

Os tipos de legendas de jogos: uma proposta de classificação para fins de tradução

Olavo Cordeiro Soares*

RESUMO: A partir do estudo de Soares (2017), da Teoria do Escopo e do conceito de *Gameplay Experience*, este artigo busca definir os principais tipos de legendas presentes nos jogos e como elas devem se comportar. Como resultado, oferecemos um panorama atual das categorias de legendas de *games*, que poderá ser usado como um ponto de partida para a criação de regras específicas para o campo.

Palavras-chave: tradução; legendagem; localização de jogos; Teoria do Escopo; *Gameplay Experience*.

ABSTRACT: Based on the studies of Soares (2017), on the Scope Theory and on the *Gameplay Experience* concept, this article intends to define the main types of subtitles in games and how they are supposed to behave. As a result, we offer a current overview of game subtitling categories, which can be a starting point for the creation of specific rules for the field.

Keywords: translation; subtitling; game localization; Skopos Theory; *Gameplay Experience*

Introdução

Apesar do crescimento do mercado de *games* nos últimos anos, os estudos sobre o tema são ainda iniciais. Além disso, a ausência de padronização das práticas de legendagem de jogos é um problema grave e que deve ser solucionado para que os *games* atinjam o nível de excelência demandado por seus consumidores. A partir disso, julgamos extremamente necessários os trabalhos acerca da localização de jogos, principalmente no Brasil, onde, até o momento, um número ainda mais limitado de publicações sobre o tema pode ser encontrado.

Buscaremos classificar, a partir de agora, os principais tipos de legendas presentes nos jogos localizados, além de sugerir a melhor maneira de aplicação de cada uma delas, com base no que é definido pela Teoria do Escopo, pelo conceito de *Gameplay Experience* e nas regras de legendagem já bem definidas para outros produtos audiovisuais, uma vez que ainda não contamos com uma base teórica equivalente para a legendagem de jogos. Procederemos da seguinte forma: primeiro, iremos expor os conceitos da Teoria do Escopo e da *Gameplay Experience* a fim de entendermos melhor qual deve ser a postura da equipe de tradutores durante todo o trabalho de localização do jogo; depois, classificaremos e analisaremos os principais tipos de legendas presentes nos *games*.

1. A Teoria do Escopo aplicada aos videogames

Antes de falarmos sobre a Teoria do Escopo, é necessário, primeiramente, entender a corrente da qual ela faz parte, o Funcionalismo. A visão funcionalista

* Bacharel em Letras - Tradução pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

considera a língua um instrumento de interação social e busca analisá-la com base em dados reais de uso e entender quais os reflexos causados pelas pressões externas (situações comunicativas) em sua estrutura gramatical. Segundo Kenedy e Martelotta:

O chamado polo funcionalista caracteriza-se pela concepção da língua como um instrumento de comunicação, que, como tal, não pode ser analisada como um objeto autônomo, mas como uma estrutura maleável, sujeita a pressões oriundas das diferentes situações comunicativas, que ajudam a determinar sua estrutura gramatical. (KENEDY e MARTELOTTA, 2003, p. 20)

Portanto, a concepção funcionalista é de que a língua tem uma função — comunicar — e sofre alterações, ou adaptações, para ser capaz de exercer tal função.

A Teoria do Escopo, criada por Vermeer, em 1978, é uma abordagem funcionalista da tradução, a qual — diferentemente das teorias pautadas na equivalência — determina que o tradutor deve considerar, como o fator mais importante a guiar suas decisões tradutórias, a finalidade do texto, ou seja, o objetivo que se espera atingir em relação ao leitor-alvo. Segundo Schäffner (2009, p. 117), a Teoria do Escopo vê o ato tradutório “não como um processo de transcodificação, mas como uma forma específica de ação humana que é determinada por seu propósito”¹ ou escopo.

Destacamos, porém, que o tradutor não deve ignorar o material fonte e descaracterizá-lo ao enxergar apenas o receptor do texto traduzido. Deve-se analisar o original e, a partir dele, escolher opções mais adequadas para que ele seja aceito pelo consumidor da tradução. É nesse sentido que Nord (1997, p. 31) pondera que “o *Skopos* de uma tarefa específica de tradução pode exigir uma tradução mais ‘livre’ ou mais ‘fiel’, ou qualquer coisa entre esses dois extremos, dependendo do propósito para o qual se precisa da tradução”².

A Teoria do Escopo determina que as escolhas tradutórias devem ser orientadas pelo propósito do texto, o seu escopo. Segundo Ghoubar (2012, p. 97), “[o] escopo da tradução é alcançado quando ela serve à situação para qual ela foi destinada, ou seja, aos receptores que querem fazer uso da tradução, e da maneira que eles querem que a tradução lhes sirva.”

Os *games* localizados são destinados aos jogadores de uma outra cultura, e o que estes desejam é receber um jogo imersivo e divertido³. A localização é um dos grandes responsáveis por permitir a imersão do jogador, e, uma vez mal realizada, se torna um obstáculo à boa experiência de jogo — a *gameplay experience* —, pois pode impedir a compreensão do enredo, das características dos personagens, das instruções para a realização de determinada ação etc. Além disso, é necessário que haja adaptações culturais, de modo que o jogo não cause estranhamentos ou até mesmo ofenda um jogador que não pertença à cultura fonte — é o caso de jogos ambientados na Segunda Guerra Mundial, os quais passam por apagamentos de símbolos nazistas para o lançamento na Alemanha. Só assim, atendendo às necessidades e expectativas dos jogadores alvo, o escopo da tradução de um jogo será alcançado.

¹ “Translation is viewed not as a process of transcoding, but as a specific form of human action which is determined by its purpose”.

² The *Skopos* of a particular translation task may require a ‘free’ or a ‘faithful’ translation, or anything between these two extremes, depending on the purpose for which the translation is needed.

³ Utilizamos, em nosso trabalho, o termo “divertido” no sentido de ser capaz de prender a atenção do jogador e entretê-lo, e não necessariamente provocar o riso. Dessa forma, um *game* do gênero terror, por exemplo, pode ser tão divertido quanto um jogo que apresente elementos humorísticos.

2. A *Gameplay Experience*

Como dissemos anteriormente, a expectativa do jogador é receber um jogo divertido e imersivo. O conceito de *Gameplay Experience*, ou experiência de jogo, é o responsável por tornar isso possível, pois permite que o jogador realize todas as funções exigidas pelo *game* — responsáveis pela diversão — sem que sua atenção seja desviada por problemas ou outros durante esse processo — o que possibilita a imersão.

O *gameplay* (ou jogabilidade) abarca toda a interação do jogador com o *game*, desde os controles e a facilidade de adaptação ao jogo, até os desafios que são apresentados. Para entendermos melhor os fatores inseridos no *gameplay*, utilizaremos, a seguir, uma lista de itens essenciais reunidos por Souza (2014, p. 5):

- A. Cada game possui um *objetivo* (ou uma série de objetivos).
- B. Para se atingir tal objetivo, o jogador deverá enfrentar uma série de *desafios*.
- C. De modo a superar esses desafios, o jogador precisará elaborar *estratégias*.
- D. A partir dessa estratégia, o jogador efetuará suas *escolhas, decisões e ações*.
- E. Contudo, todas essas estratégias, escolhas, decisões e ações estão condicionadas e deverão ser realizadas à luz das *regras* do game.
- F. Cada uma dessas escolhas, ações e decisões trarão consigo as suas *consequências* e influenciarão os próximos atos a serem seguidos pelo jogador.
- G. E é exatamente a interação bem-sucedida entre cada um desses elementos que tornará o game *interessante e envolvente*.

Em termos práticos, o *gameplay* é o que, basicamente torna os jogos diferentes de outras mídias, como filmes e livros, uma vez que a interatividade torna o jogador parte atuante daquela história ou universo, e não simplesmente um espectador dos acontecimentos. Assim, a jogabilidade é essencial para o sucesso de um jogo, sendo considerada por muitos o fator mais importante do *game*, acima, por exemplo, da qualidade gráfica.

A *gameplay experience*, por sua vez, é o resultado da interação entre o jogador e o *game*. Segundo Fernandez (2007, p. 6):

[...] o *game design*⁴ tem o objetivo de criar engajamento emocional nos usuários, além de fazê-los reagir cognitivamente e fisicamente como resultado da interação com a interface do jogo, onde a história e os componentes de multimídia agem como um estímulo. (Tradução nossa)⁵

Sendo assim, para que o jogador se envolva emocionalmente com o *game* — apresentando sentimentos variados, desde raiva até alegria, por falhar ou vencer em um desafio, por exemplo —, é necessário que eles sejam exigidos também cognitivamente e fisicamente, como bem destaca Souza (2014, p. 13):

[...] a fim de superar um desafio e cumprir um determinado objetivo, o jogador deverá utilizar toda a sua capacidade cognitiva, isto é, seu raciocínio, memória, atenção, etc, de modo a elaborar a melhor estratégia,

⁴ O *game design* diz respeito a todo o trabalho de desenvolvimento de um jogo, abrangendo áreas como o enredo, os gráficos, as características dos cenários e personagens etc.

⁵ [...] game design aims to emotionally engage users, and also make them react cognitively and physically as a result of interaction with the games interface, where the story and the multimedia act as stimulus.

a tomar a melhor decisão, enfim, a encontrar a melhor maneira de solucionar um problema – baseado na experiência e no conhecimento adquiridos ao longo de sua interação com o *game*. [...] Nesse sentido, essa interação jogador/*game* permite ao jogador utilizar o seu lado racional, ao mesmo tempo em que evoca seu lado sentimental.

A *gameplay experience* só é construída com êxito quando a interatividade entre jogador e *game* funciona em harmonia, possibilitando o envolvimento emocional, físico e cognitivo e, o mais importante, criando imersão e diversão.

Diversos fatores podem prejudicar essa harmonia, fazendo com que o jogador perca a atenção no jogo em si e no que ele se propõe a fazer, passando a focá-la em outros elementos, como *bugs*, erros de tradução, elementos narrativos destoantes etc.

Temos, portanto, que o escopo de um trabalho de localização é, juntamente com os outros elementos do *game*, propiciar uma boa *gameplay experience*.

3. Proposta de classificação

Neste capítulo, iremos propor uma classificação para os tipos de legendas mais recorrentes em jogos localizados. A partir de uma análise de jogos de diversos gêneros desenvolvidos por diferentes estúdios, chegamos à classificação que apresentaremos a seguir. Utilizaremos denominações próprias para cada tipo de legenda, uma vez que ainda não há uma convenção sobre como elas devem ser chamadas. São elas: legendas durante *cutscenes*, legendas durante *gameplay*, legendas “livres” e legendas informativas.

Após apresentarmos cada tipo de legenda, explicaremos suas características e destacaremos as dificuldades enfrentadas pelas equipes de localização ao lidar com elas, assim como iremos propor soluções para tais.

Legendas sensíveis às variáveis que um jogo apresenta favorecem a *gameplay experience*, uma vez que se tornam ferramentas — e não obstáculos — para a compreensão. A utilização indiscriminada de regras de legendagem de outros produtos audiovisuais ao localizar jogos eletrônicos vai contra os pressupostos da Teoria do Escopo, pois não considera o leitor final — neste caso um jogador, e não apenas um espectador.

3.1 Legendas durante *cutscenes*

As *cutscenes* — ou *cinematics* — são como vídeos inseridos em um jogo. Tais sequências podem ser criadas a partir de animação gráfica ou com atores reais (*live-action*). Seu objetivo é construir o enredo do *game*, apresentar ou desenvolver personagens, dar detalhes sobre uma missão, item ou inimigo, criar uma atmosfera de tensão, entre muitas outras aplicabilidades. De maneira geral, as legendas deste tipo são exibidas na parte inferior central da tela.

Durante uma *cutscene* o jogador tem nenhum ou pouco controle sobre o que acontece — como a visão do personagem —, o que reforça sua semelhança com um vídeo ou um filme.

Por serem tão parecidas com outros produtos audiovisuais as sequências de *cutscenes* não precisam de regras diferentes daquelas já utilizadas em outros materiais exibidos em TVs, como as listadas por Cintas e Remael (2014), as quais determinam que o ideal é a exibição de no máximo 37 caracteres por linha, e um total de 74 caracteres por legenda. Quanto ao tempo de exibição, o padrão é de 180 palavras por minuto, ou 78 caracteres a cada 6 segundos de exibição.

Entretanto, nas ocasiões nas quais há interação do jogador, deve-se analisar o nível de atenção demandado para realizar as ações, ou seja, se elas forem suficientes

para desviar o foco do jogador das legendas, ou vice-versa, deve-se aplicar as orientações para as legendas durante *gameplay*, feitas a seguir.

Apesar de, em grande parte das ocasiões, não apresentarem interação do jogador, as *cutscenes* são uma parte essencial de um jogo e, como tal, devem favorecer a *Gameplay Experience*. Por isso, legendas muito extensas ou com curtos períodos de exibição podem prejudicar a diversão, a compreensão do enredo e a imersão.

3.2 Legendas durante *gameplay*

As legendas durante *gameplay* são aquelas exibidas enquanto o jogador tem total controle sobre o personagem. Na maioria das vezes, os diálogos durante o *gameplay* são utilizados para descreverem uma missão, mas também servem para mostrar a personalidade dos personagens, normalmente adicionando informações não essenciais ou de menor importância para o enredo do jogo.

Este tipo de legenda é um desafio, uma vez que se deve considerar que o jogador precisa, além de ler e estar atento ao que é apresentado na tela, controlar um ou mais personagens.

Tais legendas devem ser mais curtas do que as do item anterior e devem buscar sintetizar ao máximo os conteúdos, a fim de permitir ao jogador uma leitura rápida e que desvie sua atenção do comando do personagem pelo menor tempo possível. Para as legendas durante *gameplay*, o número de caracteres e o tempo de exibição estarão atrelados ao nível de interação do jogador, ou seja, quanto maior o número de ações que devem ser tomadas pelo jogador em um dado momento, mais curtas devem ser as legendas. Além disso, elas devem ser exibidas por mais tempo, quando possível.

Elas devem ser apresentadas de maneira centralizada na porção inferior da tela, uma vez que é a posição mais natural para qualquer consumidor de produtos audiovisuais e, além disso, estar próxima de onde ocorre a maior parte da ação na maioria dos *games*, facilitando a leitura e a jogabilidade do jogador.

3.3 Legendas "livres"

Analisaremos agora a modalidade de legendas "livres", ou legendas de posicionamento livre, que ficam normalmente acima da cabeça dos personagens, diferentemente das tradicionais legendas "fixas" em alguma parte da tela.

Esse tipo de legenda costuma ser utilizado em falas de personagens que funcionam como os "figurantes" de um jogo — ou seja, aqueles que são inseridos em um *game* apenas para criar a sensação de um local habitado, de uma sociedade real e em andamento — ou em comentários menos importantes de outros personagens presentes no enredo.

Por não estarem, necessariamente, em uma posição periférica na tela, tais legendas precisam ser curtas, de maneira a não prejudicar a visão e a imersão do jogador. Além disso, o ideal é que elas sejam posicionadas de maneira imóvel durante a fala do personagem, ou seja, mesmo que o personagem se mova, é importante que a legenda não acompanhe seu movimento, o que pode dificultar a leitura e, por conseguinte, a imersão e a *gameplay experience*. É importante notar, entretanto, que o personagem não deve, por exemplo, estar na parte central da tela, enquanto a legenda é exibida no lado direito. A solução é, quando possível, exibir a legenda imóvel e em uma posição na qual ela esteja sempre acima ou próxima do personagem, mesmo que ele se movimente.

3.4 Legendas informativas

Há também as legendas informativas, as quais não representam a fala de personagens, mas dicas, tutoriais e outros recursos, geralmente com o objetivo de auxiliar o jogador. Elas podem aparecer em qualquer parte da tela, embora, de maneira geral, cada jogo mantenha um padrão.

Tais legendas são problemáticas quando aparecem ao mesmo tempo que as legendas comuns, ou quando há muita ação no momento em que são exibidas, uma vez que, nesses casos, a atenção do jogador é dividida.

Idealmente, legendas longas e mais detalhadas não devem aparecer nessa modalidade, uma vez que prejudicariam a concentração do jogador e possivelmente causariam frustração. Nesses casos, a equipe de localização deve, quando possível, sugerir que as instruções mais detalhadas sejam introduzidas no jogo durante um tutorial ou em uma página de comandos no menu de pausa, por exemplo. Tal contribuição dos tradutores é importante, pois não necessariamente as legendas terão o mesmo comprimento no original e na versão localizada, o que pode significar que na língua fonte as legendas serão suficientemente curtas, enquanto que na língua alvo, não.

O ideal é, mais uma vez, manter tais legendas curtas e claras, com instruções sucintas e a utilização dos botões do controle ou teclado, como “Aperte X para abrir” ou simplesmente “X para abrir”. Além disso, é interessante exibir esse tipo de legendas por períodos mais longos, possibilitando que o jogador escolha o melhor momento para consultá-las durante uma missão ou batalha, por exemplo.

Considerações finais

Como define a Teoria do Escopo, o tradutor deve ter sempre em mente o seu leitor final, a fim de nortear seu trabalho pelas necessidades, desejos e necessidades do consumidor de sua tradução. Essa regra também se aplica para a localização e para os jogadores, apesar de serem leitores totalmente diferentes daqueles de outras modalidades de textos.

Acreditamos que este artigo é mais um dos passos iniciais da caminhada que a localização de jogos iniciou há alguns anos. Esperamos que a partir dele, novos trabalhos possam ser criados e novas pesquisas sejam realizadas no campo da tradução de *games* e dos Estudos da Tradução como um todo. Além disso, temos a intenção de fomentar a criação de regras detalhadas e específicas para a legendagem de jogos nos moldes de Cintas e Remael (2014), o que seria de grande valor para o campo da localização de *games*.

REFERÊNCIAS

CINTAS, J. D.; REMAEL, A. *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York: Routledge, 2014.

FERNANDEZ, A. *Fun Experience with Digital Games: a model Proposition*. Instituto Veris, São Paulo, 2007.

GHOUBAR, J. B. *Aspectos da tradução (francês-português) de uma receita da cozinha francesa: especificidades e desafios*. Dissertação (pós-graduação em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês) — Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

KENEDY, E.; MARTELOTTA, M. E. *A visão funcionalista da linguagem no século XX*. In: CUNHA, M. A. F. da; OLIVEIRA, M. R. de; MARTELOTTA, M. E. T. (Org.). *Linguística Funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP&A / Faperj, 2003, p. 17-28.

New Zoo, Brazil. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/countries/brazil/>. Acesso em 10 de maio de 2016.

NORD, C. *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester, 1997.

SCHÄFFNER, C. *Functionalist Approaches*. In: Routledge Encyclopedia of Translation Studies. New York, 2009, p. 115 – 121.

SOARES, O. C. *A localização de jogos no Brasil: uma análise das práticas de legendagem de games no país*. Monografia — Departamento de Letras Modernas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SOUZA, R. V. F. de. *O conceito de “Gameplay Experience” aplicado à localização de games*. *Scientia Traductionis*, num. 15, Florianópolis, p. 8–26, 2014.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. *Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil*. Dissertação (mestrado em Estudos da Tradução) — Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

UOL JOGOS, Além do Jogo: Hitler sem bigode e suásticas apagadas; como são os jogos de Segunda Guerra na Alemanha. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2011/08/17/alem-do-jogo-hitler-sem-bigode-e-suasticas-apagadas-como-sao-os-jogos-de-segunda-guerra-na-alemanha.htm>. Acesso em 18/11/2017.

VERMEER, H. J. *Esboço de uma teoria da tradução*. Lisboa: Edições ASA, 1986.

Data de envio: 22-09-2017

Data de aprovação: 22-11-2017

Data de publicação: 22-12-2017