingir esse objetivo, pode-se especificar o gênero, ou então, neutralizá-lo.

A especificação do gênero pode ocorrer de duas formas: explicitando ambos os gêneros, como, em vez de utilizar “os trabalhadores”, optar por “os trabalhadores e as trabalhadoras”, ou, então, por meio do uso de barras como em “o/a pessoa”, “o/a participante”. Como partimos do pressuposto que o jogo *Monster Prom* não nos dá recurso para traduzir as falas de forma que possam ser encaixadas propriamente quando o jogador escolher “ela” ou “ele”, não há a possibilidade de se utilizar a especificação direcionada a apenas um gênero. As outras formas de especificação, mais amplas, como uso da forma dupla ou uso das barras, também não são cabíveis nesse contexto, devido ao número de caracteres que seriam gastos, e por não deixarem o texto tão fluido em meio à imersão.

No caso da neutralização, existem algumas maneiras de mudar a fala para poder adequá-la. Neste caso, o Guia para uma Linguagem Promotora da Igualdade entre Mulheres e Homens na Administração Pública diz que essa neutralização ou eliminação pode ocorrer de três formas: por meio de paráfrase, usando nomes sobrecomuns, por meio do uso de coletivos ou por meio do uso de substantivos comuns dos dois gêneros, eliminando o uso do artigo. Por exemplo, na paráfrase, o foco é usar substantivos que se adéquam aos dois gêneros, como em “O requerente”, que pode ser dito de outra forma, como “A pessoa que requer”. A eliminação do gênero por meio do uso de coletivos é uma maneira mais geral, porém útil, de neutralizar as falas, por exemplo, em vez de utilizar “Os organizadores agradecem” usa-se “A organização agradece”. Por fim, há também a opção de omitir o artigo, porém tal recurso não funciona totalmente, já que, a depender da oração, os artigos são indispensáveis.

Estes exemplos servem para provar que a língua não é algo imóvel e sem mudanças, podendo – e devendo, em alguns casos – ser moldada de acordo com as necessidades. De acordo com o Guia: “É porque a língua é viva e plástica e com enorme capacidade de se adaptar a novas necessidades que teremos de continuar a pensar e imaginar novas fórmulas de escrever e dizer em que todas e todos os cidadãos possam caber – em igualdade”.

Como mencionado, partimos do pressuposto de que o jogo não nos dá a opção de adequar as falas do narrador de acordo com o pronome escolhido pelo jogador. Se a pessoa escolher ser chamada de “ela” e se deparar com adjetivos flexionados no masculino, é certo que isso causará alguma estranheza. Assim, a necessidade é de neutralizar ou eliminar resquícios que remetam a um gênero específico, pois, como dito acima, a especificação não é adequada para essa situação.

Em inglês, tanto no singular, quanto no plural, os adjetivos possuem apenas uma forma: são uniformes. Isto é, “*You are already drunk*” pode significar tanto que ele, ela, eles ou elas já estão bêbados ou bêbadas. Em português, isso ocorre porque os adjetivos são biformes e podem flexionar tanto para o masculino, quanto para o feminino. Existem, logicamente, casos de adjetivos que podem ser utilizados para ambos os gêneros, como “inteligente”, por exemplo.

Portanto, é preciso explorar as possibilidades existentes para moldar as falas do narrador de modo que a pessoa que esteja jogando realmente sinta que aquele jogo está se comunicando com ela. Entende-se que a tarefa da localização não é apenas transferir o

conteúdo linguístico de um idioma para o outro, portanto, pode-se dizer que o trabalho a ser feito é – dependendo dos casos – uma reescrita do conteúdo. Em algumas circunstâncias, apenas omitir pronomes ou numerais não será o bastante para deixar a fala sem a sensação de algo “forçado” ou “artificial”.

Nossa intenção de tradução, em relação aos trechos selecionados, é buscar formas que neutralizem as falas das personagens do jogo (na tradução), sem provocar desvios linguísticos além dos permitidos ou exigidos pela natureza do gênero *videogame* e sem afetar a experiência que o jogo pressupostamente deve proporcionar. Para que isso fosse alcançado, naturalmente, tivemos de proceder a algumas modificações. Essas modificações não prejudicam o sentido, mas exigiram algumas adaptações (em sentido amplo) no âmbito da morfossintaxe de língua portuguesa (a língua de chegada).

3 CAPÍTULO

Durante a tradução do *game Monster Prom*, buscamos em língua portuguesa opções de neutralização do gênero. Tal opção se deu com o intuito de permitir a interlocução entre “jogo” e “usuário”, ou seja, facilitar a comunicação entre ambos com o menor ruído possível, garantindo, assim, a experiência completa de jogo.

Em inglês moderno (*ModernEnglish*), o pronome *you* é um pronome pessoal de caso reto, que não possui alterações morfológicas em suas funções de acusativo e dativo (podendo, por essa razão, ser considerado também um pronome oblíquo). Além disso, *you* tem sido usado, em alguns tipos textuais, como índice de indeterminação do sujeito, algo correspondente ao pronome *se* (nesta função, evidentemente) em português ou ainda à expressão *a gente*.

Como pessoa do verbo, ou pronome de tratamento, a quem se dirige no ato da comunicação, algumas línguas apresentam diferença de gênero, outras não. Em português do Brasil, o pronome de tratamento *você* (mais utilizado na forma coloquial de comunicação que *tu*) não exige uma distinção de gênero, ou seja, não importa se alguém se dirige a um homem ou a uma mulher: o tratamento será sempre *você* (o mesmo ocorre com *tu* em relação a gênero, pois não há forma alternativa ou flexionada a depender do gênero do sujeito com quem se fala). O pronome (de tratamento) *você* possui variação de número, mas não de gênero.

Durante a tradução, deparamo-nos com alguns problemas referentes à explicitação do gênero, quando, utilizando o pronome *você*, as sentenças eram acrescidas de adjetivos e substantivos (geralmente em função predicativa do sujeito), pois há substantivos e adjetivos biformes em língua portuguesa, ou seja, que exigem flexão de gênero e número. No caso do adjetivo, há ainda a flexão de grau, que não será abordada neste trabalho.

Assim, enfrentamos algumas dificuldades ao termos de traduzir adjetivos e substantivos, e também outras passagens, como será mostrado neste capítulo, que envolviam a variação (ou flexão) de gênero das palavras. Tais dificuldades provêm do fato de não podermos saber exatamente se o usuário do jogo deve ser tratado pelo gênero masculino, ou pelo feminino.

Frequentemente, utilizamos o tratamento de gênero masculino para homens e o gênero feminino para mulheres, embora assegurado por lei que cada um receba o tratamento conforme queira. Ainda assim, a forma comum de tratar o plural acaba sendo no masculino, o que pode desagradar a alguns.

Ocorre que, num trabalho de tradução de games, geralmente os jogos não têm o foco na questão social. Por essa razão, nem sempre o jogo se preocupa em saber se o jogador ou a jogadora se identifica como um ou outro gênero. Assim, em inglês, a referência à pessoa com quem se fala ou a quem se dirige será sempre *you*. Em português, a mesma referência, tradução de *you*, será *você*.

Como mencionamos, o problema reside na tradução de adjetivos e substantivos. Para demonstrar isso, selecionamos 37 trechos, cujas traduções comentaremos. Durante a análise, foram criadas quatro categorias, de acordo com a natureza do problema de tradução.

3.1 CATEGORIA 1

Nesta categoria estão presentes todas as falas que contêm adjetivos em inglês cujas traduções seriam adjetivos biformes.

Quadro 2. Trecho 1 Categoria 1

<p>Unfortunately, you're already pretty drunk when you land on this plan, so you hit yourself with a beer bottle and forget that you don't have any sunglasses.</p>	<p>Infelizmente, quando tem essa ideia, você já bebeu demais, então, quebra uma garrafa de cerveja na sua cabeça e esquece que não tem nenhum óculos escuro.</p>
---	--

Comentário: Neste trecho, houve transposição, ou seja, a mudança de classe gramatical de uma palavra, no caso, a ideia expressa por *drunk*, bêbado/a, modificado por *pretty*, funcionando aí para marcar intensidade (ou seja, exercendo a função de um advérbio de intensidade) foi retomada por *beber demais*.

Quadro 3. Trecho 2 Categoria 1

<p>You were basically so nervous that you selected a bunch of emojis at random, but it worked!</p>	<p>Basicamente você sentiu tanto nervosismo que apenas selecionou um monte de emojis aleatórios, mas funcionou!</p>
--	---

Comentário: Houve uma transposição ao mudar a classe gramatical da palavra *nervous*, cujo correspondente mais direto seria nervoso/a (adjetivo), pela expressão “sentir nervosismo”, que

mantém o nível de informalidade do jogo e, ao mesmo tempo, anula o problema do gênero. Note-se que a transposição a que nos referimos é a de *nervous* (adjetivo) para *nervosismo* (substantivo).

Quadro 4. Trecho 3 Categoria 1

<p>Before you know it, you're being dragged off to an interrogation room where you are asked "nicely" to reveal the secret of your "revolutionary blackjack system."</p>	<p>De repente, te arrastam para uma sala de interrogação onde te pedem "com educação" para revelar seu segredo para um "sistema revolucionário de blackjack."</p>
--	---

Comentário: “*Being dragged*” pode ser traduzido por “sendo arrastado” ou “sendo arrastada”. Neste caso, “*dragged*”, um particípio passado, tem flexões de gênero e número. Nossa opção foi traduzir utilizando o presente simples (em vez da locução verbal composto por verbo ser no gerúndio + particípio passado), o que omitiu a possibilidade do problema com o gênero. Deve-se perceber o uso indiscriminado de pronomes referentes a tu (*te arrastam, te pedem*) num trecho em que se dirige ao jogador por meio do pronome de tratamento *você*. Trata-se de uma marca de informalidade comum em diálogos, como no caso em questão.

Quadro 5. Trecho 4 Categoria 1

<p>Oh no, you're too used to making only one absurd choice per situation, so you just babble, "Because of... reasons."</p>	<p>Ah não, você se acostumou em tomar apenas uma decisão absurda a cada situação, então só gagueja, "Por causa dos... motivos."</p>
--	---

Comentário: “*You’re too used*” pode ser traduzido para as versões biformes, “está tão acostumado” ou “está tão acostumada”. Neste caso, fizemos novamente uma redução: a estrutura estar + particípio passado (aqui funcionando como adjetivo) foi substituída por uma expressão com verbo finito. Como os verbos finitos, diferentemente de suas formas nominais, não apresentam flexões que digam respeito a gênero, o problema de tradução foi resolvido.

Quadro 6. Trecho 5 Categoria 1

You're left alone to reflect on your life choices, and on how the chess option might have been the good one this time.	Te deixam às traças para refletir sobre suas escolhas de vida e sobre como o xadrez poderia ter sido a boa opção dessa vez.
--	---

Comentário: O adjetivo *alone*, cujo correspondente direto é *sozinho/a*, aqui, foi aqui traduzido por *só*, adjetivo uniforme.

Quadro 7. Trecho 6 Categoria 1

They both leave, and you're left alone to think on how "bring your parents to the orgy" was your best idea.	Ambos saem e você fica só para refletir sobre como "trazer os pais para a orgia" foi sua melhor ideia.
---	--

Comentário: Utilizamos para este trecho o mesmo procedimento da fala anterior. *Sozinho/a*, correspondente direto, deu lugar ao sinônimo *só*.

Quadro 8. Trecho 7 Categoria 1

Satisfied with your stupid, stupid plan, you hit ENTER.	Contente com o seu imbecil plano idiota, você aperta ENTER.
---	---

Comentário: A tradução de *satisfied*, derivado de particípio passado, por *satisfeito/a*, teria provocado um problema de tradução, no que se refere ao gênero. Assim, optamos por seu sinônimo *contente*, adjetivo uniforme.

Quadro 9. Trecho 8 Categoria 1

You weren't prepared for this... let's see what happens.	Você não tinha se preparado para isso... vamos ver o que acontece.
--	--

Comentário: *Prepared* aqui é o predicativo do sujeito, que concorda, por conseguinte, com o sujeito. Funciona, em inglês, como um adjetivo (sua origem é um particípio passado), e sua tradução (do adjetivo *prepared*) envolveria escolha do gênero da palavra (*preparado/a*). Escolhemos traduzir por verbo finito, no pretérito-mais-que-perfeito, ou seja, como tempo verbal composto, não sofrerá variação de gênero, já que não se diz, por exemplo, *ele tinha se*

preparado, ela tinha se preparada, mas ele tinha se preparado, ela tinha se preparado. O que se aplica ao sujeito de quem se fala, neste caso, aplica-se igualmente ao sujeito com quem se fala.

Quadro 10. Trecho 9 Categoria 1

"Dear %CURRENTPLAYERNAME%, thank you for respecting my boundaries and not using a crude opening line before we've even gotten to know each other.	"%CURRENTPLAYERNAME% do meu coração, meus agradecimentos por respeitar meus limites e não forçar a barra antes mesmo da gente se conhecer.
---	--

Comentário: O adjetivo “*dear*” que pode ser traduzido para querido/querida, foi substituído pela expressão “fulano/fulana do meu coração”, que inclusive contribuiu para manter o sentido afetivo da fala. Além disso, a opção de tradução mantém o nível de informalidade dos diálogos constantes do jogo.

Quadro 11. Trecho 10 Categoria 1

%OTHERPLAYER1%, you're welcome for a lifetime of good business and good sex.	%OTHERPLAYER1% pode agradecer depois por garantir uma vida inteira de empreendedorismo e bom sexo.
--	--

Comentário: O adjetivo “*welcome*” foi substituído pelo verbo “agradecer” para manter o sentido de ter gratidão por alguém e evitar o problema de gênero (*bem-vindo, bem-vinda*).

Quadro 12. Trecho 11 Categoria 1

Ignoring anything in favor of thinking about which classmate you'd like to take to prom and how horny you are...	Ignorando tudo para ficar pensando sobre qual colega de sala você gostaria de levar ao baile de formatura e também sobre o quanto só pensa em bobagem...
--	--

Comentário: O adjetivo *horny* foi traduzido pela expressão *pensar bobagem*, eliminando o problema de gênero.

Quadro 13. Trecho 12 Categoria 1

You're having your evening tea at a nice place when you start feeling sleepy.	Você está bebendo seu chazinho da tarde num lugar aconchegante, quando de repente começa a sentir sono.
---	---

Comentário: Houve aqui mais um caso de transposição, em que *sleepy (sonolento/a)* foi traduzido por “sono”, ou seja, a expressão *feel sleepy* foi traduzida por *sentir sono*.

Quadro 14. Trecho 13 Categoria 1

...And you can't perform it alone.	... E você não consegue fazer a performance sem companhia.
------------------------------------	--

Comentário: Em outros casos, o adjetivo *alone* foi traduzido por *só*, adjetivo uniforme em português. No trecho em questão, utilizar o adjetivo uniforme “só” não seria tão adequado, principalmente por questões de registro. Optamos pela locução *sem companhia*, já que, considerando-se o contexto da narrativa do jogo, o jogador/a jogadora de fato precisará se aliar a alguém para formar uma dupla.

3.2 CATEGORIA 2

Nesta categoria estão as falas que contêm em inglês substantivos cujas traduções sejam substantivos biformes em português.

Quadro 15. Trecho 14 Categoria 2

It seems you've got a new friend!	Parece que você fez uma nova amizade!
-----------------------------------	---------------------------------------

Comentário: Há na tradução deste trecho uma substituição, já que *friend*, cujo correspondente direto é *amigo/a*, foi traduzido pelo substantivo (mesma classe gramatical) *amizade*, o que eliminou o problema de tradução causado por questões de gênero.

Quadro 16. Trecho 15 Categoria 2

The silver lining to all this is that later that day you learn you actually have	O lado bom disso tudo é que naquele mesmo dia você descobre que realmente
--	---

chlamydia, so at least you're not a liar!	tem clamídia, então, pelo menos não estava mentindo!
---	--

Comentário: Procedimento de transposição: substituição de um substantivo por verbo. *Liar*, cujo correspondente direto é *mentiroso/a*, foi substituído pelo verbo *mentir*.

Quadro 17. Trecho 16 Categoria 2

Bring a firefighter because you're the master of burns!	Alguém aumenta a defesa porque você é mestre em ataques!
---	--

Comentário: Neste caso, “*master*” é traduzido por *mestre* e especificado pelo uso do artigo *o/a*, caso a intenção seja especificar qual o gênero. Na tradução houve a omissão do artigo que, além de ter neutralizado a fala, foi ao encontro de uma expressão idiomática bastante comum em nossa língua, a saber: *ser mestre em*.

Quadro 18. Trecho 17 Categoria 2

A dickpic apologist?	Alguém que defende fotos de pinto?
----------------------	------------------------------------

Comentário: O substantivo *apologist* é traduzido por *apologista* e tem o gênero especificado pelo artigo indefinido *um/uma*. Na tradução, procedemos à reescrita da frase para manter o sentido sem especificar o gênero. Para tanto, utilizamos o “alguém” para representar o jogador ou a jogadora (com marca de impessoalidade) e o verbo *defender*, que retoma o sentido de *apologist* (*apology* = *defesa*), ou seja, mais um caso de transposição.

Quadro 19. Trecho 18 Categoria 2

Scott flies away... you're sad he thinks you're a bad friend, yet you capture the image of he flying away, since it might be the last time you see him if he's being treated by a surgeon dog.	Scott sai voando... você está triste porque ele acha que sua amizade é ruim, ainda assim você marca a imagem dele voando pra longe já que pode ser a última vez que vai ver ele, caso ele seja cuidado por um cão cirurgião.
--	--

Comentários: Novamente, o substantivo “*friend*” (*amigo/a*) foi substituído por *amizade*. Neste caso, “*you’re a bad friend*” (você é um/uma amigo/amiga ruim) tornou-se, na tradução, *sua amizade é ruim*. Perceba-se que, na tradução deste trecho, como nas traduções dos outros trechos, não há qualquer prejuízo de sentido.

Quadro 20. Trecho 19 Categoria 2

"Much obliged, friend," he says in a soft voice.	"Muito agradecido, colega", diz ele com uma voz suave.
--	--

Comentário: Mais uma vez nos deparamos com o substantivo “*friend*” (*amigo/amiga*). No trecho em questão, optamos por traduzir “*friend*” por “*colega*”, um substantivo do mesmo campo semântico. *Colega* tem seu gênero definido por meio do artigo, dispensável aqui.

Quadro 21. Trecho 20 Categoria 2

You guess 20 years from now, when %OTHERPLAYER1% finally gets to be the manager of that burger joint, you won't get any free burgers from %HIMHER_OTHERPLAYER1%	Você pensa que daqui a 20 anos, quando %OTHERPLAYER1% virar gerente daquela unidade de fast food, não vai ter nada de hambúrgueres de graça para você.
---	--

Comentário: O substantivo “*manager*” pode ser traduzido pelo substantivo uniforme *gerente*. Neste caso, novamente não se fez o uso do artigo – que mais uma vez se mostra dispensável em expressões deste tipo – para que a fala fosse neutralizada. (Cf. virar gerente, virar professor, virar médico, virar advogado. Nenhuma dessas expressões exige o uso de artigo).

Quadro 22. Trecho 21 Categoria 2

You get +3CHARM for being such a good friend!	Você ganha +3CHARM pela amizade tão leal!
---	---

Comentário: Mais uma ocorrência em que o substantivo *friend* foi traduzido por *amizade*. Neste caso, traduzimos *good friend* por *amizade tão leal*.

3.3 CATEGORIA 3

Pertencem a esta categoria falas que contêm em inglês formas de plural (*you* como segundo pessoa do plural) e ainda reforçativos de dualidade (*The two of you* ou *you both*). Em todas as falas, havia presença de numerais como *two* (*dois/duas*) ou *both* (*ambos/ambas*). Nestes casos, para evitar a explicitação do gênero, tendo que se optar por uma das formas do numeral, optou-se por omitir o numeral em todos os casos, deixando apenas o pronome “vocês”.

Quadro 23. Trechos 22 a 27 Categoria 3

The two of you spend the night giggling like schoolgirls as you break into the mayor's office and steal classified papers.	Vocês passam a noite roubando documentos do escritório do prefeito e dando risadinha feito menininhas.
The two of you head to a movie, immediately setting your ticket stubs on fire.	Vocês vão a um cinema, colocando fogo nos ingressos imediatamente.
Unfortunately, you both are super poor, so you spend some time creating what you call "Scott Super Fun Furry Dollars."	Infelizmente, vocês são muito pobres, então passam o tempo criando algo que chamaram de "Dólares Super Peludos e Divertidos do Scott".
Somehow the two of you end up shirtless and sweaty while painting and doodling.	Por algum motivo, vocês começam a suar e ficam sem blusa enquanto pintam e desenham.
The two of you are thrown in jail (which is pretty fair)	Vocês vão para cadeia (o que é justo).
The two of you do all that and more.	Vocês fazem tudo isso e muito mais.

3.4 CATEGORIA 4

Nesta categoria estão presentes as falas que contêm *tags*, como %CURRENTPLAYERNAME%, %OTHERPLAYER1% ou %HESHE_OTHERPLAYER1%. Esses elementos são chamados de *tags*. São, basicamente, blocos de texto que serão substituídos por outros textos, de acordo com as opções que o jogador ou a jogadora selecionarem no início do jogo. Neste trabalho, partimos do pressuposto de que não há a opção de utilizar códigos e nem estas ferramentas para neutralizar as falas. Por essa razão,

buscamos uma saída por meio de recursos da própria língua-alvo. Na língua fonte, entretanto – deve-se observar – há a possibilidade de se utilizarem *tags* para pronomes ou conjugações verbais, que serão alteradas conforme a opção a ser selecionada no início do jogo.

Isto significa que, caso a jogadora 1 escolha *she*, no início do jogo, e durante alguma fala no INGLÊS seja utilizado o pronome *he* ou *she*, no *script* estará presente a %HESHE_OTHERPLAYER1% para indicar que aquele bloco de texto será alterado conforme a escolha do jogador ou da jogadora. Este recurso auxilia na neutralização das falas, mas, ainda assim, há algumas ocorrências em que algum procedimento teve de ser utilizado, como nos casos em que aparecem adjetivos, em inglês, cuja tradução seriam adjetivos biformes em português.

Quadro 24. Trecho 28 Categoria 4

<p>Of course, that does sort of screw over %OTHERPLAYER2% a little, but if %HESHE_OTHERPLAYER2% wanted to hang with a demon, %HESHE_OTHERPLAYER2% probably should have fucked a bottle of hot sauce like the rest.</p>	<p>Claro que isso meio que ferrou um pouco com %OTHERPLAYER2% mas, se %HESHE_OTHERPLAYER2% queria tanto sair com um demônio, era melhor ter fodido com uma garrafa de pimenta como todos fizeram.</p>
--	---

Comentário: Neste caso, houve a omissão do artigo antes do nome do jogador ou da jogadora 2. Uma vez que o jogo oferece o recurso de o pronome ser substituído automaticamente de acordo com a escolha do jogador ou da jogadora no início do jogo, não nos preocupamos em omitir o pronome, visto que se utilizou a *tag* em seu lugar.

Quadro 25. Trecho 29 Categoria 4

<p>%OTHERPLAYER1%, you're welcome for a lifetime of good business and good sex.</p>	<p>%OTHERPLAYER1% pode agradecer depois por garantir uma vida inteira de empreendedorismo e bom sexo.</p>
---	---

Comentário: A expressão *you're welcome* pode ser traduzida por *seja bem recebido/recebida* ou, mais comumente, *seja bem vindo/ seja bem vinda*. Na tradução, utilizamos a expressão *pode agradecer depois*, substituindo, por assim dizer, o adjetivo por um verbo. O início da

fala foi reescrito para passar o sentido de que o jogador ou a jogadora poderia agradecer depois, pois *ele/ela* receberia uma boa recompensa.

Quadro 26. Trecho 30 Categoria 4

%OTHERPLAYER2%... you're fired.	%OTHERPLAYER2%... vão te demitir.
---------------------------------	-----------------------------------

Comentário: O adjetivo *fired* (*demitido/a*) foi substituído pelo uso do verbo *demitir*, aqui na locução IR (presente simples) + DEDITIR (infinitivo), forma composta do Futuro do Presente do Indicativo. Mantém-se a informalidade, pois a expressão apontada é bastante coloquial.

Quadro 27. Trecho 31 Categoria 4

But you're sure it will be good enough for %OTHERPLAYER1%.	Mas você tem certeza que vai ser bom o bastante para %OTHERPLAYER1%.
--	--

Comentário: Neste caso, apenas se omitiu o uso do artigo antes do nome do jogador ou da jogadora.

Quadro 28. Trecho 32 Categoria 4

Anyway, you messed up %OTHERPLAYER1%'s chances with Damien... but at least you saved %HIMHER_OTHERPLAYER1% from getting shot?	De qualquer forma, você estragou as chances que %OTHERPLAYER1% tinha com Damien... mas isso é melhor do que levar um tiro, né?
---	--

Comentário: Nesta tradução, omitiu-se o uso do artigo para especificar se jogador/a 1 é *ele* ou *ela*. Tal omissão não afetou a coerência da fala.

Quadro 29. Trecho 33 Categoria 4

Time for you to choose your teammate... and since you're not trying to take either of them to prom, you might as well choose	Chegou a hora de escolher sua dupla... já que você não tá tentando chamar nenhuma dessas pessoas para o baile de formatura, é
--	---

either %OTHERPLAYER1% or %OTHERPLAYER2% in case they die.	melhor escolher entre %OTHERPLAYER1% ou %OTHERPLAYER2%, caso morram.
---	--

Comentário: Assim como em outros casos, aqui também omitimos o artigo.

Quadro 30. Trecho 34 Categoria 4

A hush falls over the bowling alley... all eyes are on %OTHERPLAYER1% as %HESHE_OTHERPLAYER1% %VERB_approaches_approach_OTHERPLAYER1% the lane.	De repente o boliche fica em silêncio... todos olham enquanto %OTHERPLAYER1% caminha em direção à pista.
---	--

Comentário: Nesta fala houve a omissão tanto do artigo quanto do pronome que compõe a *tag*.

Quadro 31. Trecho 35 Categoria 4

%OTHERPLAYER1% steps up... and DEATHBOWLS for %HISHER_OTHERPLAYER1% LIFE!	%OTHERPLAYER1% se levanta... e joga BOLICHE DA MORTE como se aquilo valesse a sua vida!
---	---

Comentário: A *tag* que representa a contração dele/dela foi substituída por uma expressão que passa o mesmo significado para que não houvesse necessidade de explicitar o gênero por meio da contração. Neste caso, em vez de “*his/her life*” que pode ser traduzido como “pela vida dele/dela”, optou-se por “como se aquilo valesse a sua vida”.

Quadro 32. Trecho 36 Categoria 4

%HESHE_OTHERPLAYER1% successfully %VERB_chops_chop_OTHERPLAYER1% down a mighty 2000-year-old oak tree with %HISHER_OTHERPLAYER1% fingernails (fuuuck yooooou, the environment!!!).	Com sucesso, %OTHERPLAYER1% derruba um carvalho enorme de aproximadamente 2000 anos com as próprias unhas (vaaai se fuuuuder, meio ambiente!!!).
--	--

Comentário: Omissão do pronome com alteração da estrutura da frase.

Quadro 33. Trecho 37 Categoria 4

<p>A hush falls over the bowling alley... all eyes are on %OTHERPLAYER2% as %HESHE_OTHERPLAYER2% %VERB_approaches_approach_OTHERPLAYER2% the lane.</p>	<p>De repente o boliche fica em silêncio... todos olham enquanto %OTHERPLAYER2% caminha em direção à pista.</p>
--	---

Comentário: Omissão do pronome.

Conforme é possível perceber a partir da análise apresentada, os problemas de tradução gerados por questões de gênero, ou seja – em situações em que seriam cabíveis traduções de palavras com flexão de gênero em língua portuguesa, quando a única opção do original não possuía a mesma flexão – foram solucionados com o auxílio de procedimentos diversos (entenda-se procedimento, neste ponto, como proceder, e não como procedimento técnico de tradução), que envolveram, em alguns casos, o procedimento técnico de tradução transposição. A consequência positiva dos meios de neutralização diz respeito, principalmente, à possibilidade de o jogo transcorrer sem qualquer tipo de estranhamento para jogadores e jogadoras.

CONCLUSÃO

Este trabalho buscou oferecer possibilidades de tradução a falas do jogo *Monster Prom* com o intuito de neutralizar falas dirigidas de modo específico a pessoas do gênero masculino ou feminino.

Não pretendemos, com isso, anular ou neutralizar o gênero da pessoa em si, mas tratamos, antes, de questões morfológicas (ou ainda, morfossintáticas).

Tratando-se de uma tradução de inglês para português, não apenas no gênero *games*, é natural que alguns adjetivos e substantivos sejam traduzidos por adjetivos e substantivos com marca (desinência) de gênero, quando, no original, esta marca (desinência) inexistente.

Limitamo-nos, em questões de tradução, a tratar do gênero das palavras. Detectamos que seria um problema de comunicação a desinência masculina ou feminina em determinados adjetivos ou substantivos. Desde o princípio – e isto se pode ver pelas traduções apresentadas em 3 – não defendemos a tradução literal, e menos ainda uma tradução em que uma palavra sempre seja traduzida por outra pertencente à mesma classe gramatical: não acreditamos que este tipo de restrição contribua para a (re) significação do texto, levando-se em conta suas múltiplas peculiaridades linguísticas, históricas e sociais.

Para que conseguíssemos resolver as questões derivadas da ocorrência natural de opções abrigadas nas categorias formuladas no Capítulo 3, quais sejam: a ocorrência de adjetivos biformes, substantivos biformes, adjetivos ou substantivos biformes no plural e as “*tags*”, lançamos mão, predominantemente, de transposições – procedimento técnico de tradução que consiste na tradução de uma palavra ou expressão por outra pertencente a uma classe gramatical distinta -, omissão de artigos e sinonímia.

Com base em nossas traduções, situadas no contexto histórico-social-econômico (e inclusive mercadológico) e problematizadas com base em questões pertinentes à gramática da língua portuguesa (para a qual se traduz), percebemos que é possível traduzir de maneira a não explicitar nenhum gênero. Foram encontradas soluções para todos os problemas que surgiram. Com isso, temos um resultado positivo, pois, apesar de partir do pressuposto de que não havia nenhum recurso para facilitar a neutralização dos trechos, não houve nenhum trecho que não pudesse ter sido traduzido de forma neutra e que não pudesse contemplar todos os jogadores e todas as jogadoras.

REFERÊNCIAS

ABRANCHES, Graça. **Guia para uma Linguagem Promotora da Igualdade entre Mulheres e Homens na Administração Públ.** Lisboa: Comissão Para A Cidadania e Igualdade de Género, 2009.

ALVES, Adriana & KULAKOWSKI Taborda, Paolla. **VISUAL NOVEL: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura.** Universidade do Vale do Itajaí, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/292995864_VISUAL_NOVEL_a_evolucao_do_genero_e_sua_aplicacao_para_desenvolver_o_habito_da_leitura

AULETE DIGITAL. **Gênero.** Disponível em: <http://www.aulete.com.br/gênero> Acesso em: 21 mai. 2019.

BERNAL-MERINO, M. Á. **Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global.** Nova Iorque e Abingdon: Routledge, 2015. 245 p. (Routledge Advances in Translation Studies).

FIGUEIREDO, Candido de. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** 2. ed. Lisboa: Classica, 1913.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva S.A, 2000. Tradução: João Paulo Monteiro. Disponível em: http://lelivros.love/book/baixar-livro-homo-ludens-johan-huizinga-em-pdf-epub-mobi-ou-ler-online/#tab-additional_information. Acesso em: 22 abr. 2019.

LEGENDS OF LOCALIZATION. **This Be Bad Translation #13, Sword Art Online: Hollow Fragment!.** Disponível em: <https://legendsoflocalization.com/sword-art-online-hollow-fragment-gallery/>. Acesso em: 19 abr. 2019.

MARGOTTI, Felício Wessling; MARGOTTI, Rita de Cássia Mello Ferreira. **Morfologia do Português.** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011.

MOLINA, L. & HURTADO ALBIR, A.; **Translation technique revisited. Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal**, vol. 47, n° 4, 2002, p. 498-512.

MONSTER PROM. Beautiful Glitch, 2018.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2013. (ETS subseries, v.106).

RAGON, Emile. **Gramática Latina**. 3ª edição. Irmãos Maristas. São Paulo: Editora do Brasil, 1961.

SOUZA, R. V. F. **Video game localization: the case of Brazil**. São Paulo: TradTerm, 2012.
Disponível em: <<http://tradterm.vitis.uspnet.usp.br>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

TEIXEIRA, Madalena; SANTOS, Leonor; SILVA, Inês; MESQUITA, Elisete (Org.). **Ensinar e Aprender Português num mundo plural**. : Escola Superior de Educação de Santarém e Universidade Federal Uberlândia, 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/31460640/Ensinar_e_Aprender_Português_num_mundo_plural>. Acesso em: 20 maio 2019.

THE GAMER. **A Winner Is You: 15 Of The WORST Video Game Translation Fails**. Disponível em: <https://www.thegamer.com/a-winner-is-you-15-of-the-worst-video-game-translation-fails/> . Acesso em: 22 abr. 2019.