

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

Tradução e narrativas de jogos digitais: o caso do jogo *Valkyrie Profile*¹*Translation and video game narratives: the case of Valkyrie Profile*Lucas Pitt de LIMA²
Wendell Batista dos SANTOS³

Resumo: Uma vez que certos jogos digitais utilizam, entre outros aspectos, elementos da narrativa como enredo, personagens, lugares, temas, conflitos, estilo etc., este trabalho realiza um estudo de caso acerca dos processos de tradução do jogo *Valkyrie Profile*, tomando-o como uma obra literária, segundo a concepção de Gee (2006). Lançado em 1999, com base na mitologia nórdica e como personagens centrais as valquírias, este jogo providencia um arcabouço para a análise do processo tradutório desde a transposição da tradição oral e textos das *Edas* para a sua primeira versão em japonês e, posteriormente, do japonês ao inglês. Esta pesquisa revela que as teorias da tradução literária se aplicam aos jogos digitais tanto quanto à literatura convencional (livros). Deve, contudo, ater-se à responsabilidade da interpretação dos conceitos originais para que sirvam como base para a composição da narrativa que passará a existir em uma outra língua e cultura.

Palavras-chave: Jogos digitais. Literatura nórdica. Mitologia nórdica. Localização. Tradução literária. *Valkyrie Profile*.

Abstract: Once some digital games use, among other aspects, narrative elements such as plot, characters, point of view, setting, theme, conflict, style, etc., this paper undertakes a case study concerning the translation processes of the game *Valkyrie Profile*, considering this game a literary work, according to Gee's (2006) perspective. First released in 1999, based on Nordic mythology and placing the Valkyries as the main characters, this video game provides a framework for analysis of the translation process from the transposition of the oral tradition and the Eddas to the first Japanese version and, then, from Japanese into English. This research reveals that literary translation theories apply to digital games and conventional literature (books). However, it is essential to highlight the responsibility of interpreting the original concepts so they may compose the narrative that comes to exist in another language and culture.

Keywords: Digital games. Literary translation. Localization. Nordic literature. Nordic mythology. *Valkyrie Profile*.

1 Introdução

Atualmente, existe um movimento que considera os jogos digitais como uma nova forma de arte e que, de acordo com Gee (2006), são imunes às ferramentas tradicionais de análise literária e cinematográfica, de maneira que virão a nos desafiar a desenvolver um novo tipo de

¹ Pesquisa originalmente apresentada como trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Língua Inglesa: Metodologia da Tradução pelo Centro Universitário Frassinetti do Recife (UniFAFIRE, Recife – PE) em 2022.2.

² Especialista em Metodologia da Tradução da Língua Inglesa pela UniFAFIRE e graduado em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP), ingressou na área de Tradução com foco em materiais literários e midiáticos como os jogos digitais. E-mail: lucaspitt@hotmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7222059980390495>.

³ Orientador. Especialista em Metodologia da Tradução da Língua Inglesa e graduado em Letras (Português/Inglês) pela UniFAFIRE. Revisor de textos. Artigos publicados nas áreas de ensino de língua inglesa, tecnologias na educação e tradução literária. E-mail: letras.wbs@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0925620946264559>.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

“equipamento para vivência”, parafraseando Kenneth Burke ao definir a função da literatura (Gee, 2006).

Esta atribuição aos jogos digitais é considerada bastante controversa quando se considera exemplos específicos de jogos, como o *Tetris*, no qual não há um motivo ou significado particular além das formas, regras ou objetivos do jogo. Porém, quando incluímos exemplos que se utilizam de “elementos de história”, tais como personagens, objetos, ações, estados e eventos, existirá então uma história que poderá ser manipulada e produzida pelo jogador (Gee, 2006).

Para Toscano (2011), videogames são, assim como os filmes, produtos culturais que demonstram valores entrelaçados com a cultura. Estes jogadores podem absorver valores culturais e literários ao se depararem com as narrativas contidas nestes jogos, muitas vezes permeadas com valores ideológicos inseridos através de seus sistemas semióticos. Por exemplo, Toscano (2011) cita a ideia do “herói individual”, como uma ideologia americana, bastante presente em filmes de ação e replicada em jogos de tiro em que o jogador incorpora um personagem capaz de enfrentar exércitos sozinho.

No entanto, existe uma noção na qual a interatividade exclui a arte por considerá-la um meio de comunicação entre o artista e o observador e se, porventura, o observador interfere na visão do artista, essa mensagem é perdida. Certamente, a interatividade ilustra uma tensão com a narrativa em que a narrativa permanece no controle do autor enquanto a interatividade é a liberdade do jogador (Adams, 2006).

O propósito da arte não é ensinar. Apesar disso, a arte ainda é capaz de compor declarações complexas. Por exemplo, a literatura aborda temáticas e uma obra literária terá uma sentença declarativa que pode resumir a mensagem proposta. Esses temas podem ser triviais, como “morte causa pesar”, ou não, “morte causa muitas emoções além do pesar” (Adams, 2006, p. 258).⁴

A partir dessa noção, e trazendo à vista a análise dos jogos digitais como obras literárias, o foco desta pesquisa é determinar de quais maneiras o campo da tradução literária pode influir no desenvolvimento e concepção destas narrativas para jogos digitais sob a perspectiva do jogo *Valkyrie Profile*, cuja fonte para a composição de sua narrativa advém do contexto criado pela

⁴ A menos que haja outra indicação, todas as traduções apresentadas são do autor principal. O texto original diz: “‘Death causes grief’, or they can be non-trivial, like ‘Death causes many emotions in addition to grief.’”

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

mitologia nórdica através de sagas e contos extraídos, em sua maioria, das *Edas* e, em seguida, adequando esta temática para os tempos modernos.

2 Temática da mitologia nórdica: as *Edas* de Snorri Sturluson

As *Edas* (ou: *Eddas*), escritas pelo historiador islandês Snorri Sturluson (1179-1241), tratam-se de um compilado de contos mitológicos que se dividem em: *Eda em prosa* e *Eda em poema* (2020). Seus contos evidenciam a existência de um *mythos* nórdico, de seres do imaginário da sociedade viking da época, seres que estão presentes na cultura pop moderna (como elfos, anões, *trolls*), assim como figuras heroicas divinas, tais como Odin, Thor e Loki. Nas palavras de Ross (2008, p. 233), “as *Edas* são uma criação única, não apenas para a Literatura Islandesa Antiga, mas dentro da Literatura Medieval Europeia como um todo”⁵. Devido à poesia estar diretamente associada a conteúdos mitológicos, as *Edas* serviram para conectar estes dois tópicos em uma única fonte. Nelas se relata a criação do mundo, assim como o seu fim através do Ragnarök⁶.

Os poemas contidos nas *Edas* são escritos em um verso aliterativo germânico (ou: verso édico), que consiste em dividir uma linha em dois versos e, em cada um dos versos, deve existir duas sílabas tônicas: a primeira sílaba tônica do *verso-b* deve aliterar com uma ou duas sílabas tônicas do *verso-a*, enquanto a segunda sílaba tônica não realiza a aliteração.

Como ponto a se ressaltar, existem poucos materiais literários que apresentem conteúdo genuinamente embasado na mitologia nórdica antiga, já que a sociedade escandinava daquela época era em sua maioria de tradição oral, acarretando problemas para validar tais registros. Porém, um exemplo de legitimidade se dá através da constatação dos detalhes contidos nos mitos, quando comparados a materiais datados daquela época, sendo eles inscrições em objetos ou esculturas, e reafirmados nos gêneros textuais, como nas *Edas* (Ross, 2008).

Portanto, esta pesquisa se interessa em compreender os efeitos da tradução literária em seus diversos campos, e de que forma se aplicam dentro de aspectos do jogo, em especial sua história, sem excluir outros aspectos tais como cinematografia, fotografia e sonografia. Além

⁵ O texto original diz: “It is a unique creation, not only in Old Icelandic Literature but within medieval European Literature as a whole.”

⁶ Refere-se ao “Crepúsculo dos Deuses”, evento escatológico no qual o mundo nórdico acabaria e tornaria a um novo começo. Também pode ser escrito sob a forma *Ragnarøkkr*.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

de outros aspectos externos ao jogo, relacionados especificamente ao mercado, tais como a localização e a tradução indireta (ou: retradução; tradução de tradução), como meios de atingir um maior público acessível ao jogo.

3 Os jogos digitais sob a perspectiva literária: arcabouço teórico para *Valkyrie Profile*

Primeiramente, deve-se considerar o jogo *Valkyrie Profile* como uma obra literária. Toscano (2011, p. 7) reforça o argumento de que “jogos são como textos multimodais complexos que tanto contam histórias como convidam a audiência à interpretação” e, apesar de se limitarem às regras propostas pelos sistemas dos jogos, os jogadores, inegavelmente, detêm o controle sobre a narrativa e ações dentro do jogo, daí tais jogos serem chamados de *RPG eletrônico*⁷. Estes jogos são permeados de ferramentas que amplificam a sua capacidade de emitir uma mensagem e, por se utilizar de uma fonte embasada nas *Edas*, é interessante compreender o contexto situado nessa mitologia, uma vez que os elementos contidos nas sagas são traduzidos e adaptados para os moldes referidos no jogo e no período em que se encontra na sociedade.

Kücklich (2013) observa que é legítimo considerar jogos de computador como formas textuais. O autor afirma que muitos desses jogos são baseados em gêneros literários e destaca, ainda, o fato de existir um enredo para muitos deles. Alguns desses jogos, além de *Valkyrie Profile*, são:

- *God of War*, que, em suas diversas interações, constrói e aprofunda a narrativa de Kratos, um soldado espartano outrora comandado por Ares, o deus grego da guerra, e que agora busca por vingança (Santa Monica Studio, 2022).
- *Call of Cthulhu*, que se trata de um jogo que compartilha o nome com um dos contos escritos por H.P. Lovecraft. O jogo é uma adaptação deste mesmo conto para as mídias digitais, permitindo a interação do jogador com a história (Cyanide Studio, 2018). Os jogos *Amnesia: The Dark Descent* e *Darkest Dungeon* também são baseados no universo da obra de H.P. Lovecraft (Frictional Games, 2010; Red Hook Studios, 2016).

⁷ A sigla RPG vem de *role-playing game*, ou seja, “jogo de interpretação de papéis”. No caso de jogos digitais, o significado também está atrelado a certas características como o tipo de jogabilidade e a ideia de progressão dos atributos e habilidades das personagens, pode se chamar *RPG eletrônico*.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

- Outro caso de jogo que se ambienta na mitologia grega chama-se *Hades*, que não apenas retrata este universo, mas o expande, de maneira similar à *God of War* (Supergiant Games, 2018).

Além da teoria da comunicação, o linguista russo Roman Jakobson postula três tipos de tradução: *interlingual* (ou: tradução propriamente dita), pois de uma língua a outra; *intringual*, pois dentro do mesmo sistema linguístico (como reescrever ou reformular uma informação); e *intersemiótica*, quando de uma linguagem verbal para a não verbal (Laranjeira, 2003). Considerando esta última, pode-se verificar um contínuo processo de tradução intersemiótica que culmina na realização do jogo *Valkyrie Profile*, visto que: tradição oral nórdica > as *Edas* de Snorri Sturluson > o jogo *Valkyrie Profile* (em japonês). A partir de sua versão japonesa, as traduções interlinguais são produzidas: japonês > inglês.

Dessa maneira, as pessoas envolvidas no desenvolvimento de *Valkyrie Profile* atuam, de uma forma ou de outra, como “tradutores literários”, pois os conceitos da obra/jogo são provenientes da fonte literária nórdica, neste caso, as *Edas* de Snorri Sturluson (e que já são o registro escrito da mitologia nórdica transmitida via tradição oral no passado, conforme visto). Quando da tradução do jogo para outra língua, ocorre o que os estudos da tradução denominam de “localização”. Tal tarefa consiste em traduzir softwares de modo a adaptá-los à cultura da língua-alvo.

Na definição de Jakobson (1959), o tradutor recodifica e transmite uma mensagem recebida de outra fonte, de maneira que a tradução envolve duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes nas palavras. Assim, o material contido nas *Edas* deve ser compreendido como uma junção de conceitos que são trazidos a um outro contexto, são interpretados e retratados de forma distinta. Quanto a isso, Oustinoff (2011) chega à ideia da tradução como recriação, visto que destaca o poder da tradução em recriar todo o conjunto da obra. De forma a exemplificar tal pensamento, têm-se como base alguns elementos que se encontram nas *Edas* e que são observados no jogo abordado nesta pesquisa; um deles é a figura das valquírias, personificadas como seres divinos que desempenham uma importante função na saga mitológica.

Para se referir e descrever as valquírias, existe um poema em um dos contos da saga de Njal em que há uma descrição de suas personalidades e de seu ofício. Em um trecho extraído do poema *Darraðarljóð* (em português, *Canção de Batalha das Valquírias*), constata-se uma

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

imagem violenta, sanguinolenta e permeada pela guerra, uma imagem que justifica a função destas como coletoras ou seletoras dos mortos valorosos.

Quadro 1: Tradução dos sentidos de um trecho do poema *Darraðarljóð*.

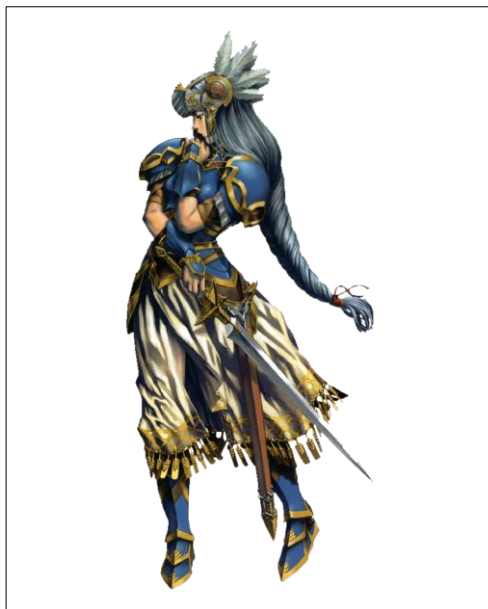
<p>‘Tis wet with blood; Now fight foreboding, ‘Neath friends’ swift fingers, Our grey woof waxeth With war’s alarms, Our warp bloodred, Our weft corseblue.</p> <p>‘This woof is y-woven With entrails of men, This warp is hardweighted With heads of the slain, Spears blood-besprinkled For spindles we use, Our loom ironbound, And arrows our reels; With swords for our shuttles This war-woof we work; So weave we, weird sisters, Our warwinning woof.</p>	<p>Jaz molhado de sangue; Do presságio da batalha, Por baixo dos dedos ágeis dos companheiros, Nossos fios cinzentos, tecemos. Com alarmes da guerra, Nossas linhas vermelho-sangue, Nossos fios azuis rudes.</p> <p>Esse fio é tecido Das entranhas dos homens O contrapeso desta linha Das cabeças dos mortos Lanças espírradas com sangue Como fusos as usamos Nosso tear preso a ferro E flechas como nossas bobinas; Com espadas como lançadeiras Neste tear da guerra, trabalhamos; Então, que teçamos, estranhas irmãs Nosso tear vitorioso.</p>
--	---

Fonte: Versão em inglês de Towrie (s/d [2022], tradução nossa).

O tear que é descrito neste trecho reforça a ideia de que as valquírias são as controladoras dos destinos dos guerreiros em batalha, influenciando-os para tal, caso as interessem levar um guerreiro para Valhalla⁸ (Williams, 2021). Porém, esta descrição proposta pelas *Edas* é bastante alterada quando notamos as valquírias presentes no resultado obtido através do jogo. Há uma deificação em sentido honrado e altivo, diferentemente do que é apresentado no poema anterior quanto ao modo como se comportam, falam e agem. O jogo afixa, ainda, elementos de graciosidade e beleza (conforme ilustrado na **Fig. 1**), não excluindo a determinação para o combate, a seres que outrora, sob a perspectiva encontrada nas *Edas*, traziam uma imagem da violência, agressividade e augúrio.

⁸ Refere-se ao “Salão dos mortos”, um local para o qual os guerreiros que morreram em batalha de maneira valorosa são levados. É dito que lá podem comer, beber e lutar à vontade, até que é chegada a hora do Ragnarök, onde lutarão ao lado dos Deuses.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

Fig. 1: Arte conceitual da valquíria Lenneth.**Fonte:** Arte oficial (Masaki Norimoto).

Por este motivo, há uma clara transposição criativa da parte do diretor do jogo ao adicionar uma nova valquíria não pertencente ao grupo de valquírias da mitologia original e removendo o signo do tear, porém mantendo a ideia de que o destino de vários guerreiros e guerreiras é guiado pela personagem ao longo do decorrer do jogo. O diretor, dessa forma, atua como um “tradutor” ao modelar diversos elementos mitológicos das *Edas*, em especial as valquírias, com o objetivo de levar uma maior compreensão da sua temática, tendo em conta os parâmetros de sociedade e o mercado daquele período. Outro exemplo desta transposição seria a alteração do gênero de uma das divindades da mitologia, afirmado pelo próprio diretor em uma entrevista (Shumplings, 2021).

Oustinoff (2011) reforça esse tipo de ação realizada pelo tradutor sobre a obra original ao apresentar as teorias de tradução propostas por: Schleimacher, que reforça a dinamicidade da tradução; Nida, que apresenta duas formas de equivalência tradutória – “pró-fonte” e “pró-alvo” e o desenvolvimento da linguística como poderoso instrumento de análise; e Steiner, enfatizando a tradução, particularmente de textos literários, “que não deve ser reduzida à dimensão linguística” (Oustinoff, 2011, p. 216).

No jogo, Lenneth é tratada como uma das *normas* (as três anciãs que governam o destino) que, na mitologia nórdica, seriam Urd, Skuld e Verdandi:

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

Fig. 2: Convocação de Lenneth por Odin.

Fonte: Captura de tela de jogo

Na cena da **Fig. 2**, Odin comunica a Lenneth: “Eu não convocaria você, a maior das três deusas que governam o destino, sem uma boa causa” (tradução nossa). Neste trecho do jogo, há a comunicação entre o objetivo da valquíria e a adaptação da mitologia original. Sob ordem de Odin, a valquíria deve sair em busca de guerreiros valorosos para auxiliar os Aesir (termo que se refere aos deuses nórdicos) a enfrentarem o Ragnarök. Outro detalhe que constata a transposição criativa sob a mitologia nórdica é a atribuição da valquíria Lenneth como parte integrante das três deusas que detém o controle do destino, quando esta atribuição é, na verdade, inferida às normas e, através da etimologia dos seus nomes, derivados do nórdico antigo, temos suas traduções como: Urðr, que significa “destino”; Verðandi, que significa “aquilo que está acontecendo”; e Skuld, que significa “aquilo que deve ser” (ou: ocorrer) (Bek-Pedersen, 2011).

Por fim, outro fator abordado, como um aspecto da tradução empregado em jogos digitais, se refere a sua capacidade de proporcionar a tradução intersemiótica ou transmutação, termo cunhado por Jakobson (1959) que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Deste modo, expandindo o gênero textual das *Edas* para diversos campos, tais como: a cinematografia, através da composição de cenas com jogo de ângulos de câmera e dinamicidade; sonografia, através da composição de trilhas sonoras originais e orquestradas com o intuito de engrandecer certos momentos de combate ou de

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

revelações da história; fotografia, na forma como os personagens se portam e são observados dentro da composição do cenário; e, por último, na jogabilidade, através de escolhas específicas que trazem ao jogador a capacidade de influenciar na narrativa, através da escolha de táticas, ferramentas e personagens que vão auxiliar na história.

4 Análise de cenários e de traduções

O objetivo deste artigo é trazer a ideia de jogos digitais como narrativas similares a obras literárias e, através disso, embasar a forma como podemos utilizar estes jogos como meios de traduzir conceitos e conhecimentos de outrora, ampliando e transformando estes conhecimentos criativamente. Uma ideia reconhecida é de como o tradutor, consciente ou inconscientemente, vai transformar o texto. É de Walter Benjamin (2013) a concepção de que, quanto à tarefa do tradutor, sucessivas traduções contribuem para se atingir o ideal real que se almeja em um texto.

Com isso em mente, utilizando-se dos argumentos de Toscano (2011) e Gee (2006) para tal, poderíamos considerar os jogos como mais uma ferramenta para alcançar este “significado ideal”, unificando diferentes mídias (pinturas, textos, filmes, música, jogos etc.). As imagens servem para ambientar um pouco do jogo, como é a estética e como ele procura retratar o universo da mitologia nórdica.

Fig. 3: Cena do jogo *Valkyrie Profile*.



Fonte: Captura de tela de jogo

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

A composição da cena na **Fig. 3** inclui o cenário que se estende ao fundo da tela, contando com a presença da personagem principal em um monólogo. Além disso, há o momento em que filmagens curtas pré-renderizadas são apresentadas com a intenção de auxiliar o jogador a compreender o que se passa na cena em questão. Essas imagens são auxiliadas pela trilha sonora, criando uma peça artística com o intuito de suscitar e transmitir uma narrativa literária para o jogador. Tanto a **Fig. 3** quanto a **Fig. 4** retratam a mesma cena. As imagens escolhidas demonstram bem a composição cinematográfica da obra:

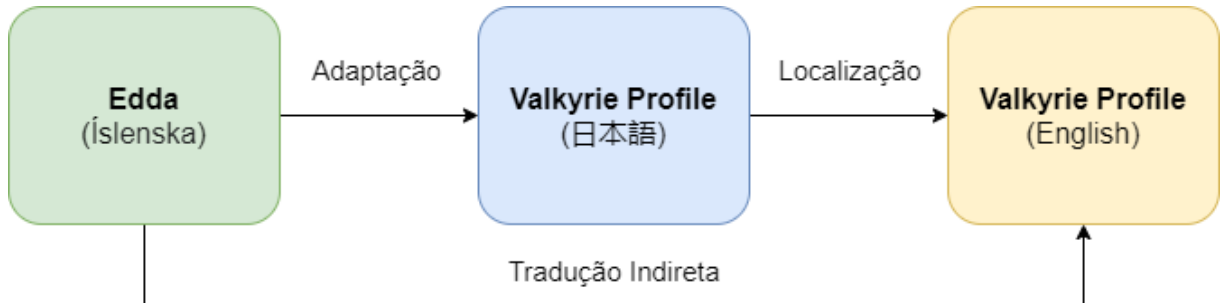
Fig. 4: Cena pré-renderizada de *Valkyrie Profile*.



Fonte: Captura de tela de jogo.

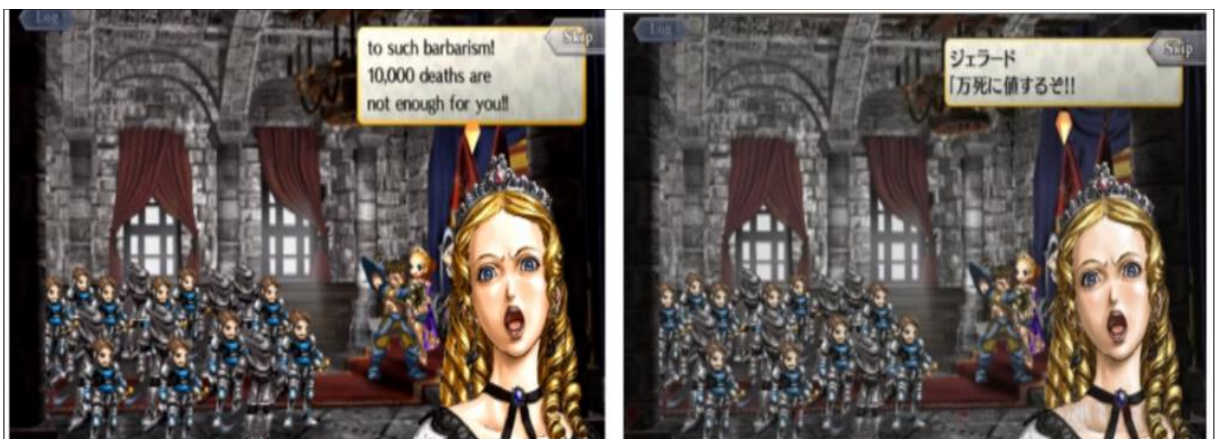
Outro fator a ser abordado compete ao aspecto econômico. Em dado momento, houve a intenção de se levar este material narrativo para mercados mais extensos, especificamente, o mercado ocidental, o qual possui como língua firmada o inglês. Daí, tornou-se necessário novamente adequar os elementos do jogo através da localização. Porém, considerando a referência proveniente das *Edas* e, conseqüentemente, sua língua, nos deparamos com uma tradução indireta, conforme ilustra o **Diagrama 1**, a seguir:

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

Diagrama 1: Fluxo do processo tradutológico de *Valkyrie Profile* desde sua fonte histórica.**Fonte:** Elaborado pela pesquisa.

De acordo com Toury (1995), a tradução indireta providencia um problema no qual, quanto mais significativa for a importância da tradução intermediária, mais severas serão as dificuldades em se determinar o conjunto dos textos que devem ser examinados. Atrelado a isso, existe outro fator pertinente à tradução indireta que se refere às perspectivas impostas pelo tradutor ao material da fonte, de tal forma que os trabalhos traduzidos indiretamente tornam-se junturas em que há uma interseção e correlação das relações históricas e sistemáticas.

Já que é reconhecido que toda tradução terá alguma alteração da informação contida na língua-fonte, pois não há como se reproduzir as condições do momento de produção do texto (Brito, 2010), é inegável que, neste processo, a localização também acarrete tais alterações e isso pode ser notado em alguns exemplos extraídos do jogo. A **Fig. 5** traz a diferença no diálogo da mesma cena em japonês e em inglês:

Fig. 5: Diálogos de Jelanda.**Fonte:** Captura de tela de jogo.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

Na cena da **Fig. 5**, a personagem em destaque expressa uma resposta exaltada. Na tradução intermediária em japonês, os termos na fala trazidos para romaji (signos japoneses transliterados em alfabeto romano) significam “Banshi ni ataisuruzo!!”, aproximando-se para o português, têm-se “Você merece 10.000 mortes!!”. Na versão localizada para o inglês, o momento para essa citação é acompanhado de outra frase por escolha do tradutor. Daí, têm-se a expressão “To be subjected to such barbarism! 10.000 deaths are not enough for you!!”, que pode ser traduzida ao português como “Estar sujeita a tamanha barbárie! 10.000 mortes não são suficientes para você!!”.

Apesar de ter uma ideia similar em ambas as mensagens, nota-se uma distinção na forma e impacto de cada frase empregada pela personagem. Outro aspecto ao lidar com a tradução indireta de línguas com alfabetos distintos é a tradução dos nomes de alguns personagens. Entre eles, do romanji “Aryuze”, têm-se “Arngrim”; de “Raurii”, tem-se “Llewelyn”; e assim por diante.

Um trecho da conversa inicial entre as divindades denota o maior impacto dessa tradução indireta em que, apesar de transmitir o mesmo conceito para o jogador, há muitas vezes a presença de aspectos que se apresentam de forma diferenciada, por exemplo, aspectos de formalidade e culturais. Ao chegar em Valhalla para se reportar a Odin, Lenneth é recebida por Freya e, ao se ajoelhar, Freya lhe responde: 「立ち上がりなさい、レナス。多くの下の書同様に頭を垂れる必要など、あなたにはないのですから」。 Ao se traduzir este trecho, têm-se: “Get up, Renesu – You do not need to bow your head like many people below you.” Este trecho, na versão americana, tornou-se: “Stand, Lenneth – You have no need to kneel before us like a dweller in Midgard”. Nota-se a preferência de certos termos a outros e os mais evidentes seriam a troca de “bow” por “kneel”, uma vez que, se levarmos em conta a cultura japonesa, compreendemos que o ato de se curvar é algo mais próximo do que o ato de se ajoelhar em reverência ou respeito.

Em muitos casos, até mesmo a personalidade das personagens apresenta distinções, sejam elas através do diálogo textual ou dublada, quando há momentos de exaltação ou calma que não existem ou foram modificadas na outra versão.

Além das alterações nas opções estéticas, existem questões relacionadas à censura de alguns aspectos do jogo, seja devido à cultura existente ou por causa das leis de determinado local. Por exemplo, um dos personagens recrutáveis, Badrach, possui uma alteração em seu

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

ataque especial a depender da versão do jogo que está sendo utilizada. Na versão japonesa, o personagem arremessa explosivos em seus inimigos e, para dar ignição a estes, utiliza o seu cigarro. Já na versão americana, este trecho foi substituído e, ao invés do cigarro, ele faz uso da sua própria arma.

5 Considerações finais

Nesta pesquisa foi abordada a temática da tradução de narrativas de jogos digitais. Tomando como base o jogo *Valkyrie Profile*, é de se constatar que, apesar de o jogo não se propor a fazer uma tradução propriamente dita das sagas inseridas nas *Edas*, há uma incorporação da temática criada por essa mitologia e a mesma é transposta sob os signos (re)criados pelo jogo. Com a presença de diversos elementos provenientes desta mitologia, e novos elementos que são adicionados sob uma ótica vinda dos tempos modernos, *Valkyrie Profile* torna-se uma obra literária que transpõe as definições propostas na narrativa encontrada nas *Edas*.

Ao recodificar a mensagem retirada dos tempos da Era Viking dos anos 1300, que procurava pesar o valor de como se vivia para o além-vida, tratando-se de uma sociedade extremamente combativa e inepta para os tempos atuais, *Valkyrie Profile* torna-se mais um veículo transmissor e propulsor destes conceitos através da tradução intersemiótica ao transplantar o material textual contido nas *Edas* por meio de mídias digitais como áudio, vídeo e texto. Dessa forma, é capaz de dar sobrevida aos conceitos presentes em si para a sociedade contemporânea.

Trabalhar este tipo de conteúdo não se restringe a determinadas épocas ou culturas, visto que a sociedade está em constante modificação quanto à atribuição de sentido aos signos dos mais variados, trazendo constantemente o pensamento de que a análise dos signos de outrora estarão sempre atrelados à perspectiva do tradutor em dado momento. Trata-se, contudo, de uma pesquisa que permite uma grande extensão e aprofundamento, visto que, desde o ano 2000, quando do lançamento de *Valkyrie Profile*, houve uma expressiva expansão do mercado tecnológico para jogos, trazendo obras com diversas opções de narrativas embasadas em contextos de forma similar a esta, que contam com um maior aprimoramento das ferramentas

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

citadas (aumento de qualidade gráfica e sonora, por exemplo), permitindo uma maior amplitude da transposição criativa por parte dos envolvidos no desenvolvimento do jogo.

É constatada a presença do uso de novas línguas no mercado digital, e isso implica uma maior difusão no consumo destes tipos de obras ao redor do mundo, acarretando oportunidades de estudo sob a ótica da localização e tradução literária, bem como ela se porta quando tratamos da tradução para línguas e culturas diferentes.

Referências

ABOUT the game Descend into the Darkest Dungeon. **Red Hook Studios**, [s.l.]. Disponível em: <https://www.darkestdungeon.com/darkest-dungeon/about>. Acesso em: 23 abr. 2023.

ADAMS, E. W. Will computer games ever be a legitimate art form? **Journal of Media Practice**, [s.l.], v. 7, p. 255-264, 2006.

AMNESIA: The Dark Descent. **Frictional Games**, [s.l.], 2010. Disponível em: <http://amnesiagame.com/#main>. Acesso em: 23 abr. 2023.

BEK-PEDERSEN, K. The Norms in Old Norse Mythology. In: MONAGHAN, Patricia (org.). **Goddesses in World Culture**. Westport: Praeger, 2011, p. 271. v. 2.

BENJAMIN, W. A tarefa do tradutor. In: **Escritos sobre mito e linguagem**. Tradução Susana Kampff Lages. 2. ed. São Paulo: duas Cidades: editora 34, 2013, p. 101–119. (Espírito Crítico).

BRITO, C. C. de P. O discurso que (re)vela o tradutor. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n.1, p. 53-67, jan./jun. 2010.

CALL of Cthulhu. **Cyanide Studio**, Nanterre, 2018. Disponível em: <http://www.cyanide-studio.com/callofcthulhu>. Acesso em: 23 abr. 2023.

GEE, J. P. Why game studies now? Video games: a new art form. **Games and culture**, v. 1, n. 1, p. 58-61, 2006.

GOD of War. .Play Station. **Santa Monica Studio**, California, 2022. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/>. Acesso em: 23 abr. 2023.

HADES FAQ. **Supergiant Games**, [s.l.], 2018. Disponível em: <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq>. Acesso em: 23 abr. 2023.

JAKOBSON, R. On linguistic aspects of translation. In: BROWER, Reuben Arthur (org.). **On translation**. Cambridge: Harvard University Press, 1959, p. 232-239.

DOI: 10.24024/23579897v33n2a2024p01480162

KÜCKLICH, J. Literary Theory and Computer Games. **Intersemiose**, Recife, v. 4, n. 2, p. 1–22, 2013. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Literary-Theory-and-Computer-Games-K%C3%BCcklich/1b3b12d525def6387dabf67ae04d644099e72011>. Acesso em: 22 abr. 2023.

LARANJEIRA, M. **Poética da tradução**: do sentido à significância. São Paulo: EdUSP, 2003.

OUSTINOFF, M. **Tradução**: história, teorias e métodos. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2011.

ROSS, M. C. The Creation of old norse mythology. *In*. ROSS, Margaret Clunies. **The Viking World**. Abingdon, UK: Routledge, 2008, p. 230-233.

VALKYRIE Profile – 1999 Developer Interview **Shumplings**, [s.l.], 1999. Disponível em: <http://shmuplations.com/valkyrieprofile/>. Acesso em: 20 jul. 2021.

STURLUSON, S. **Edda em Proza**. São Paulo: Barbudânia, 2020.

TOSCANO, A. Enacting culture in gaming: a video gamer's literacy experiences and practices. **Current Issues in Education**, Phoenix, v. 14, n. 1, 2011.

TOURY, G. **Descriptive translation studies - and beyond**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1995.

THE SONG of the Valkyries. **Darraðarljóð**. Nytt Land. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (3 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=THK7SbMUC64>. Acesso: 20 ago. 2022.

WILLIAMS, L. K. Changing Perspectives: Valkyries in Text and Image. **Ex Historia**, [s. l.], p. 111-148. Disponível em: https://humanities.exeter.ac.uk/media/universityofexeter/collegeofhumanities/history/exhistoria/volume11/Williams_111-148.pdf. Acesso: 26 jul. 2021.