



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

Camila Maria Trindade de Brito

**SEXISMO EM THE WITCHER 3: WILD HUNT NA VERSÃO ORIGINAL E EM
SUA LOCALIZAÇÃO**

Rio de Janeiro

2023

Camila Maria Trindade de Brito

**SEXISMO EM THE WITCHER 3: WILD HUNT NA VERSÃO ORIGINAL E EM
SUA LOCALIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Licenciatura em Letras: Português - Inglês da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras: Português - Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Janine Maria Mendonça Pimentel

Rio de Janeiro

2023

"Ódio e preconceito jamais serão erradicados. E caças às bruxas jamais serão pelas bruxas. Ter um bode expiatório, esse é o segredo. Os homens sempre temeram o desconhecido. Quando todos os magos deixaram Novigrad, as pessoas voltaram sua raiva contra outras raças e como fizeram por eras, nomearam seus vizinhos seus maiores inimigos..." - *The Witcher 3: Wild Hunt*.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, João e Magali, por me amarem e apoiarem incondicionalmente. Vocês me ensinaram tudo que sei, principalmente que a educação é o caminho certo para conquistar todos os meus objetivos e eu não conseguiria sem vocês.

À minha orientadora Janine, por encorajar as minhas ideias e ser sempre tão solícita e dedicada, mesmo com todas as turbulências que enfrentei nesse ano difícil.

À minha família, por sempre celebrar as minhas conquistas comigo e me apoiar em todos os momentos.

Ao Matheus, por me dar muitas ideias para a minha monografia e andar ao meu lado todos esses anos, me amando e apoiando, não importa o quanto as coisas fiquem difíceis.

RESUMO: Os estereótipos de gênero e o sexismo fazem parte da mídia e da sociedade, incluindo o mundo dos videogames. O objetivo central desta pesquisa é analisar como a localização de jogos lida com temas sensíveis como o sexismo, usando a obra *The Witcher 3: Wild Hunt* como objeto de estudo. O método utilizado foi a extração e comparação de exemplos pontuais em situações misóginas no jogo na versão original e em sua localização, discutindo as técnicas de tradução utilizadas, como a transcrição e a tradução literal. A partir desta análise, a pesquisa chega à conclusão de que a localização do *game* não buscou omitir os termos ofensivos da versão original por conta do público-alvo maior de idade do jogo. Além disso, os resultados ressaltam as relações de poder por trás da existência de termos sexistas em ambos os idiomas, afirmando que a violência de gênero está presente em diversas culturas.

Palavras-chave: localização; estudos de gênero; sexismo; *The Witcher 3: Wild Hunt*.

ABSTRACT: Gender stereotypes and sexism are a part of media and society, including the world of video games. The main objective of this research is to analyze how the localization of games dealt with sensitive themes such as sexism, using *The Witcher 3: Wild Hunt* as an object of study. The method used was the demonstration and comparison of specific examples in misogynistic situations in the game in the original version and in its localization, discussing the translation techniques used, such as transcription and literal translation. Based on this analysis, research concludes that the localization of the game did not seek to omit offensive terms from the original version due to the game's over-age target audience. In addition, the results highlight the power relations behind the existence of sexist terms in both languages, stating that gender violence is present in different cultures.

Keywords: localization; gender studies; sexism; *The Witcher 3: Wild Hunt*.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	APRESENTAÇÃO DO JOGO	8
3	LOCALIZAÇÃO DE VIDEOGAMES	10
4	LOCALIZAÇÃO E ESTUDOS DE GÊNERO	12
5	A LOCALIZAÇÃO DE <i>THE WITCHER 3: WILD HUNT</i>	14
6	METODOLOGIA	14
7	ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO	15
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
9	REFERÊNCIAS	26

1. Introdução

A arte do videogame não está livre dos estereótipos de gênero que permeiam a sociedade. Os videogames, desde o seu surgimento e por muitas décadas após, foram amplamente vendidos e divulgados como uma atividade “para meninos” e os jogos produzidos até então seguiram essa percepção. Atualmente, com um público feminino assumido cada vez maior, há, por consequência, um interesse em ascensão acerca da representação das mulheres nos videogames e também no “mundo *nerd*” de forma geral.

Conclui-se, ao contrário das premissas iniciais, que o público dos jogos não é composto exclusivamente por homens e que essa noção foi construída apenas por eles terem sido o público-alvo escolhido por agências de publicidade e propaganda para vender seus produtos. Pelo fato de muitas pessoas, sejam meninos ou meninas, crescerem jogando videogames, a qualidade das representações femininas nos videogames se torna crucial, pois elas acabam refletindo na forma de agir e pensar de toda uma geração de jogadores que precisa ter seu pensamento crítico encorajado.

Neste contexto, a localização de games é importante por aprimorar a experiência de *gameplay* dos jogadores que não são fluentes no idioma da versão original, ao torná-la mais imersiva e personalizada à sua cultura e vivência. Há algumas décadas, por conta da falta de uma localização em Português brasileiro, os jogadores do Brasil acabavam por ter de jogar a maioria dos *games* nas suas versões em Inglês ou, quando disponíveis, Espanhol. Sendo assim, o mercado da localização de jogos tem vindo a desenvolver-se gradualmente ao longo dos anos, tornando-se um assunto estudado academicamente, ainda que menos do que outras áreas de pesquisa.

O objetivo deste estudo é apontar e problematizar situações de machismo e sexismo na localização de jogos, focando como objeto de estudo o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*, da produtora polonesa CD Projekt RED. Em razão da história contada pela obra se passar na Idade Média, mais especificamente durante o século XIII, o *game* ilustra, como poucos outros jogos já conseguiram até agora, um mundo fictício imersivo que se assemelha à realidade na construção das crenças e ideias dos personagens, inclusive na forma que reproduz comportamentos repudiáveis, como o racismo, a xenofobia e a misoginia.

Estudar a localização e a tradução de jogos é relevante academicamente por conta das relações de poder que vão além das telas e atingem a realidade. A localização de jogos com narrativas pesadas como a trilogia *The Witcher* carrega uma grande responsabilidade aos tradutores devido aos tópicos *taboo* abordados e pela magnitude do jogo. Os profissionais

devem tomar uma série de decisões ao decidir como tratar a transição entre culturas fonte e alvo, principalmente em temas de relevância social como os citados.

A inspiração pessoal para a realização deste trabalho é a minha vontade de que mais meninas e mulheres como eu se sintam acolhidas em um ambiente que deveria ser, primeiramente, de entretenimento e lazer mas que, muitas das vezes, ainda se mostra extremamente hostil com a nossa presença, seja por conta de representações de um ponto de vista sexualizado e objetificador, ou por conta do pensamento retrógrado de muitos homens que compõem o ambiente dos jogos.

Este estudo foi dividido em sete seções: apresentação do jogo, no qual introduzo os pontos principais da história do objeto de estudo; localização de jogos, onde explico alguns conceitos importantes da localização e os insiro no universo dos *games*; localização e estudos de gênero, na qual traço uma relação da localização de jogos com os estudos de gênero,; análise dos exemplos encontrados no jogo, onde exponho casos de sexismo presentes em *The Witcher 3: Wild Hunt* por meio da análise comparativa entre as traduções; e considerações finais.

2. Apresentação do jogo

The Witcher 3: Wild Hunt é um jogo eletrônico do gênero RPG (sigla para *Role-playing game*) de ação desenvolvido, distribuído e localizado pela produtora polonesa CD Projekt RED em 2015, que conta a história de Geralt, um “bruxo”, nome dado a seres humanos geneticamente modificados por meio de alquimia a fim de matar monstros por dinheiro. Por conta de seus aspectos físicos e também aparente falta de emoções humanas, como empatia e tristeza, os bruxos sofrem imenso preconceito na sociedade e são considerados seres inferiores e aberrações, apesar de suas habilidades extraordinárias e papel necessário para a segurança da população, já que os ataques de monstros a cidades e vilas são muito frequentes. A história do terceiro jogo, pertencente a uma trilogia, se passa no século XIII, onde Geralt busca o paradeiro de sua filha adotiva Ciri, que está sendo perseguida por uma tropa de poderosos espectros em busca de roubar seus poderes mágicos, chamada Caçada Selvagem.

No jogo, o mapa contém as regiões de Kaer Morhen, Pomar Branco, Velen, Novigrad e Skellige. Muito focado em sua narrativa e progressão de eventos, *The Witcher 3: Wild Hunt* possui missões primárias, que ditam o andamento da história no mundo fictício, missões secundárias, que se relacionam à narrativa principal, mas não mudam o andamento dos eventos principais, e diferentes atividades, como contratos de bruxo, caçadas ao tesouro e

jogos de Gwent (jogo de cartas fictício, inventado para o videogame), tornando a experiência do jogador ainda mais imersiva na realidade de Geralt.

Figura 1 - Mapa completo do mundo de *The Witcher 3: Wild Hunt*.



Fonte: https://witcher-games.fandom.com/wiki/World_map (acessado em: 09/12/2022)

O jogo existe em um mundo aberto, isto é, o jogador pode circular livremente por onde quiser por todo o território do mapa, sem necessariamente precisar engajar em missões, ao contrário de um jogo de mundo fechado, em que o jogador somente pode circular em áreas seletas, determinadas de acordo com a progressão nas missões em que o jogador se encontra. Como na maioria dos jogos que oferecem a liberdade de um mundo aberto, existem, por todo o mapa, personagens denominados NPCs (sigla para *Non-playable characters*, ou personagens não-jogáveis, em tradução literal), que existem independentemente da história principal, e em maioria não possuem nome próprio, muitas vezes sendo chamados pela sua função no mundo (como camponês, plebéia ou prostituta) e possuem falas limitadas, somente indagadas quando o jogador interage com eles de alguma forma. Nesse sentido, essas missões secundárias e atividades variadas são progressivamente desbloqueadas de acordo com o andamento das missões principais e podem ser concluídas de forma não-cronológica pelo jogador, deixando-o livre para realizá-las ou não.

Além da experiência completa de *The Witcher 3: Wild Hunt*, ainda é possível adquirir duas expansões do jogo base, também chamadas de DLCs (sigla para *downloadable content*, ou conteúdo baixável, em tradução livre). Nomeadas *Hearts of Stone* e *Blood and Wine*, as DLCs de *The Witcher 3* adicionam novas histórias, missões, personagens e objetivos à narrativa, assim como a cidade de Toussaint ao mapa.

3. Localização de videogames

O mercado de videogames representa uma indústria crescente no mundo contemporâneo. Em virtude da globalização, jogos eletrônicos, principalmente de grandes produtoras com alto orçamento disponível e que visam consumo mundial de seu produto, chamados de jogos AAA, como os títulos *The Witcher 3: Wild Hunt* (Objeto de estudo desta pesquisa), *Cyberpunk 2077*, *The Last of Us*, entre outros grandes lançamentos, são localizados antes mesmo de suas estreias, para que as versões em diferentes idiomas sejam lançadas simultaneamente para todos os jogadores globais. Quanto à localização de jogos com baixo orçamento disponível, se chegam a receber uma localização, ela é geralmente feita posteriormente a seus lançamentos ou, muitas das vezes, produzidas por fãs da obra, de forma não-remunerada e compartilhadas em comunidades *online* gratuitamente.

Com afirmam as pesquisadoras Minako O'Hagan e Carmem Mangiron, "A prioridade principal da localização de jogos é preservar a experiência de jogo para os jogadores-alvo, mantendo a 'aparência e sensação' do original" (O'Hagan e Mangiron, 2006, p.14, minha tradução). Portanto, para tornar o jogo a ser localizado mais acessível para jogadores falantes

de línguas que não a original sem prejudicar a qualidade da obra, é necessário “produzir uma versão que permitirá os jogadores a experienciar o jogo como se ele houvesse sido desenvolvido em seu próprio idioma e prover entretenimento equivalente àquele sentido pelos jogadores da versão original” (O’Hagan e Mangiron, 2006, p.14-15, minha tradução). Por esses motivos, o tradutor na localização de jogos é crucial para que a transição da língua-fonte para a língua-alvo seja feita de forma natural, sem que haja estranhamento por parte do consumidor final da versão traduzida.

De forma mais abrangente, tratando-se de tradução no geral, Lawrence Venuti (1995) em *The Translator's Invisibility (A Invisibilidade do Tradutor)*, define o conceito da “invisibilidade do tradutor” (p. 1, tradução minha) assim:

“[...] efeito ilusório [o qual] esconde as inúmeras condições sob as quais a tradução é feita, começando com o crucial do tradutor intervenção no texto estrangeiro. Quanto mais fluente a tradução, mais invisível o tradutor e, presumivelmente, mais visível o escritor ou significado do texto estrangeiro. (VENUTI, 1995, p. 1-2, tradução minha)

Ao seguir a delimitação desta ideia, o processo do tradutor é, de certa forma, inversamente proporcional, já que quanto maior a fluência do resultado final de uma tradução, maior o trabalho de tradução e domínio das línguas e culturas trabalhadas pelo tradutor presente nos bastidores.

Por conta dos aspectos de personalização e preocupação com a opinião do consumidor final, pode-se afirmar que a localização de *softwares*, de videogames e da tecnologia no geral é, de acordo com as pesquisadoras Suojanen, Koskinen e Tuominen, uma tradução “centrada no usuário” que enfatiza “o papel central do usuário no processo de tradução” (Suojanen, Koskinen e Tuominen, 2014, p.1 apud Mangiron, 2018, p.278-279, tradução minha). No que abrange as características principais da localização tratada neste estudo, “Ao contrário da tradução literária, onde a ênfase está na fidelidade ao autor e ao texto original, a localização de jogos foca no usuário e em sua experiência.” (Mangiron 2018, p. 278, tradução minha).

Embora possua características da localização de *software*, a localização de videogames é única por conta da ideia de agência do tradutor no processo de tradução, nomeada “transcrição” (O’Hagan e Mangiron, 2006, p. 11, minha tradução):

“[...] chama a atenção para a presença da agência humana do tradutor no processo de tradução, convidando a soluções variáveis, não uniformes e por vezes imprevisíveis. Como tal, contrasta com o foco colocado na padronização e uniformidade que muitas vezes caracteriza a localização de software de produtividade” (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p.107, tradução minha)

Ainda nesse sentido, Fernández-Costales define a tradução como “um processo sensível ao contexto e, como qualquer atividade humana, também é altamente condicionada pelas decisões particulares e pela escolha do tradutor que deve transmitir o significado da cultura de origem para a cultura de destino público.” (Fernández-Costales, 2012, p.394, minha tradução). O resultado final de qualquer tradução, incluindo das localizações de jogos, é dependente do discernimento crítico e das decisões do profissional, que deverá entender a cultura de origem e significado do que está traduzindo, assim como a cultura alvo para qual a tradução será destinada. Dessa forma, o localizador adotará estratégias de tradução que considerar mais apropriadas para cada situação encontrada.

4. Localização e estudos de gênero

Para traçar a relação da localização de jogos com os estudos de gênero, é preciso observar, primeiramente, a representação das mulheres nos videogames. Desde a sua idealização, os jogos, ao longo dos anos, não têm sido projetados para mulheres como público-alvo ou por mulheres em posições de produção, de tal forma que “os videogames vem sido descritos como espaços de jogo de gênero em uma arena hiper masculina, com a maioria dos produtos sendo projetados por homens para meninos e homens” (Corrado, 2009, p.363 apud Ranzato & Zanotti, 2018, p. 101, tradução minha). Por essa realidade, o mercado dos jogos eletrônicos ainda se apresenta como um ambiente dominado por homens e destinado a homens.

As mulheres, quando estão presentes como personagens nos jogos eletrônicos, têm suas histórias e personalidades criadas e contadas por homens, por meio de perspectivas e olhares masculinos, para um público-alvo também composto por homens, sucumbindo a relações de poder presentes na sociedade patriarcal, como apontado no livro *Linguistic and cultural representation in audiovisual translation (Representação cultural e linguística na tradução audiovisual)*, de Ranzato e Zanotti (2018):

“Em particular, no que diz respeito ao conteúdo, a maioria dos videogames retrata predominantemente os papéis de gênero estereotipados: as mulheres, quando apresentadas, são representadas negativamente como altamente sexualizadas, com características femininas excessivamente exageradas, muitas vezes vestidas ou despidas de maneira provocante; elas desempenham papéis passivos como personagens subordinadas e submissas; vítimas de violência, especialmente como prostitutas e strippers; ou donzelas em perigo” (Corrado, 2009, p. 363; Cunningham, 2012, p.407 apud Ranzato e Zanotti, 2018, p. 101, tradução minha)

A representação de estereótipos em videogames se apresenta como uma problemática para os estudos de gênero, por conta dos papéis passivos e objetificados que essas mulheres fictícias sempre foram colocadas, já que refletem diretamente a sociedade verídica e as relações sociais dela. Neste sentido, considerando que as mídias que consumimos são um retrato da sociedade, a forma problemática como mulheres estão representadas nelas é uma questão a ser discutida. No que tange aos estudos de tradução, deve-se compreender que a língua e as relações sociais de poder estão intimamente ligadas, conforme Castro (2013) postula:

“Noções como poder e ideologia estão inextricavelmente ligadas ao crítico estudo da língua e da tradução. A linguagem é um ato político de mediação e comunicação que perpetua ou desafia as estruturas de poder existentes em contextos sociais e culturais mais amplos – e o mesmo pode ser dito da tradução” (CASTRO, 2013, p.5, tradução minha)

É relevante, portanto, analisar como o processo de tradução é realizado ao lidar com situações e linguagem discriminatórias, pois “inevitavelmente são ferramentas para legitimar o *status quo* ou para subvertê-lo; ferramentas para a opressão de gênero ou libertação.” (Castro, 2013, p.6, tradução minha) O tradutor, então, precisa estar ciente de que possui um papel importante no espectro social, entrando de encontro com as noções de ideologia da linguagem e as noções de poder ligadas a ela, e deve decidir como usar da melhor forma, e menos detrimental a grupos minoritários, as ferramentas disponíveis em sua prática profissional.

5. A localização de *The Witcher 3: Wild Hunt*

De acordo com o pesquisador espanhol Bernal-Merino (2008c apud O' Hagan e Mangiron (2013), a localização pode ser abordada e divisionada em quatro tipos distintos, “os quais ele nomeia de acordo com o tipo de recursos que precisam ser localizados: (1) “box and docs” (caixa e documentos); (2) localização parcial; (3) localização completa e (4) tradução de um site de jogo multilíngue” (p.247, tradução minha). Ao analisar as definições dos tipos de localização de Bernal-Merino e compará-las ao objeto de estudo, pode-se afirmar que *The Witcher 3: Wild Hunt* recebeu uma localização total. A localização total, por definição, localiza todos os aspectos do jogo, incluindo as cenas cinemáticas, chamadas popularmente de “cutsscenes”, seu nome estrangeiro, que recebem tanto legendagem quanto dublagem. *The Witcher 3* recebe, então, a localização total ou completa, por ter sido totalmente traduzido da língua-fonte a diversas línguas-alvo, incluindo o Português brasileiro, oferecendo uma maior imersão de maneira personalizada aos jogadores do Brasil.

Embora *The Witcher* se passe em uma realidade alternativa, o universo que representa toma forma no século XIII e busca emular uma sociedade anglófona com muitas semelhanças ao continente Europeu do momento, a narrativa do jogo apresenta problemas característicos de sua época na realidade, a Idade Média, entre eles, pessoas extremamente sexistas e uma sociedade como um todo que não busca incluir as mulheres de forma digna em seus ambientes, que geralmente não trabalham, pois geralmente dependem final de seus maridos, e se trabalham, são prostitutas. O jogo apresenta muitas falas e situações explícitas, pois busca representar o pensamento de homens da época.

Apesar do jogo se passar em um passado distante, esse tipo de questão ainda é contemporânea e, conseqüentemente, sua discussão é imperativa. Por este motivo é muito relevante analisar como questões de gênero são abordadas no jogo original e em sua localização, principalmente considerando a magnitude de um jogo AAA como *The Witcher 3*, lançado em 2015 e que ainda é mundialmente aclamado e discutido. O jogo é mesmo considerado um clássico entre os fãs de videogame.

6. Metodologia

A seguinte pesquisa foi realizada a partir do estudo de bibliografia sobre localização de jogos e estudos de gênero aliados a estudos de tradução. Para o quadro teórico de minhas análises de *The Witcher 3*, apoiei-me em autores pesquisadores da área de Estudos de Tradução, localização de *software* e videogames, tradução audiovisual e estudos de gênero na tradução e localização. Além de outros pesquisadores, as concepções das pesquisadoras

O'Hagan e Mangiron sobre localização de jogos foram especialmente importantes para o arcabouço teórico desta pesquisa, como suas definições de técnicas de tradução utilizadas ao longo deste estudo. Vale mencionar, para a aliança com os estudos de gênero, as considerações da pesquisadora Olga Castro sobre gênero e tradução e as contribuições de Diaz Cintas (2009) em especial no âmbito da tradução audiovisual, abordados na seção 4 sobre localização e estudos de gênero e também na análise de exemplos extraídos do jogo, que se mostraram extremamente úteis e valiosos para a elaboração deste estudo, como veremos a seguir.

Os trechos analisados de *The Witcher 3: Wild Hunt* foram selecionados para análise comparativa por conta da presença frequente de situações e/ou termos misóginos, machistas e sexistas ao longo da obra. Por se tratar de uma análise de uma localização completa, trouxe, primeiramente, as situações do jogo na versão original, na Língua Inglesa, e depois esses mesmos trechos na versão localizada para o Português Brasileiro, tanto na legenda quanto na dublagem disponíveis no idioma, apontando casos de divergências presentes na tradução.

Após a apresentação de cada amostra, comparo o resultado final de ambas as versões, as diferenças e semelhanças entre elas e discuto a presença de alguns procedimentos de tradução utilizados pelos tradutores em pontos específicos dos exemplos na composição da localização em questão e os possíveis efeitos e motivações por trás deles ao lidar de assuntos delicados e polêmicos.

7. Análise da localização

Levando em conta as questões sensíveis de gênero abordadas em *The Witcher 3: Wild Hunt*, é possível afirmar que a localização do jogo não busca se esquivar de tópicos polêmicos, pois fazem parte integral da narrativa e do teor adulto do jogo, que tem classificação indicativa 18+, ou M (significando Mature, ou maduro, em tradução livre) em países estrangeiros, tendo como público-alvo audiências maiores de idade. Para a análise dessa localização, selecionei algumas situações em que há presença de situações e termos machistas, sexistas e misóginos no jogo e discutirei algumas das técnicas utilizadas pelos tradutores na localização, assim como a possível motivação dos profissionais ao utilizar essas técnicas e o efeito causado por cada uma delas no resultado final do jogo.

Exemplo 1

Original:

Bruno: Tasty number, that medic. Not like a scholar at all.

Tradução:

Bruno: Uma belezinha, aquela médica. Nem parece uma acadêmica.

No contexto da cena, a médica Shani avisa aos soldados e a Geralt que preparará um antídoto. Ao sair do cômodo, o soldado redaniano (cidadão advindo do reino fictício da Redânia) Bruno comenta sobre a aparência da personagem: “Tasty number, that medic. Not like a scholar at all.”. Na tradução em Português: “Uma belezinha, aquela médica. Nem parece uma acadêmica.” Em inglês, a expressão usada, “tasty number”, poderia ser literalmente traduzida como “número gostoso”, um termo frequentemente usado na língua inglesa para se referir a refeições, evidenciando que o guarda não enxerga mulheres como pessoas, mas como objetos sexuais. Já na frase “Not like a scholar at all”, traduzida como “Nem parece uma acadêmica.”, a tradução utiliza da técnica da equivalência das expressões “Not like a” para “Nem parece uma”, sem alteração de sentido na frase.

No trecho analisado, então, há a evidência, por parte dos homens, da ideologia de que mulheres devem ocupar espaços específicos na sociedade e também de que mulheres escolarizadas não podem ser bonitas e fugir de estereótipos, relação de poder que se manifesta na expressão linguística. “O aspecto que o cinema costuma focar ao exibir personagens femininas é o corpo, a beleza, o prazer que essa visão provoca, mesmo quando sua aparência física não é o assunto em questão.” (Diaz Cintas, 2009, p.184, minha tradução) A mesma análise se aplica para a cinemática, ou *cutscene*, do jogo, que aplica muitos dos mesmos conceitos de fotografia e *storytelling* utilizados no cinema também em jogos de videogame.

Somado a esse pensamento, na realidade da Idade Média, no jogo e na realidade, a maioria das mulheres e pessoas pobres em geral não possuíam educação formal, então a posição de Shani na sociedade causa estranhamento por parte dos homens e, conseqüentemente, preconceito já que ela não depende de um marido e nem da prostituição para sobreviver, um dos únicos trabalhos disponíveis para as mulheres.

Exemplo 2

No próximo exemplo, comparo a versão original de um diálogo com sua localização em português de uma missão secundária do jogo. Na história, Geralt participa de um torneio de luta e, em seu combate final, é desafiado a derrotar um invencível lutador mascarado da cidade de Toussaint, que jurou tirar sua máscara somente no dia que fosse derrotado. Quando Geralt vence o desafio, o oponente é obrigado a revelar sua identidade, identificando uma mulher lutadora.

Original:

Narrador do torneio: Freed of his vow, the knight can show his face!

Still Waters: Your blows are strong and true. My congratulations.

Geralt: Thanks.

Still Waters: Have you naught to add? I'm a woman - no wry remarks?

Geralt: What for? It's the thirteenth century. Nothing peculiar about it. Women own taverns, run farms and... fight.

Still Waters: Will you not claim there was no honor in fighting a wench?

Geralt: No. I'd expect to hear that from someone who was afraid to lose to a woman.

Português:

Narrador do torneio: Livre de seu juramento, o cavaleiro pode mostrar seu rosto!

Águas Silenciosas: Seus golpes são fortes e firmes. Meus parabéns.

Geralt: Obrigado.

Águas Silenciosas: Não tem nada a dizer? Eu sou mulher, nenhum comentário irônico?

Geralt: Pra quê? É o século treze. Nada de diferente nisso. Mulheres são donas de tavernas, fazendas... e lutam.

Águas Silenciosas: Não vai dizer que não há honra em lutar com uma mulher?

Geralt: Não. Acho que ouviria isso de alguém que tem medo de perder de uma mulher.

Em ambos os idiomas, a ideia do gênero masculino na frase do narrador prevalece (His face/ O cavaleiro). No Português, substantivos possuem gênero masculino ou feminino (o cavaleiro/ a cavaleira) e seria mais complexo trazer a ideia de um gênero neutro para a tradução, pois no Português os substantivos podem ser masculinos, femininos ou de dois gêneros. Luise von Flotow e Daniel E. Josephy-Hernández (2019), reconhecem a questão da

ambigüidade de gênero disponível no léxico da Língua Inglesa como um dos desafios dos tradutores ao traduzir do idioma Inglês para as línguas latinas (ou línguas Romance), como o Francês, Espanhol ou Português:

“[...]a ambigüidade do inglês e, mais especificamente, sua capacidade de brincar com o gênero gramatical neutro de palavras como 'friend', 'lover' ou 'partner'. As línguas latinas estudadas pelos acadêmicos possuem gênero gramatical, e tradutores devem decidir se 'lover' ou 'friend' é homem ou mulher: un amant ou une amante em francês, un amigo ou una amiga em espanhol.” (VON FLOTOW; JOSEPHY-HERNÁNDEZ, 2019, apud Perez Gonzalez, 2019, p. 302, tradução minha)

Embora a Língua Inglesa tenha mais alternativas de neutralização de gênero em seu léxico, como o uso de ambos os pronomes possessivos na frase, como em “the knight can show his or her face” ou, em uma abordagem mais contemporânea, o uso de “their” como indicativo de gênero neutro, o pronome possessivo “his” selecionado pelo narrador é intencional, pois assume-se que um invencível lutador só poderia ser um homem.

Além disso, há a existência da ideia de gênero não-marcado no Português: “O masculino, enquanto categoria “não marcada”, seria utilizado quando a oposição entre masculino e feminino é neutralizada” (Mader e Moura, 2015, p.37). Então, de acordo com os autores, no Português, ao incluir ou omitir gênero em uma frase, trazendo uma ideia de “interpretação genérica” a opção de categoria “não marcada”, ou neutra, seria a opção do gênero masculino.

Considerando que a localização do jogo optou por manter o gênero masculino na fala “Livre de seu juramento, o cavaleiro pode mostrar seu rosto!”, uma possível alternativa mais neutra do que a atual poderia ser “Livre de seu juramento, o oponente pode revelar seu rosto”. Ao substituir o substantivo próprio masculino “cavaleiro”, presente na versão localizada, por “opponente”, traz-se uma maior neutralidade de gênero já que “opponente” é um substantivo de dois gêneros e não precisaria de tantas alterações ao ser referido no feminino.

Além disso, o estranhamento causado em *Águas Silenciosas* pela reação positiva de Geralt ao descobrir que lutou com uma mulher é simbólico, pois mostra todo o preconceito sofrido por mulheres ocupando posições tipicamente masculinas na sociedade, tanto do século XIII como nos tempos atuais, nas culturas anglófonas e lusófonas.

Exemplo 3

Original:

Peasant: See you're a man well traveled, so tell me... Should I beat me wench once a week, or oftener?

Tradução:

Camponês: Tô vendo que você é um homem viajado, então me conta... Eu devo descer a mão na minha mulher uma vez por semana, ou mais?

No exemplo apresentado, a fala do NPC (*Non-playable character*, ou personagem não-jogável, em tradução livre) camponês habitante da cidade de Velen explicita mais da cultura machista presente na sociedade fictícia de *The Witcher*, onde pessoas comuns normalizam o hábito e cultura de bater em suas esposas. Ao perguntar a Geralt o quão frequentemente deve bater em sua esposa, a localização escolhe não traduzir literalmente o termo “beat” para o Português. Ao invés disso, o termo escolhido, então, foi expressão idiomática “descer a mão”, que age como um eufemismo para o ato de bater em alguém. A escolha do tradutor de usar uma gíria ao invés do termo denotativo, neste caso, suaviza a fala do camponês e adiciona efeito humorístico pela natureza inusitada do termo, se encaixando no conceito de transcrição (Mangiron; O'Hagan, 2006, p. 11, minha tradução), no qual o tradutor atua como um agente criativo no processo de sua tradução, acrescentando suas próprias concepções do que seria melhor para a transposição cultural do resultado final do jogo.

Paralelamente a ficção, na sociedade brasileira, a violência contra a mulher também se apresenta como um problema latente e, ao traduzir uma situação problemática na própria sociedade, o tradutor em seu ofício se torna um agente necessário na interação entre a cultura fonte e a cultura alvo, já que “a tradução é considerada um processo de mediação” (Castro, 2013, p.6, minha tradução), no qual “sociedades interagem entre si.” (Castro, 2013, p.6, minha tradução) O tradutor precisa, desta forma, entender como mediar ambas as culturas de forma que a experiência do usuário seja natural ao jogar a versão localizada.

Exemplo 4

Original: Summon the bitches!

Legenda:

Lambert: Porra, sim! Chama as mina!

Dublagem:

Lambert: Porra, sim! Chama as putas!

No contexto das falas apresentadas, Geralt se embriaga com seus colegas bruxos e eles decidem chamar feiticeiras para participarem de sua festa. Lambert, então, se refere a elas como “bitches”. Neste caso, houve uma divergência na tradução: A legenda optou por neutralizar o termo ofensivo “bitches” pela gíria “minas”, comum no contexto brasileiro para se referir à “meninas”, já a dublagem decidiu por manter o teor da frase original ao optar por traduzir “bitches” como “putas”. No contexto brasileiro, os termos “vadias” e “putas” são ambos discriminatórios, então na legenda houve uma neutralização do termo. A explicação para o mantimento do teor machista, portanto, é evidenciado por O’Hagan e Mangiron (2013, p. 177-178): “Embora o caso de neutralizar ou omitir tais palavras [discriminatórias] seja mais comum na maioria dos outros tipos de tradução, o oposto pode acontecer na localização do jogo.” Além disso, houve a inserção da interjeição “Porra, sim!”, como uma forma de “transcrição” (Mangiron e O’Hagan, 2006, p.11) a fim de trazer naturalidade à fala da personagem no contexto descrito e “chamar a atenção para a presença da agência humana do tradutor no processo de tradução” (Mangiron; O’Hagan, 2013, p. 107, minha tradução).

No exemplo, exemplifica-se como a localização de videogames proporciona uma certa liberdade para o tradutor, já que ele muitas vezes pode inserir suas próprias ideias, com a finalidade de tornar a experiência do usuário final mais suave e personalizada. O tradutor, então, julgou que um personagem como Lambert, um bruxo de personalidade mais grosseira em comparação a Geralt, falaria mais obscenidades do que a versão em Inglês inseriu no texto original e utilizou da técnica transcrição para adicionar mais falas do gênero para o personagem.

Exemplo 5

Original:

Oswin: A woman could swing a sword - I've knowed one. But never seen a lady mount anythin' but a cock proper. All tipsy on 'orseback. Nothin' strange on account they bloody mount them sideways.

Tradução:

Oswin: Uma mulher que sabe usar a espada... Conheci uma. Só que nunca vi uma dama montar direito em nada além de uma pica. Ficam todas desequilibradas a cavalo. O que não é de se estranhar já que elas montam a porra do cavalo de lado.

Na cena retratada, Oswin, um dos soldados do Barão de Velen, duvida da capacidade de mulheres montarem a cavalos e é desafiado a uma corrida por Ciri. Apesar de já ter conhecido uma mulher que sabia empunhar uma espada, ele afirma que mulheres não conseguem “montar direito em nada além de uma pica”. O conteúdo e a forma de Oswin se expressar evidenciam duas realidades: A sexualização de mulheres sendo banalizada e a inospitalidade a mulheres em ambientes que fogem das expectativas de gênero e sociais. Neste sentido, vale lembrar que Ciri, por ser uma mulher treinada para batalha desde a infância, consegue performar atividades estereotipadas como masculinas com maestria, desafiando uma norma da sociedade.

“Uma vez que os homens são habitualmente estabelecidos como a norma, as mulheres são automaticamente considerados desviantes, dependentes, seu comportamento estabelecido em termos estereotipados e seus corpos retratados como uma projeção do desejo escopofílico masculino” (Mulvey, 1975, apud Diaz Cintas, 2009, p.178).

Dessa maneira, mulheres como Ciri são hostilizadas ao longo da história por ocuparem espaços que fogem ao esperado delas. A tradução, por sua vez, não omite os improperios proferidos a Ciri como uma forma de crítica, já que logo após esse diálogo, Ciri vence a corrida a cavalo contra o Barão, evidenciando a ironia da fala do guarda e provando

que o roteiro optou por evidenciar o machismo do soldado de forma autoconsciente, provando o contrário de suas afirmações imediatamente.

Exemplo 6

Original:

NPC 1: Hey, Jackie... you're the oldest, so tell us. Just what's a whore do, exactly?

Jackie: Well...My dad told they do the things mum won't.

NPC 2: Hmmm. my mum hates to do the laundry. So that's what all those gentlemen do at the Passiflora - get their laundry done?

Jackie: Guess so. Looked in the window once, they was all prancin' round in their knickers.

NPC 1: So why's my dad say the Passiflora's the best 'cause it's got the dirtiest whores?

NPC 2: Golly... adults're strange.

Tradução:

NPC 1: Ei, Jackie... você é o mais velho então nos conta... o que é que uma puta faz exatamente?

Jackie: Bom...meu pai disse que elas fazem coisas que a mamãe não faz.

NPC 2: Hmmm... minha mãe odeia lavar roupa. Quer dizer que é isso o que todos aqueles homens fazem em Passiflora? Lavam a roupa?

Jackie: Acho que sim. Olhei pela janela uma vez, eles estavam todos para lá e para cá de cueca.

NPC 1: Então por que é que meu pai diz que o Passiflora é o melhor lugar porque tem as putas mais sujas?

NPC 2: Nossa... os adultos são estranhos.

Na situação retratada, três crianças imaginam o que acontece no Passiflora, o bordel mais famoso de Novigrad, e comentam apontamentos feitos por seus pais sobre a motivação para frequentar o local. Entre elas, a ideia de que prostitutas fazem o que esposas não querem fazer, concepção advinda da ideia do ato sexual ser, para as mulheres, um ato que as tornam sujas e indignas de respeito, justamente a forma como as trabalhadoras sexuais, do Passiflora e da realidade, são vistas e historicamente marginalizadas pela sociedade. A representação das prostitutas em *The Witcher 3* segue o padrão observado sobre personagens femininas em videogames, como “a maioria dos videogames retrata predominantemente os papéis de gênero estereotipados: as mulheres [...] são representadas negativamente [...] especialmente como prostitutas e strippers; ou donzelas em perigo” (Corrado, 2009, p. 363; Cunningham, 2012, p.407 apud Ranzato e Zanotti, 2018, p. 101, tradução minha). Portanto, apesar de discriminatório e sexista, não é incomum presenciar personagens femininas em videogames que servem somente para ocupar o espaço de objeto sexual servindo apenas para o entretenimento masculino.

Os termos e analogias utilizados no diálogo existem em Português, então, puderam ser literalmente traduzidos, como “whores” que é traduzido literalmente como “putas” e é corriqueiramente usado, no jogo e na realidade, para se referir a prostitutas, sendo a correspondência mais aproximada em significado e teor na Língua Portuguesa. Já o termo “dirtiest whores” foi traduzido como “as putas mais sujas”, ao relacionar mulheres sexualmente ativas com sujeira, metáfora também existente em ambos os idiomas. A tradução literal da maioria dos termos neste exemplo acaba por evidenciar que os problemas apresentados estão presentes em ambas as culturas, a lusófona e a anglófona, pelo fato de que se essa metáfora não existisse no contexto brasileira, ela não teria como ter sido localizada de forma literal e teria optado por outras técnicas alternativas, já que a tradução busca, de forma geral, tornar a experiência do receptor da versão localizada similar a do usuário da versão original do produto.

Exemplo 7

Original:

Capanga de Filho da Puta Jr.: I believe I will plough your arse like a cheap whore’s.

Tradução:

Capanga de Filho da Puta Jr.: Esteja certo de que foderei seu cu como se fosse o de uma puta barata

No trecho, Geralt desafia um capanga de Filho da Puta Jr., um dos antagonistas da história e líder da maior gangue de Novigrad, para uma partida de Gwent. Para expressar sua certeza na derrota do protagonista, o capanga indaga a seguinte frase “I believe I will plough your arse like a cheap whore's.", que foi traduzido como “Esteja certo de que foderei seu cu como se fosse o de uma puta barata”. Ambas as versões são extremamente explícitas e a localização não buscou omitir esse teor, já que um vocabulário grosseiro faz sentido com a construção de um personagem homem e criminoso.

Expressões do tipo continuam sendo banalizadas na atualidade, apesar de extremamente problemáticas. Diaz Cintas (2009), conduziu um estudo similar a este, porém sobre estereótipos de gênero na tradução audiovisual em comédias dubladas e legendas no livro *New Trends in Audiovisual Translation (Novas Tendências na Tradução Audiovisual)* e, ao se deparar com expressões ofensivas e misóginas, postula em um trecho de sua análise crítica: “[...] essa própria falta de consciência por parte dos falantes mostra como preconceitos e visões distorcidas sobre a feminilidade passam despercebidos.”(Diaz Cintas, 2009, p. 180) A forma como homens héteros e cisgênero se expressam em momentos de raiva usando de linguagem misógina, mesmo em situações em que não existem mulheres no ambiente, ou mesmo sem a intenção de insultar uma mulher, é simbólica da imagem que os homens do século XIII possuem de mulheres, que é de inferioridade e submissão, principalmente prostitutas, como discutido no exemplo anterior.

Exemplo 8

Como já discutido anteriormente, os NPCs (sigla para *Non-playable characters*) são personagens sem nome próprio, normalmente cidadãos comuns presentes em todas as cidades do mapa, que possuem falas curtas e limitadas, indagadas somente quando o jogador interage de alguma forma com eles. Neste exemplo, irei ressaltar a diferença nas interações dos NPCs com Geralt, o personagem principal, e Ciri, sua filha adotiva. Geralt, por ser um bruxo, sofre muita discriminação por parte da sociedade e os cidadãos ordinários não hesitam em expressar seu desgosto e nojo por tê-lo por perto.

Insultos a Geralt indagados por NPCs:

Original: Freak/mutant

Tradução: Aberração/mutante

Insultos a Ciri indagados por NPCs:

Original: Grab the bitch!

Tradução: Pega a vadia!

Observa-se, ao analisar os exemplos, que os personagens não são ofendidos da mesma forma pelos cidadãos. Na comparação entre a versão original e a localização de ambos os exemplos, pode-se afirmar que houve uma tradução literal em ambos os casos, pois os termos traduzidos seguiram com a forma mais aproximada em teor e significado na Língua Portuguesa.

Com certeza, ambos os tipos de insultos são de natureza problemática por representarem, em uma realidade fictícia, os preconceitos que a sociedade real lida, pois ambos os personagens representam minorias sociais na sociedade do jogo: Geralt, por ser um bruxo e Ciri, por ser uma mulher e, principalmente, uma mulher que luta e sabe se defender em uma sociedade do século XIII. Apesar de ambos sofrerem discriminação, há uma disparidade no conteúdo das falas e insultos dos NPCs, pois somente os exemplos de xingamentos a Geralt não são de natureza sexual. Pode-se afirmar, então, que os insultos de natureza sexual são motivados por gênero, já que só são proferidos a Ciri.

8. Considerações finais

Neste trabalho buscamos discutir um pouco sobre o progresso da localização de videogames no Brasil, a relação da localização de games com estudos de gênero e a relevância da pesquisa acadêmica na área de acordo com a evolução do mercado. Deve-se pensar, para projetos como este, quais são as ideologias por trás dos pensamentos dos personagens e como a localização lidará com eles, para que o *status quo* possa ser desafiado e não apenas mantido, a fim de uma maior representação do gênero feminino em espaços

historicamente masculinos. Nesse sentido, o contexto sócio-histórico é extremamente importante para o processo do tradutor, como Castro afirma em suas teorias sobre a ligação intrínseca entre ideologia da língua e dinâmicas de poder existentes em seu cerne. Assim, a tradução e a localização não podem estar separadas dos contextos sociais da língua-fonte e nem da língua-alvo envolvidas.

No objeto de estudo *The Witcher 3: Wild Hunt*, tracei uma análise comparativa da versão original em Inglês e da versão localizada em Português de algumas situações sexistas presentes no texto do videogame. Para atingir o melhor resultado possível, ao ter em mente as particularidades de cada caso trabalhado, os localizadores utilizam de técnicas variadas, como a transcrição, conceituada por O'Hagan e Mangiron. Em muitos dos trechos, a tradução literal foi utilizada, a técnica de tradução que busca apenas o correspondente na língua-alvo mais próximo em teor e conteúdo, que já foi suficiente para transpor as ideias originárias de uma cultura para outra cultura. Além disso, por conta da obra se passar em um momento histórico passado, houve a necessidade da adaptação de termos da época para que pudessem ser entendidos por jogadores contemporâneos do Brasil. Já os termos sexistas, ao contrário dos termos coloquiais da época, na grande maioria de meus exemplos não precisaram de adaptação na tradução, pois possuem equivalências próximas na língua-alvo e ainda são amplamente utilizados na atualidade.

Vale ressaltar que pelo fato de muitos dos termos em minha análise serem de fácil correspondência e tradução da língua fonte para a língua alvo, torna-se evidente que os mesmos ideais de gênero estão conectados intrinsecamente às culturas de ambas as línguas fonte e alvo, evidenciando as mesmas problemáticas em diferentes realidades, nas quais o tradutor atua principalmente como um mediador entre todas, ao invés de apenas um tradutor invisível. Por fim, deve ser encarado com grande responsabilidade o ofício de traduzir temas sensíveis como a discriminação histórica sofrida pelas mulheres, principalmente as pertencentes a outros grupos reprimidos, a fim de uma maior e melhor representação do gênero feminino em espaços historicamente masculinos.

9. Referências

CASTRO, O. Introduction: Gender, language and translation at the crossroads of disciplines. *Gender and Language*, v. 7, n. 1, 15 fev. 2013. p.5-6.

CD Projekt RED S/A. *The Witcher 3: Wild Hunt*. Video Game, Multiplataforma. Polônia, 2015.

MANGIRON, Carmen. Reception studies in game localisation: Taking stock. *In: DI GIOVANNI, Elena; GAMBIER, Yves. Reception Studies and Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2018. p.278-279.

FERNÁNDEZ-COSTALES, Alberto. Exploring translation strategies in video game localisation *MonTI: Monografías de Traducción e Interpretación*, Espanha, 4, p.394, nov, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization. Acesso em: 04 jan. 2023.

JORGE DÍAZ CINTAS. *New Trends in Audiovisual Translation*. [s.l.] Multilingual Matters, 2009, p.178, 180, 184.

MÄDER, G. R. C.; MOURA, H. M. de M. O masculino genérico sob uma perspectiva cognitivo-funcionalista. *Revista do GELNE*, [S. l.], v. 17, n. 1/2, p. 37, set 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/10173>. Acesso em: 02 jan. 2023.

MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. *Game Localization, Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. p, 107, 177-178

MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *The Journal of Specialised Translation*, n. 6, p.11-15, jul 2006. Disponível em: https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf. Acesso em: 02 jan. 2023.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. [s.l.] Routledge, 2019, p. 302.

RANZATO, Irene; ZANOTTI, Serenella (Ed.). *Linguistic and cultural representation in audiovisual Translation*. London: Routledge, 2018.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility. A history of Translation.** London/New York: Routledge, 1995.