UNIVERSIDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOURO

Videojogos: Obstáculos culturais no processo de tradução e localização

Dissertação de Mestrado em Línguas Estrangeiras Aplicadas
Variante de Comércio e Relações Internacionais

Candidato:
Tiago Filipe Pereira da Silva Costa

Orientador:
Professor Doutor Manuel Gonçalo Sá Fernandes

Vila Real, 2015

UNIVERSIDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOURO

Videojogos: Obstáculos culturais no processo de tradução e localização

Dissertação de Mestrado em Línguas Estrangeiras Aplicadas
Variante de Comércio e Relações Internacionais

Candidato:
Tiago Filipe Pereira da Silva Costa

Orientador:
Professor Doutor Manuel Gonçalo Sá Fernandes

Composição do Júri:

Professora Doutora Maria da Felicidade Araújo Morais

Professora Doutora Orquídea Maria Moreira Ribeiro

Professor Doutor Manuel Gonçalo Sá Fernandes

Vila Real, 2015

Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro como requisito para a obtenção do Grau de Mestre em Línguas Estrangeiras Aplicadas.

À minha avó Albina Pereira

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha namorada Sara Sampaio, que sempre me apoiou bastante ao longo da minha jornada académica e que muitas vezes me ajudou durante a elaboração desta dissertação.

À Professora Doutora Paula Catarino por todas as vezes que me ajudou e cuja enorme generosidade permitiu que eu estivesse hoje a tirar este Mestrado na UTAD.

Ao Professor Doutor Gonçalo Fernandes pelas muito úteis dicas sobre como deveria elaborar esta dissertação, e sem as quais eu me sentiria completamente perdido.

À Professora Doutora Felicidade Morais pela enorme ajuda que sempre se prontificou a dar desde o meu primeiro dia na UTAD e pelo convite para que eu pudesse apresentar uma parte deste trabalho a uma das suas turmas.

Aos meus colegas de Mestrado por me terem recebido bem, por terem contribuído para que a minha experiência na UTAD fosse única e por todos os momentos bem passados, que decerto deixarão saudades.

Aos meus pais e avós pelos muitos anos de educação que ajudaram a moldar uma grande parte do que eu sou hoje.

Resumo

Desde os anos 70 que os videojogos começaram a fazer parte da vida de cada vez mais pessoas um pouco por todo o mundo. Tendo em conta a forma como foram evoluindo ao longo das últimas décadas, não é de admirar que começassem a surgir diversos estudos que explorassem os variados aspetos que os compõem, como a narração, construção e desenvolvimento de personagens, aspetos gráficos e como tais elementos conseguiriam emular situações da vida real, associando-os às diferentes culturas onde esses enredos se passam.

O desenvolvimento dos videojogos como aquilo que muitos hoje consideram uma forma de arte fez com que toda a indústria se tornasse muito maior atualmente. Novos géneros de jogos foram surgindo, histórias mais complexas começaram a ser desenvolvidas, envolvendo o protagonista numa busca em torno de um determinado objetivo. As narrativas começaram a ser mais variadas, conceitos e referências da vida real e da cultura popular passaram a ser mais comuns e abordagens de temas como religião, morte, vícios, violência, entre outros, passaram a ser parte integrante. Tais conceitos, contudo, não seriam passíveis de ser aceites em todas as culturas, pelo que alterações teriam de ser feitas entre os vários países, de forma a evitar controvérsias.

Palavras-chave: Videojogos, culturas, vida real, cultura popular, religião, morte, vícios, violência, controvérsias

Abstract

Since the 70s, video games had started to become a part of even more people's lives around the world. Considering the way they evolved during these last decades, it is not a surprise that several studies that explored various aspects like narration, character construction and development and graphics had been starting to show up, and how those same elements could emulate situations of the real life, connecting them to the different cultures where those stories exist.

The development of video games as what many consider today as a form of art helped the industry to become much larger nowadays. New styles of games were invented, more complex stories started to be developed, enveloping the player in a quest around some goal. Narratives started to become more varied, concepts and references of the real life and pop culture became more common, and the approach on issues like religion, death, addictions, violence, among others, had become an important part. However, such concepts wouldn't be accepted in every cultures, so changes had to be made between countries, in order to avoid controversies.

Keywords: Video games, cultures, real life, pop culture, religion, death, addictions, violence, controversies

Índice

Parte 1 – Enquadramento Teórico 1

1. Introdução 3

2. Sobre tradução e comunicação intercultural 7

3. Breve história dos videojogos 15

4. Localização de videojogos 23

Parte 2 – Enquadramento Prático 29

1. Diferenças culturais nos videojogos 31

2. Religião nos videojogos 53

3. Violência nos videojogos 65

4. Nudez e sexo nos videojogos 89

5. Vícios nos videojogos 103

Parte 3 – Estudo de Caso 115

1. História de “Earthbound” 117

2. Análise da tradução e localização de “Earthbound” 119

2.1. Alterações culturais 123

2.2. Religião e morte 133

2.3. Violência 139

2.4. Vícios 143

Parte 4 - Conclusão 147

Considerações finais 149

Conclusão 153

Referências Bibliográficas 157

Índice de figuras

Figura 1: Ecrã de jogo de Tennis for 2. 16
Figura 2: Magnavox Odissey. 16
Figura 3: Nintendo Entertainment System (à esquerda) e Master System (à direita). 18
Figura 4: Game Boy Color. 20
Figura 5: Nintendo 3DS (à esquerda) e PlayStation Vita (à direita). 22
Figura 7: Ecrã inicial de Jackie Chan's Action Kung Fu. 32
Figura 6: Jackie Chan's Action Kung Fu (Hudson Soft, 1990). 32
Figura 8: Dynamite Headdy (SEGA, 1994). 33
Figura 9: Remodelação de um dos líderes de nível de uma boneca para um robô. 34
Figura 10: Remodelação de outro inimigo no jogo. De um aspeto referente a uma gueixa, foi modificado para um robô. 35
Figura 11: Megami Ibunroku Persona (Atlus, 1996). 35
Figura 12: Visível alteração racial aplicada na personagem Misao Inaba/Mark. 37
Figura 14: Modificação de um Onigiri para uma sanduíche. 38
Figura 13: Kirby 64: The Crystal Shards (Nintendo, 2000). 38
Figura 16: Modificação do aspeto de Kanbei. 39
Figura 15: Advance Wars (Nintendo, 2001). 39
Figura 17: Modificação do aspeto de Grit. 40
Figura 18: Modificação do aspeto de Olaf. 40
Figura 19: Modificação do aspeto de Sonja. 41
Figura 20: Modicação do aspeto de Drake. 41
Figura 21: Ecrã de início de Advance Wars: Dual Strike (Nintendo, 2005). 42
Figura 22: Bionic Commando (Capcom, 1988). 43
Figura 23: Alteração da Cruz Suástica (à esquerda) para o símbolo de uma águia (à direita). 44
Figura 24: Insígnia Nacional da Alemanha Nazi. 44
Figura 25: Wolfenstein: The New Order (MachineGames, 2014). 45
Figura 26: Cruz Suástica nas braçadeiras dos soldados alterada. 46
Figura 27: Os estandartes com a Cruz Suástica também eles alterados. 46
Figura 28: A Cruz de Ferro (à esquerda) substituída pelo logótipo da franquia (à direita). 47
Figura 29: Cruz Suástica usada nas bandeiras também alterada. 49
Figura 30: Retrato de Adolf Hitler (à esquerda) alterado para um rosto diferente (à direita). 49
Figura 31: Capa de Left 4 Dead 2 teve de ser alterada na versão britânica devido à conotação ofensiva que transmite. 50

Figura 32: Exodus: Journey to the Promissed Land (à direita) e Boulder Dash, (à esquerda). ...55
Figura 33: Super Noah's Ark 3D (à esquerda) e Wolfenstein 3D (à direita). ...55
Figura 34: Kid Dracula (Konami, 1993) ...56
Figura 35: Alteração do aspeto da torre, de forma a ocultar a cruz e o sino. ...57
Figura 36: Super Castlevania IV (Konami, 1991). ...57
Figura 37: Alteração da lápide de forma a remover a cruz no topo. O mesmo é feito nas lápides em segundo plano. ...58
Figura 38: Ecrã de palavra-passe, as imagens nos vitrais alteradas para remover a cruz católica e Jesus Cristo. ...58
Figura 39: Star Ocean: The Second Story (Enix, 1999). ...59
Figura 40: Little Big Planet (Media Molecule, 2008) ...62
Figura 41: Alteração de representações gráficas de sangue para suor. ...67
Figura 42: Carmageddon (Stainless Games, 1997). ...68
Figura 43: Alterações feitas nas diversas versões de Carmageddon. ...69
Figura 44: Alteração dos pedestres para dinossauros na versão alemã. ...69
Figura 45: Ecrã de introdução nas diferentes versões de Castlevania: Dracula X (Konami, 1994). ...70
Figura 46: Explosão do corpo do protagonista (à esquerda) alterada para fumo azul (à direita). ...71
Figura 47: Mudança na cor do sangue quando uma personagem secundária é atingida. ...72
Figura 48: Alteração da animação da sequência de morte do antagonista. ...72
Figura 49: Ecrãs de introdução nas diferentes versões de Castlevania: Bloodlines (Konami, 1994). ...73
Figura 50: Remoção de representação de corpos mutilados. ...73
Figura 51: Modificação na aparência de um morto-vivo para se afastar de uma caracterização humana. ...74
Figura 52: Alteração da cor do líquido na fonte. ...74
Figura 53: A arma que fica cravada no corpo do protagonista aquando a sua morte no jogo é removida. ...75
Figura 54: Ecrãs de introdução das diferentes versões de Contra (Konami, 1988). ...76
Figura 55: Alteração da aparência das personagens humanas para robôs. ...76
Figura 56: Ecrãs de introdução das diferentes versões de Contra III: The Alien Wars (Konami, 1992). ...77
Figura 57: Alteração das personagens humanas para se assemelharem mais a robôs. ...77
Figura 58: Alteração nas cenas de assassinato em Manhunt. ...78

Figura 59: Tomb Raider (Square Enix, 2013) e Fire Emblem: Awakening (Nintendo, 2012). 80
Figura 60: Grand Theft Auto (Rockstar North, 1997). 81
Figura 61: Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011). 82
Figura 62: Alteração da forma como corpos sem vida são representados. 83
Figura 63: Violência supérflua existente na versão original do jogo fortemente alterada. 84
Figura 64: Quantidades de sangue são reduzidas. 84
Figura 65: The Evil Within (Tango Gameworks, 2014). 85
Figura 66: Suavização de conteúdo visual entre versões. 86
Figura 67: Manipulação de imagem, cortando a sequência de morte do protagonista. 87
Figura 68: Ecrã de jogo de Custer's Revenge (Mystique, 1982). 89
Figura 69: Alex Kidd in the Enchanted Castle (SEGA, 1989). 90
Figura 70: Alteração de animação para evitar nudez explícita 91
Figura 71: Sailor Moon (Arc System Works, 1994). 93
Figura 72: Sequência de transformação de uma das protagonistas. 94
Figura 73: Bravely Default (Square Enix, 2013). 94
Figura 74: Indumentária da personagem modificada para cobrir mais o corpo. 95
Figura 75: Alterações na aparência física da personagem Miku. 97
Figura 76: Cena graficamente modificada para evitar exposição explícita de órgãos genitais na versão japonesa. 98
Figura 78: Ajustes no ângulo da câmara para evitar exposição do corpo nu da personagem. ...99
Figura 77: Heavy Rain (Quantic Dream, 2010). 99
Figura 79: Alteração total do contexto da cena, para evitar mostrar práticas sexuais. 100
Figura 80: Sequência da versão original de Heavy Rain. 101
Figura 81: Sequência da versão japonesa alterada para ocultar o ato sexual entre as duas personagens. 101
Figura 83: Cena de introdução, graficamente alterada na versão europeia. 107
Figura 82: Parodius! From Myth to Laughter (Konami, 1990). 107
Figura 84: Resident Evil (Capcom, 1996). 108
Figura 85: Cena alterada para esconder o facto de que a personagem é fumadora. 109
Figura 86: Garrafas modificadas entre versões. 111
Figura 87: O nome do líquido na versão americana passou de vinho para sumo. 113
Figura 88 - Ecrã de introdução de Mother 2/EarthBound. 117
Figura 89 - Ecrã de jogo de Mother 2/EarthBound. 118
Figura 90: Cruzes removidas na versão americana 123
Figura 91: Alusão à marca da Coca-Cola removida na versão americana 124

Figura 92: Alteração da tradução da palavra "Nusutto." 125
Figura 93: Alteração das máquinas de levantamento e depósito de dinheiro.....126
Figura 94: Alteração das estátuas de Kokeshis para borrachas.....126
Figura 95: Alteração das estátuas de polvos para lápis. 127
Figura 96: Mudança do nome e aspeto da banda na versão americana. 129
Figura 97: A versão americana alterou o aspeto de Ness para evitar exibição de nudez.....130
Figura 98: Nome da cidade alterado para evitar relação com a KKK. 131
Figura 99: Alteração da indumentária dos cultistas para evitar referências à KKK. 131
Figura 100: Alteração do nome dos estabelecimentos para evitar referências a drogas.....143
Figura 101: Alteração dos nomes dos estabelecimentos para evitar referências a álcool. 144

Índice de tabelas

Tabela 1: Os diferentes títulos de cada nível do jogo e sua respetiva referência. 34
Tabela 2: Diferença entre os nomes das personagens na versão japonesa e americana.....36
Tabela 3: Diferenças entre os nomes dos Dez Magos e inspiração para o uso dos nomes na versão japonesa. 60
Tabela 4: Eufemismos usados como alternativas do uso da palavra "morte" e seus derivados. 136

Parte 1 – Enquadramento Teórico

1. Introdução

O estudo dos videojogos no campo cultural é um tema que ainda não teve grande destaque, apesar dos vários ensaios já feitos ao longo dos anos. No entanto, o desenvolvimento dos videojogos como experiências equivalentes a literatura ou cinema levaram a que histórias complexas e caracterizações realistas de personagens permitissem abordagens cada vez mais aproximadas da realidade. O desenvolvimento das capacidades das consolas de jogos e computadores tornaram possível inserir elementos culturais nas suas narrativas, tornando-as mais complexas e criando mais variedades de jogabilidade e interação, de forma a satisfazer o maior número possível de jogadores.

Com a grande evolução da indústria mundial dos videojogos desde os anos 80, era de esperar que os mesmos não ficassem apenas limitados aos seus países de origem. Por isso, várias nacionalidades puderam desfrutar do que outros países haviam criado. No entanto, a mudança de algo fabricado numa determinada sociedade para outra pode levar a que existam certos choques culturais que levam a controvérsias graves. Os videojogos como representações dos pensamentos e modos de vida dos seus países de origem poderão conter referências ou conceitos culturais adversos ao país onde estão a ser distribuídos. Quando tal acontece, é necessário recorrer a alterações que sejam aceitáveis no país de destino. Os tradutores e localizadores têm então de saber dar a volta à situação, modificando quaisquer conteúdos que possam ser ofensivos para o público-alvo.

Ao longo desta dissertação será feita uma análise comparativa de vários videojogos, separando os diversos temas por capítulos e estudando o impacto cultural que cada tema causou em determinadas sociedades. Antes, a primeira parte deste trabalho, relativamente à contextualização teórica, abordará a questão da tradução e comunicação intercultural, falando em como a tradução ajudou no entendimento e aproximação entre culturas e de como a língua é um aspeto soberano na caracterização de uma cultura. O capítulo seguinte abordará a história dos videojogos desde os seus primórdios, passando pelas várias gerações de consolas da História e suas inovações. Por fim, o capítulo "Localização de videojogos" distinguirá a tradução de localização de

jogos e abordará as implicâncias entre um e outro na altura da conversão dos mesmos de uma cultura para outra.

A segunda parte, relativamente à contextualização prática, adiantará a análise comparativa de vários videojogos, dividindo-os em cinco capítulos, cada um abordando os diferentes obstáculos culturais. O capítulo "Diferenças culturais nos videojogos" analisará os diferentes aspetos culturais que tiveram de sofrer modificações por não serem compatíveis com a cultura do país de chegada, desde nomes de personagens, vestuário, gastronomia, localidades, factos históricos, entre outros.

Em "Religião nos videojogos" colocar-se-ão em conflito os diferentes modos de pensamento e doutrinas existentes entre países, e que valeram as várias alterações a iconografias religiosas, nomes bíblicos, entre outros. Será também abordado o facto de como realidades imaginárias poderão criar novos conceitos de religião, apresentando novas experiências de jogo e dinamizando diferentes formas de pensar.

Em "Violência nos videojogos" serão abordadas as diferentes formas de como os Estados Unidos e o Japão lidam com representações gráficas de violência explícita e que técnicas são usadas para disfarçar tais representações. Será também neste capítulo que se observará quais são as preferências de cada um dos dois países no que toca a visuais de personagens, e de que forma isso levará à abordagem a temas violentos por parte de ambos.

O capítulo "Nudez e sexo nos videojogos" une aspetos dos dois capítulos anteriores, uma vez que a noção de representação de corpos desnudados está ligada à evolução gráfica presente ao longo do ciclo de vida dos videojogos e às doutrinas religiosas predominantes nos diferentes países.

Em "Vícios nos videojogos" serão abordados os diferentes tipos de vícios que poderão ser introduzidos em cada jogo, analisando de que forma o seu uso poderá influenciar outras mentes consoante a mensagem que poderão transmitir. Drogas, tabaco e álcool serão os três tipos de vícios abordados.

Por fim, a terceira parte pegará no videojogo *Mother 2*/*EarthBound* como estudo de caso e abordará os mesmos temas da parte dois. O primeiro capítulo contará uma breve história de *EarthBound*, apontando algumas das qualidades que o tornaram num jogo bastante aclamado entre a comunidade de jogadores nos dias de hoje. O capítulo "Análise da tradução e localização de '*EarthBound*' faz uma introdução aos restantes

subcapítulos que irão integrar o resto do estudo de caso, revelando quem se encontrou por detrás da tradução e localização do jogo e de como as alterações implementadas no mesmo se tornaram num dos motivos pela popularidade crescente de *EarthBound*.

O subcapítulo "Alterações culturais" apresentará as várias mudanças no que toca a aspetos culturais da sociedade japonesa, desde referências a cultura popular, gastronomia, localidades, entre outros.

Por sua vez, o subcapítulo "Religião e morte" lida com a forma como estes dois aspetos foram tratados, alterando diálogos de forma a evitar o uso de vocabulário mais chocante ou controverso, mesmo que o seu contexto original não seja totalmente literal.

O subcapítulo "Violência" analiza como o diferente vocabulário que incite atos de brutalidade, acabando por abordar a questão da violência infantil e de como a mesma poderá ser mal interpretada em países cuja educação não é tão rígida como no Japão.

Por fim, o subcapítulo "Vícios" aborda apenas uma parte do enredo de *Mother 2*/*EarthBound*, no qual o vocabulário referente a alcoolismo é abundante. Aqui, serão analizadas todas as alternativas usadas para disfarçar quaisquer referências a bebidas alcoólicas, de forma a evitar influências ao consumo das mesmas.

2. Sobre tradução e comunicação intercultural

Não se pode falar em tradução sem se tropeçar na questão da comunicação intercultural. A tradução é uma arte que ajudou a aproximar pessoas ao longo dos anos, criando um maior entendimento entre culturas. Diversas culturas possuem diversos costumes que não são propriamente compatíveis em todos os lugares, mas são essas barreiras que ao mesmo tempo criam identidades e ajudam a definir maneiras diferentes de pensar. Cronin (2006:50) adianta mesmo que "*[I]f everything is the same, there is no difference and if there is no difference, there is no identity*." Na verdade, a língua acaba por se tornar num dos pontos mais importantes da identidade de uma cultura, uma vez que solidifica as diferenças existentes com outras culturas e criando algum misticismo juntamente com os diferentes costumes, diferentes crenças, diferentes leis, entre outros aspetos. Tylor (1896:153) é ainda mais minucioso quanto a este pensamento, considerando que "*the information which the language of a nation gives as to its race is something like what a man's surname tells as to his family, by no means the whole story, but one groat line of it.*" Esta afirmação continua bastante verdadeira mesmo nos dias de hoje, em que as nações se encontram cada vez mais próximas e as culturas são cada vez menos desconhecidas entre si. De facto, Tylor coloca a língua no mesmo patamar de importância que os outros aspetos de uma cultura têm para com a mesma, em que por si só não chega para criar uma estrutura sólida que defina uma cultura, mas que representa um importante pilar que define a sua identidade.

Para fortalecer mais a ideia da importância da língua, há que adiantar que apesar de todos os diferentes costumes ajudarem na distinção das diferentes culturas, somente através da comunicação é que elas são transmitidas e compreendidas. Sapir, citado por Bassnett (1980:13), afirma que "*[L]anguage is a guide to social reality.*" Isto significa que a língua é um guia para as diferentes realidades sociais e foi a principal condutora de toda a História, através de documentos, crónicas, narrativas, que ajudaram a compreender a evolução do mundo para o que é conhecido hoje em dia. Bassnett adianta ainda que "*human beings are at the mercy of the language that has become the medium of expression for their society*." Isto significa que a influência da língua sobre as pessoas é tão grande que é impossível uma sociedade sobreviver sem o seu uso como

forma mais instantânea e comum de comunicação. A forma como os diferentes idiomas evoluíram ao longo de centenas de anos tem também moldado sociedades entretanto.

Por isso a enorme importância que a tradução representa no mundo atual. Segundo Venutti (1998:67), "*[T]ranslation wields enormous power in constructing representations of foreign cultures*." Aliando esse pensamento com a citação de Bassnett, podemos considerar que a tradução é uma forma de aproximação de realidades através do uso ao recurso mais comum: a língua. Contudo, a tradução acaba por eliminar a estranheza que a língua original provoca no leitor, que obviamente não entende o que está a ler. Por isso, enquanto a língua, apesar de ser um excelente condutor de culturas, provoca um forte obstáculo para quem não a entenda, a tradução surge como uma forma eficaz de quebrar barreiras e introduzir o leitor a uma nova realidade. Na verdade, a tradução não passa de uma desconstrução e reconstrução de uma mensagem com um formato diferente (a língua de chegada) e tentando ao mesmo tempo não trair a mensagem principal.

Contudo, apesar do facto de a tradução existir como uma forma de quebrar barreiras comunicacionais entre culturas, há sempre uma outra questão que se coloca entre o entendimento da mensagem e o entendimento do sentido da mensagem. Trata-se da sensação de estranheza que o leitor sente quando confrontado com uma realidade completamente adversa à sua. Tal acontece em textos literários que se focam bastante em elementos da cultura onde foram elaborados. Um exemplo bastante conhecido recai na famosa obra *Journey to the West*, escrita por Wu Cheng'en no século XVI e que possui fortes elementos do folclore chinês, assim como religião e mitologia. A obra sofreu várias adaptações ao longo dos anos, mas foi apenas nos anos 70 e 80 do século XX, com a tradução de Anthony C. Yu, que a famosa história foi lançada numa versão mais fiel aos elementos originais da narrativa. Contudo, pela pouca variedade de narrativas orientais em terras estrangeiras, a receção da história veio acompanhada com alguma sensação de estranheza, algo comum numa época em que os meios de comunicação não eram tão aperfeiçoados como nos dias de hoje.

Hoje em dia, contudo, a proliferação de meios de comunicação mais avançados, como a Internet, permitiu uma maior aproximação de costumes e culturas, colocando comunidades mais próximas umas das outras e facilitando a compreensão entre si, apesar das diferenças linguísticas. A sensação de estranheza, mesmo continuando

presente, foi bastante reduzida ao longo dos últimos anos devido a essa mesma aproximação entre culturas.

No fundo, é impossível eliminar a sensação de estranheza perante as diferenças interculturais, pois isso estaria a eliminar as diferenças existentes entre os diversos países e, ao mesmo tempo, eliminando a identidade própria, tal como foi declarado por Cronin. Por sua vez, Robinson (1988:7-13) designa os constituintes de uma cultura através de uma pequena divisão entre fatores externos e internos. Na ideia de Robinson, os fatores externos subdividem-se noutros dois fatores, nomeadamente relativos aos comportamentos e aos produtos. Os comportamentos são refletidos através de aspetos como a língua, os gestos e os hábitos, características inerentes de cada cultura e os principais causadores da sensação de estranheza, pois não passam de símbolos comuns de cada país que poderão possuir significados distintos noutras culturas. Os produtos, por sua vez, refletem a literatura, o folclore, a arte, a música, os artefactos, elementos comuns de cada sociedade e que poderão transmitir a sua cultura através de determinadas formas. Quanto aos fatores internos, Robinson aponta as crenças e os valores, também qualidades essenciais na formação da identidade de uma cultura. Para suportar esta classificação, Robinson (1988:58) declara que

> [T]he fact that people who are part of different cultures do things differently in similar environments is determined by a system of values articulated in terms of beliefs. Beliefs provide the motivations and the reasons for doing or not doing things.

Ora quer Robinson com isto dizer que pessoas de diferentes culturas possuem maneiras distintas de abordar diversas questões, mesmo que essas questões sejam comuns entre culturas. Por exemplo, a noção de Lei é idêntica em todos os países, pois a mesma é um conjunto de normas que regula os comportamentos sociais de uma comunidade e promove a ordem. Contudo, cada sociedade tem as suas leis distintas, de acordo com os diferentes valores culturais defendidos.

São pequenas diferenças como estas que trazem a sensação de estranheza para quem não conheça a sociedade do país de origem. Mesmo que a tradução surja para descodificar a mensagem e deixá-la compreensível, há sempre uma barreira cultural que faz com que toda a essência pragmática da mensagem se fique a meio caminho. Tanto a língua de partida como a língua de chegada, apesar de atuarem como condutores da mensagem, não são iguais ao ponto de representar realidades idênticas. Tal como afirma Sapir, citado por Bassnett (1980:13),

> [N]o two languages are ever sufficiently similar to be considered as representing the same social reality. The worlds in which different societies live are distinct worlds, not merely the same world with different labels attached.

Segundo este pensamento, independentemente da mensagem, é impossível duas línguas criarem representações perfeitas da mesma sociedade, uma vez que cada uma delas pertence a mundos diferentes, logo, a tradução vai servir apenas para pegar emprestada a mensagem original da língua de partida e descodificá-la para o leitor da língua de chegada, no entanto, sem nunca conseguir passar a verdadeira essência da cultura de partida. No entanto, não se quer com isto dizer que a tradução é um meio falacioso de compreensão de outras culturas. Saraiva (2001:177) considera que

> a tradução implica também outro tipo de conexão com o mundo. O facto de se apropriar do outro, através da sua língua, e de se interrogar através do conhecimento da cultura que lhe é estranha, estabelecendo comparações com a sua, numa conjugação de códigos diferentes. Constitui uma forma de estabelecer continuidade, que pode em si mesmo ter implicações ideológicas. Pois a quebra do silêncio cultural permite-nos descobrir que é possível chegar ao novo e ao singular através de uma interação com o idioma até então desconhecido.

Segundo este pensamento, há que considerar a tradução como uma forma de aproximação do indivíduo aos aspetos da cultura de chegada, fazendo-o questionar sobre as diferenças existentes e introduzi-lo a um mundo completamente distinto. Sendo assim, a tradução serve então como a forma mais direta e eficaz de introduzir alguém a uma outra cultura, identificando as diferenças e causando curiosidade, que se encontra aliada à sensação de estranheza já anteriormente referida.

Contudo, já fora visto anteriormente que a total compreensão de uma cultura não depende somente do papel da tradução como condutora da mensagem principal. Apesar de Saraiva acentuar a importância da tradução como uma forma de introdução e despoletação de curiosidade, tal aspeto não é suficiente para que a cultura de partida seja compreendida na sua totalidade. Isto porque, segundo Tylor, citado por Katan (1999:16) a cultura é um todo complexo, que inclui aspetos como conhecimento, morais, leis, artes e outras capacidades só adquiríveis pelo indivíduo que estiver em contacto com a respetiva sociedade. Quer com isto dizer que não é a tradução que vai transferir ao leitor o conhecimento ou as experiências da cultura de partida. Somente o contacto com a cultura permite a uma pessoa o conhecimento total dessa mesma sociedade, algo que a tradução, por muito útil que venha a ser, nunca vai conseguir transmitir.

Quando tal não acontece, no entanto, o mais provável é o leitor servir-se dos recursos que mais facilmente tem à sua disponibilidade, neste caso, a tradução. Não podendo seguir o pensamento de Tylor, o mais certo é o leitor restringir-se pelas ideias de Saraiva, aproveitando a informação que lhe é chegada para o envolver em curiosidade e na sensação de estranheza. Contudo, ao envolver o leitor nessa mesma sensação, a tradução poderá trazer alguns mal-entendidos ou mesmo levar à estipulação de estereótipos. Isto é perfeitamente comum, considerando que se tratam de culturas diferentes, mas será isto um aspeto negativo para a tradução? Hatim (1997:157) explica que

> [I]n the regretable but not uncommon situation of cross-cultural misunderstandings, which often result in or from a breakdown in communication, what is at the root of the problem is invariably a set of misconceptions held by one party about how the other rhetorically visualizes and linguistically realizes a variety of communicative objectives.

Hoje em dia, esta afirmação estará um pouco desatualizada, uma vez que a proliferação de conteúdos estrangeiros tem vindo a aumentar ao longo dos últimos anos, aproximando cada vez mais culturas entre si, derrubando barreiras e criando maior compreensão entre os falantes das várias línguas. Contudo, não se quererá com isto dizer que todas as barreiras terão sido derrubadas. Atualmente ainda existem bastantes falhas de comunicação e bastantes assunções sobre os diversos tipos de culturas, e a existência de estereótipos continua ainda a ser usada para definir culturas nos dias de hoje.

No entanto, mesmo sabendo que a atribuição de estereótipos é uma faca de dois gumes para a caracterização de uma cultura, nem sempre esse facto é um sinal negativo para a reputação dessa mesma cultura. Enquanto Hatim considera a atribuição de estereótipos uma consequência das quebras de comunicação entre culturas, Venuti (1998:67), por sua vez, pensa de uma forma diferente, e, de facto, distingue-se de Hatim quanto às consequências da atribuição de estereótipos, que poderão levar a interpretações positivas ou negativas: "*In creating stereotypes, translation may attach esteem or stigma to specific ethnic, racial and national grouping, signifying respect for cultural difference or hatred based on ethnocentrism, racism or patriotism*."

Portanto, segundo Venuti, a criação de estereótipos poderá também levar a uma consideração respeitosa de uma cultura diferente, significando uma mentalidade aberta por parte do leitor em aceitar as diferenças culturais. É, contudo, um risco considerar que isto é totalmente positivo, pois, como Venuti apontou, a facilidade de aceitação de

uma cultura anda de mãos dadas com a possibilidade de desrespeito pela mesma, criando conflitos socioculturais devido a diferenças raciais, morais, políticas, religiosas, entre outros aspetos.

Outra questão muito interessante acerca da tradução é como a mesma poderá ser usada como forma de domesticação da cultura de partida em relação à cultura de chegada. Munday (2001:148) coloca essa questão sobre a relação entre a domesticação e a "estrangeirização" entre as línguas a serem trabalhadas pelo tradutor: "*(...) domestication and foreignization deal with the question of how much a translation assimilates a foreign text to the translating language and culture, and how much it rather signals the differences of that text*." Ou seja, o que Munday está aqui a colocar em conta é o como a tradução trata de fazer com que a cultura da língua de partida seja reconhecida e adotada pelo leitor.

No fundo, a tradução serve como um ponto de partida para a compreensão de outras culturas e também para que as mesmas se aproximem, de forma a haver uma maior assimilação dos diferentes costumes e ideias. Não é um método de compreensão infalível, uma vez que a complexidade da construção da noção de cultura só é verdadeiramente assimilada através de experiências e não da descodificação de códigos linguísticos, segundo Tylor. A tradução é um meio de transmitir ideias e valores através de uma mensagem, mas nunca poderá introduzir o leitor na realidade cultural da língua de partida porque este não tem conhecimento prático dessa realidade. E de forma a poder haver essa compreensão, será necessário o leitor ignorar as características culturais existentes na sua própria língua, de forma a haver distinção entre ambas as culturas. Tal como Venuti, citado por Keating (2001:119-120), diz, "*[F]oreignizing translation signifies the difference of all foreign text, yet only by disrupting the cultural codes that prevail in the target language*." Quer Venuti com isto dizer que durante um processo de tradução, há preocupações diferentes a ter em conta em relação às duas línguas envolvidas. Quando se traduz um texto literário, por exemplo, o que estará mais em causa será a mensagem que o texto de partida está a transmitir, considerando todos os parâmetros culturais que essa mesma mensagem contém. A preocupação em relação à língua de chegada está na forma como a mensagem tem de ser convertida de forma fiel à língua de partida, mantendo os parâmetros originais, mesmo que isso entre em conflito com os parâmetros culturais da língua de chegada. A isso é então a chamada "estrangeirização".

Nos dias de hoje, essa prática é muito tida em conta, uma vez que, como afirmado antes, os vastos meios de comunicação apresentam todos os dias as diferentes realidades das diversas culturas, colocando-as cada vez mais em contacto. É possível aprender cada vez mais acerca de culturas completamente adversas entre si, e os conteúdos que transferem essas informações são cada vez maiores e mais variados. Literatura, rádio, televisão, internet, música, videojogos, estes são alguns dos atuais condutores de mensagem que fazem chegar os diferentes tipos de cultura a todos os cantos do mundo. Contudo, nem sempre a forma como são apresentados está de acordo com os parâmetros de aceitação de determinadas culturas. Foi com o intuito de poder aceder a determinados conteúdos sem, no entanto, permitir que diferentes ideais e valores fossem transmitidos a culturas de chegada e correr o risco de as influenciar que a localização surgiu.

3. Breve história dos videojogos

Quando se fala na história dos videojogos desde os seus primórdios, há sempre algumas discrepâncias quanto às suas origens. Muita gente tende a confundir a primeira consola alguma vez criada com o primeiro videojogo de arcadas ou mesmo com o primeiro videojogo, quando estes três acontecimentos tiveram lugar em momentos diferentes da História. Os primeiros resquícios daquilo que viria a ser conhecido como um jogo eletrónico surgiram muito antes de as pessoas poderem desfrutar de bons momentos entre amigos nas famosíssimas salas de arcadas que proliferavam nos anos 70 e 80.

O ano era 1958, e na divisão instrumental do Laboratório Nacional de Brookhaven, um físico nuclear e o chefe dessa mesma divisão, chamado William Higinbotham, trabalhava em investigações no foro nuclear, numa altura em que a Guerra Fria estava no seu auge. A população local, com medo da presença de materiais radioativos perto das suas zonas de habitação, não estava muito contente com as pesquisas, em parte também devido aos medos alimentados pelo cinema e séries de ficção científica, que eram bastante comuns na altura. De forma a fazer dissipar esses medos e para criar uma boa relação com a comunidade, a direção de Brookhaven decidiu organizar visitas guiadas às instalações laboratoriais, mostrando às pessoas todas as suas pesquisas e equipamento, e assegurando que o lugar era perfeitamente seguro. Foi então que Higinbotham teve a ideia de tornar as visitas mais dinâmicas e interessantes. Unindo-se a um colega de trabalho, chamado Robert Dvorak, desenvolveu uma pequena simulação de ténis virtual em 2D, visto de perfil e apresentado num ecrã osciloscópio. A bola era representada por um ponto brilhante que deixava um rasto de luz e saltava entre ambos os lados de uma pequena rede. Os jogadores serviam-se de controladores feitos com blocos de madeira e botões, e o jogo simulava não só um jogo de ténis como também direção do vento, gravidade e colisão com o chão.

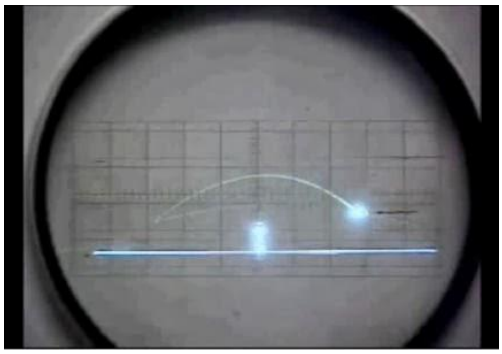

Figura 1: Ecrã de jogo de Tennis for 2.

Ao fim de três semanas de trabalho, *Tennis for 2* estava pronto a ser mostrado ao público. E como esperado, o videojogo foi um sucesso, com centenas de pessoas fazendo fila para experimentar esta novidade, acabando por ignorar o resto da visita. Contudo, apesar da fama crescente, terá sido mesmo este o primeiro videojogo da História?

É muito complicado revelar com precisão qual foi o primeiro videojogo que surgiu, embora *Tennis for 2* tenha sido considerado como o primeiro criado com o propósito de apenas entretenimento. Em 1948 havia sido criado um predecessor conhecido por *Cathode-Ray Tube Amusement Device*, que consistia na sobreposição de imagens em frente a um ecrã de forma a criar um ambiente de jogo. Em 1951 surgiu o *Nimrod*, um computador criado pela *Ferranti International* e exibido no Festival de Ciência da Grã-Bretanha. Com ele vinha o simulador de estratégia *Nim*, que serviu para testar as capacidades de processamento do computador, ao contrário do *Tennis for 2*, que foi criado exclusivamente para entretenimento.

Três anos depois da criação de *Tennis for 2*, era o momento de surgir *Space War*, um videojogo para duas pessoas, no qual ambos os jogadores competem para destruir as naves um do outro. O modo de jogabilidade, a inovação e o desafio presente fez com que *Space War* se tornasse num dos videojogos mais importantes de sempre, ajudando a moldar o formato de jogos nos anos vindouros.

Figura 2: Magnavox Odissey.

Pela altura dos anos 60, já milhões de americanos haviam investido em televisores para as suas casas, desfrutando em família das maravilhas que este aparelho providenciava. Rapidamente começou a ser imaginada uma

forma poder usar a televisão de uma forma mais lúdica. Foi então que em 1966 o engenheiro Ralph Baer começou a investigar formas de jogar através da televisão. Juntando-se a dois colegas, Ralph criou a *Brown Box*, o protótipo da primeira consola de jogos alguma vez criada. Este aparelho consistia numa grande caixa em madeira com dois controlos, cada um contendo dois botões rotativos. Com o aparelho, vinha também uma arma que era usada em jogos de tiro ao alvo, e que foi a inspiração para muitos dos acessórios usados nos dias de hoje. Contudo, apesar da novidade, o aparelho só seria comercializado uns anos mais tarde. Em 1972 surgia nas casas americanas a *Magnavox Odissey*, conseguindo um enorme sucesso, com mais de 700 mil unidades tendo sido vendidas nos três anos seguintes. Havia surgido a primeira geração de videojogos.

Enquanto a *Magnavox Odissey* fazia sucesso nos lares americanos, os jogos de arcadas começaram a proliferar e a tirar as pessoas de casa. *Computer Space* tornou-se no primeiro sistema de *arcade* a ser lançado em 1971, um ano antes do famoso *Pong*, e o predecessor de *Asteroids*, que seria lançado uns anos mais tarde. Esta foi a geração em que dezenas de consolas foram criadas, em conjunto com mais e melhores jogos de arcadas, como *Maze War* ou *Breakout*. A maioria das consolas lançadas continham o jogo *Pong*, embora ao longo dos anos novos sistemas começaram a ser comercializados, contendo diversos tipos de jogos, para uma maior variação no modo de jogabilidade.

A segunda geração de videojogos, iniciada em 1976, foi conhecida como a Era Dourada dos videojogos. Novos sistemas começaram a surgir, tomando novas liberdades e desafiando os jogadores com grandes inovações a nível de jogabilidade e controlos. Consolas como a *Atari 2600*, *Magnavox Odissey 2* e *Intellivision* proliferavam nas casas, atingindo milhões de vendas. Esta foi também a era em que começaram a ser testados diversos tipos de controladores para as diferentes consolas, embora alguns não tenham tido uma receção favorável devido à dificuldade de uso. Nas arcadas, novos sucessos foram lançados, como os famosos *Space Invaders*, *Pac Man* e *Donkey Kong*, marcando a presença de diversas empresas japonesas no mercado dos videojogos.

No entanto, o sucesso crescente na indústria dos videojogos foi de pouca dura. O excesso de videojogos e de consolas, a facilidade na criação de jogos sem licenças, o enorme *marketing* em volta de videojogos, tais como o infame *ET: The Video Game*, conduziram o mercado a um dos períodos mais negros da história dos videojogos. O famoso *crash* de 1983 fez com que inúmeras empresas fossem à falência, e mesmo

marcas muito conhecidas como a *Atari* estiveram em risco de desaparecer. Esta situação teve lugar somente nos Estados Unidos, uma vez que tanto a Europa como o Japão estavam virados para outros *hardwares* e não sentiram a influência da crise neste setor.

Mesmo assim, apesar do sucedido, os anos 80 ainda hoje são considerados como os melhores anos no que toca a videojogos. O fim do *crash* de 83 permitiu a chegada da terceira geração, que revolucionou a forma como as pessoas jogavam. A empresa Nintendo lançou a *Nintendo Famicom*, conhecida nos Estados Unidos como *Nintendo Entertainment System* (NES), uma consola de 8*bits* que continha o primeiro comando horizontal, com um botão de movimento e dois de ação, fazendo com que este formato se tornasse padrão nos anos seguintes, tendo inspirado os formatos atuais. Com a consola, começaram a surgir os primeiros clássicos, que se tornariam ícones imensamente aclamados até mesmo nos dias de hoje, como *Super Mario*, *The Legend of Zelda* e *Final Fantasy*. Nas arcadas, o sucesso era crescente, com um número de jogos aumentando consideravelmente e conquistando grande fama devido aos seus gráficos, que eram considerados melhores que os das consolas da época.

Aproveitando o sucesso da Nintendo, também a empresa SEGA tentou a sua sorte com a *Master System*, consola que teve bastante sucesso na Europa, principalmente devido à pouca receção que os sistemas da segunda geração tiveram. Em comparação com a NES, a *Master System* possuía uma maior capacidade gráfica, mas eram poucos os distribuidores que aceitassem desenvolver jogos originais para a consola.

Figura 3: Nintendo Entertainment System (à esquerda) e Master System (à direita).

De forma a compensar o reduzido número de vendas da *Master System*, a SEGA tentou arriscar com um sistema mais arrojado. Então, em 1988 surgiu a *Mega Drive* (ou *SEGA Genesis*, como era conhecido nos Estados Unidos), uma consola de 16*bits* e uma capacidade de processamento muito mais desenvolvida. Com esta novidade, a SEGA

conseguiu arrebatar um grande número de fãs, principalmente depois de transferir muitos dos clássicos das arcadas para o seu sistema. Assim, muitos jogadores passaram a poder desfrutar de jogos como *Golden Axe*, *Paper Boy* ou *Mortal Kombat* em casa.

Como resposta, a Nintendo lançou a *Super Nintendo* (SNES), iniciando assim uma guerra entre dois gigantes, lutando pela posição de liderança no mercado dos videojogos. Em 1989, a Nintendo lançou o *Game Boy*, uma das mais famosas consolas portáteis de sempre, impulsionando a fama da empresa e criando uma legião de fãs ainda hoje existente. A SEGA respondeu com a sua própria versão portátil, o *Game Gear*, embora os limitações da consola e o formato pouco acessível fizessem com que nunca conseguisse alcançar o sucesso da sua contraparte.

A meados dos anos 90, os jogadores de todo o mundo foram introduzidos ao mundo dos gráficos em 3D, até à altura inimagináveis. Em 1994 acabaria por surgir a quinta geração de consolas, com a *Sony* a entrar em cena com a *PlayStation*. Aqui, os cartuchos de jogos, usados desde os tempos da primeira geração, começaram a ser substituídos pelos CDs, mostrando uma maior capacidade e possibilidade de inclusão de vídeos. A SEGA tentou a sua sorte com a *SEGA Saturn*, mas a pouca variedade na inovação gráfica fez com que perdesse terreno em relação à *PlayStation*, que conquistou grande sucesso por parte dos mais jovens, chegando a vender mais de 100 milhões de unidades. Por sua vez, a Nintendo manteve-se fiel aos cartuchos, no entanto acompanhando a evolução gráfica com a *Nintendo 64*. Foi este o período em que os videojogos começaram a ser mais atrativos ao mundo, mostrando as capacidades inovadoras de criar jogos com histórias amplas, boas personagens, a inclusão de vozes e uma maior dinâmica na jogabilidade, podendo movimentar personagens em três dimensões. Os conteúdos passaram a ser mais variados, com a *PlayStation* primando pelos visuais (como era possível ver em jogos como *Resident Evil*, *Tomb Raider* e *Final Fantasy VII*), e a *Nintendo 64* investindo mais nas suas mascotes enquanto melhorava os aspetos de jogabilidade e as introduzia ao 3D, embora com gráficos, cenários e personagens por vezes considerados mais infantis (como se podia ver em *Super Mario 64* ou *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*).

Por sua vez, o *Game Boy* encontrava-se imparável. Evoluindo para o ainda mais famoso *Game Boy Color*, este aparelho foi conquistando cada vez mais jogadores ao longo dos anos 90. A franquia *Pokemon* tornou-se num importante impulsionador para a

consola, disparando as vendas e permitindo que a posição da consola portátil se mantivesse bem sólida no mercado.

Figura 4: Game Boy Color.

A chegada da sexta geração marcou o fim da SEGA. Após o pouco sucesso da *Sega Saturn*, a empresa tentou mais uma vez a sua sorte com a *Dreamcast*, pioneira nos videojogos *online*, mas com pouco sucesso. A chegada da revolucionária *PlayStation 2*, em 2000, fez com que a *Dreamcast* fosse aos poucos caindo no esquecimento, tendo apenas algum sucesso com jogos como *Sonic Adventure* ou *Shenmue*.

Também a Nintendo entrou nesta contenda, lançando um dos seus sistemas menos famosos, a *Nintendo Game Cube*. Apesar de se encontrar a par com a fama da *PlayStation 2*, apenas uns poucos títulos tiveram sucesso, e pouca inovação no que toca à variedade de conteúdos foi implementada. Por sua vez, a *Sony* continuou a marcar pontos com títulos como *Metal Gear Solid 2* e *Grand Theft Auto: San Andreas*.

A sexta geração foi também palco da chegada de um novo gigante ao mundo dos videojogos. A *Microsoft*, que até então dominava os computadores, entrou em cena com a *Xbox*, em 2001. Com um formato atrativo, um novo punhado de jogos e a possibilidade de jogar *online*, rapidamente esta consola conquistou jogadores um pouco por todo o mundo, acabando por se tornar ainda hoje na maior rival da *PlayStation*.

Entretanto, o mercado das consolas portáteis continuou a ser liderado pelo *Game Boy*, acabando por evoluir em 2001 no *Game Boy Advance*, que chegou a vender mais de 80 milhões de unidades. Apesar do sucesso, o tempo de vida da consola apenas durou 3 anos. Em 2004, a *Nintendo DS* chegaria ao mercado, com o seu formato inovador que permitia a existência de dois ecrãs de jogo, um deles tátil, de forma a conduzir os jogadores a novas experiências. Tentando capitalizar com o sucesso da *Nintendo DS*, a *Sony* lançou a *PlayStation Portable*, uma versão portátil da *PlayStation*

2, com gráficos impressionantes para a altura e várias funções distintas como a capacidade de jogar entre vários jogadores ao mesmo tempo sem ser necessário o uso de cabos de ligação. Apesar de ambos os sistemas terem sido lançados a par com as consolas do momento, tanto a *Nintendo DS* como a *PlayStation Portable* tornaram-se nas primeiras duas consolas da sétima geração.

A sétima geração marcou em muito o mundo dos videojogos. A *PlayStation 3*, a *Xbox 360* e a *Nintendo Wii* competiram entre si pela liderança. Inovações gráficas quase realistas, histórias cada vez mais amplas e surpreendentes e a expansão de uma comunidade *online* marcaram o início de uma era em que os videojogos se tornaram mais do que simples formas de entretenimento.

Foi a partir deste momento que a possibilidade de jogar *online* se tornou cada vez mais acessível aos jogadores, corrigindo lacunas que a sexta geração não havia conseguido suprimir. A sétima geração colocou os videojogos num patamar quase equivalente ao do cinema ou literatura, lançando títulos que se tornariam em marcos no mundo dos videojogos, mostrando as inovações que haviam sido feitas ao longo dos anos, e introduzindo histórias cativantes e personagens realistas. A inclusão de histórias em videojogos já existe desde as primeiras gerações de consolas, mas foi a partir deste momento que uma maior atenção começou a ser dada à forma como as histórias poderiam ser contadas num ponto de vista lúdico, colocando o jogador na pele do protagonista e fazendo-o viver não só inúmeras aventuras mas também servindo-se das inovações gráficas para poder assistir com clareza aos diversos estados de humor das personagens através de expressões faciais realistas. Jogos como *Tomb Raider*, *Batman: Arkham Asylum* e *The Last of Us* foram bastante aclamados pela forma inovadora como os seus gráficos mostravam cenários e personagens numa qualidade quase cinemtográfica.

Recentemente, o mundo assistiu à chegada da oitava geração, com o surgimento da *PlayStation 4* e *Xbox One*, dois gigantes cuja rivalidade continua bem sólida. Novos formatos de comandos, jogabilidade inovadora, gráficos mais realistas e com personagens e cenários cada vez mais detalhados e a possibilidade de estar ligado à Internet e partilhar o que se está a jogar foram algumas das inovações feitas nesta geração.

Figura 5: Nintendo 3DS (à esquerda) e PlayStation Vita (à direita).

No universo das consolas portáteis, a Nintendo continua imparável, mantendo uma liderança notável até nos dias de hoje. Com o imenso sucesso da *Nintendo DS*, a empresa apostou na possibilidade de melhorar ainda mais as potencialidades da consola, fazendo surgir a *Nintendo 3DS*, uma versão aperfeiçoada do exemplar anterior, com a característica especial de se poder jogar em 3D. Com esta consola, a Nintendo apostou também na *WiiU*, uma versão portátil da *Nintendo Wii*, possibilitando a interação entre ambas as consolas e permitindo que vários jogadores pudessem usar diferentes dispositivos e jogar o mesmo jogo em tempo real. Por sua vez, a *Sony* lançou no mercado a *PlayStation Vita*, a consola portátil que deu seguimento à *PlayStation Portable*.

É mais que evidente que o universo dos videojogos evoluiu imenso desde os anos 70, conseguindo inovar em muito a forma como os jogos começaram a ser vistos. Desde o simples objetivo de acumular o maior número de pontos possível até o envolvimento em histórias profundas com personagens significativas, o universo dos videojogos tem sofrido alterações de tal modo significativas que hoje em dia são considerados como uma forma de arte, uma representação abstrata de várias formas de pensar e de viver e de um universo que conseguiu ao longo dos anos unir um número cada vez maior de apreciadores.

4. Localização de videojogos

A tradução e localização de videojogos, tal como a tradução e localização de outros elementos tais como a literatura ou cinema, entrou em cena para expandir os horizontes de novos adeptos, introduzindo-os a novos conceitos, formas de jogabilidade, histórias, personagens e apresentando-os a novas variedades culturais. Contudo, ao longo dos anos, a localização de videojogos tem sido um dos motivos para algumas das maiores alterações de conteúdo de sempre.

Apesar de ainda hoje se pensar que os videojogos não passam de simples entretenimento e de imagens e formas que alguém pode controlar através de um comando, o que é certo é que já se provou há muito que jogos de vídeo são muito mais do que aparentam. Por muito que se assuma que a parte linguística não é muito abundante, a forma como os videojogos se tornaram complexos não só a nível de construção e desenvolvimento de história e personagens faz com que essa afirmação seja errónea, uma vez que esta tendência é crescente.

Ao contrário de há trinta anos atrás, os diferentes géneros de videojogos evoluíram desde simples mas viciantes jogos de *arcades* cujo objetivo era a acumulação de pontos, até aos complexos jogos de ação e aventura que colocam o jogador na pele de um protagonista num ambiente em 3D enquanto percorre um mundo fantástico e desenvolve a sua própria história. Os jogos evoluíram para muito mais que simples pixéis, que muito fracamente se assemelhavam a formas humanas, e começaram a tomar formas mais realistas e complexas, emulando expressões e sentimentos humanos na perfeição e contando histórias cada vez mais longas e épicas que envolvem o jogador e o faz preocupar-se com o destino das personagens. A evolução dos videojogos permitiu aos jogadores se colocarem na pele de quem quisessem, quer de heróis num mundo fantástico, quer praticantes de um desporto ou quer mesmo aos comandos de simuladores de corridas ou de voo. Como afirma Dietz (2006:122), "*[G]ames create alternate worlds whose relationship can range from extreme realism to utter fantasy*."

Seja qual for o universo em que um determinado videojogo se enquadre, o que é certo é que o tradutor tem de saber lidar com a sua mensagem da mesma forma como se estivesse a tratar da tradução de um livro ou de um filme. Da mesma forma como traduzir um texto implica que o tradutor tenha conhecimento acerca do vocabulário que

predomina no texto de partida, também a compreensão dos elementos que formam um género de videojogo é essencial para que a tradução saia o mais fiel possível. Um tradutor que tenha de traduzir um jogo cujo cenário se passa numa estação espacial, numa realidade futurista, tem de estar preparado para lidar com a terminologia própria desse jogo, que não existe no mundo real ou que não esteja ainda ao alcance da realidade atual. A falta de conhecimento pode levar a erros de tradução que fazem com que o jogo se torne incompreensível para o jogador, o que se torna fatídico.

Tudo isto pode parecer que a tradução de videojogos se encontra a par com a tradução de outros produtos, um pensamento comum, embora errado. Traduzir e localizar um videojogo requer muito mais que traduzir simples textos para uma língua de chegada. Segundo Bernal-Merino (2015), existem quatro fatores que o tradutor terá de ter em conta durante o processo de tradução de um videojogo. São eles a interatividade da construção da história, a fragmentação do texto de partida, a tradução de variáveis e a localização de comandos de voz e gestos. Estes quatro fatores tornam grande parte do trabalho de tradução e localização possível, embora não menos dificultado devido à vastidão de elementos existentes a traduzir num jogo.

Em relação à interatividade na construção da história, grande parte dos videojogos possui histórias vastas, dependendo do género e do universo onde se passam. O próprio jogador, interpretando o protagonista, é muitas vezes abordado por outras personagens ou situações e as suas escolhas e ações afetam o rumo do enredo, construindo-o mediante essas mesmas ações. O conhecimento das várias ações da história e do próprio vocabulário é essencial para a etapa seguinte.

Compreendida a construção da história, o tradutor terá de desconstruir o texto de partida e começar o processo de tradução. Nesta fase, é fundamental que o tradutor já esteja familiarizado com o conteúdo do jogo, assim como do diverso vocabulário com que vai trabalhar.

A tradução de variáveis é o passo seguinte para a descodificação de todo o texto. Porque a narrativa não é consistente do início ao fim, e podem existir diversos caminhos que conduzam à conclusão da mesma, o tradutor terá de ter em conta todas as variáveis possíveis na história para poder transferir o conteúdo na sua totalidade para a língua de chegada.

Por fim, terminado todo o processo de tradução dos elementos textuais do jogo, há que ter em conta a localização dos comandos de voz e gestos. Este é o fator que mais problemas culturais traz, pois normalmente são estes os aspetos mais modificados durante a localização de videojogos. Aliados a esse facto estão também elementos visuais que poderão trazer conflitos culturais, pois acima de qualquer qualidade textual, são os gráficos que mais chamam a atenção, como se terá a hipótese de reparar nos próximos capítulos.

No fundo, localização centra-se na adaptação de um produto a uma cultura a que, de início, não pertence, assim eliminando a sensação de estranheza no público-alvo que a estiver a experienciar. Nas palavras de Cronin (2006:29), "*[L]ocalization indeed is frequently hailed as a means of protecting linguistic specificity and cultural difference*." E num produto cada vez mais apreciado como os videojogos, assim como culturalmente mais variado, diferenças culturais vão existir constantemente, obrigando a diversos cuidados sobre que tipo de conteúdos transmitir para o país de chegada.

Contudo, apesar de tanto tradução como localização parecerem estar lado a lado neste aspeto, a verdade é que ambos se distanciam no momento em que um processo de tradução e localização tem efeito. Como já se viu, o processo de tradução é bastante superficial, limitando-se à conversão textual dos videojogos e preocupando-se nas diversas variações narrativas. Por sua vez, a localização encontra-se focada nos aspetos culturais dos jogos, entrando em cena de cada vez que for necessária uma alteração em termos de texto ou grafismo. De acordo com Fry, citado por O'Hagan e Magiron (2013:88), a localização é "*the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets*." Quer Fry com isto dizer que a localização está ao serviço da cultura da língua de chegada, modificando os produtos para uma melhor adaptação noutras culturas, de forma a não haver quaisquer controvérsias. Como será visto ao longo dos próximos capítulos, a forma como um videojogo poderá ser localizado centra-se em muitos fatores que envolvem a forma como os mesmos são vistos em determinados países, consoante os seus valores, regras, religiões, questões políticas, entre outros.

Cronin (2006:48) faz uma interessante analogia sobre como o processo de localização poderá quebrar barreiras do desconforto e criar harmonia entre as diferentes culturas:

> (…) in certain cultures, if you remove your shoes inside the house, do not offer chrysanthemums when invited to dinner and remember that the left hand is better kept in the pocket than preferred for a handshake, cultural difference will be neutralized and everyone will have a pleasant evening.

A localização de videojogos funciona da mesma forma. Eliminando as barreiras culturais que tornam a aceitação de outras culturas mais complicada, a localização permite que haja uma maior aceitação por parte das culturas de chegada, logo evitando o constrangimento e a controvérsia. A localização torna-se assim um processo mais abrangente que a própria tradução, pois tem como trabalho detetar discrepâncias culturais e alterá-las consoante os critérios da cultura de chegada. Como reforço a esta ideia, Czech (2013:10) adianta ainda que

> (…) localizing a video game may involve making technically or culturally motivated changes that go beyond its textual structure, such as modifying the game code to accommodate the graphical discrepancies between source language and target languages (e.g. font types) or even adjusting the game's marketing strategies. In this understanding, however, localization stresses only the end product, without taking any standpoint on the source text or the relation between the source text and the target text.

Por sua vez, O'Hagan e Mangiron (2004) dividem o processo de localização de um jogo de uma cultura para outra através de uma série de seis etapas, pegando no caso da famosa franquia de jogos *Final Fantasy* (*Square-Enix*, 1987) como exemplo. Em primeiro lugar, as equipas de localização terão de estar em contacto com o jogo, experimentando-o e deixando-se imergir na sua história e caracterização de personagens, assim como nos sistemas de combate e estratégias para evoluir no jogo. Cada equipa terá então de elaborar uma lista de terminologia própria, que os irá auxiliar mais tarde, de forma a manter a consistência no jogo.

O processo de localização é talvez a etapa mais cansativa de todo o processo. Aqui, as várias equipas tratam de converter todo o texto para a língua de chegada. Diálogos, piadas, referências culturais, tudo terá de ser cuidadosamente adaptado, da mesma forma que menus e tutoriais terão de ser facilmente compreendidos. Cada equipa trabalha com porções de textos em separado, de vez em quando consultando outras equipas quando necessário. Usam programas para verificar como o texto convertido é apresentado no cenário do jogo, tendo cuidado para evitar problemas gráficos como sobreposição de texto.

Durante esta etapa, um dos maiores desafios é a preparação da dobragem de vozes das personagens. Hoje em dia, é bastante comum personagens de videojogos

serem dobrados por atores, de forma a criar uma maior imersão no universo do jogo. Quando diálogos são traduzidos, é necessário ter em conta aspetos como a sincronização de falas. Isto poderá trazer algumas controvérsias, uma vez que, ao contrário de uma tradução textual, a mensagem falada terá de mostrar o mesmo sentido em ambas as versões, o que, se se tiver em conta as diferentes regras gramaticais e fonéticas, se torna complicado manter a mesma sincronização entre vozes e os movimentos dos lábios das personagens. O'Hagan e Magiron apontam como exemplo uma das cenas finais de *Final Fantasy X*; a última fala da personagem Yuna fora alterada de *arigatou* ("obrigado" em japonês) para *I love you* na versão americana, como forma de manter a sincronização das falas das personagens. Outro processo a ter em conta na etapa da localização é a forma como as falas das personagens correspondem à sua linguagem corporal. Caso uma tradução mostre que irá tornar a relação fala/expressão corporal incompatível, uma de duas opções terão de ser feitas: alterar os gráficos para que a personagem passe a mostrar uma linguagem corporal correspondente à mensagem traduzida ou alterar a forma como determinada frase é dita

Após passada a fase de localização, a terceira etapa consiste na verificação cruzada. As várias equipas reúnem-se e verificam as traduções umas das outras, fazendo sugestões e correções, escolhendo as melhores versões e tendo em conta a lógica na narrativa e gráficos. Quando tudo estiver acordado, o texto fica preparado para a etapa seguinte.

A revisão é a quarta etapa do processo de localização. Aqui, a versão acordada pelas equipas de localização é enviada para agências especializadas em localização de videojogos, que vão avaliar o trabalho feito e considerar se as alterações ou correções propostas são necessárias ou não. Contudo, a decisão final recai na equipa original, uma vez que o entendimento do videojogo em causa é mais profundo.

A integração no jogo é a etapa que não cabe à equipa de localização, uma vez que se trata da inclusão da versão traduzida nos códigos de jogo, tarefa entregue aos membros da equipa de desenvolvimento do jogo. Tudo tratado pela equipa de localização é introduzida no jogo, desde texto até alterações gráficas, e quando tudo está terminado, entra a última etapa de todo o processo.

Por fim, antes da comercialização do jogo, há que haver um período de teste, no qual várias pessoas envolvidas, incluindo a equipa de localização, tratam de experimentar a nova versão do jogo e analisar todo o seu conteúdo, reportando

quaisquer problemas gráficos, falhas súbitas e erros linguísticos. Os erros apontados são retificados e os testes são reiniciados. Várias versões do mesmo jogo são testadas, e independentemente da dimensão do jogo, o tempo de teste dura uma média de seis semanas. Após todas as modificações e testes feitos, a versão corrigida do jogo é enviada para a respetiva empresa distribuidora, que trata de fazer os seus próprios testes antes de, por fim, ser submetida a aprovação, produzida e comercializada.

Como é possível reparar, o processo de localização de um videojogo é um processo demorado e complicado, que envolve várias equipas e muitas semanas de análise, tradução, alterações e testes, tudo para que no fim o produto final reúna todos os requisitos de aceitação na cultura que o irá receber. No entanto, mesmo conhecendo todos os processos de localização, e o quão poderá implicar localizar um jogo para uma cultura distinta, haverá algum risco de o produto final ser completamente diferente do original?

Apesar de existirem videojogos com consideráveis alterações gráficas e textuais que poderão distorcer o sentido de algumas mensagens, é errado considerar que o produto final é completamente distinto da versão original. Apesar das diferentes formas como aspetos tiveram de ser tratados para evitar controvérsias culturais, a essência principal dos jogos sempre se manteve igual. Da mesma forma que Ishida, citado por Cronin (2006:29), afirma que "*localization may involve painting the house a different color but fundamentally the house remains the same*", também os videojogos se mantêm os mesmos independentemente da quantidade de alterações culturais existentes. Exemplos existem, no entanto, de alterações tão elevadas que converteram por completo os gráficos, o enredo e até mesmo o nome e as personagens, como aconteceu com a localização do jogo japonês *Yume Kojo: Doki Doki Panic* (*Nintendo*, 1987) para *Super Mario Bros. 2* (*Nintendo*, 1988) nos Estados Unidos.

Contudo, as diferenças culturais que serão abordadas nos capítulos seguintes irão pegar em alterações culturais a nível gráfico e textual sem, no entanto, alterar por completo toda a estrutura do jogo. As alterações foram baseadas em aspetos que envolvem factos históricos, diferenças culturais, religião, violência, nudez, sexo e vícios.

Parte 2 – Enquadramento Prático

1. Diferenças culturais nos videojogos

Traduzir e localizar um videojogo não é uma tarefa tão simples, principalmente se se está a lidar com uma produção criada num país de culturas completamente adversas às do país de destino. Em tais situações, é necessário haver uma adaptação para a cultura do país de chegada, de forma a eliminar a sensação de estranheza do jogador e fazê-lo sentir-se mais familiarizado com o ambiente do jogo. E tal não é atingido apenas através da tradução de textos escritos, que, de certa forma, são também uma parte fundamental para a adaptação, mas também da alteração de aspetos visuais presentes ao longo do videojogo e que representam uma grande parte do mesmo.

Hoje em dia, a globalização e a difusão de meios de comunicação como a Internet permitem uma maior proximidade entre culturas, sendo possível aprender bastante sobre os diferentes países sem necessitar de os visitar. Contudo, estes acessos não eram tão facilmente conseguidos há quinze anos atrás, pelo que até à altura era natural haver uma sensação de estranheza perante outras culturas. Diferentes estilos de vestuário, comidas exóticas, referências históricas, cada país tem os seus costumes, e até finais dos anos 90 era bastante comum essas diferenças serem ocultadas para levar o jogador a imergir-se mais no ambiente do jogo e não perder tempo a aprender mais sobre culturas diferentes da sua. Não se quer com isto dizer que após o virar do século, estes tipos de adaptações tivessem sido cada vez mais evitados. Ainda nos dias de hoje há severas modificações gráficas e textuais nos videojogos, embora em cada vez menor número, exatamente devido a essa mesma evolução nos meios de comunicação e do conhecimento geral sobre as diversas culturas.

A expansão dos meios de comunicação poderá ter trazido uma vaga de conhecimento cultural acerca de outros países, o que acabaria por dificultar o trabalho aos tradutores dos videojogos que atravessariam meio mundo para deleitar os jogadores. A solução não estaria, obviamente, no impedimento desses mesmos videojogos de chegarem até aos seus países de destino, mas sim em encontrar uma forma de adaptar os obstáculos culturais sem causar conflito.

Alguns dos videojogos apresentados neste capítulo apresentarão diferenças a nível cultural entre países de culturas distintas (mais propriamente entre o Japão e os Estados Unidos) e uma análise comparativa será feita consoante a diferença apontada.

Há que apontar que as diferenças apresentadas neste capítulo são apenas referentes a aspetos comuns dos países abordados. Quaisquer assuntos de caráter polémico (religião, violência, nudez) serão abordados nos capítulos seguintes.

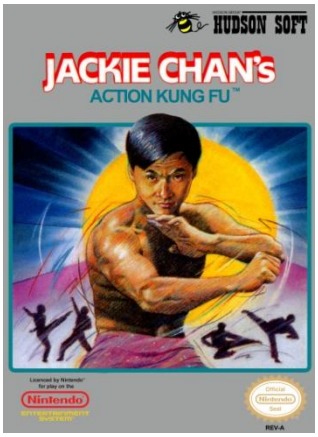

Figura 6: Jackie Chan's Action Kung Fu (Hudson Soft, 1990).

Jackie Chan's Action Kung Fu é um videojogo criado pela empresa *Now Production* e distribuído pela *Hudson Soft*. Apesar de ter primeiramente sido lançado para a consola *TurboGrafx-16*, foi na *Nintendo Entertainment System* e na *Famicom* que se tornou mais conhecido. Foi lançado em dezembro de 1990 nos Estados Unidos e a 25 de janeiro de 1991 no Japão e segue as aventuras do famoso ator de cinema e especialista em artes marciais num cenário de fantasia e da típica luta do bem contra o mal. Algumas das diferenças já se notaram na arte da capa do jogo, alterando a imagem realista do protagonista para uma versão mais infantil, embora tal seja uma questão de arte e não de conflito cultural. As diferenças mais notórias tampouco se demonstram significativas para o tema desta dissertação, apenas se focando em aspetos de jogabilidade e dificuldade, que alternam entre versões de consolas.

Figura 7: Ecrã inicial de Jackie Chan's Action Kung Fu.

A situação mais significativa em *Jackie Chan's Action Kung Fu* está no ecrã de início do jogo. Como é possível reparar, as diferenças mais notórias estão no título (no qual se pode ler apenas *Jackie Chan* em caracteres japoneses), na pequena imagem apresentada abaixo do mesmo e na imagem acima. Ignorando a diferença existente na imagem de cima (que trocou a representação do protagonista no jogo por uma variação

do rosto do mesmo, inspirada na arte da capa da versão japonesa), é possível ver que, na versão japonesa do jogo, vê-se o que aparenta ser um típico templo chinês diante de um Sol nascente. A inexistência de tais estruturas na cultura americana levou à remoção da imagem. Contudo, é necessário afirmar a ironia com que a história situa o protagonista precisamente na China.

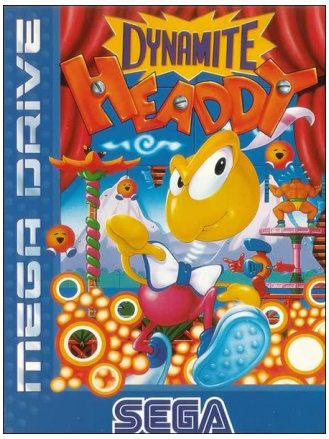

Figura 8: Dynamite Headdy (SEGA, 1994).

Dynamite Headdy é um curioso jogo de plataformas que foi lançado para a *Sega Mega Drive* (*Sega Genesis* nos Estados Unidos) a 4 de agosto de 1994 nos Estados Unidos e a 5 de agosto no Japão. Neste videojogo, o jogador controla o protagonista Headdy, uma marioneta animada capaz de projetar a sua cabeça para atacar os inimigos. A popularidade do jogo ajudou a colocar a pequena empresa japonesa *Treasure* no mapa, juntamente com outros títulos, tornando-se num sucesso de vendas, com críticas favoráveis e uma legião de fãs que se mantém até aos dias de hoje.

Dynamite Headdy possui bastantes alterações culturais e mais facilmente detetáveis que o exemplo anterior. Como era típico na maioria do género de plataformas dos anos 90, o objetivo era o de ir do ponto A para o ponto B, enfrentando ou evitando os vários obstáculos pelo caminho de forma a concluir os níveis e progredir na história. As modificações menos notórias estão precisamente nos títulos atribuídos a cada um dos níveis. A versão japonesa é direta na atribuição dos nomes, preferindo uma designação do local onde o nível se passa. Por sua vez, a versão americana é mais original, preferindo fazer jogos de palavras usando referências da cultura popular, mais propriamente de filmes famosos. Na tabela abaixo estão alguns dos nomes usados em ambas as versões (traduzindo a versão japonesa para inglês), com a terceira coluna explicando a origem das referências usadas na versão americana.

Versão Japonesa	**Versão Americana**	**Respetiva referência**
Starlight Storm	*Clothes Encounters*	*Close Encounters of the Third Kind*
South Town	*Terminate Her Too*	*The Terminator*

Working Gear	*Mad Mechs*	*Mad Max*
Go Up!	*Stair Wars*	*Star Wars*
On the Sky	*Spinderella*	*Cinderella*
Reckless Wheel	*Fly Hard*	*Die Hard*
Missile Base	*Illegal Weapon*	*Lethal Weapon*

Tabela 1: Os diferentes títulos de cada nível do jogo e sua respetiva referência.

Na parte gráfica, as alterações são bem visíveis e significativas no que toca a referências culturais do país de origem.

Figura 9: Remodelação de um dos líderes de nível de uma boneca para um robô.

Sendo *Dynamite Headdy* um jogo que se passa num universo habitado por brinquedos, é natural que todas as personagens intervenientes sejam representadas por brinquedos. No caso acima mostrado, a personagem trata-se de um dos inimigos principais do jogo, o líder do nível (também com o nome mais comum de *boss* entre os jogadores). A versão americana tratou de fazer uma remodelação total a esta personagem, passando-a de uma simples boneca para um robô. A razão para esta modificação é desconhecida, visto que, tendo em conta o aspecto da boneca, nada indica basear-se nas típicas bonecas japonesas, uma vez que o seu formato, aparência e expressão facial em pouco têm a ver com as mesmas.

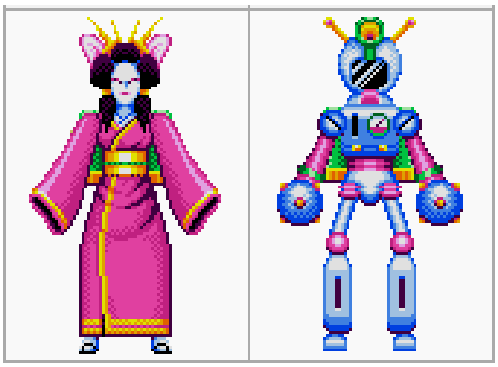

Figura 10: Remodelação de outro inimigo no jogo. De um aspeto referente a uma gueixa, foi modificado para um robô.

Já nesta situação, o impacto cultural é claramente notável. A versão japonesa apresenta esta personagem com a aparência de uma gueixa, uma mulher japonesa que estuda tradições antigas como a música, a dança e a arte, e é caracterizada pela sua maquilhagem e indumentária típicas. Isto claramente exigiu por parte da equipa de tradução e localização uma modificação radical da personagem, uma vez que a sua aparência não só é uma referência a um aspeto de uma cultura diferente como na possível comparação errónea de uma gueixa a uma prostituta. Por isso, a alteração para um robô, como no exemplo anterior.

Figura 11: Megami Ibunroku Persona (Atlus, 1996).

Megami Ibunroku Persona é o primeiro título de uma série de RPG que foi ganhando fama desde o seu lançamento até aos dias de hoje. Lançado para a consola *PlayStation* originalmente no Japão em setembro de 1996 e nos Estados Unidos em novembro do mesmo ano, este videojogo centra-se em volta da vida de um protagonista e dos seus amigos numa escola secundária na cidade de Mikage-cho, no Japão. Sendo um jogo de representação de personagem, a sua dimensão é consideravelmente maior que a maioria dos videojogos fora desta categoria, e a sua inovação no sistema de jogabilidade, história e personagens fez com que nos anos vindouros mais títulos desta série fossem lançados, apresentando novos conceitos e histórias mais variadas e vastas.

Quase seria desnecessário falar das diferenças culturais existentes neste videojogo em particular, uma vez que pouco mais de dez anos após o seu lançamento uma versão mais atualizada chegou para a consola *PlayStation Portable*, com visuais melhorados e completamente fiel à versão original. Contudo, as modificações culturais

existentes no título lançado em 1996 foram suficientes para fazer deste videojogo numa referência no que toca às adaptações culturais.

O primeiro aspeto que se repara entre a versão japonesa (original) e a americana (adaptada) é o título. Como referido acima, o nome do videojogo na versão original é *Megami Ibunroku Persona*, que poderia ser traduzido para inglês como *Goddess Revelations: Persona*. No entanto, o título para a versão adaptada preferiu remover a referência a "deusa", preferindo apenas chamar-se *Revelations: Persona*.

Seguidamente, há que referir o nome das personagens principais. Como esperado, os nomes das personagens tiveram um tratamento mais internacionalizado, tendo sido adaptados para nomes mais familiares na cultura americana. Na tabela abaixo estão alguns dos nomes que sofreram essas modificações.

Versão japonesa	**Versão americana**
Maki Sonomura	*Mary*
Misao Inaba	*Mark*
Kei Nanjo	*Nate Trinity*
Hidehiko Uesugi	*Brad*

Tabela 2: Diferença entre os nomes das personagens na versão japonesa e americana.

Ainda relativamente às personagens, a versão americana sentiu-se na necessidade de fazer uma alteração drástica a uma das personagens, não se contentando apenas em mudar o nome. A personagem *Misao Inaba*/*Mark* sofreu uma alteração a nível de visual.

Figura 12: Visível alteração racial aplicada na personagem Misao Inaba/Mark.

Como é possível reparar, a personagem foi quase toda remodelada para um aspeto mais familiar na cultura americana. O tom de pele foi escurecido para dar um ar que a personagem é afro-americana, os olhos foram mudados para ficarem mais abertos e o gorro foi transformado num chapéu.

Mas a localização não termina aqui. Praticamente todas as referências à cultura japonesa foram removidas, começando pelo nome da cidade onde a história do videojogo se passa: enquanto na versão japonesa a cidade chama-se Mikage-cho, a versão adaptada decidiu atribuir-lhe o nome Lunarvale. Contudo, apesar de tentar ao máximo tornar o jogo americano, certos aspetos visuais não puderam ser adaptados. Esses casos incluem a existência de templos xintoístas e dos típicos cacifos para sapatos usados pelos alunos japoneses à entrada das escolas. Inclusive a unidade monetária usada no jogo, o Iéne, moeda do Japão, foi substituída pelo Dólar.

Este foi um videojogo lançado em meados dos anos 90, o que faz com que os poucos meios de comunicação existentes justificassem as diferenças. Agora, com o avanço das novas tecnologias e a capacidade de aprender mais sobre determinadas culturas, torna-se cada vez mais complicado disfarçar certos aspetos das culturas divergentes. A prova disso é como este videojogo foi tratado quando foi relançado em 2009 para a *Playstation Portable*: independentemente do país, todas as personagens mantiveram os seus nomes originais, sem quaisquer modificações gráficas. A cidade manteve o seu nome, o que facilitou a compreensão da existência dos templos xintoístas e dos cacifos para sapatos (elementos muito comuns da cultura nipónica), e a unidade monetária manteve a sua denominação original.

Figura 13: Kirby 64: The Crystal Shards (Nintendo, 2000).

Kirby 64: The Crystal Shards é um videojogo da consola *Nintendo 64*, que revolucionou o conceito de jogabilidade em 3D. Este é apenas mais um dos títulos que constam na consola, apesar de não ter sido dos mais conhecidos ou de ter feito sucesso na altura do seu lançamento. Lançado a 24 de março de 2000 no Japão, a 26 de junho nos Estados Unidos e a 21 de junho do ano seguinte na Europa, as aventuras da famosa criatura cor-de-rosa Kirby juntaram-se aos vários títulos que tiveram lugar em consolas anteriores, inovando na apresentação, história, jogabilidade e gráficos.

Figura 14: Modificação de um Onigiri para uma sanduíche.

A diferença cultural existente nesta parte do jogo é apenas um exemplo daquilo que é apresentado ao longo do mesmo. Neste caso, trata-se de uma alteração a um dos componentes usados para restabelecer a energia à personagem. Sendo um jogo japonês, era de se esperar referências a alimentos típicos do país de origem, sendo que, neste caso, o alimento apresentado são as típicas bolas de arroz, também conhecidas por *Onigiri*. Isto criou um novo choque cultural, na medida em que este tipo de alimento não faz parte da cultura ocidental, logo que uma alteração teria de ser aplicada. No exemplo acima, o *Onigiri* foi alterado para uma simples sanduíche.

Advance Wars é uma pequena franquia de jogos que envolvem táticas de batalha em turnos. Surgiu pela primeira vez em 2001 para a consola *Game Boy Advance*, tendo depois tido uma continuação e duas outras expansões para a consola *Nintendo DS*. Apesar de o jogo ter sido uma produção japonesa, mais propriamente da empresa *Intelligent Systems*, o mesmo foi lançado primeiro nos Estados Unidos, a 10 de

Figura 15: Advance Wars (Nintendo, 2001).

setembro de 2001, tendo o lançamento sido adiado no Japão e na Europa devido aos ataques terroristas do dia 11 de setembro. Assim sendo, o lançamento de *Advance Wars* ficou adiado na Europa para dia 11 de janeiro do ano seguinte, e no Japão bastante mais tarde, a 25 de novembro de 2004, sendo lançado juntamente com o segundo título da série.

O jogo conta a história dos esforços de um exército para travar os avanços de exércitos inimigos, enquanto o protagonista tenta a todo o custo limpar o seu nome de uma acusação de ser o responsável pelo ataque a outros países. O jogo foi bastante aclamado fora do Japão, mesmo tendo quase se tornado um exclusivo de terras nipónicas, e o sucesso levou a que a Nintendo mudasse atitudes quanto aos gostos dos consumidores americanos.

Mesmo assim, várias alterações culturais foram feitas neste e nos subsequentes videojogos da franquia. Para além de mudanças a nível textual (que, apesar de tudo, não alteraram o contexto da história original), são as alterações gráficas que mais saltam à vista, pois demonstram diferenças na forma como personagens são apresentadas, algumas aludindo a aspetos culturais pertencentes ao Japão.

Figura 16: Modificação do aspeto de Kanbei.

O exemplo acima representa a personagem Kanbei, o comandante de um exército chamado *Yellow Comet*. Como é possível reparar, na versão original, esta personagem apresenta uma indumentária que remonta para o tradicional samurai, tendo em conta a armadura e a espada à cintura. Na versão internacional, o vestuário foi praticamente mudado para o de um general japonês da Segunda Guerra Mundial. A armadura foi removida, assim como o rabo de cavalo, mas a espada foi mantida. Esta

modificação foi a que mais saltou à vista e é a que mais apresenta diferenças entre versões.

Figura 17: Modificação do aspeto de Grit.

À semelhança de Kanbei, Grit é também o comandante de um exército, conhecido por *Blue Moon*. É interessante ver que a versão original toma liberdades em relação à indumentária da personagem, atribuindo-lhe um ar parecido com o de um *cowboy*. Contudo, a versão internacional decidiu modificar o vestuário para ficar mais com o aspeto de um militar russo, especialmente pela alteração ao chapéu.

Figura 18: Modificação do aspeto de Olaf.

Também pertencente ao exército *Blue Moon*, Olaf é o superior de Grit. A alteração neste caso é bastante interessante, visto que na versão original, esta personagem tem uma aparência muito semelhante à do tradicional Pai Natal. Na versão internacional, a cor do cabelo e da barba foram alterados de branco para um castanho claro e o gorro foi substituído pela aparência reminiscente de um chapéu de um soldado russo.

Figura 19: Modificação do aspeto de Sonja.

Sonja é filha de Kanbei e também comandante do *Yellow Comet*. Como é possível reparar, o aspeto de Sonja na versão japonesa é muito semelhante ao de uma típica estudante do ensino secundário. Na versão internacional, a aparência de Sonja é mais militar: os óculos foram removidos, a cor do uniforme escolar foi alterada de cor de rosa para verde e uma boina militar foi-lhe atribuída.

Figura 20: Modicação do aspeto de Drake.

A personagem Drake é o comandante de um exército conhecido por *Green Earth*. Apesar de, segundo a sua história, ter sido um pirata nos tempos antes dos eventos do videojogo, na versão japonesa, Drake retém a aparência típica de um pirata. Na versão internacional, a história de Drake manteve-se, embora a sua indumentária tivesse sido modificada para se assemelhar a um moderno capitão naval.

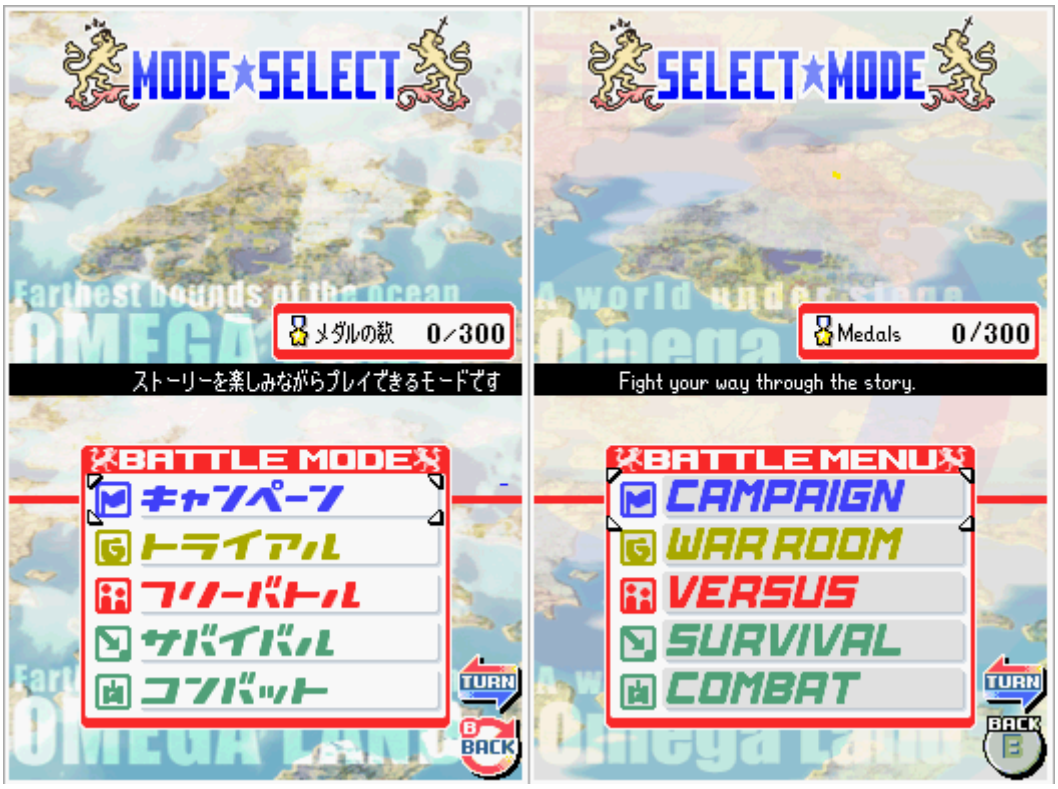

Figura 21: Ecrã de início de Advance Wars: Dual Strike (Nintendo, 2005).

A imagem de cima pertence ao videojogo *Advance Wars: Dual Strike*, uma continuação da franquia que foi lançada para a consola Nintendo DS a 23 de junho de 2005 no Japão, a 22 de agosto nos Estados Unidos e a 30 de setembro na Europa. As modificações acima referidas foram mantidas na versão internacional do jogo. Contudo, na situação acima, há que apontar uma mudança em questão de contexto no que toca às palavras quase imperceptíveis no ecrã de introdução. Enquanto a versão japonesa tem a frase "*Farthest bounds of the ocean*", a versão internacional muda a mensagem e o seu sentido para "*A world under siege*", que, no contexto da história do jogo, tem um significado mais lógico e é de mais fácil compreensão.

O uso de certos símbolos históricos em videojogos poderá também ser alvo de modificação, principalmente quando tais símbolos pertencem a um específico país e os mesmos são tidos como controversos. É o caso da Cruz Suástica, tido como um símbolo de Adolf Hitler e da ditadura Nazi que reinou na Alemanha entre os anos 1933 e 1945, com o fim da Segunda Guerra Mundial.

A partir desse momento, o Código Penal alemão, denominado *Stafgesetzbuch*, lançou uma série de artigos que condena qualquer divulgação de material de propaganda ou de organizações não constitucionais, assim como o uso de símbolos dessas mesmas organizações. Aliás, a secção 86a nº 2 do Código Penal alemão condena explicitamente

o uso e distribuição de símbolos de grupos não governamentais, particularmente em "*bandeiras, insígnias, uniformes, slogans e formas de cumprimento.*" O mesmo aplica-se a símbolos que poderão ser similares aos originais, de forma a criar confusão.

Foi com base nessa secção que videojogos com o tema da Segunda Guerra Mundial foram alvo de censura em terras alemãs. Mesmo não se passando num contexto da grande guerra, somente a mera menção ao nazismo é o suficiente para levar a significativas alterações no processo de localização dos videojogos na Alemanha.

Figura 22: Bionic Commando (Capcom, 1988).

Bionic Commando foi dos primeiros a receber o tratamento da censura na Alemanha. Lançado em 1988 para a consola *Nintendo Entertainment System*, este jogo de ação de plataformas criado pela *Capcom* acompanha o protagonista Ladd Spencer numa missão de infiltração e salvamento no coração de um império inimigo. A história passa-se nos anos 80 e coloca duas grandes fações em conflito: a Federação e o Império, este último reminiscente da ditadura nazista.

É este aspeto que leva às fortes alterações em *Bionic Commando*. Em primeiro lugar, o nome do jogo foi completamente modificado em relação à sua versão original. Enquanto o nome adaptado não faz suscitar nada em particular, o título original é menos subtil e revela um dos pontos principais de todo o jogo: *Top Secret: Hitler no Fukkatsu*, que, traduzindo a segunda mensagem do título à letra, significa "a ressurreição de Hitler".

A menção de Adolf Hitler foi completamente omissa na versão localizada de *Bionic Commando*. Contudo, a dificuldade estaria em como esconder este facto do demais público e evitar abordar um tema controverso como o regime nazi e o seu líder. Para isso, os tradutores modificaram os nomes e símbolos para fazer parecer que o jogo está a abordar uma fação completamente diferente e fictícia. Assim sendo, Adolf Hitler passou a se chamar "Master-D", os Nazis passaram a ser os "The Badds" e qualquer aparição da Cruz Suástica foi alterada para uma insígnia menos indicativa.

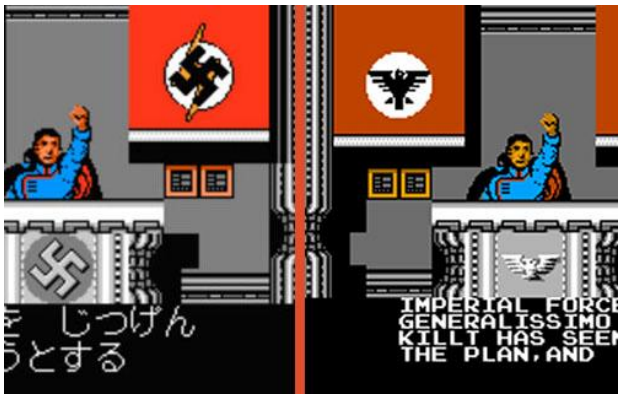

Figura 23: Alteração da Cruz Suástica (à esquerda) para o símbolo de uma águia (à direita).

Nesta particular cena do jogo, é possível ver que a Cruz Suástica foi censurada e ao invés disso trocada pelo símbolo de uma águia. Contudo, a escolha de símbolo substituído é curiosamente irónica, pois o seu formato é muito idêntico ao da Insígnia Nacional da Alemanha Nazi.

Figura 24: Insígnia Nacional da Alemanha Nazi.

Estas modificações mantiveram-se ao longo dos anos, atuando sempre que um videojogo referente à Segunda Guerra Mundial surgia, e de todas as vezes era necessário arranjar uma forma de prevenir que um tema controverso fosse abordado. *Bionic Commando* foi dos primeiros; contudo, existe uma franquia que até aos dias de hoje se mantém na constante mira da adaptação, precisamente devido à sua contínua abordagem ao tema da Segunda Guerra Mundial.

A franquia *Wolfenstein* existe desde 1981 e tem sempre como cenário o conflito que se sucedeu de 1939 a 1945. As alterações mais significativas começaram a surgir com o título *Wolfenstein 3D*, que saiu para PC e *Super Nintendo* no ano de 1992, tendo sido lançado para outras consolas e sido adaptado nos anos 2000.

Na versão para PC, curiosamente, a menção do regime Nazi no videojogo foi mantida, ao passo que nas versões para consola, tais elementos foram completamente mudados, da mesma forma como aconteceu com *Bionic Commando*. Tal como nesse

título, nomes e referências visuais foram alterados: Hitler passou a ser chamado de "Staatmeister", o regime Nazi ficou a ser conhecido por "Master State" e os Estados Unidos (o país pertencente ao protagonista da história, teve o seu nome alterado para "The Republic".

As alterações gráficas incluíam uma mudança no visual do antagonista principal e na ocultação da Cruz Suástica. Tal é possível devido aos fracos gráficos existentes na altura, que permitiam tais alterações que poderiam passar despercebidas aos jogadores.

Contudo, com a evolução dos gráficos, ocultar algo tornou-se numa tarefa mais complicada, e sendo que a franquia *Wolfenstein* tem vindo a crescer até aos dias de hoje, novas técnicas tiveram de ser usadas para nos processos de tradução e localização para evitar a abordagem à Segunda Guerra Mundial e ao regime Nazi, evitando assim transgredir o *Stafgesetzbuch*.

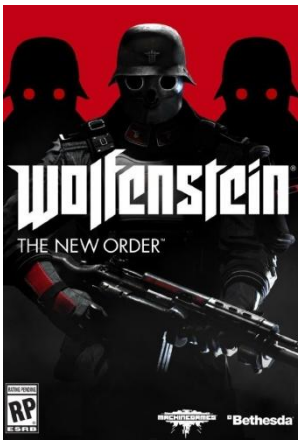

Figura 25: Wolfenstein: The New Order (MachineGames, 2014).

Wolfenstein: The New Order foi o último título da franquia, tendo sido lançado para *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360*, *Xbox One* e PC em 2014. Desenvolvido pela *MachineGames* e lançado pela *Bethesda Softworks*, o videojogo conta uma versão alternativa dos eventos da Segunda Guerra Mundial, passando-se cerca de três anos depois dos acontecimentos do jogo original, situando-se em 1946. Rapidamente tornando-se num dos mais aclamados na franquia, este FPS (*First Person Shooter*) mostrou uma enorme inovação no seu estilo de jogabilidade, gráficos e história, tendo sido bem recebido em todos os países lançados e conseguindo boas classificações entre os críticos. Com uma fama já antecipada devido ao sucesso dos títulos anteriores, o tema de *Wolfenstein: The New Order* teria de ser mais uma vez tratado com o máximo cuidado antes de ser lançado na Alemanha, de forma a evitar violar o Código Penal. Sendo um videojogo com uma componente gráfica muito detalhada, seria necessário no seu processo de localização ter uma atenção redobrada aos detalhes e fazer os possíveis para alterar todas as referências a Hitler e ao regime Nazi.

Figura 26: Cruz Suástica nas braçadeiras dos soldados alterada.

Na imagem acima é possível notar-se a diferença mais significativa no videojogo. Na versão original (à esquerda) é claramente notável a Cruz Suástica na braçadeira do soldado Nazi. Na versão alterada, o símbolo do regime de Adolf Hitler foi mudado para o logótipo da franquia *Wolfenstein*. É possível também reparar, embora já não tão percetível, que o mesmo soldado exibe na lapela da farda o símbolo da organização militar *Schutzstaffel*, caracterizado por "SS". Contudo, na versão adaptada, o símbolo foi incompreensivelmente substituído por triângulos.

Figura 27: Os estandartes com a Cruz Suástica também eles alterados.

Seguindo o exemplo da imagem anterior, é possível reparar que não só nas fardas dos soldados Nazis a Cruz Suástica foi modificada, mas também nos estandartes e bandeiras que são exibidos nos edifícios ao longo do jogo, mantendo como símbolo alternativo o logótipo da franquia.

Figura 28: A Cruz de Ferro (à esquerda) substituída pelo logótipo da franquia (à direita).

À semelhança da imagem anterior, neste exemplo temos uma outra situação em que um símbolo também relacionado com o regime nazi foi completamente substituído pelo logótipo da série *Wolfenstein*. Neste caso, trata-se de uma versão um pouco modificada da Cruz de Ferro, tornando-se no emblema da *Wehrmacht*, as forças armadas da Alemanha durante os dez anos de duração do Terceiro Reich.

Contudo, não foi apenas em aspetos gráficos que as alterações se fizeram sentir em *Wolfenstein: The New Order*. Sendo o cenário do jogo uma versão alternativa da Alemanha Nazi, menções ao regime e ao seu líder no discurso teriam de ser também elas disfarçadas de outros elementos ou termos para evitar controvérsia. Dessa forma, partes de diálogo que referenciam o Nazismo ou mesmo a comum saudação Nazi foram alterados para equivalentes adotados na versão alemã ou adicionando diálogo de uma forma mais livre, desde que tal não interferisse na história.

Alguns exemplos de diálogo usados no videojogo e que foram alvo de modificação:

Versão original: "*Sometimes, Christmas. Sometimes birthdays. And sometimes… the Nazis come. And they leave with patients in shackles.*"

Versão alemã: "*Manchmal ist Wheihnachten. Manchmal ein Geburtstag. Und Manchmal… lässt ist das Regime blicken. Führen Patieren in Handschellen ab.*"

Como é possível reparar, na versão alemã do jogo, à semelhança do que aconteceu com *Wolfenstein 3D*, mais uma vez a palavra Nazi foi completamente suprimida, ficando a ser nomeada de "Regime".

A próxima linha de diálogo, desta vez entre duas personagens, faz referência à conhecida saudação Nazi:

Versão original: "*Thanks. Now be on your way. Heil Hitler.*" "*Heil Hitler.*"

Versão alemã: "*Danke. Sie können passieren. Fahren Sie.*" "*Vielen Dank… du Dreckschwein.*"

A saudação Nazi na versão alemã foi, como pôde ser visto, completamente modificada de "*Heil Hitler*" para "*Fahren Sie*", que significará, numa tradução mais livre "*Siga viagem.*" Como resposta, enquanto na versão original a personagem retribui a saudação da mesma forma e segue caminho sem proferir mais nada, a versão alemã prefere converter a saudação num agradecimento e ainda ir um pouco mais longe ao adicionar "*du Dreckschwein*", que quererá dizer, numa tradução literal "*Seu porco imundo.*"

Toda a franquia *Wolfenstein* é conhecida pela constante abordagem ao tema da Segunda Guerra Mundial e por ter sempre como missão principal a luta contra o regime Nazi. Ao longo dos anos, as modificações existentes nos videojogos desta franquia sempre tiveram como objetivo a ocultação da existência do regime Nazi, da simbologia aplicada e da existência de Hitler como o seu líder. O facto mais interessante está em que, apesar de parecer que a maioria dos videojogos da franquia estejam interligados na sua própria cronologia, o nome atribuído ao nazismo é quase sempre alterado, como se viu em *Wolfenstein 3D* e *Wolfenstein: The New Order*.

O videojogo *Return to Castle Wolfenstein* é outro exemplo a reter. Neste videojogo de 2001, a história passa-se em 1943 e, como nos títulos anteriormente referidos, na versão alemã não existem quaisquer referências ao nazismo nem à Cruz Suástica. Neste caso, na versão alemã, o regime Nazi tem o nome de "*The Wolfs*", o termo "*Führer*", usado para designar o líder do regime, passou a ser chamado de "*Wolfpackleader*" e até mesmo Heinrich Himmler, personagem baseada no líder da *Schutzstaffel*, Ministro do Interior do Terceiro Reich e um dos principais responsáveis pelo Holocausto, teve o seu último nome modificado para Heinrich Höller.

Como nos exemplos anteriores, este título também sofreu alterações a nível gráfico. Abaixo estão dois exemplos das modificações gráficas que tiveram de ser efetuadas no processo de localização do videojogo:

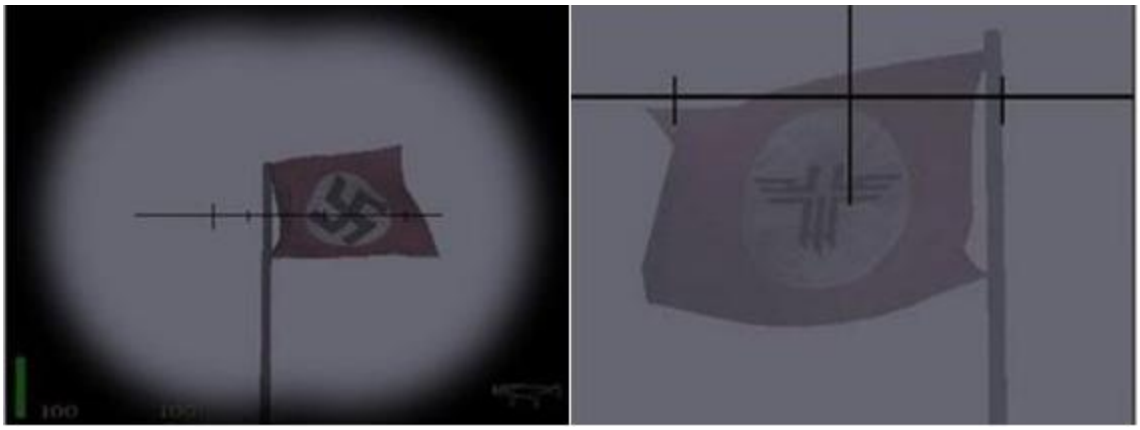

Figura 29: Cruz Suástica usada nas bandeiras também alterada.

À semelhança dos títulos apresentados anteriormente, qualquer referência visual do símbolo do regime Nazi foi substituído pelo símbolo oficial da franquia, criado aquando o lançamento de *Return to Castle Wolfenstein*.

Figura 30: Retrato de Adolf Hitler (à esquerda) alterado para um rosto diferente (à direita).

Nesta situação, é possível reparar que o rosto de Adolf Hitler foi o mais possível alterado para o de "*Wolfpackleader*", eliminando o característico bigode do líder Nazi e modificando alguns contornos do rosto para o tornar numa pessoa completamente diferente. A farda, no entanto, foi inalterada.

Um dos obstáculos também evidentes no processo de localização de videojogos é a simbologia e os vários significados que determinados gestos poderão ter nas diferentes culturas. O que poderá ser um simples aceno de mão num país, poderá ser considerado uma ofensa noutro. Um gesto de provocação poderá ter uma conotação mais ofensiva dependendo do país. Quando tais gestos em videojogos entram em conflito com a cultura de um país de destino, cabe às empresas distribuidoras disfarçar com uma versão alternativa dos gestos visados.

Left 4 Dead 2 é um videojogo criado pela empresa *Valve Corporation* e lançado para PC e *Xbox 360* em novembro de 2009. Trata-se de um *First Person Shooter* cooperativo, em que o jogador terá de colaborar com um grupo de outros jogadores ligados à mesma rede, de forma a trabalharem em equipa e completarem as missões.

O videojogo em si mostrou ter bastante sucesso, apesar do conteúdo extremamente violento, que lhe valeu alguma censura em alguns países, tendo sido mesmo banido na Austrália e na Alemanha. O maior problema para a *Valve Corporation* acabaria, no entanto, por estar na capa do jogo.

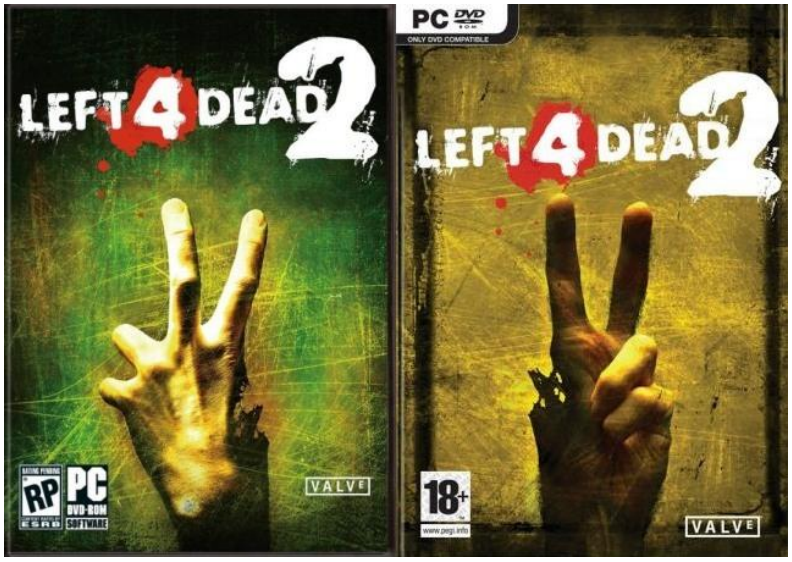

Figura 31: Capa de Left 4 Dead 2 teve de ser alterada na versão britânica devido à conotação ofensiva que transmite.

Acima está a versão da capa de *Left 4 Dead 2* como foi lançada. À esquerda encontra-se a capa usada na comercialização do jogo na maioria dos países. No entanto, no Reino Unido, o gesto ilustrado na imagem da esquerda é considerado uma ofensa na sua cultura. Então, para evitar que a controvérsia levasse a um possível banimento do jogo, a empresa distribuidora decidiu inverter a posição da mão, de forma a colocar a palma virada para a frente e mostrando um gesto que poderá ser interpretado como o conhecido sinal de vitória.

No que toca a diferenças culturais, os videojogos estarão sempre na mira de adaptações pelos mais variados motivos. Mesmo a mais pequena referência verbal não está livre da iminente localização no país de destino. Hoje em dia, com a enorme possibilidade de se saber com meses de antecedência a data de estreia de um videojogo, torna-se complicado para as empresas distribuidoras tentarem ignorar a sua existência, principalmente se o tema é demasiado controverso no país de destino. Tudo isso era

muito mais simples entre os anos 80 e 90, quando as empresas distribuidoras e as agências noticiosas eram a principal fonte de informação, e a Internet era uma realidade ainda inalcançável para as pessoas. Essa capacidade de saber de antemão quais as novidades do ano para as consolas, juntamente com o seu tema e história, tornava as empresas distribuidoras de cada país nas detentoras do destino a dar a cada videojogo, decidindo se o mesmo iria ou não ser lançado no seu país. Como exemplo, a Alemanha nunca teve acesso aos dois primeiros títulos da franquia *Wolfenstein*, que foram lançados em 1981 e 1984 para *Apple II*, *Atari* e *Commodore 64*.

Este exemplo nem sempre era seguido, e quando uma franquia de videojogos mostrava ser um sucesso no seu país de origem, as empresas distribuidoras preferiam passar pelo processo de localização, adaptá-lo à sua respetiva cultura e lançá-lo. Quando no virar do século, o número de utilizadores de Internet começou a disparar, o público passou a ter acesso a qualquer informação acerca dos videojogos que estivessem a ser desenvolvidos antes da maioria das distribuidoras ou agências noticiosas.

2. Religião nos videojogos

No que toca a assuntos tabus no universo dos videojogos, nenhum é tão controverso como o tema da religião. Sendo a causadora da maioria das alterações no processo de tradução e localização, a abordagem de conceitos sobre a religião, espiritualidade, morte e doutrina sempre tiveram de ser tratados com o máximo de cuidado, uma vez que a sua menção poderia trazer polémica no país de chegada. A possibilidade de suscetibilidades serem feridas era muito alta, e as empresas distribuidoras não podiam dar-se ao luxo de deixar passar esses elementos e arriscar-se a um boicote de vendas que poderia arruinar a reputação das próprias empresas.

É certo que hoje em dia há uma maior tendência para a mudança de mentalidades e uma maior aceitação de outras formas de religião e costumes. A forma como a religião é tratada nas diferentes culturas influencia a forma como essas culturas abordam questões morais e a existência ou não de divindades. Doutrinas e crenças moldam o modo de pensar de milhões de pessoas em todo o mundo consoante a realidade onde são educadas, assim como influenciam o seu comportamento perante perspectivas adversas às suas. É daí que acabam por surgir tensões globais que levam a conflitos, como se tem visto ao longo da história da Humanidade. Quando se transfere um produto criado numa sociedade livre de cristianismo para uma sociedade onde a maior parte dos seus habitantes são cristãos, obviamente que a forma como a religião é abordada não corresponderá à realidade da sociedade de chegada, o que poderá levar a más interpretações.

Quando se trata de videojogos, a situação é a mesma, e sendo uma forma de entretenimento cada vez mais apreciada por jogadores de todas as idades, mais cuidado terá de se ter na altura em que se vai localizar um jogo no país de destino. Jon Fung (2012) refere a questão da religião e dos sistemas de crença como uma das quatro variáveis mais importantes na localização de videojogos. Em relação a este tópico, Fung revela que

> game content creators need to be sensitive to the underlying mechanics of the cultures into which their game titles are to be released. In general, a society based on sacred rules tends to be less flexible and yelding to the context in which information appears because they are following what they consider to be a higher standard than human judgement; i.e., if

> the problematic content appears at all, regardless of context, then there is potential for backlash.

Como é possível reparar, numa sociedade em que a maioria dos seus habitantes possui uma forte orientação religiosa é mais difícil conseguir dirigir esses mesmos habitantes a diferentes formas de pensamento e crenças. Quando um sistema de pensamento diferente entra em conflito, há uma maior tendência a rejeitar esse mesmo sistema, já que, segundo Jon Fung, uma cultura baseada em regras sagradas não é tão flexível quanto a outras religiões.

No que toca à tradução e localização de videojogos, a liberdade de uso de elementos religiosos varia consoante a cultura dos países onde esses mesmos videojogos são lançados e que religiões abordam. No entanto, as maiores modificações ocorrem quando as referências caem no campo do cristianismo. Ao longo das últimas décadas, a partir do momento em que as consolas de jogos e computadores começaram a ter mais capacidade de armazenamento e os videojogos começaram a poder contar histórias e a desenvolver personagens, começou a ter-se mais cuidado em relação ao uso da religião. Videojogos como *Bible Adventures* passaram no radar da adaptação, visto que pegaram em histórias da Bíblia e foram convertidas em jogos didáticos com uma pequena componente de aventura em plataformas. Outros aproveitaram a jogabilidade e a mecânica de outros videojogos mais famosos para poder distribuir jogos com temas baseados em histórias da Bíblia. O videojogo *Exodus: Journey to the Promissed Land*, lançado para a consola *Nintendo Entertainment System* em 1991 pela mão da empresa *Wisdom Tree*, conta de uma forma muito livre a viagem de Moisés e o povo israelita para a terra prometida através de uma série de níveis que têm o formato de quebra-cabeças. Apesar de algumas características inerentes a *Exodus*, como a existência de perguntas de carácter bíblico no fim de cada nível, o formato foi inspirado no jogo *Boulder Dash*, lançado pela primeira vez em 1983 para a consola *Atari*.

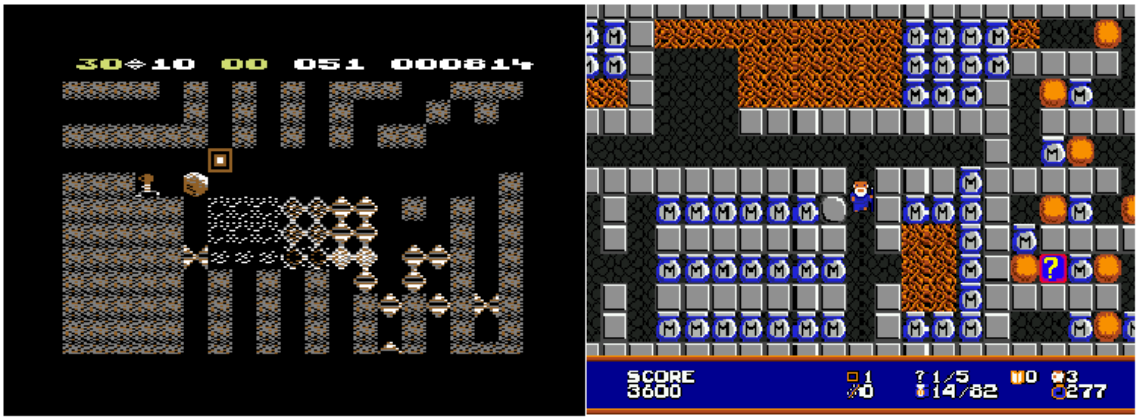

Figura 32: Exodus: Journey to the Promissed Land (à direita) e Boulder Dash, (à esquerda).

Super Noah's Ark 3D, lançado para a *Super Nintendo* em 1994, é um caso peculiar. Tal como *Exodus*, este videojogo trata da história da Arca de Noé com bastante liberdade, colocando o jogador na pele da personagem bíblica enquanto percorre a Arca e tenta acalmar a fúria dos animais que lá colocou graças a uma fisga. O conceito aparenta ser bastante rebuscado e passível de ferir suscetibilidades, não fosse esse um videojogo não oficializado pela *Nintendo*. O que o torna peculiar é o seu modo de jogabilidade em primeira pessoa (também conhecido por FPS, ou *First Person Shooter*), gráficos e cenários serem reminiscentes da versão para *Super Nintendo* de *Wolfenstein 3D*.

Figura 33: Super Noah's Ark 3D (à esquerda) e Wolfenstein 3D (à direita).

No entanto, apesar da mensagem que estes jogos transmitem, ambos foram poupados da adaptação que muitos outros sofreram por terem abordado conteúdo religioso. Uma das razões estará talvez no facto de que a companhia *Wisdom Tree*, responsável por estes e mais videojogos com temas religiosos, se dedicou durante anos à criação de jogos não oficializados pela *Nintendo*, o que fez com que não tivessem passado pelas políticas da *Nintendo of America*. Um dos parâmetros para a aceitação de

um videojogo na cultura americana está na exposição de material religioso, ou seja, um produto será alvo de adaptação/censura quando

> reflect ethnic, religious, nationalistic, or sexual stereotypes of language; this includes symbols that are related to any type of racial, religious, nationalistic, or ethnic group, such as crosses, pentagrams, God, Gods (roman mythological gods are acceptable), Satan, hell, Buddha

Graças a estes parâmetros de aceitação, foi possível ao longo dos anos impedir que um vasto número de videojogos transmitisse quaisquer ideias de religião ao público, por mais imperceptíveis que fossem. A companhia *Nintendo* tornou-se bastante famosa no início dos anos 90 ao remover iconografias religiosas e referências a Deus ou deuses, substituindo-as por equivalentes que não tivessem uma conotação religiosa ou mesmo não adaptando, dependendo das situações.

Na verdade, a abordagem da religião nas diferentes culturas varia consoante a religião dominante, e o facto é que a maior parte dos videojogos que sofreram alterações nos Estados Unidos tiveram origem no Japão, onde a ideia de religião é completamente diferente do ocidente. Enquanto os Estados Unidos é um país devoto ao cristianismo, no qual constitui uma parte importante da sociedade e é pregada em igrejas mediante sessões religiosas, no Japão a noção de religião é o completo oposto.

Apesar de o cristianismo existir no Japão, a maior parte da população é devota ao budismo e ao xintoismo, as duas religiões dominantes no país. Ambas coexistem e são celebradas de forma muito discreta, não sendo uma obrigatoriedade na vida das pessoas. A diferença entre ambas é muito ínfima, e os seus devotos seguem mais códigos morais e um modo de vida mais espiritual. Ao contrário do que se passa no ocidente, não existem símbolos religiosos em lugares públicos e grande parte dos japoneses não se assume religiosa nem discute sobre religião.

Figura 34: Kid Dracula (Konami, 1993)

Por isso é natural que o modo como a religião é tida em ambas as culturas difira em muito como a mesma é abordada nos videojogos. Enquanto o Japão não tem problemas em mostrar conteúdos religiosos, os Estados Unidos tratam de remover e substituir tais elementos para evitar ferir suscetibilidades.

Kid Dracula é um videojogo dos inícios dos anos 90, tendo sido lançado primeiro na consola *Famicom* e

mais tarde, em 1993, para *Game Boy*, tendo sido então lançado internacionalmente. É um simples jogo de plataformas com uma jogabilidade de fácil acesso e atrativo para os mais novos. Em termos de história, o jogo não proporciona mais do que o simples confronto contra o Mal, premissa muito comum em videojogos mesmo nos dias de hoje.

Apesar de a equipa de tradução não ter feito alterações significativas (as limitações da altura faziam com que o texto fosse bastante reduzido e básico), durante o processo de localização, houve uma altura na abertura do jogo no qual teve de haver uma substituição a nível gráfico.

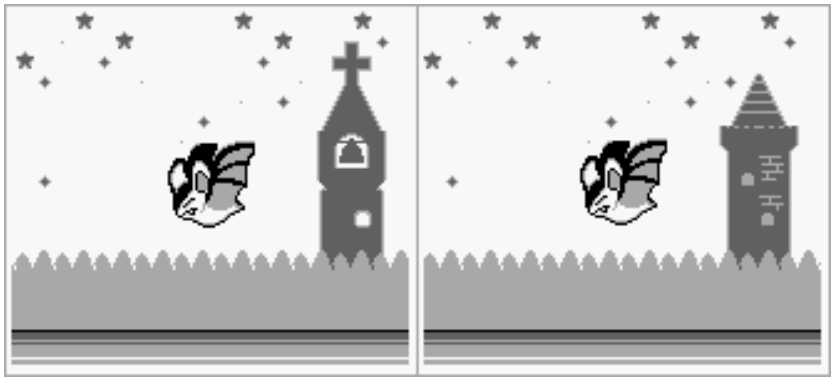

Figura 35: Alteração do aspeto da torre, de forma a ocultar a cruz e o sino.

Como é possível reparar, na versão original (à esquerda) o protagonista surge a voar em frente a um cenário contendo uma torre com um sino e uma cruz no topo. Na versão americana (à direita) foi necessário remover tanto o sino como a cruz e redesenhar a torre, dando ao seu topo um formato cónico.

Figura 36: Super Castlevania IV (Konami, 1991).

Super Castlevania IV pertence a uma das mais famosas franquias de videojogos que existem. Lançado para *Super Nintendo* a 31 de outubro de 1991, este videojogo foi considerado um dos melhores de toda a franquia, com as suas inovações em jogabilidade, estética, música e história. Como a maioria dos títulos da série *Castlevania*, o jogador veste a pele de um caçador de vampiros e percorre vários níveis num cenário do castelo de Drácula, na Transilvânia.

Este é um jogo que sofreu bastantes alterações no que toca ao seu conteúdo violento, que para a altura mostrava ser muito gráfico, com cenários negros e animações sangrentas que tiveram de ser modificadas. No entanto, também é neste videojogo que

existem fortes referências religiosas inseridas em grande número na versão original do jogo.

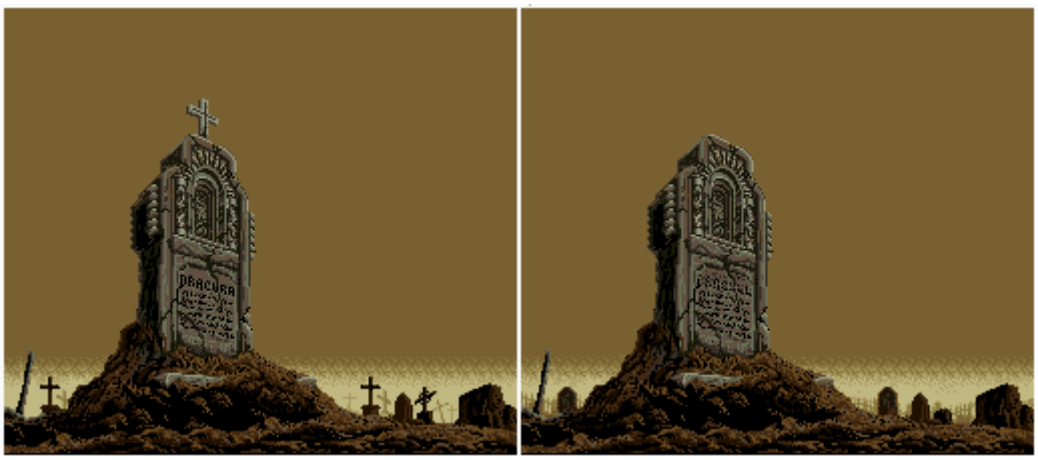

Figura 37: Alteração da lápide de forma a remover a cruz no topo. O mesmo é feito nas lápides em segundo plano.

Logo nos momentos iniciais há uma cena que mostra um cemitério com várias lápides. A primeira diferença que é reparada nesta situação está na lápide em destaque na cena. Como é possível reparar, a cruz existente no topo da lápide na versão japonesa foi completamente removida na versão americana, assim como todas as outras cruzes nas lápides em segundo plano. É interessante também reparar que no original, a lápide contém uma quase impercetível inscrição com a palavra "Dracura" (forma como a fonética japonesa pronuncia "Drácula") que na versão americana foi completamente apagada.

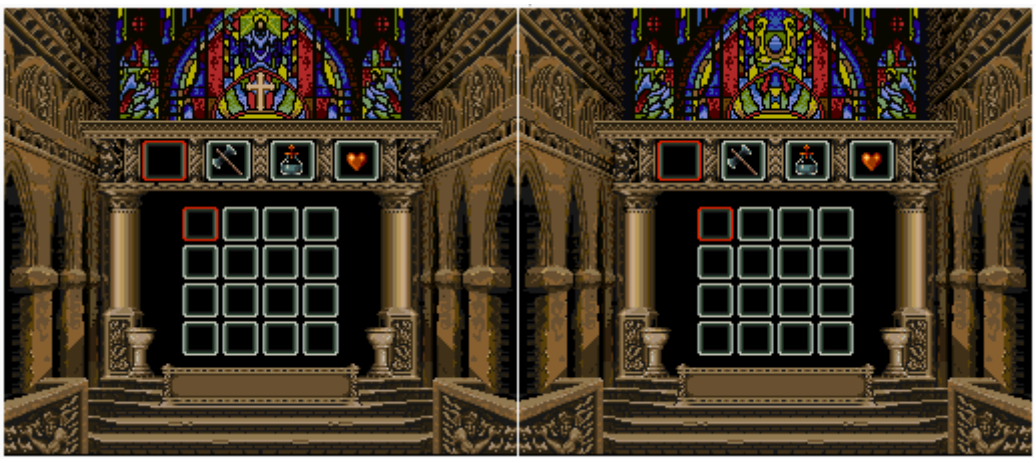

Figura 38: Ecrã de palavra-passe, as imagens nos vitrais alteradas para remover a cruz católica e Jesus Cristo.

A situação acima mostra um ecrã de palavra-passe, no qual o jogador poderá reproduzir uma sequência de objetos numa ordem previamente fornecida pelo jogo para recuperar alguma sessão interrompida. Apesar de não ser tão explícito como no exemplo anterior, é possível verificar-se que na versão original, na parte de cima da

imagem, nos vitrais coloridos, existem as imagens de Jesus Cristo e a cruz católica. Ambos os elementos foram completamente removidos na versão americana.

Como se pôde ver nestes dois últimos exemplos, a presença de símbolos religiosos provoca diferentes reações em culturas distintas, mediante a forma como essas culturas veem a religião. Sendo o Japão um país livre de doutrinas religiosas, preferindo uma abordagem sem censuras, é natural haver um maior à-vontade no uso desses elementos. Na América, contudo, a visão destes elementos poderia constituir blasfémia numa sociedade maioritariamente religiosa, sendo que estas alterações seriam necessárias.

No que toca a videojogos cuja história se passe num equivalente da vida real, mesmo adicionando elementos fantásticos e mitológicos, sempre que há alguma religião envolvida, o mais comum é ser referida uma religião já existente na vida real. Contudo, o que acontece quando um videojogo cuja história se passa num cenário completamente imaginado e o mesmo contém elementos que apesar de não referenciarem diretamente religião, são baseados em elementos religiosos da vida real?

Figura 39: Star Ocean: The Second Story (Enix, 1999).

Esta pergunta poderia perfeitamente ter sido feita aquando a localização de *Star Ocean: The Second Story*. Lançado pela mão da empresa *Enix* para *PlayStation* a 30 de julho de 1998 no Japão, a 31 de maio de 1999 nos Estados Unidos e a 12 de abril de 2000 na Europa, este jogo enquadra-se na categoria de *Role Playing Game*, ou jogo de interpretação de personagem. Considerado por muitos um dos melhores jogos do seu género, este videojogo mistura elementos de fantasia medieval com ficção científica, a sua história situando-o num futuro imaginário.

Sendo um videojogo com uma forte componente fantástica, muitos dos seus elementos foram completamente inventados pelos seus criadores. Contudo, outros elementos foram baseados em referências de caráter religioso. E um desses elementos trata-se dos nomes dos antagonistas principais do jogo, conhecidos por *Ten Wise Men* (Os Dez Magos), um grupo anárquico que pretende destruir o Universo.

Os nomes destes dez sábios na versão original do jogo são uma clara referência a nomes dos dez arcanjos pertencentes ao *Kabbalah*, ou a Árvore da Vida no judaísmo.

Na versão americana do jogo, a maior parte desses nomes foram completamente substituídos por outros sem qualquer significado. A tabela abaixo mostra quais nomes foram modificados e em que divindade a versão original se inspirou.

Versão japonesa	**Versão americana**	**Arcanjo do *Kabbalah***
Zaphkiel	Marsilio	Zaphkiel/Tzaphkiel
Jophiel	Shigeo	Jophiel
Metatron	Berle	Metatron
Zadkiel	Ruprecht	Zadkiel/Tzadkiel
Camael	Nicolus	Kamael
Raphael	Jibril	Raphael
Michael	Decus	Michael
Haniel	Vesper	Haniel
Lucifer	Cyril	-
Gabriel	Indalecio	Gabriel

Tabela 3: Diferenças entre os nomes dos Dez Magos e inspiração para o uso dos nomes na versão japonesa.

Tirando Lucifer, que não faz parte do *Kabbalah*, todos os outros antagonistas foram baseados nas entidades da Árvore da Vida, e como tal tiveram os seus nomes modificados para evitar qualquer relacionamento com religião católica. Outro motivo que poderia ter levado á modificação dos nomes seria o facto de que no jogo, Gabriel/Indalecio, o líder do grupo, autoproclama-se um Deus, e de todos os seus companheiros, Lucifer/Cyril é o único que não está de acordo com os planos de destruição do Universo e planeia rebelar-se contra o seu chefe. Isto poderá ser uma vaga referência ao episódio bíblico em que Lúcifer começou por ser um anjo de Deus até ao momento em que entrou em rebelião com o seu criador, acabando por se tornar num anjo caído. Tal episódio poderia ter sido adaptado para o universo desta história, criando uma referência subtil.

Contudo, apesar de todas estas estratégias para "esconder" elementos religiosos, o que é certo é que essa tendência tem vindo a diminuir ao longo dos anos. Desde o virar do século que a abordagem da religião em videojogos tem sido cada vez mais ignorada e menos implicada em controvérsias. Isto acontece porque grande parte dos responsáveis pelo desenvolvimento de videojogos não colocam a religião como um aspeto significante na história, mas sim como uma característica da própria personagem. Por vezes, quando se trata de um género fantástico, é muito comum surgirem religiões fictícias, com determinadas doutrinas, divindades, modos próprios de pensamento, que poderão ou não emular aspetos de religiões existentes na vida real. Imensos *RPGs* como as franquias *The Elder Scrolls* (*Bethesda Softworks*, 1994) *Dragon Age* (*BioWare*, 2009) *Final Fantasy* (*Nintendo*, 1987), cuja popularidade fizeram com que os seus universos fossem massivamente expandidos, tomam liberdades em introduzir crenças baseadas em religiões reais, embora sejam raras as ocasiões em que o jogador tenha de fazer escolhas com base num ponto de vista religioso.

A franquia *Ultima* (*Origin Systems*, 1981) lida com fortes temas religiosos em alguns dos jogos da série, introduzindo uma filosofia de vida e uma doutrina na forma de virtudes que levam ao caminho da iluminação e auto-realização pessoal. *Ultima IV: Quest of the Avatar* coloca o jogador numa busca pessoal para se tornar no símbolo da nova filosofia, similar a um deus que vai guiar o povo a uma nova era de paz através de uma série de ideologias como a compaixão, a honra, a coragem e a justiça. Adicionando o que foi dito antes, neste caso, *Ultima IV: Quest of the Avatar* apresenta um novo conceito de religião, que poderá parecer estranho para o jogador mas que ao mesmo tempo o introduz a diferentes experiências de jogo. Geraci (2012:105) afirma que

> [A]lthough religion might appear too 'fuzzy' or 'irrational' to be encoded in the rules of games, vídeo game designers nevertheless use both math and logic to incorporate it within their games. Such rules are an integral part of the contemporary gaming experience; they code for religious phenomena such as morality, belief in gods, or transcendent experience, and in so doing they make their games more meaningful.

É por isso que videojogos como os referidos antes conseguem cativar uma grande legião de jogadores. A forma como os diversos universos apresentam elementos peculiares pouco comuns do mundo real ajuda na imersão da realidade alternativa e na compreensão de diversas formas de pensar e outras doutrinas. Mundos fantásticos e medievais ou mesmo futuristas introduzem elementos que transcendem a visão padrão do mundo real e tornam a experiência mais significativa.

Por sua vez, jogos como *Grand Theft Auto* (*Rockstar Games*, 2001) ou *Saints Row* (*Volition*, 2006), já por si controversos por colocarem o jogador num cenário onde grupos rivais, roubos, tráfico de drogas e prostituição são uma realidade bem presente, conseguem colocar religiões como o cristianismo como o centro de determinadas fases dos jogos em que personagens representativas dessa religião são tratadas de forma exagerada, com um comportamento ignorante e fanático. *South Park: The Stick of Truth* (*Obsidian Entertainment*, 2014) vai ainda mais longe, colocando "Judeu" como uma das quatro classes que o protagonista poderá escolher, as outras sendo "Mago", "Lutador" e "Ladrão". Sendo fortemente baseado na popular série de televisão, é natural ver elementos controversos serem tratados de forma humorística e livre ao longo do videojogo, como por exemplo a possibilidade de "invocar" Jesus Cristo para auxiliar o protagonista durante confrontos.

Figura 40: Little Big Planet (Media Molecule, 2008)

Contudo, enquanto certos videojogos conseguem passar despercebidos e não causar controvérsia com o uso de temas religiosos, outros sofrem censura e levam mesmo a que o seu lançamento no mercado fique adiado devido a simples referências. É o caso de *Little Big Planet*, um videojogo de 2008 desenvolvido pela *Media Molecule* e que foi lançado para a *PlayStation 3*. Trata-se de um jogo de plataformas e quebra-cabeças no qual o jogador controla uma pequena criatura chamada *Sackboy* ou *Sackgirl* através de níveis baseados em lugares reais um pouco por todo o planeta. Como tal, o jogador pode percorrer cenários baseados nas ruas de Nova Iorque, nos desertos Mexicanos, nas selvas Africanas, entre muitos outros lugares.

Ora, com um conceito tal, é natural que haja bastantes referências culturais em cada nível, cada uma referente ao lugar onde o nível se passa. Contudo, o uso de referências ao Alcorão, o livro sagrado da religião islâmica, numa das músicas do jogo levou a que o lançamento do mesmo tivesse sido adiado para evitar quaisquer transtornos. A música citava duas passagens do Alcorão no espaço de trinta segundos. Apesar da remoção de ambas as frases em lançamentos futuros do jogo, membros do grupo islâmico acusaram a *Sony*, a empresa distribuidora, de censura da sua religião.

Menos sorte teve o videojogo *Kakuto Chojin* (*Dream Publishing*, 2002). Lançado em 2003 para a consola *XBox*, este jogo de luta teve um ciclo de vida muito curto devido a uma grave controvérsia que, tal como *Little Big Planet*, envolveu a religião islâmica com referências ao Alcorão numa das suas músicas. A presença do protagonista como um muçulmano e o uso de versos do Alcorão numa das músicas de fundo, aliado às várias críticas negativas ao videojogo, fizeram com que *Kakuto Chojin* fosse completamente retirado do mercado, sem qualquer hipótese de relançamento.

Está mais que claro que o modo como a religião é tratada nos videojogos tem vindo a ser mais livre, em relação a décadas anteriores. Enquanto nos anos 80 e 90, o uso de simbologia religiosa ou referências verbais à religião poderiam ser completamente ocultadas ou substituídas por equivalentes menos evidentes, nos dias de hoje o seu uso já é mais tolerante nas diversas culturas, dependendo da religião que é abordada. Hoje em dia é cada vez mais comum existir videojogos que coloquem o jogador numa senda para a consideração de diferentes formas de pensamento e doutrinas através de escolhas morais. Enquanto antes, referências religiosas não eram mais que uma parte da "mobília" no videojogo, hoje a possibilidade de narrativas complexas pode introduzir o conceito de religião como uma parte importante na viagem do protagonista pelos eventos da história. Tudo isso acaba por trazer um pouco mais de substância na narrativa, tornando-a mais profunda, com pensamentos ideológicos e capazes de envolver o jogador em questões morais.

3. Violência nos videojogos

Quando se trata de abordar uma das questões mais discutidas no que toca a videojogos, a problemática da violência vem sempre ao de cima. Não é por acaso que existem inúmeros estudos acerca da violência em videojogos e de como a mesma poderá influenciar os mais jovens. Independentemente do país onde determinado jogo foi desenvolvido, que parte do mundo é representada no mesmo ou que género de realidade é apresentado no jogo, o que é certo é que a presença de elementos visuais fortes sempre foi um motivo de grande entusiasmo por parte dos jogadores ao longo destas últimas décadas. É de notar que são os videojogos que possuem uma componente mais ativa que fazem mais sucesso entre os jogadores e os que mais vendem no mercado, em detrimento daqueles que representam atividades mais lúdicas como desportos ou simuladores. No entanto, há que considerar que a representação de violência conseguiu espalhar-se nos mais variados géneros, acabando por se tornar num fator essencial na escolha dos jogadores.

Hoje em dia, a representação da violência em videojogos tornou-se tão imensa que se tornou completamente impossível ignorá-la ou escondê-la. Com a inovação gráfica crescente e a possibilidade de criar cenários e personagens com cada vez maior detalhe e realismo, a falta de violência acaba por criar uma lacuna na representação visual, criando uma sensação de estranheza no jogador. A presença da violência nos videojogos constituiu então uma forma de reforçar a ideia de realismo na representação da realidade abordada no universo dos mesmos, com os *designers* não se coibindo de mostrar sangue, mutilações, desfiguramentos, e tudo cada vez com mais detalhe, fazendo uso das enormes possibilidades gráficas do momento.

Sendo assim, é comum ver-se jogos como *God of War* (*Sony*, 2005), *Middle Earth: Shadow of Mordor* (*Monolith Productions*, 2014) ou *Grand Theft Auto* mostrar violência de forma gráfica e gratuita, tornando-a praticamente numa imagem de marca de todo o jogo ou franquia. Nos últimos anos, com a inovação na qualidade de imagem, os *trailers* dos videojogos decidiram passar a mostrar mais violência e conflitos do que propriamente jogabilidade, muitas vezes induzindo os jogadores em erro com uma qualidade cinematográfica que nunca fará parte do produto final.

No entanto, apesar de a tendência no uso de violência nos videojogos parecer ser crescente, tal uso já existe desde que os gráficos começaram a ter formatos mais reconhecíveis e as consolas passaram a ter um *software* mais capaz de conter um maior número de *bits*, de forma a permitir a elaboração de histórias e a caraterização de personagens. Mesmo assim, muito antes de existir inovações gráficas, as primeiras consolas da história faziam os possíveis para retratar jogos com conceitos variados, desde desporto a aventuras e até mesmo terror. A consola *Magnavox Odyssey*, lançada em 1972 e considerada como a primeira consola de jogos da história, continha entre os seus poucos títulos um jogo chamado *Haunted House* (*Magnavox*, 1972), o primeiro videojogo de terror lançado numa consola. Com um conceito imensamente simples, e com o apoio de acessórios que acompanhavam o jogo, este foi o primeiro caso em que terror e violência nos videojogos ficou limitado à imaginação do jogador, uma vez que a única representação gráfica existente consistia apenas numa imagem de uma mansão aplicada numa película que se colocava no monitor da televisão.

Desde então, com o passar dos anos, sempre que uma nova consola surgia, era mais que certo existir pelo menos um videojogo que tivesse um tema virado para a violência ou que aludisse algum conflito. Com a evolução gráfica presente nos finais dos anos 70, não tardou para que alguns títulos começassem a ser considerados controversos e demasiado violentos, mesmo no próprio país de origem. *Death Race* (*Exidy*, 1976), por exemplo, lançado em 1976 para *Arcade*, coloca o jogador aos comandos de um carro de corrida e na possibilidade de atropelar pessoas para conseguir acumular pontos num tempo limite.

A partir dos anos 80, a maior possibilidade de distinguir formas começou aos poucos a substituir a imaginação dos jogadores, abrindo então as portas para novas possibilidades de representações visuais cada vez mais realistas. Foi também a partir dos anos 80 que a comercialização de videojogos para os vários países começou a tornar-se mais comum, e a presença de elementos gráficos trouxe diferentes visões consoante as diversas culturas.

Quando se fala em questões controversas como a violência, e a mesma é usada para analisar diferentes versões de videojogos tanto produzidos nos Estados Unidos da América como no Japão, a tendência é de se notar alguma hipocrisia da parte dos Estados Unidos quando videojogos de origens orientais invadem o ocidente. Uma grande parte das franquias de maior sucesso nos anos 80 e 90 teve origem no Japão, sob

o nome da *Nintendo*, ainda hoje bastante aclamada. Tudo isto devido a uma maior noção de como os sistemas de classificação etária começaram a ser implementados em ambos os países, e sob que critérios essas classificações seriam atribuídas.

Um dos precursores que levou à atribuição de tal sistema de classificação etária foi o controverso *Mortal Kombat*, criado pela já extinta empresa *Midway Games*, e lançado em 1992 para *Arcade* e mais tarde para várias consolas. Apresentado como um jogo de luta, este videojogo rapidamente ganhou popularidade por ser o primeiro a usar gráficos digitalizados de qualidade impressionantemente realista para a época e a inovar na jogabilidade. Contudo, ao mesmo tempo que tais inovações impressionavam jogadores, aspetos como violência gráfica e a possibilidade de usar os lutadores do jogo para executar movimentos especiais para matar o adversário através de mutilações ou desmembramentos fizeram com que o jogo fosse motivo de polémica durante vários anos. Contudo, o videojogo fez enorme sucesso, acabando por ser dos poucos a ser lançado para *Sega Mega Drive* e a *Super Nintendo*, as duas consolas rivais de 16 *bits* que governavam o mercado dos videojogos durante os anos 90. A *Nintendo of America*, contudo, servindo-se das suas diretrizes em relação às demonstrações gráficas de violência e morte, alterou o jogo para que não fossem mostradas quaisquer gotas de sangue, substituindo-o por suor.

Figura 41: Alteração de representações gráficas de sangue para suor.

Dois anos após do surgimento de *Mortal Kombat*, o *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) havia sido criado nos Estados Unidos, estabelecendo um sistema de classificação etária nos videojogos lançados posteriormente, com base no conteúdo de cada jogo.

Contudo, enquanto os Estados Unidos começavam a servir-se deste sistema de classificação para determinar quais os videojogos mais violentos ou de conteúdo explícito menos próprio para jogadores mais jovens, nomeadamente conteúdo sexual, simbologia religiosa ou vícios (tabaco, álcool, drogas, etc), o Japão não era tão rígido com tais elementos, preocupando-se mais com o conteúdo violento e menos com sexualidade. Desta forma, assim como o ESRB havia nascido em terras ocidentais, no oriente nascia em 2002 o *Computer Entertainment Rating Organization* (CERO), contendo um sistema idêntico de classificação etária.

Com a implementação deste sistema nos Estados Unidos, seria desta forma possível criar todo o conteúdo desejável e catalogá-lo para as diferentes idades, evitando assim problemas de divulgação de imagens menos apropriadas aos mais novos.

Na Europa, por sua vez, acabaria por surgir, em 2003, o *Pan European Game Information* (PEGI), acabando por também ser implementado no Canadá e em Israel. Este sistema difere do ESRB e do CERO na medida em que não só cataloga os videojogos por idade mas também por conteúdo, alertando os jogadores sobre o tipo de tema que é abordado, desde linguagem rude, a referências a drogas ou demonstrações de violência.

Figura 42: Carmageddon (Stainless Games, 1997).

Carmageddon foi um dos casos mais polémicos nos anos 90. Lançado em 1997 para PC pela mão da *Stainless Games*, este videojogo de corridas colocava o jogador ao volante de um veículo à sua escolha e o levava a percorrer vários circuitos em conjunto com vários adversários controlados pelo próprio jogo. O que tornava *Carmageddon* diferente dos demais jogos de corrida era a possibilidade de o jogador poder danificar carros adversários e mesmo atropelar pedestres, ganhando pontuação à medida que tais ações iam sendo tomadas durante a corrida.

A forma como tais demonstrações de violência eram tão graficamente explícitas levou a que o videojogo se tornasse controverso na maior parte dos países, acabando mesmo por ser banido em alguns. Contudo, em países como o Reino Unido ou a Alemanha, de forma a ser possível a comercialização do jogo, cenas explícitas de violência contra seres humanos teve de ser completamente suavizada. Como tal, enquanto a versão do Reino Unido substituiu os pedestres por mortos-vivos e alterou a

cor do sangue para verde. Já na versão alemã não existem quaisquer seres humanos, tendo os mesmos sido alterados para robôs e o sangue passou a ser óleo e mostrado em menos quantidades.

Figura 43: Alterações feitas nas diversas versões de Carmageddon.

O mesmo seria feito mais tarde, com o surgimento de *Carmageddon 64*, lançado para a *Nintendo 64* em 1999. Desta vez, ao invés de substituir os pedestres por mortos-vivos ou robôs, a versão alemã alterou-os para pequenos dinossauros e a cor do sangue foi alterada para verde.

Figura 44: Alteração dos pedestres para dinossauros na versão alemã.

No que toca às demonstrações de violência em videojogos, a Alemanha possui das mais estritas regras quanto à sua divulgação. Isso deve-se ao facto que é um dos poucos países europeus que não se rege pelo sistema de classificação PEGI, mas sim pelo *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK), também conhecido como o Corpo de Auto-regulamentação de Software de Entretenimento. À semelhança do ESRB e do CERO, este sistema cataloga os videojogos por idades consoante o conteúdo próprio para as diversas idades. Servindo-se de uma série de políticas próprias, o comité responsável pela elaboração deste sistema implementou medidas para a categorização de jogos, impostas no *Jungendschutzgesetz*, o programa de proteção de crianças e jovens. Cita o artigo 19º, nº 3 das Declarações Políticas Gerais do USK que

> The following games are to be categorized as obviously and severely harmful to minors and are not to be classified (Article 14 Section 3 JuSchG).
>
> (…)
>
> 3. Games which feature humans or human-like figures which die or are or have been exposed to serious physical or mental suffering, which portray injury to human dignity and which represent an actual event without a predominantly justified interest that such an event should be portrayed in just such a way.
>
> 4. Games which feature particularly realistic, cruel or horrific portrayals of autoletic violence which dominate the course of the game.

Seguindo estas medidas, é normal considerar que uma grande quantidade de videojogos que foram lançados na Alemanha sofreu alterações radicais ou foram mesmo banidos. Jogos como *Manhunt*, *Dead Rising* e *Left 4 Dead 2*, devido ao seu forte conteúdo visual chocante, não tiveram a mesma sorte que *Carmageddon* e nunca foram lançados no país.

A franquia *Castlevania* é bastante conhecida no mundo dos videojogos, conseguindo ter bastante sucesso entre a vasta comunidade de jogadores. Sendo uma franquia que deu os seus primeiros passos nos anos 80, conquistando automaticamente legiões de fãs um pouco por todo o mundo, ainda hoje é comum novos títulos serem lançados, impulsionando a franquia para as novas gerações de jogadores e fazendo uso das inovações de *software* das consolas atuais.

Todavia, mesmo uma franquia tão conhecida e respeitada teve direito a sofrer alterações à sua chegada a terras ocidentais. *Castlevania: Dracula X* não foi exceção. Lançado pela empresa japonesa *Konami* a 21 de julho de 1995 no Japão, em setembro do mesmo ano nos Estados Unidos e 22 de fevereiro de 1996 na Europa, este videojogo é conhecido por ser dos mais complicados de toda a franquia, assim como dos mais alterados, principalmente no nome.

Figura 45: Ecrã de introdução nas diferentes versões de Castlevania: Dracula X (Konami, 1994).

Como é possível reparar, aquando o lançamento deste videojogo, o seu nome foi alterado a partir da sua versão original (à esquerda). Na versão japonesa, *Castlevania* é conhecido por *悪魔城ドラキュラ* (*Akumajō Dorakyura*, traduzido literalmente como *O Castelo Demoníaco de Drácula*), sendo que esta versão tem o nome de 悪魔城ドラキュラXX (*Akumajō Dorakyura XX*). É possível notar que o nome *Castlevania* foi adotado nos Estados Unidos como um jogo de palavras entre *Castle* e *Transilvania*, de modo a evitar referências a demónios no título. As duas cruzes foram substituídas por um X sangrento e a palavra *Dracula* está junto a uma pequena poça de sangue, tornando este aspeto curioso tendo em conta certas alterações feitas no restante conteúdo. À direita encontra-se a versão europeia, que desde logo mostra uma grande diferença em relação à versão japonesa e americana. O nome *Dracula X* foi completamente removido, assim como a poça de sangue, e substituído por *Vampire's Kiss*.

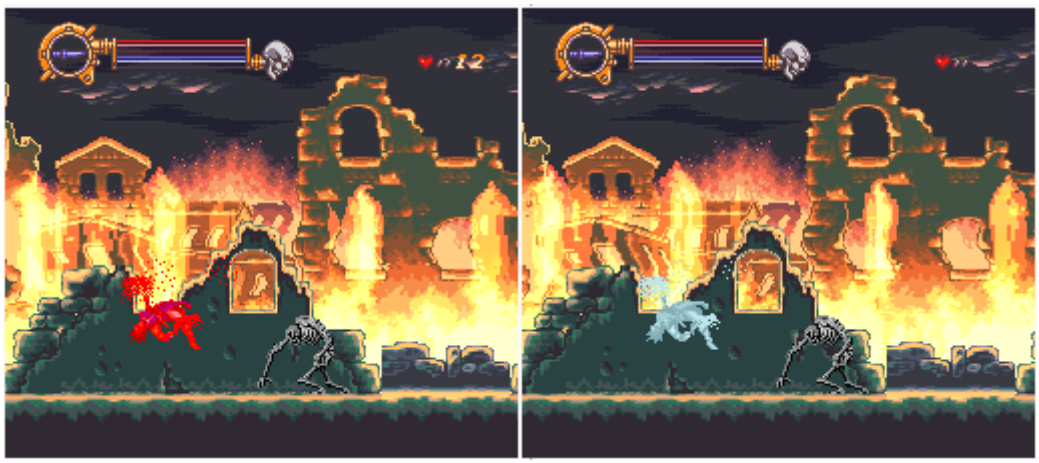

Figura 46: Explosão do corpo do protagonista (à esquerda) alterada para fumo azul (à direita).

A imagem acima mostra o que acontece quando a personagem principal do jogo é derrotada. Na versão japonesa, quando é morto, o protagonista desintegra-se numa explosão sangrenta, acompanhada por um grito de dor. Na versão internacional, o grito manteve-se, mas a cor do sangue foi visivelmente alterada para azul, dando a aparência de fumo. O mesmo acontece quando a personagem sofre dano durante o jogo: enquanto na versão japonesa, o dano traduz-se num *flash* vermelho, na versão internacional é azul.

Figura 47: Mudança na cor do sangue quando uma personagem secundária é atingida.

Esta situação é idêntica à anterior, e mostra com mais detalhe o que acontece quando uma personagem secundária sofre dano. Na versão japonesa é possível reparar que quando alguém sofre dano, há visíveis respingos de sangue. Na versão internacional, a cor é mudada para branco.

Figura 48: Alteração da animação da sequência de morte do antagonista.

Quando um confronto com um *boss* (nome dado ao "chefe" do nível, o obstáculo final que o protagonista tem de ultrapassar para concluir o nível) termina com a vitória do protagonista, é comum haver uma animação que mostre a morte do antagonista. A imagem acima mostra uma dessas situações. Na versão japonesa, quando o adversário é derrotado, sangue começa a jorrar do corpo em visíveis respingos vermelhos. Na versão internacional, o sangue é substituído por uma animação do antagonista a arder.

Situações idênticas acontecem no videojogo *Castlevania: Bloodlines*, embora com algumas diferenças em relação ao caso anterior. Lançado em 1994 exclusivamente para *Mega Drive*, fazendo deste o único videojogo da franquia que não foi lançado numa consola *Nintendo*. De jogabilidade simples e reminiscente dos primeiros títulos,

este jogo passou praticamente despercebido para a maioria dos fãs da série. Contudo, isso não evitou que o mesmo fosse adaptado quando foi lançado nos Estados Unidos e na Europa.

Figura 49: Ecrãs de introdução nas diferentes versões de Castlevania: Bloodlines (Konami, 1994).

Curiosamente, nesta situação, a versão japonesa (à esquerda) não possui o nome característico como a franquia é conhecida na maior parte dos seus títulos (*Akumajō Dorakyura*), preferindo usar o nome *Vampire Killer*, fazendo referência a um dos títulos menos conhecidos da franquia que havia sido lançado nos anos 80. A versão americana (ao meio) usou o nome como a franquia é mais conhecida hoje em dia, juntamente com o subtítulo *Bloodlines*. A versão europeia (à direita), contudo, mostra as diferenças mais significativas, sendo a versão que, ao contrário do que sucede na americana, mostra alterações gráficas ao longo do decorrer do jogo. Neste caso, de forma a evitar o uso da palavra *Blood* (sangue) no nome, a versão europeia lançou o jogo com o subtítulo *The New Generation*, que, tal como no título americano, alude a uma nova geração de protagonistas que o jogador poderá controlar. É possível também reparar que a poça de sangue existente na parte de baixo da imagem nas duas versões anteriores foi alterada para um líquido de cor azul.

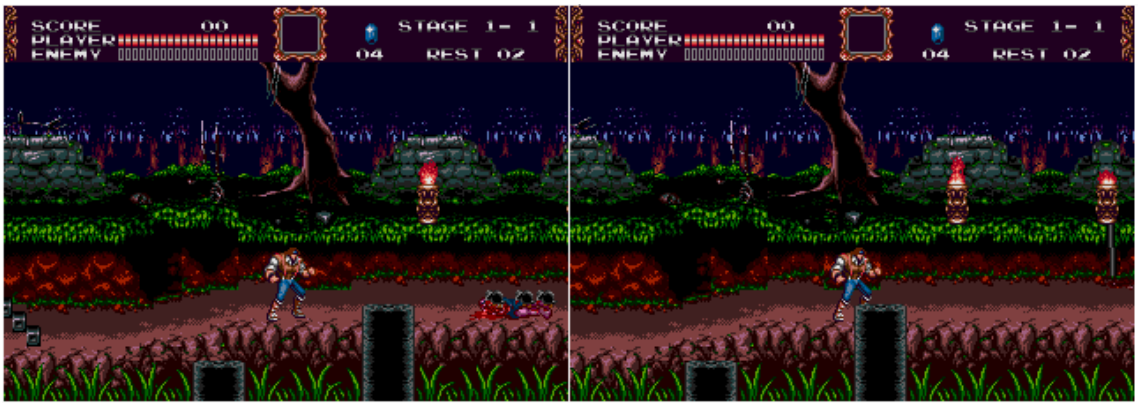

Figura 50: Remoção de representação de corpos mutilados.

De facto, nesta situação, a versão europeia tem mais destaque no que toca às alterações sofridas no processo de localização deste jogo. A imagem da esquerda corresponde às versões japonesa e americana, ambas completamente idênticas, tirando o título e restante texto. A imagem da direita mostra mais uma alteração na versão europeia, neste caso uma remoção de conteúdo. Como é possível reparar, nas versões japonesa e americana é possível ver ao longo do nível corpos estraçalhados e ensanguentados serem devorados por corvos. A versão europeia removeu por completo quaisquer representações de mutilação de corpos humanos.

Figura 51: Modificação na aparência de um morto-vivo para se afastar de uma caracterização humana.

Na situação acima, a alteração corresponde à modificação de personagens com forma humana. Tal como o USK cita nas suas Políticas Gerais, o uso de personagens com forma humana que aparentemente sofreram algum tipo de violência ou dano físico não são permitidas de aparecer em videojogos. Como tal, enquanto as versões japonesa e americana mostram sem quaisquer problemas um morto-vivo com a pele vermelha, a versão europeia viu-se na obrigação de mudar a cor da pele para verde, afastando a personagem o mais possível de uma aparência humana.

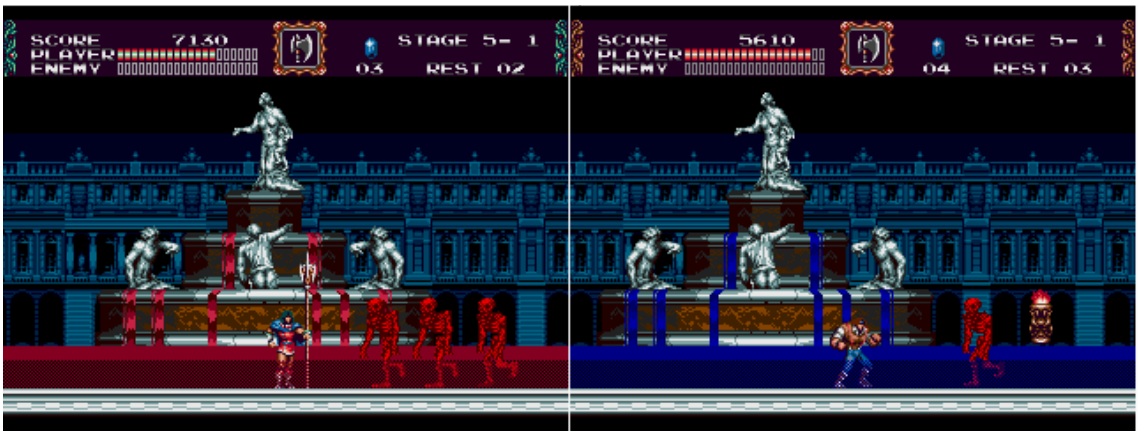

Figura 52: Alteração da cor do líquido na fonte.

A alteração acima espelha o já visto na tela de título do jogo, aqui evidenciando ainda mais a vontade de ocultar qualquer referência visual a sangue. Nesta situação, a fonte, que nas versões japonesa e americana jorra sangue, é uma fonte normal, jorrando um líquido azul, aparentando água. Contudo, é curioso ver que o aspeto e a cor dos esqueletos não foram alterados entre as duas versões.

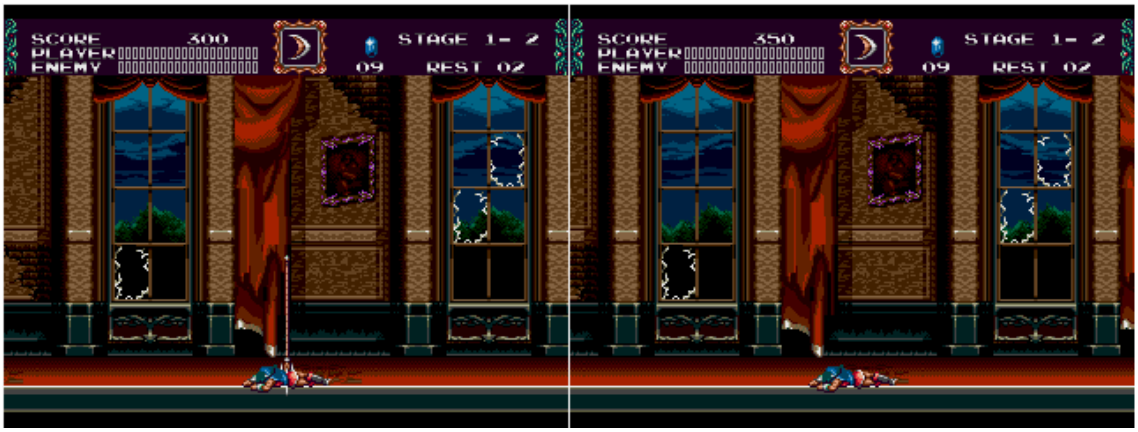

Figura 53: A arma que fica cravada no corpo do protagonista aquando a sua morte no jogo é removida.

Por fim, a situação acima mostra o que acontece quando o protagonista morre no jogo. Como é possível reparar, nas versões japonesa e americana, quando um dos protagonistas morre, a sua arma (um tridente) fica espetada no seu corpo. Na versão europeia, a arma desaparece e a personagem apenas surge caída no chão.

Outra franquia de videojogos também conhecida pelas suas drásticas modificações é *Contra*. Lançado pela primeira vez em 1987 na *Nintendo Entertainment System*, também pela mão da *Konami*, *Contra* é um jogo de ação no qual o jogador assume a identidade de um de dois soldados que tentam travar uma ameaça terrorista. É bastante conhecido entre a comunidade de jogadores pela sua tremenda dificuldade e modo rápido de jogabilidade, que fez com que novos títulos fossem lançados ao longo dos anos.

Tal como em *Castlevania*, *Contra* passou por grandes alterações durante o processo de localização. Isto deveu-se ao facto de que o videojogo tinha uma forte componente de sobrevivência, na medida em que para prosseguir no enredo, o jogador teria de matar inimigos a um ritmo rápido, ao mesmo tempo que evitava ser morto.

Figura 54: Ecrãs de introdução das diferentes versões de Contra (Konami, 1988).

Como é possível verificar, tanto a versão japonesa (à esquerda) como a americana (ao meio) partilham do mesmo título e da mesma representação dos dois protagonistas da história. A versão americana contém também o *copywriting* do jogo e a marca registada da *Konami*. Já a versão europeia (à direita) modificou completamente o título para *Probotector*, usando uma fonte de texto diferente e denotando um ar mais robótico, pela sugestão do nome.

De facto, a versão europeia desta franquia de jogos foi em grande parte alterada, criando confusão entre os jogadores. Devido à data de lançamento de *Contra/Probotector*, não se poderá dizer que as alterações feitas tenham sido com base nas medidas impostas pela USK, uma vez que esta fora criada em 1994, sete anos depois do videojogo. Contudo, já era possível reparar em como certos temas de videojogos iriam moldar a forma como a classificação de videojogos viria a ser implementada.

Figura 55: Alteração da aparência das personagens humanas para robôs.

Quando *Contra* se tornou *Probotector* na Europa, a diferença mais significativa foi a alteração das personagens entre ambas as versões. Na versão original, o jogador controla um de dois soldados humanos, e apesar de a versão japonesa conter cenas que contam mais detalhadamente a história do jogo (cenas completamente omitidas da versão americana), a versão europeia substituiu todas as personagens humanas por robôs e mudou os nomes dos dois protagonistas (“Bill” para “RD008” e “Lance” para “RC011”), assim como modificando veículos para formatos mais futuristas.

Figura 56: Ecrãs de introdução das diferentes versões de Contra III: The Alien Wars (Konami, 1992).

Contra III: The Alien Wars/*Super Probotector: Alien Rebels* teve exatamente o mesmo tratamento aquando o seu lançamento, em 1992, na Europa. Sendo um lançamento para a *Super Nintendo*, os gráficos permitiram que as personagens fossem mais bem caracterizadas, e, ao contrário do que aconteceu nas versões americana e europeia, o uso de cenas a meio dos níveis evidenciou mais as alterações feitas.

Figura 57: Alteração das personagens humanas para se assemelharem mais a robôs.

Tal como no caso anterior, é possível reparar que quaisquer representação de seres humanos foi completamente alterada para robôs na versão europeia, apesar de a história não ter sido alterada.

Manhunt 2 é um videojogo de 2007, tendo sido lançado para *PlayStation 2*, *Xbox*, *PlayStation Portable* e *Nintendo Wii*. Entra na categoria de *Survival Horror* (terror de sobrevivência), e coloca o jogador na pele de um doente mental amnésico que

tenta descobrir a sua identidade. Devido ao título anterior, este videojogo já estava marcado para controvérsia muito antes do seu lançamento, e as cenas graficamente brutais e violência explícita fizeram com que o jogo tivesse sido banido na Alemanha. Contudo, o videojogo também conquistou alguma popularidade entre a comunidade de jogadores e recebeu críticas favoráveis, apesar do seu conteúdo, e por isso a empresa *Rockstar Games*, responsável pelo desenvolvimento e distribuição da série *Manhunt*, tentou arranjar uma forma de comercializar o jogo e ao mesmo tempo escapar de quaisquer banimentos noutros países.

Figura 58: Alteração nas cenas de assassinato em Manhunt.

Eliminar as cenas mais explícitas do jogo seria uma opção não válida, uma vez que removeria toda a essência verdadeira do mesmo. *Manhunt* foi conhecido pela forma como o jogador tinha de se livrar dos seus adversários, usando táticas furtivas para passar despercebido e usar qualquer tipo de objeto como arma para se defender e eliminar os seus obstáculos. As cenas gráficas de violência gratuita trouxeram mesmo problemas nos Estados Unidos, levando a que o jogo estivesse em vias de ser banido. Contudo, ao fazer algumas alterações gráficas, e depois de mudar a classificação ESRB de *Mature* para *Adults Only*, a *Rockstar Games* conseguiu fazer com que o jogo fosse comercializado. Na maior parte das versões, as cenas de assassinato foram atenuadas para não serem explícitas. Para tal, foi adicionado um efeito de estática na imagem na altura das execuções e todo o sangue mostrado seria reduzido. Embora tal tenha conseguido alguma aceitação numa grande parte dos países da União Europeia, nações como a Alemanha nunca aceitaram o jogo dentro das suas fronteiras.

Está mais que evidente que, no que toca a violência nos videojogos, apesar de os Estados Unidos terem implementado as suas medidas de prevenção contra demasiada divulgação gráfica de brutalidade e sangue, as mesmas não eram tão estritas quanto ao que acontecia na Europa. Grande parte dos países europeus estava à mercê das classificações impostas tanto pela PEGI como pela USK, logo estaria apenas a cargo das

distribuidoras decidir se determinado videojogo iria ser comercializado ou não em determinado país. Devido à natureza demasiado violenta existente em vários videojogos, e à maior possibilidade de mostrar com cada vez maior detalhe cenas violentas, muitos nem tiveram direito a lançamentos em alguns países da União Europeia, tendo sido considerados como "banidos".

No entanto, o que acontece quando videojogos de origem americana são lançados no Japão? Já foi visto que grande parte dos videojogos de origem nipónica tem uma forte componente de violência, que foi censurada ou adaptada aquando o seu envio para outras culturas, mas quererá com isso dizer que os japoneses estão mais abertos no que toca à demonstração de violência?

Na verdade, embora a possibilidade de matar pessoas em videojogos não ser uma questão controversa no Japão, nem todas a formas de como uma determinada morte é consumada poderão ser aceites. A forma como os videojogos criados fora do Japão têm sido tratados nos últimos anos mostra que os japoneses não são tão permissivos no que toca à violência como noutros aspetos. Questões como a nudez ou a religião não são um tabu que dê que falar, mas a violência é de facto uma questão com o qual os japoneses se preocupam mais.

Cenas graficamente violentas são o alvo principal do CERO no Japão. Mortes demasiado violentas, desmembramentos, assassinatos de pessoas inocentes são tratados minuciosamente, e apesar de nada ser ocultado, acaba por ser suavizado. Tal é facilmente compreensível, tendo em conta o tipo de conteúdo e o género de videojogos mais apreciado em cada um desses países, assim como o nível de realismo como as personagens são representadas em cada jogo. Enquanto os Estados Unidos preferem uma abordagem mais à base de FPS, jogos de aventura e exploração, no Japão a tendência recai mais nos RPG e quebra-cabeças. O nível de realismo também poderá ser avaliado pelo quão as personagens dos videojogos se assemelham a pessoas reais. É possível reparar que mesmo com os avanços gráficos, os japoneses preferem uma abordagem mais animada, mais virada para a arte do *anime*, tão comum no Japão. Enquanto isso, os Estados Unidos primam pelo realismo na caracterização humana, aproveitando o máximo das inovações gráficas da época para criar personagens mais humanas, com expressões faciais cada vez mais realistas.

Figura 59: Tomb Raider (Square Enix, 2013) e Fire Emblem: Awakening (Nintendo, 2012).

Não quererá com isto dizer que não haja realismo em muitas das produções japonesas. As franquias *Biohazard* (conhecida como *Resident Evil* no ocidente) e *Silent Hill*, jogos pertencentes à categoria de *Survival Horror*, criadas respetivamente pela *Capcom* e *Konami*, duas empresas japonesas, souberam inovar na caracterização das personagens humanas, criando traços e expressões faciais realistas, ao mesmo tempo que localizando as suas personagens como americanas. No entanto, mesmo tais jogos tiveram de ser alvo de algumas alterações em conteúdo violento, devido à forma como o realismo das imagens deixava explícita grande parte da brutalidade contida em ambas as franquias.

A franquia *Final Fantasy*, por sua vez criada pela *Square Enix*, também sofreu grandes inovações a nível gráfico, as suas personagens cada vez mais realistas. Contudo, sendo uma franquia de RPG cujo um dos focos principais é o combate, não há, em quase nenhum dos seus títulos, a mais pequena representação gráfica de sangue ou sequelas graves de um confronto.

A forma como os videojogos são avaliados ou manipulados através do CERO depende não só do nível de realismo nas demonstrações de violência, mas também nas circunstâncias que justifiquem esse uso de violência. Como regra de ouro, enquanto matar uma personagem como objetivo para um bem maior (o típico confronto do Bem contra o Mal) é aceitável, mortes supérfluas já não são bem vistas (Kelly, 2010:150). Como já foi abordado neste capítulo, existem videojogos de origem americana que não só permitem que o jogador cometa assassinatos supérfluos como também o recompensa por os cometer. Compreensivelmente, devido à natureza demasiado violenta de *Carmageddon*, este nunca foi lançado no Japão. Contudo, outras franquias mais atuais e com maior sucesso tiveram de passar por severas alterações gráficas para que pudessem ser lançadas no país.

Figura 60: Grand Theft Auto (Rockstar North, 1997).

A franquia *Grand Theft Auto* é uma série de videojogos polémica desde o seu primeiro título, lançado em 1997 para PC e *PlayStation*. Esta série de jogos, desenvolvida pela *Rockstar North*, coloca o jogador na pele de um *gangster*, cujo objetivo é envolver-se no mundo do crime e completando missões de forma a ganhar notoriedade e poder nas fictícias cidades corruptas de *Liberty City*, *Vice City* ou *San Andreas*. Entre a possibilidade de exploração livre num mundo aberto, o jogador tem então poder para fazer tudo o que quiser, cometendo todas as ilegalidades possíveis, desde roubar carros, matar pessoas (desde outros criminosos a apenas civis), provocar distúrbios, ser perseguido pela polícia, entre outras atividades.

Os vários jogos desta franquia (principalmente os da era 3D, que iniciou com *Grand Theft Auto III*, lançado em 2001) foram severamente alterados para evitar o excesso de mortes supérfluas. A partir de *Grand Theft Auto III*, o jogador tem a possibilidade de roubar carros e atropelar mortalmente civis. Nas versões japonesas, contudo, as personagens civis nunca são mortas, podendo levantar-se após um atropelamento. Em *Grand Theft Auto: San Andreas*, lançado em 2004, duas das missões que incluem matar um civil foram removidas no Japão. *Grand Theft Auto V*, lançado para *PlayStation 3* e *Xbox 360* em 2013, vai ainda mais longe. Numa das missões, o protagonista tem a possibilidade de torturar uma personagem para obter informações. A versão original do jogo permite ao jogador assistir a todas as cenas de tortura, que incluem agressões com objetos sólidos, eletrocussão e remoção de dentes. A versão japonesa do jogo corta as cenas antes do início da tortura, embora mantendo o diálogo.

God of War é também uma franquia de bastante sucesso. Lançado pela primeira vez em 2005 para *PlayStation 2*, pela mão da empresa *Santa Monica Studio*, este videojogo segue o guerreiro espartano Kratos, que serve os deuses do Olimpo e parte numa demanda para se vingar de Ares, o deus da guerra, o responsável pela morte da esposa e filha de Kratos. Trata-se de um jogo de aventura linear com uma forte componente de luta, que é representada de uma forma gráfica e impressionável. Parte do que torna esta franquia de jogos tão famosa é o facto de que o jogador pode executar variadas combinações de movimentos para matar e destruir os adversários através de esquartejamentos, decapitações, desmembramentos, entre outros.

Tendo em conta as fortes representações de violência ao longo dos jogos da franquia, não seria de admirar se *God of War* nunca tivesse tido um lançamento em terras nipónicas. No entanto, devido ao facto de ser uma das franquias de videojogos com mais sucesso, o Japão não se coibiu de a comercializar no seu país, uma vez que as mortes apresentadas no jogo, apesar de gráficas e violentas, não vão ao encontro da ideia de mortes supérfluas. Todavia, um dos aspetos típicos da franquia teve de ser alterado: em alguns casos, é possível para o jogador matar personagens inocentes de forma a conseguir restaurar saúde perdida. Contudo, na versão japonesa do jogo, tal ato é impossível de se concretizar.

A franquia *Duke Nukem* teve o seu início em 1991, com um jogo de plataformas em 2D apenas lançado para PC e desenvolvido pela *Apogee Software*. Trata-se de um videojogo cujo principal objetivo é atingir o fim de cada nível, derrotando todos os obstáculos pelo caminho. Apesar do modo de jogabilidade muito genérico, e de a história representar mais uma vez o confronto de um herói contra um vilão (tema bastante comum ainda nos videojogos de hoje), este jogo conseguiu atrair um grande número de fãs, permitindo que mais títulos da franquia fossem lançados. Como tal, *Duke Nukem II* e *Duke Nukem 3D* chegaram às prateleiras das lojas de jogos em 1993 e 1996, respetivamente, com este último conseguindo aumentar consideravelmente o número de fãs, devido ao seu conteúdo visual (ainda não muito comum para a época) que levou a alguma controvérsia entre os críticos, afirmando que o jogo promovia violência e pornografia.

Figura 61: Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011).

Na verdade, foi a partir desse jogo que a franquia *Duke Nukem* passou a ser conhecida pelo seu forte conteúdo visual e linguagem politicamente incorreta. Esta fama levou a que vários videojogos da mesma franquia tivessem sido lançados ao longo dos anos, com o mais recente *Duke Nukem Forever* tendo sido muitas vezes adiado até ao seu lançamento em 2011.

Duke Nukem Forever é a continuação direta de *Duke Nukem 3D*, continuando dentro do género FPS. Foi lançado para PC, *PlayStation 3* e *Xbox 360* em junho de 2011 nos Estados Unidos e em março de 2012 no Japão. O jogador é colocado na pele da personagem *Duke Nukem*, numa missão para travar uma invasão alienígena que

busca vingança pelos eventos ocorridos em *Duke Nukem 3D*. A jogabilidade e os gráficos foram incrivelmente melhorados, e os jogadores podem interagir com vários objetos em seu redor, de forma a melhorar as condições da sua personagem. Contudo, apesar das inovações presentes e das promessas feitas ao longo de um período de espera de mais de uma década, o jogo não impressionou os fãs, e devido aos fracos controlos, fraco *design* e humor ofensivo, aspetos apontados pelos críticos, a popularidade da franquia decresceu.

Contudo, foi essa mesma popularidade que permitiu que o videojogo fosse comercializado no oriente. No entanto, o conteúdo demasiado gráfico e explícito levou a severas alterações para que o jogo fosse aceitável. Fortes alterações a nível da violência explícita foram aplicadas, e mesmo com todo o cuidado, o CERO não se coibiu de atribuir ao videojogo uma classificação de Z, destinada aos maiores de 18 anos.

Figura 62: Alteração da forma como corpos sem vida são representados.

Algo muito comum que acontece em *Duke Nukem Forever* é o que sucede quando o jogador mata um inimigo. É normal haver representações gráficas e sangrentas de desmembramentos e decapitações ao longo do jogo, algo que o Japão desaprovou de imediato. Por isso, embora não tenha impedido a possibilidade de matar inimigos, o modo como os corpos eram apresentados após a morte teve de ser urgentemente tratado. Como tal, pouco ou nenhum sangue é mostrado, desmembramentos são removidos e ferimentos graves são ocultados.

Figura 63: Violência supérflua existente na versão original do jogo fortemente alterada.

Da mesma forma como a representação de mutilações foi completamente removida, também cenas como a imagem acima tiveram de ser alteradas para evitar a demonstração explícita de violência supérflua. Como tal, em partes em que a versão americana exibia membros decepados, a versão japonesa tratava de ocultar ou converter a imagem de forma a mostrar um corpo sem vida.

Figura 64: Quantidades de sangue são reduzidas.

A imagem acima é outro exemplo das alterações gráficas presentes em *Duke Nukem Forever*. Enquanto a versão americana não tem quaisquer problemas em mostrar ferimentos graves e grandes quantidades de sangue, a versão japonesa sente necessidade de conservar os corpos imaculados e ao mesmo tempo reduzir o sangue em cena.

A franquia *Duke Nukem* tornou-se bastante conhecida no mundo devido ao seu forte material explícito e linguagem rude, fazendo com que se tornasse bastante controverso e passível de ser banido em países menos tolerantes. Apesar de a violência ser um tema bastante recorrente em cada um dos seus jogos, aspetos como drogas, álcool e pornografia eram também muito comuns, fazendo com que o jogo fosse altamente censurado noutras culturas. A linguagem considerada ofensiva foi também um dos aspetos mais apontados pelos críticos e algo também sujeito a revisões cuidadas aquando a localização do jogo. Tais aspetos serão abordados mais à frente.

Estes últimos exemplos mostram o que acontece quando uma produção americana entra em terras nipónicas. No entanto, o que acontece quando um videojogo produzido no Japão e com gráficos mais realistas possui elementos de violência como tema central?

Figura 65: The Evil Within (Tango Gameworks, 2014).

É o que acontece com *The Evil Within*. Desenvolvido pela empresa *Tango Gameworks*, em Tóquio, e criado pela mão de Shinji Mikami (o criador da famosa franquia *Resident Evil*), este videojogo lançado no mundo inteiro em 2014 para *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360*, *Xbox One* e PC coloca o jogador na pele do polícia Sebastian Castellanos, enquanto percorre um mundo de lugares arrepiantes e criaturas horrendas. Jogado numa perspectiva em terceira pessoa, os jogadores servem-se dos elementos em redor do mundo do jogo para solucionarem situações complicadas, usando táticas furtivas para escapar de inimigos e evitando armadilhas. Tratando-se de um *Survival Horror*, os elementos visuais são muito carregados de violência gráfica que, devido às capacidades no *hardware* das consolas atuais, são bastante realistas. *The Evil Within* (ou *Psycho Break*, como é conhecido no Japão) recebeu críticas bastante positivas no que toca aos elementos visuais, embora, em contrapartida, alguns problemas técnicos o tenham colocado na mira de muitas queixas.

O jogo possui bastantes momentos em que demonstrações de sangue, mutilações e morte são apresentadas. Contudo, apesar do forte conteúdo visual, a própria versão original do jogo teve de remover as imagens mais explícitas e suavizar a quantidade de violência. Como resultado dessas alterações, o CERO conseguiu categorizar o jogo com uma classificação de D, referente aos jogadores a partir dos 17 anos. As versões internacionais mantiveram a essência original do jogo, com o ESRB classificando-o como *Mature* e o PEGI e USK como 18.

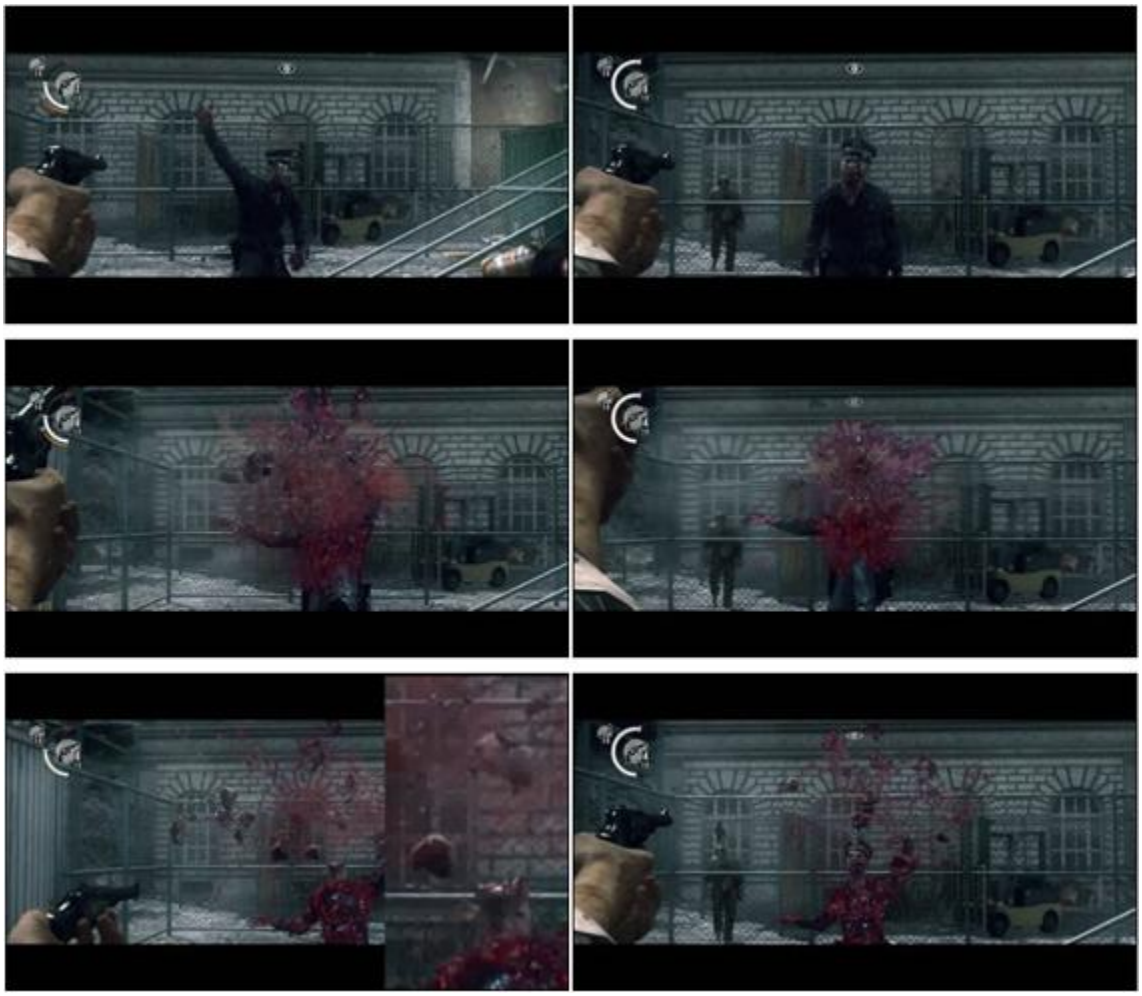

Figura 66: Suavização de conteúdo visual entre versões.

A sequência acima mostra um dos muitos exemplos de suavização de conteúdo visual violento presente na versão japonesa de *The Evil Within*. Como é possível reparar, sempre que o protagonista ataca um inimigo, há sempre uma grande quantidade de sangue envolvido, seguido de sequelas graves no corpo da personagem atacada. As imagens da direita mostram o que acontece na versão japonesa do jogo. Apesar de haver grandes quantidades de sangue a explodir do corpo no momento em que o protagonista dispara contra o inimigo, é possível reparar que, em comparação com a versão internacional, à esquerda, a quantidade é ligeiramente reduzida. De seguida, enquanto a versão internacional mostra de forma excessivamente explícita o que acontece depois de o inimigo ter sido atingido (recompensando o jogador com uma representação explícita da explosão de uma parte do corpo), a versão japonesa não contém mostras gráficas de desmembramento ou, neste caso, decapitação.

Figura 67: Manipulação de imagem, cortando a sequência de morte do protagonista.

A sequência acima mostra o que acontece quando o protagonista morre no jogo. Numa das fases mais sangrentas e explícitas de todo o jogo, Sebastian tem de enfrentar um inimigo conhecido como Sadist, que usa como arma uma motosserra. Caso a luta não seja favorável para o lado do jogador, pode acontecer que a cena acima seja exibida. Como é possível reparar, Sebastian é decapitado pela motosserra, numa cena explícita, realista e bastante violenta. A versão japonesa, contudo, mostra o início da decapitação, mas a cena é cortada no momento mais explícito. Na versão internacional, a cena continua por mais alguns segundos.

The Evil Within é um exemplo de como o próprio país onde um determinado jogo é desenvolvido pode ditar as regras de como o mesmo terá de ser apresentado ao público. Algum tempo depois do lançamento deste jogo, o Japão permitiu que um DLC (*Downloadable Content*) do mesmo fosse lançado, removendo toda a censura e apresentando o jogo com todas as cenas originais.

4. Nudez e sexo nos videojogos

Quando se fala na questão da nudez e sexo nos videojogos, a tendência é imaginar esta sendo a controvérsia mais recente entre todas as abordadas nesta dissertação, pois é comum pensar-se que com os avanços gráficos atuais, representações de corpos nus sejam bastante frequentes. Embora esta seja uma afirmação verdadeira, não se pode dizer que a abordagem de nudez e sexo seja algo recente. Na verdade, desde o primeiro instante em que os gráficos em videojogos começaram a poder representar os primeiros contornos humanos, começaram a surgir produtos criados por empresas mais pequenas que tentavam usar nudez e sexo para vender. Nos inícios da década de 80, aquando a expansão do sucesso da consola *Atari 2600*, inúmeros videojogos contendo este tema controverso foram lançados no mercado, aproveitando as inovações gráficas que a segunda geração proporcionava. Escusado será dizer que, apesar da pouca adesão e popularidade, grande parte destes jogos foram alvo de dura polémica por parte de pais, que consideravam estes jogos impróprios para crianças.

Uma das empresas que mais críticas sofreu com a implementação deste tema em videojogos chamava-se *Mystique*, e tornou-se notória pelo lançamento de vários jogos com conteúdo para adultos. Um dos mais conhecidos é o infame *Custer's Revenge*, um jogo de 1982 que coloca o jogador na pele de um *cowboy* de nome Custer, claramente aludindo ao General Armstrong Custer, um famoso combatente da Guerra Civil Americana, no século XIX. O objetivo do jogo consistia em controlar o protagonista por um curto caminho, evitando vários obstáculos em forma de flechas, de forma a chegar a uma mulher indígena e praticar atos sexuais com a mesma, acumulando pontos.

Figura 68: Ecrã de jogo de Custer's Revenge (Mystique, 1982).

A *Mystique* ainda lançou outros videojogos com temática pornográfica, como *Beat'Em & Eat'Em* e *Bachelor Party*, mas foi *Custer's Revenge* que mais controvérsia provocou, não só pela representação de nudez entre um homem e uma mulher, mas também por muitos considerarem este videojogo como um simulador de violação. A empresa *Mystique* entrou em falência com o *crash* de 1983, mas o seu legado ainda hoje é tema de conversa quando se trata de abordar nudez e relações sexuais em videojogos, e *Custer's Revenge* é ainda um marco por ser considerado um dos primeiros videojogos que introduziu esta problemática.

A forma como o corpo humano é mostrado em videojogos varia consoante o país onde cada videojogo é lançado. Como esperado, diferentes culturas veem a nudez de forma diferente, consoante o contexto na qual é apresentada. Desta forma, a partir dos anos 90 até aos dias de hoje, a forma como a nudez é interpretada nos Estados Unidos e no Japão tende a divergir dependendo daquilo que as personagens estão a representar. É muito comum ver produções americanas serem alvo de alguma censura em terras nipónicas nos dias de hoje, quando o reverso era notável nos anos 90. Ambas as culturas têm ideias diferentes quanto à demonstração de nudez, mas mesmo ambas possuem limites quando se trata de mostrar um corpo nu sob um determinado contexto. O'Hagan e Mangiron (2013:207) acabam por referir que "*while Western games tend to depict more graphic violence and gore than their Japanese counterparts, Japanese tend to contain more overt and covert sexual references*", o que, apesar de ser verdade nos dias de hoje, nem sempre correspondeu à realidade. Como já visto anteriormente, grande parte dos videojogos japoneses dos anos 90 sofreram de várias adaptações gráficas para atenuar os níveis de violência. Hoje em dia, pode-se reparar que se sucede o contrário: devido ao maior cuidado na representação gráfica por parte dos videojogos americanos, muitas produções acabam por ser demasiado violentas para serem comercializadas no Japão sem antes serem alvo de modificações gráficas. Contudo, no que toca à representação do corpo humano, há certos critérios que diferenciam o modo como ambos são abordados nestas duas culturas.

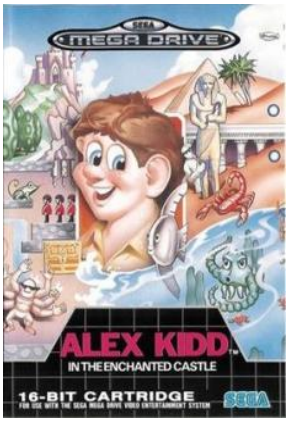

Figura 69: Alex Kidd in the Enchanted Castle (SEGA, 1989).

Alex Kidd in the Enchanted Castle é o primeiro exemplo deste tema. Teve a sua chegada em 1989, quando a consola *Mega Drive* ainda estava a dar os primeiros passos na

introdução ao inovador sistema de 16 *bits*. Juntando-se à coleção de outros jogos que saíram apenas na mais antiga *Master System*, este título coloca o jogador na pele de *Alex Kidd*, um jovem que vive inúmeras aventuras através de vários níveis, representados por diversos cenários, desde desertos até o fundo do mar.

O videojogo foi lançado no Japão a 10 de fevereiro de 1989, tendo chegado às prateleiras norte-americanas a 20 de junho e às da Europa a 30 de novembro. Na sua estrutura e jogabilidade, *Alex Kidd in the Enchanted Castle* não sofreu quaisquer modificações, e a ausência de texto tornou o jogo mais simples, a história apenas revelada no manual de instruções. Contudo, há uma situação que ocorre várias vezes durante o jogo e que foi alvo de uma ligeira modificação no processo de localização.

Figura 70: Alteração de animação para evitar nudez explícita.

Em diversas partes do jogo (totalmente opcionais para o jogador) é possível colocar o protagonista num confronto de *Jan Ken Pon*, o nome japonês para o conhecido jogo "Pedra, Papel, Tesoura". Nestas fases do jogo, o protagonista tem de confrontar um adversário para poder ganhar um prémio (representado por um objeto exibido no centro da imagem). Tal prémio é completamente opcional e o jogador não é obrigado a obtê-lo para poder terminar o jogo, sendo apenas um recurso para facilitar o jogador. Quando um dos adversários perde o jogo, uma animação é despoletada, na qual o vencedor recolhe o prémio e o perdedor sofre uma penalização. Em ambas as imagens acima é possível notar as diferenças entre versões: na versão japonesa (à esquerda), quando o protagonista perde, todas as roupas desaparecem-lhe do corpo, ficando completamente nu. No entanto, na versão norte-americana, a nudez é substituída pela animação de um objeto pesado caindo em cima do protagonista, seguido de uma lenta saída do mesmo de cena.

O exemplo acima não é o primeiro em que nudez infantil é representada graficamente. A franquia *Alex Kidd* pertence à empresa SEGA e foi criada no Japão, onde a noção de nudez não é um tabu tão grave como noutras culturas. Ao contrário da cultura ocidental, a cultura japonesa tem sido ao longo dos anos mais aberta no que toca a nudez, e ver uma personagem de um jogo ou mesmo de uma série animada nua é bastante comum. No Japão, a nudez é considerada natural e nada condenável, pensamento que entra em conjunto com ambas as religiões dominantes no país, o Budismo e o Xintoísmo. A ideia de que nascemos nus leva a uma maior sensação de conforto na cultura oriental, e a representação de uma criança exposta é interpretada como uma demonstração da sua inocência.

A ideia da nudez na sociedade nipónica está ligada ao pensamento aberto contido no Xintoísmo. Segundo Justin Velgus (2012)

> [W]hile sexuality is not encouraged in most Western religions, Japan's native Shinto religion is more open-minded. Shinto religion stresses the importance of kami or deities in nature. Like it or not, we were each born because someone did the nasty. It's completely natural. This is not considered gross, but is celebrated in Shinto shrines or festivals with large phallic objects. Futhermore, Shinto and Buddhism, both practiced and often blended in Japanese beliefs, do not consider most forms of sexuality to be sacrilegious.

Por isso, apesar de o Japão ser considerado um país mais tímido e, de certo modo, conservador, a ideia acerca de nudismo acaba por ser mais aberta do que a maioria das culturas que se auto-denominam mente aberta. A prova está não só no exemplo acima mas também nas inúmeras representações vistas em produções como *anime* ou *manga*. Tal modo de pensamento acaba por criar um choque cultural quando determinadas produções japonesas são comercializadas no ocidente, onde a ideia de nudez já não é tão aceitável, principalmente quando as personagens visadas são menores de idade.

Uma das grandes diferenças existentes nas leis dos Estados Unidos e no Japão tem a ver com a idade mínima de consentimento. No Japão, o artigo 177.º do Código Penal delimita a idade de consentimento dos jovens à atividade sexual aos treze anos, enquanto nos Estados Unidos, a lei está dependente dos diferentes Estados, embora a idade esteja entre os dezasseis e os dezoito anos. Ora, com tais diferenças, é mais que notável que a maneira como personagens menores de idade são representadas numa cultura vai ser completamente adaptada noutra cultura distinta. No Japão, é muito mais facilmente possível encontrar personagens menores de idade em indumentárias curtas

do que nos Estados Unidos, onde a prática seria mais condenável. Principalmente quando os menores visados possuem uma idade inferior à idade de consentimento declarado por lei, há uma maior necessidade de reduzir a visualização de nudez e tornar a representação mais aceitável. Contudo, apesar de a lei japonesa declarar a idade de consentimento como treze anos, por lei, os jovens ainda serão considerados crianças até atingirem os dezoito anos, o que vai de encontro à ideia de que a nudez infantil no Japão simboliza inocência. Mesmo assim, os exemplos seguintes mostram o quanto esta ideia poderá ser completamente distorcida e levar a significados completamente diferentes.

Sailor Moon (conhecido no Japão como *Bishoujo Senshi Sailor Moon*) é um de vários videojogos baseados numa muito famosa série de *anime* dos inícios dos anos 90. A série conta com cinco protagonistas femininas de catorze anos de idade enquanto usam os seus poderes para salvarem Tóquio da invasão de seres inimigos. Trata-se de uma série com um enredo muito simples, mais focado a um público feminino, e cujo sucesso fez com que muitos jovens fossem introduzidos ao conceito de *anime*. O videojogo do mesmo nome teve o seu lançamento em 1994, tanto para *Super Nintendo* como para *Mega Drive*, embora para esta última consola, o jogo não tivesse tido um lançamento internacional. Contudo, ambos os jogos são idênticos em ambas as consolas.

Figura 71: Sailor Moon (Arc System Works, 1994).

Um dos pontos principais e mais icónicos da série animada sempre foi o da transformação das protagonistas, que era sempre evidenciado por uma sequência de animação de cerca de um minuto em que, entre vários efeitos de cores, as silhuetas de cada uma das personagens denotavam que as mesmas se encontravam completamente despidas. Apesar de as limitações gráficas da altura não permitirem uma reprodução fiel desta sequência, uma representação das transformações fora inserida no jogo de forma a familiarizar mais os fãs. Antes de o jogo ser comercializado nos Estados Unidos, algumas pequenas adaptações nestas sequências tiveram de ser feitas de forma a evitar controvérsia.

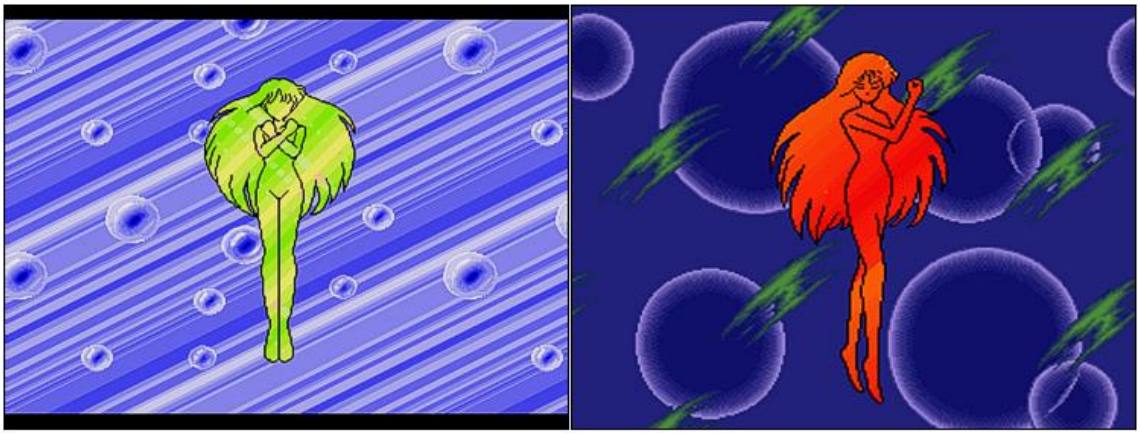

Figura 72: Sequência de transformação de uma das protagonistas.

Como é possível ver em ambas as situações, durante o processo de transformação, tanto no videojogo como na série animada, os contornos físicos das personagens ficaram um tanto definidos na versão original (à esquerda). As versões internacionais (à direita) decidiram modificar a silhueta das personagens para os contornos que representassem zonas características do corpo feminino fossem menos evidenciadas.

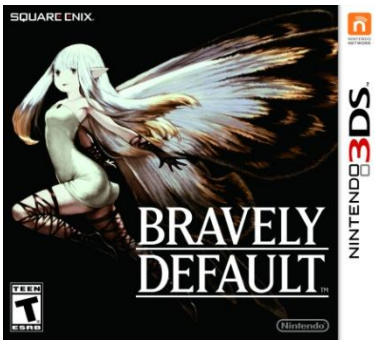

Figura 73: Bravely Default (Square Enix, 2013).

Bravely Default é um exemplo mais recente e que acabou por se tornar controverso devido às medidas aplicadas na versão americana. Trata-se de um *RPG* criado pelas empresas *Square Enix* e *Silicon Studio* e lançado para *Nintendo 3DS* em 2012 no Japão e em 2013 no resto do mundo. A história do jogo consiste na demanda de quatro heróis pelo mundo imaginário de *Luxendarc*, enfrentando vários perigos de forma a poder salvá-lo de um grande mal. O videojogo é reminiscente da célebre franquia *Final Fantasy*, uma vez que pertence à mesma empresa e o estilo de jogabilidade é praticamente idêntico, com confrontos por turnos, possibilidade de costumização de personagens no âmbito das variadas profissões que poderão ser-lhes atribuídas e a capacidade de evoluir as personagens ao gosto do jogador.

Da mesma forma que *Sailor Moon*, as personagens principais deste jogo são quatro jovens com idades que vão desde os quinze aos dezassete anos. Durante o processo de localização deste videojogo, uma personagem de nome Edea Lee, de quinze anos, foi alvo de modificações gráficas no vestuário usado quando *Bravely Default* foi

lançado no ocidente, tanto nos Estados Unidos como na Europa, devido ao facto de a curta indumentária estar a sexualizar uma personagem menor de idade.

Figura 74: Indumentária da personagem modificada para cobrir mais o corpo.

Apesar de à primeira vista as diferenças não parecerem muito notórias, é possível reparar que as roupas ao nível do peito e cintura foram modificadas para cobrir um pouco mais do corpo da personagem (à direita). Há que salientar também que na versão adaptada, as idades dos quatro protagonistas foram alteradas para que todos eles fossem jovens adultos ao invés de adolescentes. Por isso mesmo, Edea Lee, que tem quinze anos na versão original, possui na versão americana dezoito anos.

Sexualizar personagens femininas em videojogos é uma prática cada vez mais recorrente no Japão. São inúmeros os jogos japoneses em que personagens jovens e bonitas costumam aparecer em indumentárias menores, expondo por vezes traços da sua fisionomia que normalmente não seriam admitidos no ocidente. No entanto, como já visto em capítulos anteriores, os gráficos dos videojogos japoneses diferem muito daquilo que os Estados Unidos tendem a representar, uma vez que ambos os países preferem focar-se em aspetos diferentes consoante as preferências dos jogadores de cada lugar. Apesar de ser bastante comum personagens menores surgirem com roupas curtas e traços fisionómicos bastante acentuados, devido às influências fortes nos *mangas* e *animes*, as suas aparências tornam-se um tanto afastadas da realidade e, de certo modo, mais aceitáveis na sua cultura de origem. Contudo, nos Estados Unidos, a ideia de expor menores cuja idade se encontra inferior à idade de consentimento no ocidente já não é tolerante, mesmo se tratando de personagens de fisionomia irrealista, tal como foi verificado em *Sailor Moon* e *Bravely Default*.

Contudo, há situações (embora raras) em que a representação do feminino se torna suficientemente realista para poder haver uma relação com os traços reais do corpo de uma mulher. Um desses casos trata-se do jogo *Fatal Frame* (*Tecmo*, 2001), conhecido no Japão como *Zero*. Este videojogo, criado em 2001 para a *PlayStation 2*, conta com visuais muito realistas e uma caracterização das personagens muito avançada para a época, tornando-se num jogo bastante aclamado tanto no seu país de origem como nos Estados Unidos. No entanto, no caso de *Fatal Frame*, a representação da personagem principal Miku não foi o único possível obstáculo durante o processo de localização do jogo no ocidente. Quando existem outros elementos culturais que entram em conflito com a cultura do país de chegada, por vezes o choque de identidades poderá causar estranheza e alguma negação. Nas palavras de Di Marco (2005)

> [A] problematic issue in the cultural localization of Japanese vídeo games is related to the depiction of characters, locations, explicit representations of sex, gestures and so forth. Leaving aside '*Hentai* games', where sexual references are more than explicit, it is not uncommon to come across Japanese video games populated by characters wearing, for instance, accessories with a Chinese pattern perennially misinterpreted in Europe as a swastika, or terrifying leading characters humbly bowling or naively indicating themselves by touching their noses. Massive visual localization in Japanese video games would erode the exclusivist biases of a Japanese version (biases that are described to cultures). However, there are cases in which visual localization is desirable or even necessary in order to adjust the game content based on the country targeted. In these cases, the localizer, apart from identifying cultural dissimilarities, is in charge of adapting the translation in terms of visual changes.

Como já visto antes, quando um elemento comum na cultura do país de origem entra em conflito com uma cultura diferente, a tendência é haver uma adaptação ou censura de forma a reduzir ou eliminar completamente a sensação de estranheza e desconforto. O mesmo também acontece com a caracterização de certas personagens. No caso de *Fatal Frame*, os fortes componentes alusivos à mitologia japonesa eram impossíveis de se alterar sem interferir com o tema do jogo em si. Contudo, a representação da personagem Miku sofreu ligeiras alterações para ser mais facilmente reconhecida e relacionada pelos jogadores americanos.

Figura 75: Alterações na aparência física da personagem Miku.

A versão japonesa (à esquerda) mostra Miku como uma jovem de dezassete anos envergando um típico uniforme escolar e de ar mais assustado e indefeso. Só estes dois aspetos foram suficientes para que os Estados Unidos se sentissem na necessidade de alterar a aparência da personagem, já que há uma maior preferência por personagens adultas. Por isso, a versão americana (à direita) mostra Miku com um visual mais maduro, com traços de uma mulher na casa dos vinte anos, e o uniforme escolar foi substituído por roupas mais casuais. Os seus traços faciais tornaram-se também mais realistas e familiarizados com o estilo americano e mesmo o seu discurso foi modificado para soar a uma pessoa adulta.

Devido ao raro realismo na representação das personagens em videojogos japoneses, situações como *Fatal Frame* continuam a ser poucas nos dias de hoje. Mesmo as grandes companhias de videojogos japonesas, quando produzem grandes títulos como *The Evil Within* (*Tango Gameworks,* 2014) e *Resident Evil* (*Capcom*, 1996), que souberam primar pelos visuais, baseiam as suas personagens em traços familiares ao povo americano. Contudo, apesar de se tratar de franquias de sucesso, as preferências dos jogadores japoneses recai nos videojogos cujos visuais são mais baseados nos famosos desenhos de *manga* e *anime.*

Nos Estados Unidos, no entanto, a situação é diferente. Desde os primeiros momentos em que foi possível representar figuras humanas nos videojogos, as empresas americanas fizeram os possíveis para a cada nova geração aprimorar cada vez mais os visuais, de forma a tornar os gráficos mais realistas. Como resultado, hoje em dia é possível reparar que, ao contrário do que se nota nos videojogos de origem japonesa, as criações americanas dão mais destaque aos gráficos e aos traços humanos, tornando-os mais próximos do aspeto de seres humanos reais. Em contrapartida, muitas vezes a jogabilidade e versatilidade dos videojogos fica aquém do esperado, em favorecimento de mais e melhores visuais. Contudo, da mesma forma como o uso de personagens

femininas menores pode trazer constrangimento na cultura americana, também a representação do corpo feminino num contexto mais sexual pode levar a diferentes interpretações na sociedade nipónica.

Um exemplo da forma como o Japão interpreta cenas de nudez explícita encontra-se em *Grand Theft Auto V*, o último título da franquia lançado em 2013 pela mão da *Rockstar Games* para *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox*, *Xbox 360* e PC. Em pouco tempo tornou-se num dos jogos mais vendidos de todos os tempos, arrecadando vários prémios e sendo bastante aclamado devido à sua apresentação, jogabilidade, história, gráficos e personagens. O videojogo coloca os jogadores na pele de três protagonistas diferentes, ajudando-os em variadas missões num mundo aberto e repleto de atividades. Devido à natureza controversa que tornou a franquia famosa (os protagonistas evoluem no jogo através de atividades criminosas), é mais que natural que em diversos países alterações teriam de ser feitas para suavizar certos conteúdos. Uma das situações acontece quando Trevor, um dos três protagonistas, provoca uma personagem, chegando mesmo a baixar as calças e expor o órgão genital. O mesmo não foi mostrado em nenhuma versão; contudo, o Japão modificou esta cena para que Trevor mantivesse as calças ainda vestidas.

Figura 76: Cena graficamente modificada para evitar exposição explícita de órgãos genitais na versão japonesa.

Um aspeto peculiar nesta cena, e que tira coerência às ações praticadas por Trevor, é o facto de que, apesar de a versão japonesa mostrar o protagonista com as calças ainda vestidas, a animação do mesmo a tirá-las manteve-se, o que levou a alguma confusão da parte dos jogadores japoneses. É possível ver também na imagem que o interlocutor se encontra desconfortável com o sucedido, recusando-se a olhar para Trevor, ato que também provocou alguma confusão no oriente.

O videojogo *Heavy Rain* foi também alvo de inúmeras cenas de censura da parte do Japão. Lançado em 2010 como um exclusivo para a *PlayStation 3* pela mão da empresa *Quantic Dream*, neste jogo o jogador interpreta quatro personagens principais

Figura 77: Heavy Rain (Quantic Dream, 2010).

numa jogabilidade interativa na qual diferentes ações têm consequências diversas no futuro. O jogo é fortemente centrado na componente de história, levando os jogadores a interagir com o ambiente e conduzir diálogos mediante várias opções apresentadas.

O tema do jogo centra-se em quatro personagens que se vêm envolvidas num caso de assassinato, todos eles com os seus problemas pessoais e com motivos para investigar o caso. Todo o jogo aborda as quatro personagens em cenários separados na maior parte das vezes, e na maior parte das vezes, o jogador poderá interagir com as ações das personagens, ajudando a avançar no progresso do jogo. Entre as inúmeras sequências de vídeo do jogo, existem algumas que são de salientar e que foram alvo de alterações na versão japonesa.

Figura 78: Ajustes no ângulo da câmara para evitar exposição do corpo nu da personagem.

Numa parte do jogo, o protagonista Ethan está a tomar banho. A versão original do jogo (à esquerda) mostra o corpo nu da personagem durante a sequência. Contudo, a versão japonesa (à direita) mostra como a versão japonesa lidou com esta situação. Apenas ajustando o ângulo da câmara, foi possível evitar a exposição do corpo inteiro de Ethan.

O mesmo acontece com a personagem Madison. A protagonista encontra-se também numa cena idêntica à de Ethan, com a versão original do jogo não se coibindo de mostrar os seios da personagem. A versão japonesa, contudo, modificou o ângulo da câmara de forma a não ser possível ver praticamente nada do corpo de Madison.

Outro dos grandes problemas por que o Japão tem de passar no processo de localização de videojogos estrangeiros está na demonstração de relações sexuais. Na citação de Di Marco são referidos os jogos *Hentai*, que são bastante comuns no Japão e colocam o jogador no papel de protagonistas que tentam, através de uma série de atividades e conversas com personagens dos jogos, envolver-se em atividades de cariz sexual. Contudo, como já explicado antes, a arte usada na maioria das personagens de videojogos japoneses é baseada em padrões irrealistas, de forma a não causar desconforto entre os jogadores. Além disso, é possível notar-se que os videojogos de origem americana, ao adotar atividades sexuais nos seus conteúdos, aproximam-se mais da realidade, e isso tem vindo a ser cada vez mais evidente nestes últimos anos. Nas palavras de O'Holleran (2010) *"[G]aming has seen an increase in sexual content over the last few years. The game studio Bioware, for example, prominently features sex as an integral aspect of the narrative in games like* Mass Effect *and* Dragon Age: Origins". Ora, isto faz com que o uso de sexualidade nos videojogos seja algo perfeitamente natural na cultura americana. Exemplos dessa prática acontecem também nos exemplos anteriores.

Em *Grand Theft Auto V*, há uma cena que envolve a personagem Trevor em relações sexuais com a esposa, de uma forma ousada e nunca antes vista num videojogo. Este foi um dos muitos momentos em que a versão japonesa removeu completamente o contexto da situação, colocando Trevor no mesmo espaço que a esposa, mas sem a prática do ato sexual.

Figura 79: Alteração total do contexto da cena, para evitar mostrar práticas sexuais.

O mesmo acontece em *Heavy Rain*, embora o modo como a versão japonesa tratou da situação tivesse sido ligeiramente diferente. Durante uma fase do jogo, duas personagens iniciam relações sexuais, dando início a uma série de ações em que o jogador poderá usar a capacidade de interação para auxiliar no avanço da cena. Apesar

de a versão japonesa não esconder o facto de que existiu ato sexual, a forma como tal cena foi tratada demonstrou-se diferente da forma usada em *Grand Theft Auto V*.

Figura 80: Sequência da versão original de Heavy Rain.

As duas cenas acima pertencem à versão original do jogo. É possível observar que a imagem da esquerda mostra que toda a sequência é interativa, o que faz com que o ato seja um ponto importante no desenvolvimento da história. A versão japonesa, contudo, decidiu adotar medidas diferentes à situação de *Grand Theft Auto* e simplesmente remover toda a sequência, fazendo com que o jogador não possa interagir com a cena.

Figura 81: Sequência da versão japonesa alterada para ocultar o ato sexual entre as duas personagens.

Ambas as cenas acima pertencem à versão japonesa do jogo. Ao contrário do que sucede na versão original, esta sequência não é mostrada na sua totalidade, impedindo também que o jogador possa interagir com as ações das personagens. Em vez disso, toda a sequência é cortada depois da cena mostrada na imagem da esquerda, mostrando ambas as personagens depois do ato sexual.

Está mais que evidente que a evolução gráfica nos videojogos permitiu um sem número de possibilidades de emular situações da vida real com qualidade cinematográfica, traçando feições humanas cada vez mais idênticas aos exemplares da vida real. Há mesmo videojogos que recriam com imensa fidelidade rostos de atores conhecidos, levando a novas abordagens no que toca à caracterização de personagens. O

uso de nudez e sexo na cultura americana começa a tornar-se cada vez mais comum, e tais aspetos acabam por se tornar elementos fundamentais na evolução da história. No Japão, contudo, tem-se notado algum controlo no que toca a demonstrações do corpo humano, tendo cuidado para não evidenciar personagens com traços demasiado realistas, de forma a não criar desconforto entre os jogadores. Contudo, a forma como a nudez infantil é retratada na sociedade nipónica está mais relacionada com as doutrinas religiosas do Xintoismo, que colocam a nudez como sinal de naturalidade, desde que tal não evidencie mostras de sexualidade.

5. Vícios nos videojogos

Um dos temas menos abordados no que toca à tradução e localização de videojogos é o facto de como vícios surgem como um ponto fulcral no enredo ou mesmo na jogabilidade, podendo ser usados pelo jogador como auxílio para desenvolver o seu percurso. Na verdade, a maior parte dos estudos coloca os videojogos como um dos muitos vícios atuais, tendo em conta que nos dias de hoje é um dos maiores causadores de sedentarismo entre os mais jovens. Contudo, muitas vezes são ignorados certos conteúdos existentes nos videojogos que emulam o que acontece na vida real, conteúdos esses que poderão ser considerados demasiado pequenos para serem abordados. Quando se fala em controvérsias em videojogos, a maior parte das pessoas tende a falar de violência e sexualidade, dois dos fatores mais usados atualmente graças a, como já explicado anteriormente, inovações gráficas que foram ocorrendo ao longo dos anos. E enquanto estes dois fatores são muitas vezes apontados como os maiores problemas nos videojogos de agora (ou mesmo colocando-os como a origem de muitos problemas existentes nos jovens de hoje), não são claramente as únicas problemáticas existentes na vida real.

Muitos pais têm tendência em condenar o conteúdo violento dos videojogos devido à forma como os gráficos evoluídos mostram com cada vez maior detalhe e realismo duas ou mais personagens serem espancadas e mutiladas até à morte. No entanto, esta fixação pelas evidencias visuais mais gráficas tolda a visão para problemas também eles graves: vícios. Hoje em dia, é comum os videojogos abordarem temas como uso de drogas ou álcool, e penalizando ou recompensado o jogador por os usar, dependendo do objetivo do jogo. A forma como droga é abordada hoje em dia depende em muito da realidade que o videojogo representa. Por exemplo, uma realidade que emula problemas sociais do mundo real poderá dar uso a drogas reais tanto para passar uma mensagem sobre as consequências do seu uso como para colocar o jogador numa senda para fazer negócio com essas mesmas drogas.

Peguemos no exemplo da franquia *Grand Theft Auto*. Como já abordado em capítulos anteriores, esta franquia ganhou o seu sucesso devido à forma controversa como o jogador interpreta o protagonista, levando-o a evoluir na história através de missões de forma a elevar a sua posição no mundo do crime organizado. O nível de

violência tanto contra criminosos como civis é possível de se praticar livremente, e as consequências da prática de ilegalidades são penalizadas com o protagonista sendo perseguido pelas autoridades. Negócios com criminosos, atentados, roubos, conflitos entre *gangs* rivais são alguns dos tipos de missões mais comuns que poderão ser feitas nos diferentes jogos desta franquia.

No entanto, por muito que se aponte estes problemas, nunca houve uma grande preocupação com o uso de drogas ao longo desta franquia. Como já visto antes, a versão japonesa impediu completamente o assassinato de civis inocentes, removendo mesmo missões que levam o protagonista a cometer esses mesmos assassinatos. Todavia, nunca tais modificações foram feitas quando o enredo dos jogos levava ao tema do uso ou tráfico de drogas. Pegando num exemplo mais específico, em *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, lançado em 2009 para *Nintendo DS* e *PlayStation Portable*, o protagonista poderá, ao longo do decurso do jogo, encontrar-se com *dealers* e comprar e vender seis tipos de narcóticos, fazendo negócios e aumentando o seu dinheiro para a compra de itens que o auxiliarão ao longo do enredo. A atribuição deste pequeno aspeto neste título da franquia *Grand Theft Auto* de facto trouxe alguma dinâmica e variedade de temas abordados, uma vez que nenhum outro jogo da franquia antes de *Chinatown Wars* possuía tal possibilidade de envolvimento no mundo do tráfico de droga. Outros videojogos anteriores poderão colocar o protagonista a gerir negócios de tráfico de droga ou mesmo usá-la para aumentar as suas capacidades físicas e ajudar a completar missões com maior eficiência, mas nenhum título deu tanto destaque ao submundo do tráfico de droga nem colocou o protagonista tão perto deste tipo de negócios como *Chinatown Wars*. Como tal, é possível comprar drogas a determinados *dealers* e percorrer diversos pontos da cidade, procurando quem esteja interessado a comprar esses mesmos narcóticos a bons preços, tornando esta atividade mais do que um simples jogo de trocas e levando o jogador a gerir as quantidades de produtos que quer vender e ponderar nos melhores compradores.

Era de esperar que tais adições tornassem o jogo controverso, algo comum a cada novo título da franquia, embora nesta situação, a problemática tenha caído no facto de que *Chinatown Wars* havia saído para *Nintendo DS*, uma consola cuja empresa é virada para um público mais jovem. A introdução de um título de *Grand Theft Auto* a uma consola da Nintendo já levou a reações controversas, e a inclusão da possibilidade

de colocar no jogador numa representação realista do mundo do tráfico de narcóticos fez aumentar a polémica, levando às fracas vendas do jogo.

Como dito anteriormente neste capítulo, a forma como uma droga é usada num videojogo depende da realidade representativa desse mesmo jogo, assim como da forma como tal substância influencia essa mesma realidade. Tanto se se poderá tratar de uma realidade onde consumo ou tráfico de tais substâncias seja um crime como uma outra em que as mesmas poderão tratar-se de simples fármacos que aumentam as capacidades das personagens. Em *Bioshock* (*2K Games*, 2007), por exemplo, o protagonista terá de fazer uso de uma droga que atribui diversos poderes a quem a use, embora cause dependência, insanidade e instabilidade genética. *Far Cry 3* (*Ubisoft*, 2004) coloca o protagonista num conflito com traficantes de droga, ao mesmo tempo que poderá fazer uso de comprimidos alucinógenios que lhe provocam visões sobre eventos passados.

Quando o uso de drogas em videojogos é completamente opcional, removê-las por completo pode ser uma possibilidade válida, uma vez que não irá interferir com a evolução da história. Contudo, como ainda uma pequena percentagem de videojogos se permite a usar drogas, tais elementos acabam por ser fulcrais no desenvolvimento do enredo, e ocultá-las poderá levar a sérios problemas de continuidade. Então, como fazer quando um videojogo que faça das drogas um elemento fundamental é comercializado num país diferente?

Ao contrário dos obstáculos abordados nos capítulos anteriores, o uso de drogas não é uma questão que provoque qualquer conflito cultural, uma vez que a mensagem sobre os efeitos negativos do seu uso é igual no mundo inteiro. A forma como tal tema é abordado difere de país para país, usando os sistemas de classificação correspondentes e optando por comercializá-lo ou não. Por isso, mesmo sabendo que os aspetos visuais mais apontados sejam tidos mais em conta pelos pais, os sistemas de classificação não discriminam quaisquer tipos de controvérsias no que toca a elementos prejudiciais aos mais jovens. Wiemker (2013) acrescenta ainda que

> [T]hese early games showed what type of content induced discussions or constituted claims for censorship. All regulation bodies share concern for the (excessively) realistic depiction of violence and torture, sexual activities and nudity, racism and discrimination, the offending of religious beliefs, the insulting of national cultural values or territorial sovereignty, obscene or profane language and the portrayal of gambling, drug use or criminal behavior. Most censors believe that this content can stimulate aggressive or anti-social behavior, harm the personal development of younger people or desensitize individuals.

Os sistemas de classificação usados nos diferentes países possuem, para além das suas classificações etárias, descritores de conteúdo que ajudam a categorizar o tema de determinado videojogo. O ESRB, o sistema usado nos Estados Unidos, possui descritores que diferenciam os vários tipos de vícios, separando as referências a drogas, álcool e tabaco. O CERO, usado no Japão, contém ícones que ajudam a identificar os diferentes tipos de conteúdo; no entanto, colocando álcool e tabaco na mesma categoria e o uso de drogas num ícone diferente. Já o PEGI, usado na maior parte da Europa, ignora completamente aspetos como álcool e tabaco e dedica um ícone apenas à referência ou uso de drogas. O sistema de classificação australiano é mais severo, banindo mesmo videojogos cujo conteúdo poderá afetar os mais novos. No entanto, apesar de alguns videojogos terem sido banidos de comercialização, outros sofreram alterações significativas para atenuar a existência de drogas no enredo.

A franquia *Saints Row* já foi brevemente referida por estar a par com *Grand Theft Auto* em termos de conteúdo controverso. Apesar de existirem apenas quatro jogos na franquia, e de o seu formato já não ser original, a forma como foi inovada em termos de jogabilidade e história fez com que se tornasse bem aclamada entre os jogadores. Contudo, não menos controversa, principalmente com o seu quarto título.

Saints Row IV foi lançado em 2013 para *PlayStation 3*, *Xbox 360* e PC pela mão da empresa *Volition Inc.* e rapidamente tornou-se um sucesso por se afastar do estilo padrão dos títulos anteriores. Este jogo coloca o protagonista num cenário em que o planeta sofre uma invasão alienígena e o mesmo terá de fazer os possíveis para travar tal ameaça. Um dos pontos principais do jogo é o facto de se poder usar drogas, obtendo efeitos favoráveis e até se sendo recompensado pelo seu uso. Tal mensagem fez com que *Saints Row IV* fosse o primeiro jogo da franquia a ser banido da Austrália, por incentivar o consumo de drogas aos mais novos e passar a ideia que fazê-lo traz benefícios.

Pois é exatamente isto que a problemática dos vícios nos videojogos acaba por trazer no momento da sua localização: a forma como a mensagem transmite a ideia de que vícios como drogas, álcool e tabaco são passíveis de serem consumidos sem trazerem quaisquer consequências. Este foi o incentivo que fez com que vários videojogos ao longo dos anos tivessem sido modificados para eliminar estes aspetos e evitar más influências sobre os jovens. Como resultado, grande parte dos videojogos que contém referências a álcool ou tabaco são alterados para equivalentes menos

controversos ou completamente removidos, enquanto jogos que demonstrem consumo ou tráfico de narcóticos poderão ser mesmo banidos, tendo em conta a classificação etária correspondente em cada videojogo.

Parodius! From Myth to Laughter é um muito pouco conhecido videojogo que teve o seu início em 1990 nas salas de *arcade* como um jogo em que o jogador controla uma nave e tem como objetivo destruir outras naves inimigas, num cenário em 2D. Pertencente à empresa japonesa *Konami*, depressa foi lançado na consola *NES*, passando para outros aparelhos da Nintendo ao longo dos anos, acabando mesmo por ser lançado na *PlayStation*. O enredo não é original, e o seu estilo de jogabilidade é muito reminiscente do mais popular *Gradius*, embora com um tom mais cómico e um cenário menos espacial, como era comum em muitos videojogos com esta temática. Ao contrário de muitos jogos da *Konami*, este videojogo não foi lançado nos Estados Unidos, tendo apenas sido comercializado no Japão e Europa.

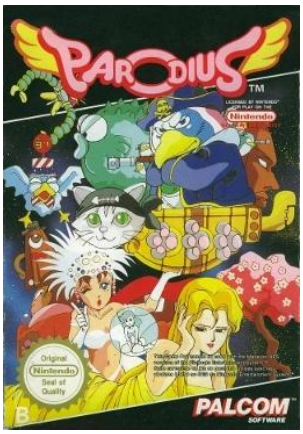

Figura 82: Parodius! From Myth to Laughter (Konami, 1990).

Uma das fases de jogo coloca o protagonista a percorrer um cenário inspirado nas famosas estátuas da Ilha de Páscoa. No início do jogo, vários elementos relacionados com os diferentes cenários aparecem na introdução, antecipando o jogador para os vários níveis que terá de percorrer.

Figura 83: Cena de introdução, graficamente alterada na versão europeia.

O que há aqui a destacar são as duas estátuas da Ilha de Páscoa que aparecem à esquerda da imagem. É possível reparar que a versão japonesa (à esquerda) uma das estátuas está a fumar um cigarro. Na versão europeia (à direita), o cigarro foi completamente removido.

Enquanto certos videojogos têm referências ao uso de tabaco completamente removidas, não influenciando os aspetos gráficos da versão original, outros preferem alterar completamente a cena e apresentar ao jogador uma versão alternativa que em nada mude aspetos mais importantes como enredo ou caracterização de personagem.

Resident Evil é capaz de ser uma das franquias de videojogos mais conhecida em todo o mundo. Responsável por ter elevado o conceito de *Survival Horror*, esta série de jogos teve o seu início em 1996 pela mão de Shinji Mikami e da empresa japonesa *Capcom* nas consolas *PlayStation* e *Dreamcast* e rapidamente conquistou popularidade entre os fãs. O sucesso da franquia fez com que muitos mais títulos fossem sendo lançados, com a série de jogos mantendo-se sólida até nos dias de hoje. Os videojogos colocam o jogador na pele de vários protagonistas que tentam sobreviver em ambientes aterrorizadores enquanto tentam combater e escapar de monstros criados através de vírus. O fator aventura, sobrevivência, ação e também resolução de quebra-cabeças fez com que esta franquia tão cedo não desaparecesse.

Figura 84: Resident Evil (Capcom, 1996).

Devido ao conteúdo extremamente violento e gráfico para a altura, o próprio jogo foi bastante controverso. Contudo, apenas algumas pequenas alterações em questão nível de violência foram feitos. As alterações mais significativas, no entanto, vieram com a apresentação de uma das personagens principais.

O primeiro *Resident Evil* é também conhecido por ser dos primeiros jogos a introduzir atores reais em sequências de vídeo antes e depois do jogo. Apesar de a produção do jogo ter sido japonesa, claramente a intenção do criador era usar personagens americanas de forma a atrair mais potenciais jogadores e evitar qualquer alienação por parte dos americanos. Por isso, as personagens recorrentes do jogo são americanos e a história passa-se numa localidade fictícia dos Estados Unidos. O jogador poderá escolher entre dois protagonistas, Jill Valentine ou Chris Redfield, embora o vídeo introdutório faça uma apresentação das personagens secundárias. A maior alteração encontra-se precisamente durante essa mesma sequência, mais propriamente quando Chris é apresentado.

Figura 85: Cena alterada para esconder o facto de que a personagem é fumadora.

Durante a sequência inicial, após uma dramatização com atores verdadeiros que ajuda a contar o início da história, existe uma apresentação das várias personagens, começando com os protagonistas e passando para as personagens secundárias. É de notar aqui as diferenças existentes na apresentação de Chris. Na versão original (à esquerda), é visto esta personagem a acender um cigarro e começar a fumar. Nas versões internacionais do jogo (à direita), quando Chris é apresentado, para além de terem sido usadas imagens alternativas para evitar mostrá-lo a fumar, foram sobrepostas cenas da dramatização anterior. Esta foi a única personagem que teve este tipo de tratamento durante a sequência inicial do jogo, embora versões mais atuais do jogo tivessem restabelecido a cena original. Contudo, ainda hoje esta modificação é notória pela forma como os responsáveis pela adaptação preferiram evitar influências sobre o consumo de tabaco num videojogo em que o foco principal é a imensa violência existente.

O mesmo tipo de alteração acontece na sequência final, também com o mesmo protagonista. Contudo, sendo este um videojogo cujo final poderá ser diferente consoante as ações do jogador e do protagonista escolhido no início, tal sequência poderá ou não aparecer. Num dos considerados "finais maus", no qual o protagonista sai vivo da aventura mas sem ter conseguido resgatar nenhum dos companheiros, a sequência mostra-o sozinho. É então que na versão original, Chris puxa de um cigarro e acende-o antes de a cena terminar. A versão modificada apenas mostra a personagem sentada, sem fazer nada até ao fim da cena.

Estas são as modificações mais usadas quando um videojogo demonstra o uso de tabaco no seu conteúdo. Hoje em dia, tais alterações não são tão evidentes, com os

responsáveis pela localização de jogos decidindo manter esses mesmos elementos e preocupando-se com aspetos mais preocupantes, como o uso de violência ou nudez. Contudo, existem situações em que, dependendo da faixa etária mais provável para determinado videojogo, possa ser necessário ocultar certos aspetos para evitar influências (como visto em *Parodius! From Myth to Laughter*). Quando há necessidade de esconder a existência de tabaco, mas as inovações gráficas mostram ser um obstáculo para uma simples remoção, o mais indicado será alterar a cena (como visto em *Resident Evil*) ou mesmo modificar o aspeto do cigarro. Este último método de censura, apesar de não ser muito aplicado em videojogos, foi bastante usado aquando a localização de várias produções de *anime* nos Estados Unidos.

Enquanto em relação a tabaco, é possível fazer estas alterações, o que acontece quando o vício envolvido se trata de consumo de álcool? Tal como para o tabaco, não existem videojogos em que o consumo de bebidas alcoólicas seja um fator fulcral no desenvolvimento da história. Contudo, tal não significa que o mesmo não surja, e tal como qualquer vício, há necessidade de disfarçar o seu uso para evitar influências entre os jogadores mais novos.

Um exemplo foi observado por Francesca Di Marco (2007) em relação ao videojogo *Mario and Luigi: Superstar Saga*, lançado para *Game Boy Advance* em novembro de 2013 para o mundo inteiro:

> During the epic, arriving in a strange new land, Mario and Luigi gather a huge collection of super alcoholic cocktails that, if mixed up and fermented in the right location, can produce the ultimate cocktail. As the game aimed to be rated as suitable for the same age group both in the US and Europe, it was imperative for the localizers to forge a new interpretation of the items' structure, based on the responsibilities of cultural translation. In the American version the ultimate cocktail is not alcoholic, but just a 'cola', while in the European versions it is a bizarre blend of fictional ingredients.

O exemplo acima foca-se num videojogo cuja faixa etária aceitável ronda os três anos no Japão. A forma como a cultura nipónica vê o consumo de álcool é de facto mais libertina do que os países ocidentais, e para uma cultura tão aberta em relação a tais aspetos, incluir consumo de álcool nas suas produções não é tão problemático uma vez que se trata de um aspeto comum da sua cultura e não de uma ameaça à integridade dos mais jovens.

Contudo, no ocidente, qualquer referência a álcool é praticamente alterada, ao invés de removida, como já foi visto nos exemplos em relação ao tabaco. Isto porque o

consumo ou a referência a álcool acaba por se tornar uma parte integrante do cenário e até mesmo em diálogos entre personagens, o que torna o trabalho de remoção praticamente impossível de se concretizar. Tratando-se de um vício mais comum e mais difícil de ignorar, muitos videojogos que façam referência a qualquer tipo de bebida alcoólica (ou mesmo classificando um tipo de bebida fictícia como álcool) têm de sofrer diferentes tipos de alteração.

Art of Fighting é uma série de videojogos muito conhecida nos anos 90 pela forma como coloca o jogador na pele de um lutador que combate contra membros de *gangs* e organizações corruptas em vários cenários. Foi lançado para *Arcade* em 1992, tendo sido rapidamente transportado para as consolas do momento devido ao seu sucesso. Uma das características que tornou *Art of Fighting* num jogo tão aclamado, para além da sua história e personagens, foram os pequenos jogos que aconteciam entre cada combate, que apenas serviam para o jogador acumular mais pontuação.

Figura 86: Garrafas modificadas entre versões.

A situação acima é um desses jogos que ocorrem entre os combates. Tais sequências servem para o jogador adquirir mais pontuação, tal como aprender novos movimentos e aumentar a sua capacidade. Um dos jogos coloca a personagem a atacar várias garrafas de cerveja, tentado usar uma combinação de comandos para quebrar todos os gargalos. É possível reparar, no entanto, que enquanto na versão original, as garrafas são claramente de cerveja (tal facto é evidenciado quando o lutador quebra as garrafas, deixando o líquido escorrer para fora), nas versões adaptadas, as garrafas têm uma cor diferente e não possuem rótulo.

Professor Layton and the Curious Village é o primeiro de uma franquia de jogos muito famosa pela dinâmica na forma como consegue contar histórias surpreendentes e ainda imergir o jogador no universo dos jogos enquanto o envolve em desafios que se

centram na resolução de quebra-cabeças. Lançado em 2007 para *Nintendo DS* no Japão e em 2008 nos Estados Unidos, Europa e Austrália, este jogo coloca o jogador na companhia do professor universitário Hershel Layton e do aprendiz Luke Triton enquanto tentam desvendar o mistério que envolve a estranha aldeia fictícia de St. Mystere.

O foco principal das histórias da franquia *Professor Layton* está na resolução de quebra-cabeças, engendrados por um professor da Universidade de Chiba, no Japão, chamado Akira Tago, que contribuiu para o desenvolvimento de cada um dos jogos. Tendo em conta que muitos dos quebra-cabeças são baseados em aspetos da cultura japonesa, a existência desses elementos poderá trazer alguma sensação de estranheza aos jogadores ocidentais, principalmente quando determinados quebra-cabeças têm de ser resolvidos mediante conhecimentos dos caracteres japoneses, por exemplo. Quando tal acontece, as versões traduzidas tratam de elaborar um equivalente baseado no original ou reinventar o quebra-cabeças para um problema mais aceitável na cultura de chegada.

O quebra-cabeças número 23, por exemplo, enquadra-se na mesma categoria que o exemplo usado em *Art of Fighting*. Apesar de o problema imposto não ter sido alterado, o texto que define os elementos a ser usados no mesmo foram modificados. Em ambas as versões, o quebra-cabeças envolve a divisão de líquidos em partes iguais. Enquanto a versão japonesa especifica que o líquido é vinho, a versão traduzida decidiu mudar o conteúdo para sumo.

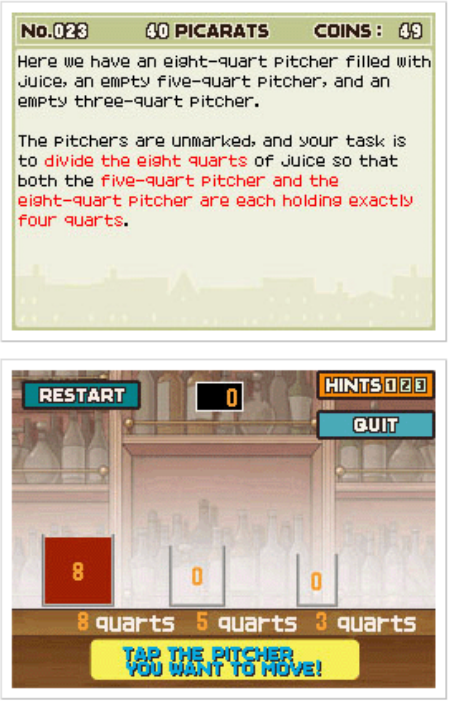

Figura 87: O nome do líquido na versão americana passou de vinho para sumo.

Nos casos acima, as referências a álcool não são tidas em conta no contexto da história, uma vez que a sua alteração não entrou em conflito com o enredo. No entanto, existem situações em que a menção de bebidas alcoólicas poderá ser feita. Em tais situações, as alterações efetuadas dependem do contexto em que as menções são feitas. Em *Skies of Arcadia*, por exemplo, a bebida consumida pela maior parte das personagens principais é licor. Contudo, na versão americana do jogo, a bebida foi convertida para um líquido não alcoólico com o nome fictício de "loqua". *Final Fantasy Tactics Advance* esconde o facto de uma das personagens ser alcoólica, enquanto altera certas partes do diálogo para equivalentes menos lógicos. *Chrono Trigger*, por sua vez, não só removeu todas as referências a álcool, como pontos essenciais da história que envolvem o protagonista ter de entrar numa competição de bebidas foram mudados para dar a entender que se trata de uma competição de comer sopa, não conseguindo, no entanto, disfarçar os efeitos de embriaguez. Por fim, a personagem Vodka Drunkenski no videojogo *Punch-Out!!* teve o seu nome alterado para Soda Popinski, para evitar referências à bebida alcoólica.

Mudanças gráficas que fazem referência a lugares onde o consumo de bebidas alcoólicas é mais próprio também são efetuadas. Em *Final Fight* os lugares designados de "Bar" tiveram o seu nome alterado para "Club" e as cervejas e *whiskeys* foram alteradas para "*Root Beers*" e "*Vitamin ES*", respetivamente. Por sua vez, em *Final*

Fantasy VI, todos os edifícios originalmente designados de "Pub" tiveram os seus nomes modificados para "Cafe".

Como já dito anteriormente, muitas destas modificações seriam desnecessárias uma vez que não interferem com o rumo original da maior parte dos enredos. No entanto, a forma como a mensagem que os videojogos transmitem poderá trazer influências dos mais diversos géneros, desde as mais visuais e facilmente detetáveis até às mais subliminares, como acontece com a maior parte dos exemplos apresentados neste capítulo. É de salientar que, apesar de também ser considerado um vício, a demonstração de jogos de casino não é muito frequente nos videojogos. Os poucos videojogos que fazem representação desse tipo de atividade lúdica normalmente colocam essa mesma atividade como o tema central, logo, possíveis alterações destruiriam por completo o contexto do jogo. É muito raro colocar jogos de casino ou seus equivalentes em videojogos cujos temas centrais não estejam em volta dessas atividades, mas quando tal acontece, é frequente fazerem parte de uma pequena porção dos jogos, que se torna completamente opcional.

No fundo, vícios não são equivalentes, e a prova disso está na forma como os diferentes tipos de vícios são abordados nos diferentes videojogos. Drogas costumam ser abordadas de uma forma aberta, deixando pouco espaço para grandes alterações, e a maior parte dos jogos recompensam os jogadores que lhes façam uso. Drogas podem ser usadas como forma de negócio ou narcóticos fictícios podem auxiliar o jogador na evolução da história. Tabaco é tido como um mal menor, levando a que quaisquer referências possam ser removidas sem causar grandes problemas no enredo. Álcool, por sua vez, não é tão passível de ser removido, uma vez que, apesar de não interferir com os elementos mais essenciais da história, a sua presença visual poderá ser fator integrante no ambiente ou em certos contextos. Daí o facto de algumas alterações feitas causar confusão ao jogador.

Parte 3 – Estudo de Caso

1. História de “Earthbound”

EarthBound surgiu pela primeira vez no Japão em 1994 na consola *Super Famicom*, com o nome original de *Mother 2: Gyiyg Strikes Back*, uma continuação do jogo *Mother*, que havia sido lançado para a *Famicom* em julho de 1989. Desenvolvido pela mão de Shigesato Itoi, este *RPG* teve a sua estreia nos Estados Unidos a 5 de junho de 1995 na *Super Nintendo*, e apesar de se ter convertido num enorme sucesso entre os jogadores, sendo considerado por muitos como um clássico intemporal, no início o número de vendas não chegou a ultrapassar metade das vendas do país de origem.

Figura 88 - Ecrã de introdução de Mother 2/EarthBound.

O primeiro título da saga, *Mother*, havia estado previsto para ser lançado na consola *Nintendo Entertainment System* em outubro de 1991, com o nome *Earth Bound*. Contudo, os atrasos no marketing fizeram com que o lançamento tivesse sido cancelado. Anos mais tarde, após o lançamento da continuação, havia sido decidido que a mesma iria ser traduzida e localizada, e o nome destinado ao primeiro título da saga seria atribuído à sua continuação.

EarthBound conta a história de um jovem de 13 anos chamado Ness e das suas aventuras pelo país imaginário de Eagleland, propositadamente inspirado nos Estados Unidos. Juntando-se a um grupo de mais três amigos, Ness parte numa aventura pelo país, tentando travar uma invasão alienígena. Para isso, o jogador terá de guiar o protagonista pelas várias partes de Eagleland, tentando encontrar oito santuários, de forma a conseguir os recursos necessários para derrotar Gygas. Durante a aventura, Ness encontra-se com outras personagens que o auxiliam na sua demanda.

Figura 89 - Ecrã de jogo de Mother 2/EarthBound.

Apesar do enredo simples e jogabilidade pouco variada, *EarthBound* destacou-se nos últimos anos dos demais jogos, conseguindo uma popularidade que parecia impensável nos anos 90. Ao contrário de muitos cenários fantásticos e medievais muito comuns em *RPGs*, *Mother 2*/*EarthBound* centra-se muito em panoramas da vida real, emulando situações que se veem todos os dias um pouco por todo o mundo e se tornando numa história intemporal, hoje considerada superior a outros videojogos do género. Ao mesmo tempo, imerge o jogador num universo criado pela vívida imaginação de Shigesato Itoi, levando-o a contemplar cenários variados e os mais diferentes tipos de pessoas e experiências, fazendo do jogo uma experiência única e recomendável a todas as idades.

Uma das características que tornaram *EarthBound* num videojogo bastante apreciado incide na forma cómica como certos aspetos da cultura americana foram inseridos no enredo do jogo. Mesmo assim, quando *Mother 2* foi traduzido e localizado nos Estados Unidos, muitas modificações teriam de ser efetuadas, não apenas em questão de gráficos mas também em enredo e questões culturais.

2. Análise da tradução e localização de "Earthbound"

A localização da maior parte do videojogo esteve a cargo de Marcus Lindblom, desenvolvedor e produtor de videojogos, tendo *EarthBound* sido um dos seus primeiros trabalhos de localização. Antes, o processo de localização havia sido entregue a Dan Owsen, diretor de localização da *Nintendo of America*, que tratou de traduzir cerca de dez por cento do guião original, antes de partir para outros projetos e entregar o trabalho a Lindblom. Juntando-se a um guionista japonês chamado Masayuki Miura, Lindblom pôde compreender melhor a complexidade do texto original e conseguir criar uma versão traduzida fiel mas ao mesmo tempo diferente e original.

Ao contrário do que acontece com a maioria das localizações de videojogos, as adaptações feitas em *EarthBound* foram bem recebidas pelos fãs, considerando-as engraçadas e originais, contendo diversas piadas e referências a cultura popular. Contudo, segundo Lindblom apontou numa entrevista ao *website Wired*, em 2013, o maior desafio durante o processo de localização do videojogo tratou-se das várias referências culturais:

> The thing that's really weird about *EarthBound* is that I was trying to translate someone's view of what the U.S. is like from the outside – someone who, obviously, isn't American. I had to take an outsider's view of the U.S. and turn it into something everybody would play and understand. That was one of the most difficult things to do.

Ao longo do jogo, é possível reparar que muitos dos eventos e aspetos foram baseados na visão que o Japão tinha dos Estados Unidos. Alguns dos momentos mais icónicos de *EarthBound* envolvem acontecimentos que emulam casos reais. Alguns exemplos apontam para o momento no jogo em que Ness tem de enfrentar um grupo de polícias armados, aludindo aos vários casos de brutalidade policial comuns nos anos 90.

No fundo, *EarthBound* influenciou muitos dos videojogos dos dias de hoje ao implementar uma forma peculiar de abordagem a assuntos do dia-a-dia e como retrata de forma original o bom e o mau da sociedade de uma forma humorística bem aplicada. A personalidade dos protagonistas e o ambiente de Eagleland combinados criam um paralelismo realista com o mundo real, mostrando tudo através do ponto de vista de uma criança que aos poucos vai aprendendo sobre o que o rodeia e desenvolve com todos os obstáculos por onde passa. Muitos jogadores veem *EarthBound* como uma história de progressão e conquista, e o enredo é suficientemente cativante para levá-los a sentir

preocupação pelas suas personagens, ao ponto de desejar que a aventura termine em vitória. Nas palavras de Lindblom:

> It's a game that's meant to be played all the way through. There are times when I think our modern life is pretty cynical and it's an existence in which it's easy to forget about the good things. I think if you approach *EarthBound* with an open mind, you'll find that it's really a glass half full kind of game. That was the way I wrote it and that was the way I wanted people to take it. It's meant to be a positive thing about always progressing, always getting better, always moving forward towards an ultimate goal. Which, happens to be saving the world in this case.

As várias modificações que serão abordadas ao longo dos próximos subcapítulos mostrarão como *EarthBound* se destacou dos demais videojogos pela forma peculiar como grande parte dos aspetos que formam o enredo, as personagens e a construção da realidade onde se tudo se passa puderam ser lidados sem pôr em causa toda a essência principal do jogo. É certo que todos os videojogos abordados anteriormente mantiveram os seus géneros, independentemente das alterações sofridas; contudo, *EarthBound* representa uma referência pelo maior número de alterações que um videojogo sofreu desde os anos 90, substituindo referências culturais pertencentes à cultura popular japonesa, referências religiosas e menções a morte, vocabulário alusivo à violência e alusões a bebidas alcoólicas por equivalentes que se tornaram bem conhecidos e apreciados entre os jogadores americanos.

Muitas das alterações que irão ser apresentadas ao longo dos próximos subcapítulos centram-se nos parâmetros de censura estabelecidos pela *Nintendo of America*. Contudo, tais parâmetros apenas se preocupam em ocultar todas as referências, independentemente de quais alternativas poderão ser usadas. Estas estão a cargo da equipa de tradução e localização, que terá de encontrar as alternativas mais apropriadas de serem apreciadas pelos jogadores sem que haja uma traição ao produto original e ao mesmo tempo não causar estranheza pelo número de elementos estrangeiros inseridos no conteúdo do jogo. Porque a experiência de jogo deverá ser totalmente apreciada pelos jogadores, todos os obstáculos que poderão por em causa a compreensão do mesmo deverão ser eliminadas, para que tenha as condições necessárias para imergir o jogador no mesmo tipo de experiência que os jogadores do país de origem têm direito. Como O'Hagan e Mangiron (2006) afirmam:

> Due to the wide spectrum of players for which games are designed, the localised game must be innovative and exciting, and, at the same time, it has to be easy to play and understand. For this reason, translators are often given carte blanche to modify, adapt, and

> remove any cultural references, puns, as well as jokes that would not work in the target language. Localisers are given the liberty of including new cultural references, jokes, or any other element they deem necessary to preserve the game experience and to produce a fresh and engaging translation.

Apesar da fraca receção da altura, devido à pouca qualidade gráfica e ao investimento noutros videojogos, assim como o facto de o ciclo de vida da *Super Nintendo* estar no seu fim (a *PlayStation* seria lançada no Japão a 3 de dezembro de 1994), *EarthBound* mostrou nos últimos anos ser uma história bastante original e capaz de se estar a par de muitos *RPGs* do momento. A popularidade crescente que se tem feito notar ao longo dos anos fez com que Marcus Lindblom se tornasse um dos tradutores mais conhecidos, sendo aplaudido pelos fãs do jogo pela forma como as suas medidas reinventaram *EarthBound* e tornaram-no numa experiência enriquecedora no universo dos videojogos.

A peculiar tradução e localização de *EarthBound* levou a que vários tradutores se interessassem pelo jogo e suas diferenças culturais, fazendo análises entre versões e apresentando opiniões sobre o trabalho de Lindblom. Um dos tradutores que mais tempo investiu em *Mother 2*/*EarthBound* é Clyde Mandelin, tradutor na empresa *FUNimation Entertainment* e *Babel Media* desde 2002 e 2004, respetivamente. O seu trabalho implica a tradução de *media* de entretenimento, como *anime*, filmes, programas de televisão e videojogos. O trabalho de Lindblom na tradução e localização de *EarthBound* levou a que Clyde criasse em 2013 o *Legends of Localization*, uma página de Internet inteiramente dedicada à análise aprofundada de videojogos famosos e de como os mesmos foram alterados durante o processo de localização. Algumas das suas observações mais relevantes em relação à tradução e localização de *EarthBound* serão apresentadas nos subcapítulos seguintes.

2.1. Alterações culturais

Tal como a maioria dos videojogos anteriormente referidos ao longo desta dissertação, as diferenças mais notórias em *EarthBound* encontram-se na parte gráfica, que sofreu diversas alterações durante o processo de tradução e localização. Nesta situação, grande parte das alterações gráficas encontram-se a par com referências culturais, que colocam em conflito aspetos da cultura nipónica com a cultura americana. As diversas referências à cultura japonesa, à cultura popular, à alusão a marcas conhecidas protegidas por direitos de autor, cultos e sociedades que marcaram a história, entre outras, foram motivos que levaram às alterações que serão apresentadas ao longo deste subcapítulo. Várias das alterações contêm referências visuais, enquanto outras são meramente textuais, e muitas vezes referenciam aspetos culturais ou mesmo fazem jogos de palavras com lugares ou pessoas reais.

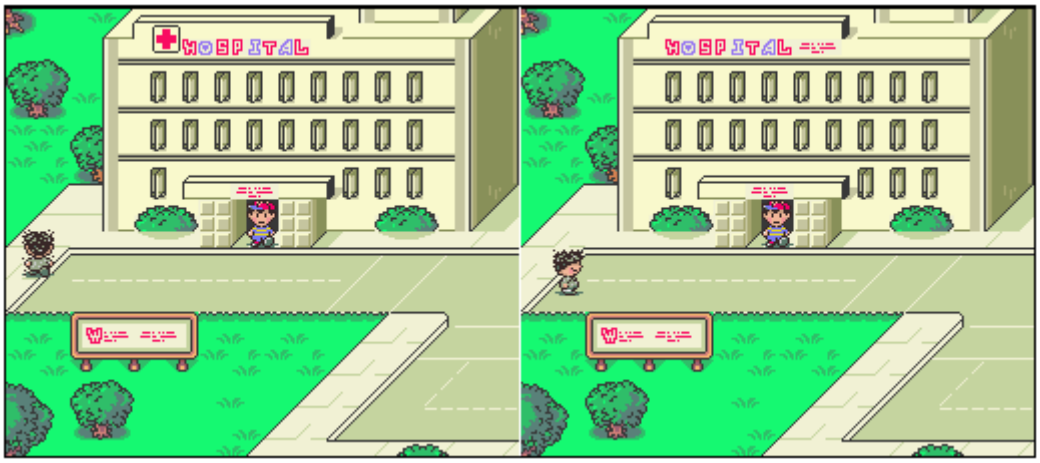

Figura 90: Cruzes removidas na versão americana.

Esta primeira alteração é das mais comuns ao longo de todo o jogo. É de notar que, na imagem acima, a personagem encontra-se à porta de um hospital. A versão japonesa, para além de designar o edifício pelo nome, inclui ainda o símbolo típico da Cruz Vermelha. Contudo, na versão americana, de forma a evitar problemas com a Organização da Cruz Vermelha, cujo símbolo está protegido por direitos de autor, a cruz foi completamente removida.

Figura 91: Alusão à marca da Coca-Cola removida na versão americana.

Da mesma forma como simbologia referente a organizações teve de ser completamente ocultada, também simbologia alusiva a marcas protegidas por direitos de autor teria de ter o mesmo tratamento. O símbolo usado no camião na imagem acima alude fortemente à marca da Coca-Cola, pelo que, para evitar confusões e futuros problemas, foi decidido substituir o símbolo para um boneco a saltar junto de texto ininteligível.

O diálogo seguinte ocorre ainda no início do jogo. O protagonista encontra-se com um polícia que está a bloquear o acesso a uma rua. A alteração acontece durante o diálogo do polícia:

Mother 2: "*We're going for the Guinness record.*"

EarthBound: "*We are going for the world record…*"

A versão original do jogo faz referência ao *Guiness*, o conhecido livro de recordes mundiais, existente desde os anos 50. O uso de um nome conceituado num videojogo poderia trazer problemas legais quando o jogo fosse lançado nos Estados Unidos, por isso o nome foi removido e substituído por uma menção a recorde mundial.

O diálogo posterior ocorre um pouco mais à frente no enredo. Os protagonistas encontram-se com um homem num bar que lhes informa sobre um torneio que aconteceu naquele mesmo lugar na noite anterior.

Mother 2: "*There was a Monopoly tournanment last night. Man, I really had my butt kicked.*" (Fourside)

EarthBound: "*Last night there was a solitaire tournament. …I lost my shirt….*"

Como é possível ver, o nome da atividade praticada na noite anterior difere entre versões. Da mesma forma como no diálogo anterior, o nome *Guiness* foi completamente ocultado, nesta situação também a referência ao jogo "Monopólio" teve de ser removido para evitar problemas com a empresa de jogos *Parker Brothers*. Contudo, ao contrário

do que aconteceu no diálogo anterior, neste caso, o nome do jogo foi modificado para o famoso jogo de cartas "Solitário."

Este tipo de referências teve de ser cuidadosamente verificado, uma vez que tinha de obedecer a certos padrões que respeitassem os direitos de autor das marcas e organizações envolvidas. Marcus Lindblom teve de ter tudo isso em conta durante o processo de tradução e localização do videojogo. Em entrevista para a página de Internet *Wired*, Lindblom afirma que:

> (…) when it came to visual or textual references, we did definitely look at it and say "Okay, the artwork on the truck looks a little bit too much like the Coca-Cola logo, we need to change that. Then we had to take out the red crosses on the hospitals because we knew that was sort of questionable even at that time. They could come and say, you know, because there's the actual organization The Red Cross who uses that as their symbol.

As alterações gráficas acima apresentadas são as mais predominantes no que toca a referências a marcas e organizações. Quanto a referências textuais, os mesmos problemas legais levaram a que as mesmas tivessem de ser ocultadas ou mesmo removidas.

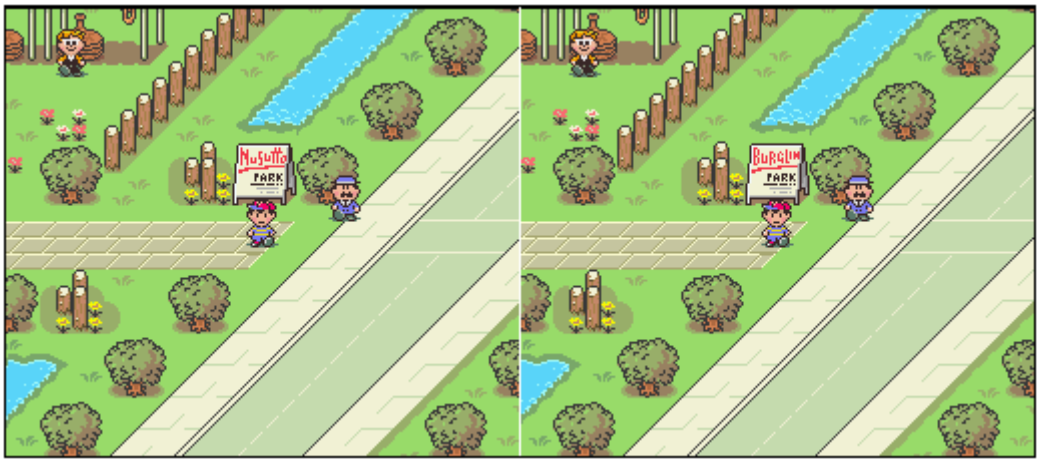

Figura 92: Alteração da tradução da palavra "Nusutto."

Esta alteração poderá parecer mais impercetível. No entanto, é um dos muitos exemplos da "suavização" de vocabulário feita durante o processo de localização do jogo. Em *Mother 2*, o protagonista encontra-se num lugar chamado "*Nusutto Park*," o que traduzido para inglês resultaria em "*Burglar Park*." No entanto, para evitar problemas com o uso da palavra "Ladrão" ("*Burglar*"), o nome foi ligeiramente alterado para "*Burglin*."

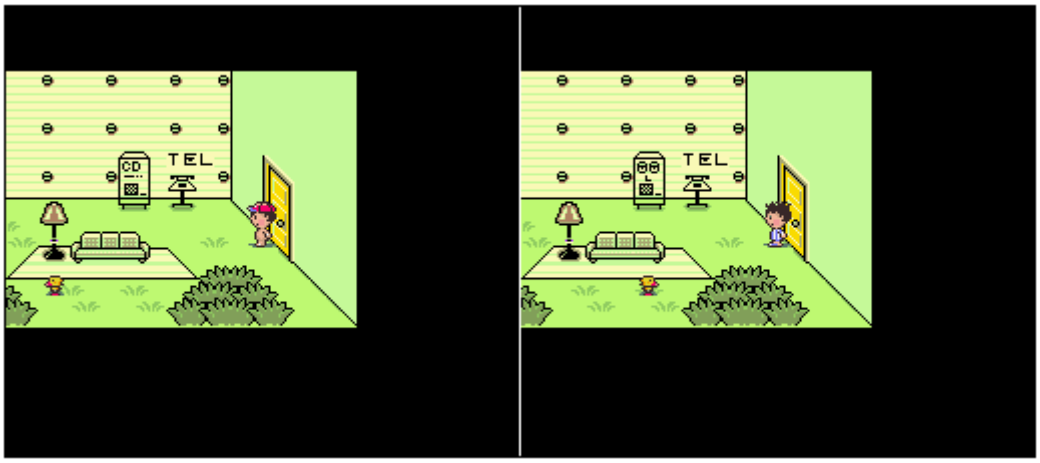

Figura 93: Alteração das máquinas de levantamento e depósito de dinheiro.

A situação acima é, tal como o exemplo anterior, praticamente impercetível. No entanto, trata-se de uma situação mais predominante ao longo do jogo. Algo recorrente nos *RPGs* é a possibilidade de usar dinheiro para adquirir itens valiosos para uma progressão mais simples do enredo. Os vários jogos deste género introduzem diferentes nomenclaturas que designam a moeda usada dependendo do universo onde o jogo se passa. Em *Mother 2/EarthBound*, o sistema monetário usado é o dólar, e o protagonista tem a possibilidade de depositar ou levantar certas quantias através do uso de diversas caixas com formatos semelhantes a terminais de levantamento e depósito de dinheiro. A alteração mais curiosa está em como essas caixas são designadas na versão japonesa. Como é possível reparar, as letras "CD" estão gravadas na caixa (querendo dizer "*Cash Dispenser*"). Tais máquinas nos Estados Unidos são chamadas de ATM; contudo, devido à dificuldade em colocar três letras num espaço demasiado exíguo, a opção de atribuir dois olhos e um quase impercetível nariz foi tomada.

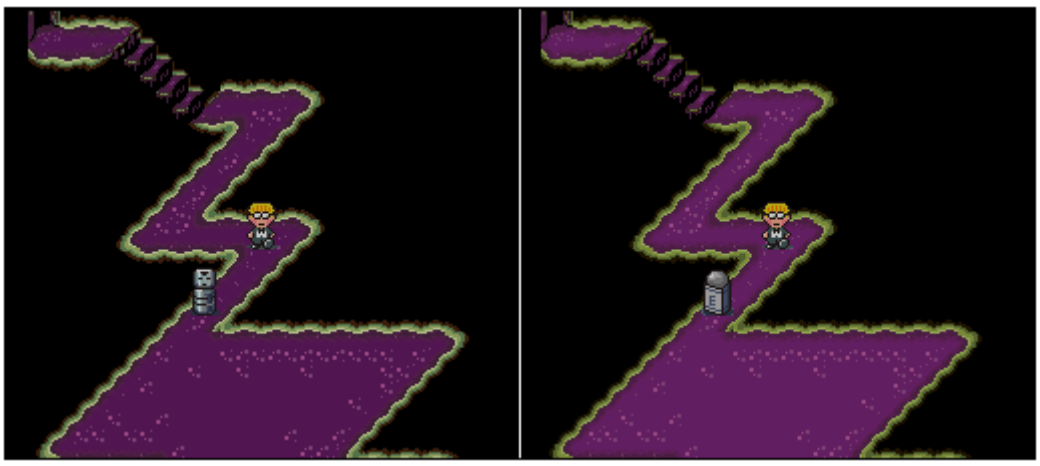

Figura 94: Alteração das estátuas de Kokeshis para borrachas.

Aqui a alteração cultural está aliada a um jogo de palavras que foi também necessário alterar para manter o sentido pretendido na versão original. A uma altura do jogo, é requerido ao protagonista para usar uma máquina específica para remover certas estátuas que se encontram pelo caminho. Na versão japonesa, a máquina tem o nome de "*Kokeshi Keshi*," que significa "Removedor de *Kokeshis*", que se tratam de bonecas tradicionais japonesas, feitas em madeira. Nos Estados Unidos, esta referência causaria estranheza nos jogadores, mas a alteração do formato das estátuas implicaria uma mudança também do seu nome e da máquina usada para as remover, de forma a manter o jogo de palavras intencionado originalmente. Por isso, as estátuas de *kokeshis* foram substituídas por borrachas e a máquina usada para as remover passaria a chamar-se "*Eraser Eraser*" ("Removedor/Apagador de Borrachas").

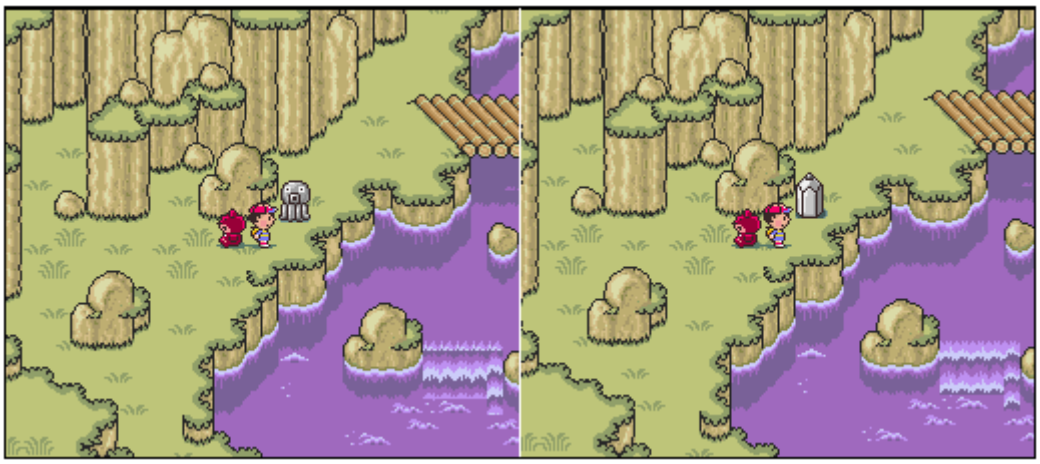

Figura 95: Alteração das estátuas de polvos para lápis.

O mesmo acontece neste exemplo. Da mesma forma como as estátuas de *kokeshis* foram alteradas para evitar a sensação de estranheza cultural, também nesta situação, o aspeto das estátuas foi alterado. Da mesma forma como no exemplo anterior, para remover estas estátuas do caminho seria necessário o uso de uma máquina, neste caso um "*Octopus Erasing Machine*," ou uma "Máquina Removedora de Polvos," uma vez que o polvo é bastante apreciado na cozinha japonesa. Ciente do facto de nos Estados Unidos o mesmo não acontecer, Lindblom optou por uma abordagem diferente: substituir as estátuas de polvos por lápis e chamar à máquina usada para as destruir de "*Pencil Eraser*" ("Apagador de Lápis"). Sobre isto, Lindblom afirma:

> (…) I couldn't do an octopus because people here don't really care about octopi (laughs). Whereas they're really important in Japan and they're this… You know there's a group of people in Japan where octopus and sea life is a big deal in their life and culture. (…)I said "Well, there needs to be something that's an eraser," and I thought "Well if the item is

> called the 'pencil eraser' then it's kind of funny if there's just a big metal pencil." So that worked and then the next thing was like, okay let's just call it the "*eraser eraser*." Which ended up playing off the *kokeshi keshi* idea.

O diálogo seguinte enquadra-se também nas várias referências culturais, desta vez no que toca a alimentação. Já foi visto que a imagem anterior representa o gosto dos japoneses pelo polvo, embora o contexto em que foi apresentada permitiu a Lindblom alterar o formato da estátua sem entrar em conflito com a referência em si. Contudo, neste diálogo, a referência aponta claramente para um alimento típico da cultura asiática:

Mother 2: "*Gourmet Tofu Machine.*"

EarthBound: "*Gourmet Yogurt Machine.*"

Considerando que o *Tofu* não é uma iguaria típica dos Estados Unidos, esta referência poderia trazer alguma confusão para os jogadores ocidentais. Por isso, fora decidido trocar todas as referências de *Tofu* por "Iogurte."

Perto do início do jogo acontece um dos primeiros momentos surrealistas entre muitos. O protagonista encontra um cão que se encontra possuído pelo espírito do *designer* do jogo e que lhe dá umas dicas de como manusear os controlos do jogo e como lidar com algumas situações. O motivo da alteração está no nome do cão, que, na versão japonesa, se chama "*Itako Dog*." Este nome é uma referência às médiuns espirituais com o nome "*Itako*", comuns na cultura asiática, e que têm a particularidade de comunicar com os mortos. Claramente que tal referência nunca seria compreendida pelos jogadores americanos, o que fez com que o nome do cão fosse alterado para "*Ruffini the Dog*", acreditando-se que "*Ruffini*" possa ser uma junção da onomatopeia "*Ruff*" com a referência ao nome do famoso mágico "*Houdini.*"

Também referências a lugares foram usadas em *Mother 2*. Da mesma forma que nos exemplos anteriores, quando tal se sucedia, era necessário que alterações fossem efetuadas para localizar melhor os jogadores americanos e fazê-los sentir maior familiaridade com a realidade que estavam a viver. Numa situação do jogo, já perto da sua conclusão, uma personagem secundária usa como palavra comum (uma "*catchphrase*", mais propriamente) a palavra "*Gunma-ken*", que se trata de uma referência ao município japonês de "*Gunma.*" Como os jogadores americanos praticamente ignorariam a referência, Lindblom teria de optar por uma alternativa mais

viável e familiar, trocando então a palavra por "*Dakota,*" referenciado, por sua vez, um estado americano.

O mesmo acontece quando se trata de referenciar certas atividades que tiveram a sua origem no Japão. No diálogo seguinte, o protagonista despede-se de uma pessoa que o auxiliou ao longo da aventura. Quando a pessoa interpelada sugere algo que ambos poderão fazer quando se reencontrarem, a alteração focou-se na atividade sugerida:

Mother 2: "*Maybe we could do some karaoke too!*"

EarthBound: "*Maybe we could play horseshoes too!*"

Hoje em dia, o *Karaoke* é uma atividade lúdica praticamente aceite e praticada em todo o mundo. Contudo, nos anos 90 não era um conceito muito apreciado, ainda estando em fase de adaptação. Assim sendo, e tendo em conta que o *Karaoke* teve origem no Japão, mais propriamente por volta dos anos 60, foi necessário que a atividade fosse alterada para o jogo da ferradura.

Da mesma forma como o uso de marcas e organizações protegidas foi completamente evitado, também determinadas referências a grupos artísticos tiveram de passar por alguma modificação. O exemplo seguinte mostra a abordagem tomada em relação a um grupo musical.

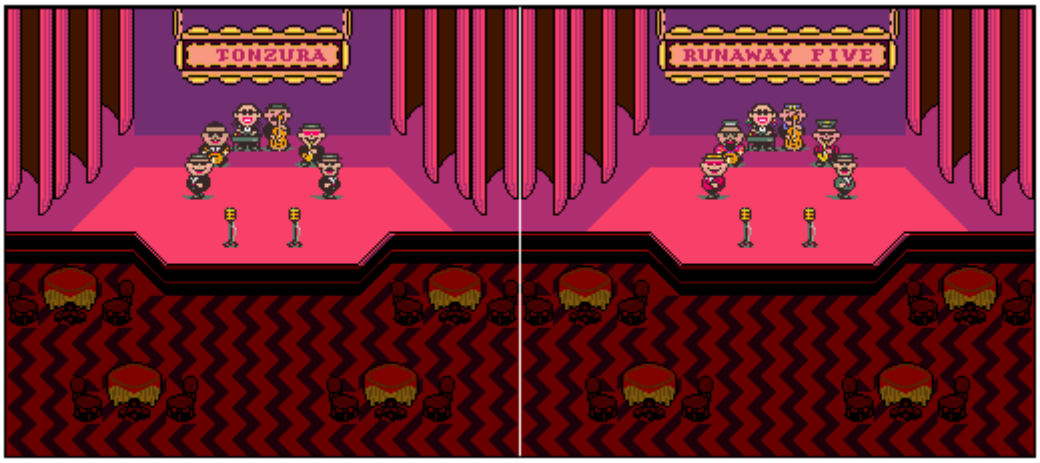

Figura 96: Mudança do nome e aspeto da banda na versão americana.

O grupo musical mostrado na imagem acima é conhecido na versão original como "*Tonzura Brothers,*" e são um grupo de jazz baseados nos "*Blues Brothers,*" um grupo cómico que teve o seu início em 1976 e se dedicava a fazer *sketches* humorísticos. A referência era evidente o suficiente para causar possíveis problemas legais, logo que foi necessário fazer mudanças gráficas. O aspeto da banda foi

ligeiramente alterado para fatos de diferentes cores e o nome da banda tornou-se "*Runaway Five.*"

A alteração seguinte acontece durante uma sequência perto do fim do jogo e cujo tema foi já abordado anteriormente. O protagonista encontra-se num mundo criado pelas suas memórias, de nome "*Magicant*," perto do fim do jogo. A alteração gráfica aqui aplicada centra-se na forma como Ness é apresentado.

Figura 97: A versão americana alterou o aspeto de Ness para evitar exibição de nudez.

A questão da nudez volta aqui a ser apontado como algo perfeitamente comum na cultura japonesa. Durante todo o percurso por "*Magicant*," Ness encontra-se completamente nu. Para a versão americana, os localizadores tiveram de alterar este aspeto, de forma a cortar com qualquer controvérsia com a exibição de nudez. Por isso, referiram-se a "*Magicant*" como um mundo dos sonhos e vestiram o protagonista com um pijama.

Da mesma forma como o uso de cruzes foi evitado na versão americana do jogo, também a alusão a grupos radicais pertencentes ao mundo real teve de ser tratado com todo o cuidado, tendo em atenção os parâmetros de censura da *Nintendo of America*. Os próximos dois casos são exemplo dessa mesma alusão.

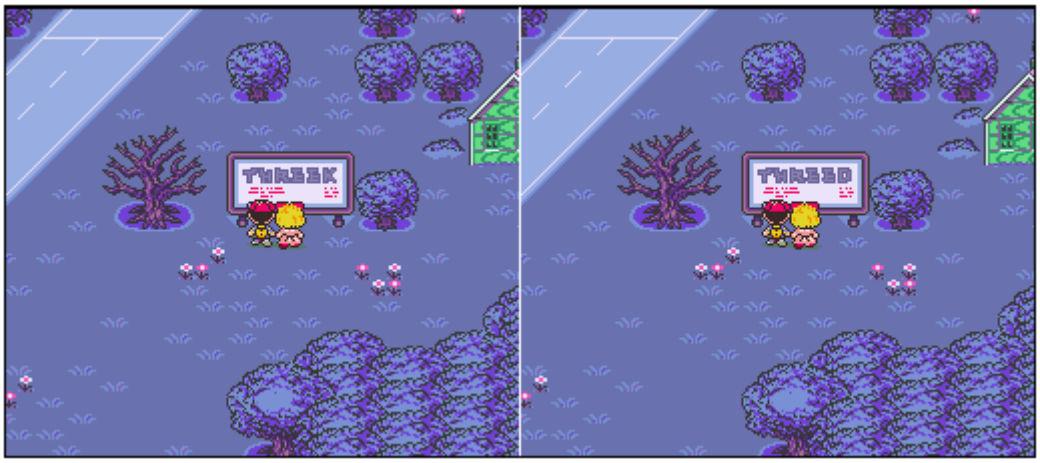

Figura 98: Nome da cidade alterado para evitar relação com a KKK.

A uma altura do jogo, Ness chega a uma cidade chamada "*Threek*" em *Mother 2*. A forma como a palavra está escrita poderia sugerir uma possível associação com "*Three K*" ou KKK (*Ku Klux Klan*). Para evitar uma possível controvérsia com o nome, Lindblom resolveu alterar ligeiramente o nome da cidade para "*Threed*."

Figura 99: Alteração da indumentária dos cultistas para evitar referências à KKK.

O mesmo poderá ser mais evidenciado na imagem acima. A uma altura do jogo, o protagonista tem de enfrentar um culto chamado "*Happy Happyism*," um grupo religioso de indivíduos que venera a cor azul e deseja pintar o mundo com essa mesma cor. As crenças e a indumentária usada são muito alusivas ao movimento *Ku Klux Klan*, pelo que foi necessário disfarçar esse facto para evitar alguma relação. Para tal, foram removidas as letras "HH" no capuz dos membros (cuja resolução fraca faria com que ambas as letras se parecessem com "KK") e foi adicionada uma bola branca, tornando o capuz mais parecido com um barrete.

Esta é das situações mais conhecidas pelos fãs de *EarthBound*, pois as semelhanças com o grupo *Ku Klux Klan* são evidentes, e acredita-se mesmo que Shigesato Itoi introduziu o culto "*Happy Happyism*" com esse mesmo intuito. Contudo, as normas da *Nintendo of America* impedem estritamente tais referências, e Lindblom teve de tratar destes problemas sem ao mesmo tempo modificar significativamente o grupo e os seus objetivos. Em entrevista ao *Wired*, Lindblom relata que

> [P]eople have speculated that they looked too much like Ku Klux Klan members. And I can go ahead and tell you absolutely that was the case (laughs). They really did look like Klan members to me. And they had "HH" on their head, which looked a little too close to a K because a lot of times, with really low-resolution fonts, a K and an H look really similar. There was no way I could let that one go. So I had them take the letters off and they put a little snowball on the end of the hat for me just to make sure it was as far away from the Ku Klux Klan as possible.

No que toca a alterações culturais, *Mother 2*/*EarthBound* é uma miríade de referências a cultura popular e a aspetos tanto das culturas nipónica como americana. O uso de simbologia alusiva a marcas ou organizações não possui um peso muito controverso no Japão, ao passo que os Estados Unidos são menos permissivos no que toca ao uso de marcas registadas ou referências a grupos ou bandas musicais. Referências pertencentes apenas à cultura japonesa, como mitologia ou gastronomia causariam uma sensação de estranheza no jogador, pelo que alterações mais familiares teriam de ser implementadas.

No entanto, estas não foram todas as alterações significativas, e os próximos subcapítulos mostrarão outras questões também bastante abordadas ao longo do jogo.

2.2. Religião e morte

Mother 2/*EarthBound* não é um videojogo com um tema religioso, nem mesmo as várias referências que são usadas ao longo do enredo têm grande significância religiosa. Na verdade, a forma como as mesmas são proferidas em diálogos indicam para uma conotação mais casual e menos virados para alguma dedicação religiosa. Contudo, como já visto em capítulos anteriores, para a *Nintendo of America*, o uso de simbologia ou menções textuais a elementos religiosos é alvo de censura, e esses mesmos elementos são removidos ou alterados, evitando maiores controvérsias.

No entanto, nem sempre é possível remover todos os elementos religiosos quando tais são uma componente substancial do enredo, e a sua remoção significaria uma total desconstrução de toda a história do jogo. O grupo "*Happy Happyism*," abordado anteriormente, apesar de possuir indumentárias e crenças que emulam alusivamente a *Ku Klux Klan*, possui um modo de atividade semelhante a um culto religioso, embora o seu objeto de adoração e os seus objetivos não tenham sido atribuídos a uma esfera religiosa, o que permitiu que Lindblom não tivesse de alterar significativamente estes aspetos. Mesmo assim, os vários diálogos que referenciam aspetos religiosos teriam de ser severamente substituídos por equivalentes menos alusivos. Em entrevista ao *Wired*, Lindblom afirmou que

> They wanted as few religious references as possible, no matter how seemingly innocuous. (…)But yeah, religious stuff, yeah they definitely had a policy that said we needed to take all of that out, we needed to take out things that were questionable in regards to, like I said, intellectual property.

O diálogo seguinte possui uma pequena fala simples e é proferido por uma personagem que se encontra aliviada por saber que a filha estava em segurança. Aqui, a menção da palavra "Deus" é um dos motivos para a remoção. No entanto, como não seria possível remover por completo a referência sem causar inconsistência na construção da frase, uma alternativa teria de ser adotada:

Mother 2: "*God is with her.*"

EarthBound: "*She has a guardian angel, it seems.*"

Nesta situação, "Deus" foi substituído por um "anjo da guarda," não eliminando completamente a referência religiosa, mas suavizando-a, atribuindo uma entidade protetora, suprimindo assim a ideia da existência de um ser todo-poderoso.

O diálogo seguinte faz também menção a "Deus." No entanto, ao contrário do que sucede no caso anterior, a ideia de "Deus" não é alterada para uma entidade menor mas sim para a atribuição de uma revelação.

Mother 2: "*Mone day, Mr. Carpainter suddenly received a revelation from God. His words are the words of God.*"

EarthBound: "*One day, Mr. Carpainter received a revelation. He now speaks the real truth.*"

Aqui, a palavra "*God*" é alterada em dois contextos semelhantes. Na primeira referência, "Deus" é alterado para uma "revelação," embora a versão americana não especifique quem atribuiu essa mesma revelação. Seguidamente, a mesma entidade é relacionada com a "verdade absoluta," obtendo uma conotação ainda menos religiosa, de forma a ocultar a ideia passada na versão original.

O diálogo que se segue envolve não só o uso da palavra "Deus" como faz também referência ao "Diabo." A frase proferida, tal como nos exemplos anteriores, possui uma conotação religiosa que teve de ser alterada.

Mother 2: "*We might've been listening to messages from the Devil rather than God…*"

EarthBound: "*We might've been listening to evil messages rather than good.*"

Aqui, tanto as palavras "Diabo" como "Deus" foram substituídas pelos termos "mal" e "bom", respetivamente. Contudo, vendo como a mensagem ficou convertida na versão traduzida, o significado perde-se um pouco em relação ao original e torna-se ambíguo, uma vez que no contexto fica-se sem saber de onde vieram essas mensagens más. Apesar de a frase em ambas as versões estar a especular a origem das mensagens, em *Mother 2* a especulação vai mais além e procura dois remetentes específicos para associar o conteúdo das mensagens más e boas.

Mesmo quando um diálogo não remete para a existência do Deus católico, a menção a várias entidades divinas é também um motivo de alteração, uma vez que não deixam de ser referências religiosas, segundo os parâmetros de censura da *Nintendo of*

America. É o que acontece no diálogo seguinte, que faz menção a uma personagem (curiosamente o líder do movimento "*Happy Happyism*") e considera-a capaz de comunicar com vários Deuses.

Mother 2: *"Mr. Carpainter can communicate with all kinds of Gods.*"

EarthBound: "*Mr. Carpainter communicates with the divine*."

A forma como a frase original foi ligeiramente alterada suprime a ideia da existência dos vários Deuses faz com que a conotação não deixe de ser propriamente religiosa, apesar de não especificar qual a religião abordada. É usado o termo "divino" para designar o que *Mother 2* especifica como "todos os tipos de Deuses," embora a própria frase original não clarifique quais são os Deuses capazes de comunicar com Mr. Carpainter.

Da mesma forma como referências a "Deus" ou "Deuses" levam a alterações significativas no texto do videojogo original, também palavras como "Céu" ou "Inferno" demonstram uma conexão com religião que teve de ser ocultada. No entanto, quando tais termos são usados, é necessário encontrar equivalentes válidos, uma vez que a ocultação completa dos mesmos implica uma discordância no sentido da frase.

Mother 2: "*Thanks to this tyke, I've gone from Hell to Heaven!*"

EarthBound: "*This little nipper took us from a nightmare to a dream…*"

Nesta situação, as palavras "Inferno" e "Céu" foram alteradas para "pesadelo" e "sonho," respetivamente. Tendo em conta o sentido de como o diálogo foi construído, esta alteração não constituiu nenhum problema de discordância, uma vez que pelo contexto, o "Inferno" e o "Céu" não representam as realidades metafísicas abordadas na religião católica, mas sim uma associação de uma condição má para uma condição boa.

Em várias situações ao longo do jogo, a questão da morte anda em conjunto com referências religiosas. Tal como abordado anteriormente, os padrões da *Nintendo of America* impedem que representações gráficas de morte sejam mostradas em videojogos. No caso de *Mother 2*/*EarthBound*, os fracos gráficos tornam essas representações menos graves, pelo que alterações a nível de imagem não foram implementadas para ocultar a ideia de morte. No entanto, vocabulário referente à ideia de morte ou assassinato foi alterado e o seu contexto suavizado, embora se tornasse praticamente impossível evitar uma ligeira alusão.

Mother 2: "*Eeeeek! A psky toilet fly! Die and go to Hell!*"

EarthBound: "*Ayaaaeee! I think it's a dung beetle! I'll smash your guts out!*"

Este exemplo reflete uma dessas situações. Na versão original do jogo, a personagem pragueja e deseja a morte de um inseto de uma forma demasiado forte. Contudo, apesar de tanto a palavra "morte" como a menção a "Inferno" terem sido removidas na versão americana, a alternativa usada pode não ter sido a mais ideal, devido ao incentivo do uso de violência, o que, segundo os parâmetros de censura da *Nintendo of America*, não é tolerado.

Em várias situações, as menções a morte são completamente alteradas para equivalentes menos explícitos, embora óbvios. A tabela seguinte mostra quatro linhas de diálogo, proferidas pela mesma personagem, em que a palavra "morte" e as suas variantes são modificadas.

Mother 2	*EarthBound*
"*(...) listen to my dying words!*"	"*Listen to my final words*"
"*I think I'm about to die*"	"*Everything is getting dark*"
"*I'm about to die now (...)*"	"*I'm almost gone (...)*"
"*(...) I'm on my deathbed…*"	"*I'm fading fast…*"

Tabela 4: Eufemismos usados como alternativas do uso da palavra "morte" e seus derivados.

É possível reparar que em nenhuma situação o contexto do que se passa foi alterado, mantendo assim o sentido dado na versão original. Inclusive quando liberdades foram tomadas na tradução (vejam-se a 2ª, 3ª e 4ª linhas), o sentido original manteve-se, embora tenha sido atribuído um tom mais dramático no caso de *EarthBound*. Isso ajudou a disfarçar as referências à palavra "morte," embora o tom do discurso em *Mother 2* seja mais direto e explícito, tornando a abordagem mais realista.

A uma altura do jogo, Ness e os companheiros de aventura têm de entrar numa nova zona. O nome dessa localidade difere em ambas as situações, uma vez que há uma referência explícita à palavra "morte" que torna a alteração necessária.

Mother 2: "*Grateful Dead Valley*"

EarthBound: "*Peaceful Rest Valley*"

Este caso não se trata de uma simples passagem de um diálogo, mas sim de uma localidade cujo nome é ocasionalmente referido ao longo da aventura. Assim sendo, era necessário que fosse criado um equivalente menos "chocante" e que transmitisse uma ideia de tranquilidade.

No entanto, há alturas em que a menção da palavra "morte" é completamente omissa na versão traduzida, ao invés de ser substituída por um equivalente menos "chocante". Como na situação seguinte, em que os protagonistas, juntamente com alguns figurantes, encontram um corpo aparentemente morto num beco.

Mother 2: "*Someone's lying on the ground here. You don't suppose he's dead, do you?*"

EarthBound: "*There's a person lying on the ground. I wonder if he's… he's…*"

Aqui nota-se a diferença entre este exemplo e o da tabela apresentada anteriormente. Contudo, é bem possível, no contexto desta situação, suprimir a palavra "morte", como que mostrando que a pessoa que fala tem medo de confirmar aquilo que é bem provável ter acontecido. Tal não podia ser possível nos exemplos da tabela, uma vez que omitir a palavra "morte" traria consequências de falta de coerência. Neste último caso, contudo, a pessoa que fala está a referir-se à morte de outrem, sendo que, em *Mother 2*, a pessoa aparenta não se mostrar impressionada, enquanto em *EarthBound* esta demonstra uma maior sensibilidade.

Por fim, da mesma forma como o uso da palavra "morte" e suas variantes pode ser alterado ou completamente omitido, dependendo do contexto e da possibilidade de ser feito, também alusões a assassinato têm o mesmo tratamento. Nos dois diálogos seguintes é mostrado o que acontece quando a palavra "*kill*" é aplicada no jogo, e quais as alternativas usadas para evitar o uso da palavra.

Mother 2: "*She may've been killed already.*"

EarthBound: "*You know, she might be gone already.*"

Aqui a mudança é notória, e pode levar a uma interpretação errada se o jogador não estiver atento. No entanto, em contexto, a adaptação não está errada, e pode-se usar a expressão "*be gone*" para subentender a ideia que alguém morreu. Esta é talvez das alterações mais "suaves" da palavra "morte" que existe no jogo.

Mother 2: "*Kids like you deserve to get struck by lightning and die.*"

EarthBound: "*You deserve to be struck by lightning.*"

Neste caso, a adição do "*and die*" foi completamente evitada. Outra alteração a notar é o facto de o início da frase ter um sentido ligeiramente diferente em ambas as versões. Em *Mother 2* a personagem que profere a fala faz uma referência mais geral, mostrando que não gosta de crianças com o mesmo tipo de atitude que Ness. Em *EarthBound*, contudo, ela decide ser mais frontal, mostrando que os problemas que tem com Ness são mais pessoais, e não generaliza a atitude do jovem com a de outras crianças.

É evidente que a *Nintendo of America* possui sérios padrões de censura que impedem que palavras mais fortes sejam usadas, recorrendo ao uso de eufemismos para suavizar a ideia de "morte" ou de palavras da mesma variante, assim como alusões a assassinato. Mesmo quando o contexto num diálogo não remete para o sentido literal dessas mesmas palavras, há sempre uma necessidade de alterar o termo para não causar "choque" entre os jogadores mais jovens. A página de Internet *Nintendo's Era of Censorship* explicita qual a abordagem da Nintendo em relação aos videojogos que usassem termos fortes e abordassem a questão da morte como um ponto essencial na narrativa:

> Unlike PC games of the time, when enemies were killed in Nintendo games, their corpses usually vanished quickly, and did not lie around on the floor forever. The implication was that these characters were not really "dead" but were simply being "eliminated" from the game's universe in the same way pieces are "eliminated" from a Chess board during play. This went along with Nintendo's other key policy regarding death in games, namely that the words "death", "die", "kill" or "killed" were never to be used, unless in a non-violent context. Thus, Nintendo game manuals and texts of the time never say "Mario must kill the Goombas" but rather "Mario must defeat the Goombas" (…) Euphemistic as they may be, clever language was an effective way of toning down the perception of violence in Nintendo games.

2.3. Violência

Uma característica comum em *RPGs* é a possibilidade de o jogador envolver as suas personagens em confrontos físicos. É talvez uma das práticas mais essenciais deste género de videojogos, uma vez que permite às personagens desenvolver as suas capacidades e experiência. Por isso, a existência de conflitos em *Mother 2*/*EarthBound* nunca poderia ser ocultada pois isso removeria toda a essência do jogo e tornava-o impossível de completar.

No entanto, no que toca a diálogos, é possível que determinado vocabulário rude ou que aluda à violência seja suavizado para evitar problemas maiores de interpretação. A questão mais controversa recai, no entanto, na ideia da violência infantil, uma vez que os protagonistas do jogo são menores de idade, e a perspectiva de assistir a crianças enfrentar inimigos perigosos poderá na mesma causar desconforto perante alguns jogadores.

Existem, no entanto, algumas situações ao longo do jogo que poderiam aludir a violência infantil, dependendo do contexto em que se inserem. A forma como dois irmãos são punidos pelo pai difere entre ambas as versões, alterando um pequeno efeito sonoro que alude a um determinado tipo de castigo. Em *Mother 2*, os dois irmãos são conduzidos pelo pai até ao quarto e após isso é ouvido um som forte, aludindo a batidas como se ambos os irmão estivessem a ser punidos fisicamente. Em *EarthBound*, contudo, a duração do som é menor, e a entoação do mesmo é mais melodiosa, como se a punição fosse meramente verbal.

Contudo, apesar de haver alusões a violência infantil, há que ter em conta que o verdadeiro objetivo é transmitir o modo severo da educação na maior parte dos lares japoneses. Essa alusão pode ser também notada em dois diálogos perto do início do jogo:

Mother 2: "*I was really scolded by my father. Aa, my butt hurts.*"

EarthBound: "*My dad really got after me. He said I get no dessert for the rest of the decade…*"

Nesta situação é evidente a forma como o castigo foi suavizado, adaptando-se aos padrões educativos dos Estados Unidos. Em *Mother 2* fica evidente que a punição

foi física, com a personagem a queixar-se dolorosamente da parte do corpo onde o pai lhe bateu. Em *EarthBound* há um castigo leve e nenhuma evidência de punição física.

Mother 2: "*If my parents find out, I'll get spanked 100 times.*"

EarthBound: "*When my dad gets back, I know I'm gonna get it…*"

Esta situação é no entanto diferente da anterior. Enquanto o diálogo anterior suaviza o tipo de punição e oferece um castigo leve à personagem, este deixa subentendida uma possível punição severa quando o pai da mesma chegar a casa. No original, a punição referenciada pela personagem acaba por ser mais grave que o diálogo anterior; no entanto, apresentando-a como a consequência de uma condição que na altura ainda não era certa, o que torna o contexto de ambas as versões completamente diferente.

Na verdade, estes diálogos e situações são usados num contexto educativo em ambas as versões, tendo em conta os padrões educativos tanto no Japão como nos Estados Unidos. Devido à cultura mais severa no Japão, é comum que a educação seja considerada mais rígida, com alguma punição física à mistura. Contudo, segundo Nemoto (1999:64), esta forma de educação reflete a responsabilidade dos pais em criar os filhos devidamente para a vida, uma vez que a casa é considerada uma "primeira escola." Sobre a educação em casa, Nemoto adianta ainda que

> [I]f parents are to carry out this function, there must be a proper combination of love and discipline based on a strong one-on-one relationship between parent and child. Children have no respect for parents who overprotect them or who beat them up for their bad behavior, but ultimately appreciate parents who rectify theis wrongdoing by administering non-corporal punishments. Children realize sooner or later that their parents scold them, not because they dislike them, but because discipline is an expression of love.

Tendo em conta esta citação, não é de estranhar a educação imposta às personagens em *Mother 2*, uma vez que é uma demonstração diferente de afeto, combinado com disciplina mais rude, modo de educação comum no Japão.

O diálogo seguinte acontece durante uma prova que o protagonista terá de passar. Essa prova envolve a perda de cada um dos cinco sentidos, embora não uma perda literal. A forma como o diálogo indica o momento em que Ness está prestes a perder a sua visão difere em ambas as versões.

Mother 2: "*I will now crush your eyeballs.*"

EarthBound: "*I shall steal your sight.*"

A forma como este diálogo é apresentado nas duas versões é feita com uma abordagem diferente. A descrição usada na versão original acaba por ser demasiado gráfica, levando a um senti mais físico. Em *EarthBound*, por sua vez, Lindblom preferiu usar uma abordagem mais suave, não traindo o contexto da situação, mas dando a entender que o protagonista perderá a sua visão, ao invés dos seus olhos.

Para além da alusão a violência, também existem momentos no diálogo que transmitem vocabulário rude e antipático. É de notar que, apesar de *EarthBound* manter insultos, os mesmos foram suavizados em relação à versão original, tendo cuidado com vocabulário demasiado ofensivo.

Mother 2: "*Welcome to the ass-end of this traffic jam!*"

EarthBound: "*Welcome to the very end of the world's longest traffic jam!*"

Aqui, o vocabulário não está a insultar diretamente nenhuma personagem, embora mostre claramente um desagrado e uma vontade de desabafar. Para evitar o uso da expressão "*ass-end*," A alteração implementada em *EarthBound* inverteu o contexto da situação, fazendo com que a personagem tenha uma atitude mais jovial.

O mesmo acontece no diálogo seguinte. Nesta situação, o protagonista vai assistir um espetáculo da banda "*Tonzura Brothers*/*Runaway Five*," e na altura do início do concerto, um anúncio é feito.

Mother 2: "*Have I got a real bombshell for you nice assholes today! Nnnnnnnn! Blow'em away! Tonzura Brothers Band! 3… 2… 1… GO!*"

EarthBound: "*Have I got a bombshell for you tonight, kids! aaaaaAAAAAH!!! Ka-Boom!! The Runaway Five!!! Yeah!! 3 – 2 – 1 – Go!*"

Nesta situação, ambos os anúncios são bastante animados. Contudo, algum do vocabulário rude usado na versão original do jogo sugere que se trata de um espetáculo de uma banda para adultos. Por sua vez, a versão americana sugere um publico mais infantil, como poderá ficar aludido ao uso da palavra "*kids.*"

Por fim, o diálogo seguinte coloca duas personagens em confronto, com o vilão a atormentar verbalmente o protagonista. Ambas as versões colocam a personagem a menosprezar o protagonista, embora o vocabulário rude usado em *Mother 2* tenha sido mais forte e ofensivo que a versão adaptada.

Mother 2: "*Ness, you brain-dead moron! Struggle all you want, but you're still too late! Bye-bye!*"

EarthBound: "*Ness, you pin-headed idiot, you're just a half-step too slow!*"

Apesar de o uso de vocabulário rude e insultuoso não ser um aspeto muito controverso em *Mother 2*/*EarthBound*, o que é certo é que alterações tiveram de ser efetuadas para suavizar a forma como certas palavras deveriam ser pronunciadas, por vezes alterando o contexto ou mesmo substituindo-as por equivalentes menos ofensivos. A abordagem de violência como forma de educação seria uma questão mais complicada de lidar, o que faria com que a controvérsia se tornasse maior caso alterações não tivessem sido feitas.

2.4. Vícios

Apesar de o título deste subcapítulo aludir à menção dos vários tipos de vícios já abordados anteriormente ao longo desta dissertação, a verdade é que *Mother 2*/*EarthBound* apenas faz referências mais predominantes a álcool. A uma determinada altura do jogo, os protagonistas chegam a uma cidade em que os seus habitantes costumam reunir-se em bares e consumir álcool, por vezes convidando os protagonistas a juntarem-se a eles ou repreendendo-os por pensarem em também consumir.

Figura 100: Alteração do nome dos estabelecimentos para evitar referências a drogas.

Uma das mudanças que mais se fez notar no jogo é o nome de estabelecimentos onde o protagonista se poderá dirigir para comprar itens que o auxiliarão na sua aventura. É possível reparar que na versão original, as lojas tinham como nome "*Drug*," como que abreviatura de "*Drugstore*." Contudo, devido à facilidade com que se poderia confundir tal abreviatura com o equivalente a "Droga," foi necessário alterar o nome para "*Shop*."

Tal como nos dois subcapítulos anteriores, praticamente todas as referências a bebidas alcoólicas são textuais. Contudo, houve necessidade em alterar graficamente o nome dos estabelecimentos de convívio onde as personagens consumiam álcool.

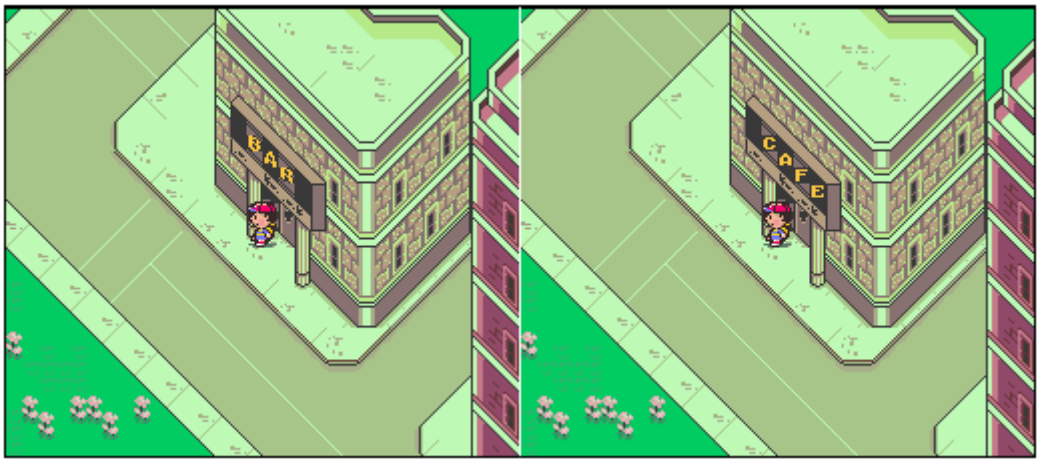

Figura 101: Alteração dos nomes dos estabelecimentos para evitar referências a álcool.

Como é possível reparar, em *Mother 2* os estabelecimentos são identificados com o nome "*Bar*," enquanto em *EarthBound* os mesmos estabelecimentos passaram a ser chamados de "*Cafe.*" Esta foi praticamente a abordagem aplicada no que toca a referências a álcool: substituir todas as menções a bebida por café, alterando não apenas os aspetos gráficos mas também diálogos.

Tais alterações, contudo, falharam em conseguir manter o sentido original, uma vez que apenas foram alterados os termos e não o contexto. Como exemplo, serão apresentados alguns diálogos que mostram como as referências a álcool são alteradas ou removidas, dependendo do contexto em que são inseridas.

Mother 2: "*...I think so, which is why I'm drinking here.*"

EarthBound: "*I enjoy the atmosphere here.*"

Aqui, o diálogo pôde ser perfeitamente alterado sem entrar em conflito com o contexto original. O que Lindblom decidiu fazer neste caso foi remover o foco principal da frase e concentrá-lo no ambiente existente no estabelecimento onde se encontravam.

Na situação seguinte, uma outra personagem relata a consequência de ter ficado embriagado.

Mother 2: "*I was drunk, so I accidentally knocked on the wall instead of the bathroom door.*"

EarthBound: "*I was in the middle of a caffeine buzz, and I had to go to the bathroom fast! When I got there, I accidentally knocked on the wall instead of the restroom door.*"

Ao contrário do que sucedeu no diálogo anterior, neste caso a remoção de todo o contexto seria impensável. No entanto, ao evitar a referência ao facto de a personagem estar bêbada, a tradução acabou por causar alguma confusão. Enquanto em *Mother 2* a personagem admite que se encontrava embriagada, *EarthBound* dá a entender que a mesma é apenas distraída.

A situação seguinte mostra uma outra personagem dirigindo-se aos protagonistas e advertindo-os de que não podem beber álcool/café.

Mother 2: "*You know you can't drink alcohol, you're just kids.*"

EarthBound: "*Kids shouldn't be drinking espresso!*"

A lógica, nesta situação, acaba por ser mais coerente, em relação ao diálogo anterior. Na versão original, um adulto adverte os protagonistas que não podem beber álcool, devido aos seus efeitos prejudiciais para as crianças. Na versão americana, a advertência é mais benevolente, aconselhando-os a não beber café.

O diálogo seguinte mostra os protagonistas à conversa com uma outra pessoa, desta vez claramente embriagada. A forma como essa personagem se dirige aos protagonistas difere entre ambas as situações.

Mother 2: "*No, I ain't *hic* drunk! Dumbass!*"

EarthBound: "*Yeah, yeah, I'm okay… Just leave me here to cry into my cappuccino! Nosy!*"

Nesta situação, a reação da personagem perante a abordagem dos protagonistas foi alterada, agindo de uma forma mais agressiva na versão original (destaque ao uso da palavra "*Dumbass*" como um insulto) para um comportamento mais depressivo, chegando a repreender os protagonistas por o incomodar. Há que ter em conta também a alteração do estado psicológico da personagem, alterado nas duas versões devido à bebida consumida. Na versão original, a personagem encontra-se claramente bêbada, enquanto em *EarthBound*, esta encontra-se mais triste e sem vontade de socializar, preferindo manter-se entretida com um *cappuccino*.

O diálogo seguinte apresenta mais uma alteração da existência de bebidas alcoólicas no enredo. Desta vez, é possível reparar que, ao contrário dos diálogos apresentados anteriormente, este identifica a bebida em questão, ao invés de fazer uma mera referência ambígua ou apresentar um estado psicológico.

Mother 2: "*How do I put it? Having beer in the daytime like this is truly, how do I put it…*"

EarthBound: "*Drinking glass after glass of ice coffee is… well…*"

Apesar de ambas as frases terem sido proferidas no mesmo contexto (a personagem procura palavras para descrever a sensação de experimentar a respetiva bebida), a menção de cerveja foi substituída por café gelado, uma outra alternativa válida.

As referências a álcool apresentadas ao longo deste subcapítulo são apenas predominantes numa parte do enredo, que coloca os protagonistas numa cidade onde a prática de consumo de bebidas alcoólicas/café é bastante comum e até incentivada. Como tal, durante o processo de localização do jogo, Lindblom teve de tomar medidas para evitar transmitir a ideia que os protagonistas, sendo menores, podiam, de certa forma, estar envolvidos no vício do álcool. Lindblom refere mesmo que alterações não são incomodativas, pois num universo como o de Eagleland, eventos estranhos são bastante comuns, logo a existência de uma cidade em cujos habitantes são fanáticos por café ao invés de álcool não representa uma alteração demasiado questionável.

Parte 4 - Conclusão

Considerações finais

As várias formas como os videojogos abordam temas controversos são trabalhadas pelas equipas de tradução e localização tendo em conta os padrões de aceitação de cada país. Há que considerar que os videojogos apresentados neste trabalho são apenas um pequeno número em comparação com um vasto universo que não está livre de adaptações e censuras, e é certo que futuros títulos continuarão a sofrer alterações tanto a nível gráfico como textual, respeitando os ditames da sociedade de chegada.

É de notar também que de todos os aspetos controversos abordados, nenhum é tão vasto como o da violência. Os imensos estudos que relacionam videojogos com violência têm proliferado bastante nos últimos anos, alguns crucificando esta forma de entretenimento e relacionando-os com vários atentados ocorridos ao longo da História e como causa de comportamentos agressivos entre os jogadores mais jovens, e outros cortando quaisquer ligações que apontam os videojogos como os causadores de atos violentos. Contudo, isso não afeta a forma como os aspetos gráficos influenciam mentalidades, embora coloquem em conflito os paradigmas culturais ao ponto em que terão de ser alterados para serem aceites. As diferenças de abordagem tanto nos Estados Unidos como no Japão, dois gigantes no que toca ao desenvolvimento de videojogos, são as que mais entram em conflito no que toca a este aspeto. A sensibilidade inicial dos Estados Unidos perante certas produções nipónicas foi diminuindo ao longo dos anos, à medida que o oriente começava a marcar presença no universo virtual. Por sua vez, o Japão recebeu de braços abertos as produções ocidentais, maravilhando-se com as inovações gráficas, ao mesmo tempo que se mantinha fiel aos seus próprios produtos, no entanto, tendo o cuidado de remover qualquer representação de violência supérflua, que os Estados Unidos pareciam querer enaltecer.

Por sua vez, a abordagem da religião suscitou também bastantes controvérsias, ou não fosse esse um tema bastante delicado. Apesar de ser um assunto que anda de mãos dadas com a violência no que toca a polémica, os elementos gráficos que são tidos em conta centram-se em iconografias religiosas, ao invés de imagens violentas. Em grande parte dos casos (mais propriamente no que toca a produções japonesas), a abordagem livre da religião católica espelha a mentalidade de uma sociedade que não vê

tais elementos como um tabu mas como uma forma de emular ou ter em conta a existência dessa mesma religião na vida real, muitas vezes mesmo aprofundando o tema e mostrando tanto o lado bom como o mau nas doutrinas cristãs. Os Estados Unidos, por outro lado, tratando-se de um país em que uma grande maioria dos seus habitantes é cristã, a abordagem a estes elementos poderão constituir uma ameaça às suas crenças, independentemente do contexto em que os mesmos são inseridos. Videojogos passados em universos fictícios poderão contornar essa ameaça, apresentando novos conceitos doutrinais e modos de pensar diferentes, introduzindo distintas filosofias de vida e envolvendo o jogador em novas experiências de jogo.

A forma como a nudez e o sexo são representados em videojogos vai ao encontro dos mesmos problemas abordados no que toca a violência e das mesmas mentalidades que regem o pensamento religioso das diferentes sociedades. Com as inovações gráficas dos últimos anos, foi possível melhorar em muito os aspetos físicos das personagens, desenhando silhuetas corporais cada vez mais realistas e permitindo expressões faciais mais detalhadas, assemelhando-se a pessoas reais. No que toca à demonstração de nudez, é possível notar que apesar de o Japão considerar os corpos nus como algo perfeitamente comum (pensamento alimentado pelo Xintoísmo), mesmo assim faz questão de eliminar quaisquer representações físicas demasiado reveladoras quando o contexto se torna perverso ou sexual. Por outro lado, representações de nudez infantil são tidas como o reflexo de inocência, e na cultura nipónica são bem mais aceitáveis.

Por sua vez, representações de vícios nos videojogos variam dependendo do tipo de vício abordado. Está mais que visto que o uso de drogas em jogos é ainda uma controvérsia em alguns países como a Austrália, e tais elementos poderão fazer com que um determinado jogo venha a ser banido definitivamente. Tal é compreensível, uma vez que grande parte dos videojogos que introduzem o conceito de drogas normalmente recompensa o jogador por as usar na sua personagem. Muitas vezes, o consumo ou tráfico de narcóticos (independentemente de serem baseados em drogas reais ou inventados para o universo do jogo) é incentivado, pois garante uma melhor prestação do protagonista no enredo. Estes aspetos são os que trazem maior controvérsia devido à mensagem que transmitem, que poderá ser mal interpretada pelos jogadores mais novos.

O mesmo já não acontece com as representações de álcool e tabaco. Considerando que se tratam de elementos que nunca trouxeram benefícios nem

prejuízos para o protagonista ou enredo, quaisquer mensagens que poderão ser transmitidas passarão despercebidas ao jogador. Contudo, representações gráficas de tabaco ou bebidas alcoólicas são normalmente removidas ou substituídas por equivalentes menos próprios de causar influências negativas.

No caso de *Mother 2*/*EarthBound*, todos estes aspetos abundam ao longo de todo o progresso do jogo, o que fez com que o mesmo se tornasse numa referência não apenas no universo dos *RPGs* mas também em todos os videojogos. Contudo, ao contrário da maioria dos restantes videojogos abordados ao longo da parte dois desta dissertação, as alterações efetuadas ao enredo, diálogos e gráficos não causaram controvérsias entre os jogadores, apesar de as mesmas terem sido efetuadas tendo em conta os padrões da *Nintendo of America*.

Alterações gráficas e textuais encontraram-se de forma equilibrada, não interferindo na essência principal do jogo. Contudo, tais alterações não puderam ser apreciadas na altura do lançamento de *EarthBound*, que se deveu à fraca procura que teve inicialmente. O nascimento de uma nova geração de consolas de jogos eclipsou parcialmente as atenções que o videojogo procurava obter em terras ocidentais, embora o estigma comum existente desde os anos 80, que colocava os videojogos como atividades somente para crianças, também tivesse ajudado na fraca popularidade.

Hoje em dia, *EarthBound* é visto como um videojogo que esteve à frente do seu tempo, adaptando-se à vida real e abordando problemáticas do dia-a-dia, enquanto imergia os seus jogadores num universo fantástico e numa aventura única. Todavia, sendo grande parte dos jogadores dos anos 90 menores, a sua perceção para compreender a complexidade de *EarthBound* e a sua verdadeira mensagem eram mínimas, uma vez que não era comum videojogos da época possuírem histórias intrincadas, desenvolvimento de personagens e críticas sociais.

A popularidade de *EarthBound* no ocidente só viria a surgir anos mais tarde, quando as inovações nas capacidades das novas gerações de consolas permitiram a implementação de histórias e temas intrincados. A aventura de um herói que enfrenta um típico vilão ou a busca pessoal de um protagonista que se vê confrontado com dilemas morais que tem de ultrapassar é já bastante comum nos dias de hoje, pelo que mais valor foi dado a *EarthBound* no virar do século, por ser considerado o pioneiro deste género de aventuras.

É por isso que apesar de todas as alterações nas referências culturais, religião, morte, violência e vícios, *EarthBound* ganhou uma imensa legião de fãs, impusionada não apenas pela história interessante mas também por essas mesmas alterações, que ajudaram o jogo a destacar-se dos demais e tornar-se no clássico intemporal ainda apreciado nos dias de hoje. Para muitos, *EarthBound* é considerado uma obra-prima do mundo dos videojogos pelo seu tom maduro, subtil abordagem aos problemas do dia-a-dia, pelas diversas interpretações e teorias que os fãs elaboram ao longo dos anos e pela dedicação que têm pelo enredo e suas personagens.

Muitos dos *RPGs* de hoje devem muito a *EarthBound* pela forma como este aborda o bom e o mau da sociedade de forma humorística bem aplicada e bem apreciada. A personalidade dos protagonistas e o ambiente do universo do jogo leva o jogador a acreditar no realismo que o mesmo tenta transmitir ao criar um paralelismo entre os acontecimentos em Eagleland e os da vida real, no entanto, sendo observados do ponto de vista de uma criança, que aos poucos vai aprendendo sobre o mundo que o rodeia.

Conclusão

A tradução e localização são duas formas muito importantes de transmissão de conteúdos entre culturas, pois permitem uma maior compreensão e abrangência de horizontes, assim como a possibilidade de comunicação entre as mesmas. As várias ideias partilhadas por estudiosos como Venuti, Bassnett ou Saraiva colocam a tradução como um aspeto fulcral na construção de realidades através da conversão da mensagem principal. Isso faz com que a língua tenha uma importância fundamental na representação da identidade cultural, acabando por se tornar num guia para as diferentes realidades sociais e principal condutor de comunicação.

No entanto, a língua, enquanto um dos indicadores representantes de culturas, acaba por constituir também uma barreira que impede a comunicação de se dispersar para uma área maior do que aquela onde foi adotada. Por isso, tendo em conta que as diferentes realidades culturais são suportadas por diferentes idiomas, a tradução surge como uma tábua de salvação que permite eliminar a sensação de estranheza original e introduzir o leitor a uma nova realidade cultural.

Hoje em dia, a difusão dos meios de comunicação permitiu que as diferentes culturas se aproximassem entre si, o que fez com que o trabalho da tradução se tornasse cada vez mais importante. Contudo, apesar de a tradução ajudar a reduzir as barreiras que impedem a compreensão linguística entre países, as divergências culturais constituem um considerável obstáculo na compatibilidade entre culturas. As várias culturas dependem de fatores externos e internos, e ambos definem identidades, que são moldadas através de hábitos, crenças, valores, entre outros aspetos.

Tudo isto quando transportado para outra realidade cultural cria uma sensação de estranheza, pois a tradução apenas rompe com as barreiras linguísticas, abrindo caminho para um novo conjunto de barreiras que acabam por se revelar a verdadeira essência da cultura original. Apesar de a tradução permitir que o indivíduo estabeleça comparações entre a sua cultura e a cultura exterior e abrir novos horizontes, como Saraiva refere, tal é apenas uma descodificação superficial, uma vez que sendo a cultura algo complexo, segundo Tylor, somente um contacto direto com a mesma leva o indivíduo a uma compreensão total da sua funcionalidade.

Desta forma, a influência da tradução como apenas um desbloqueador comunicativo leva à atribuição de estereótipos, que Hatim considera como sendo uma consequência das falhas de entendimento entre identidades culturais. Por sua vez, Venuti tem uma visão mais equilibrada do que a atribuição de estereótipos pode causar, originando tanto aceitação como desrespeito, dependendo das reações provocadas pelas diferenças culturais.

É para eliminar a sensação de estranheza perante tais diferenças que a localização surgiu. Enquanto a tradução apenas faz uma desconstrução e reconstrução da mensagem principal, a localização existe como forma de adaptação de um produto a uma nova cultura, encontrando alternativas para uma maior aceitação e entendimento do indivíduo recetor. No fundo, a localização surge como uma serva das exigências culturais da sociedade que recebe o produto, usando técnicas que ajudam à maior aceitação do mesmo.

Assim sendo, a tradução e a localização, apesar de em muitas situações agirem em conjunto, estão bastante afastadas no que toca às funções que desempenham. A localização acaba por ser mais aprofundada, mais dada a detetar discrepâncias culturais e mais minuciosa no conteúdo abordado, aspetos que vão além da simples conversão textual. Os critérios da cultura de chegada são os objetivos principais da localização, que se preocupa em suprimir as diferenças culturais e criar uma maior familiarização para o indivíduo que deseja desfrutar de um produto na sua totalidade, sem sentir nenhuma estranheza.

Contudo, é errado pensar que as alterações feitas através de localização alteram por completo todo o produto, ao ponto de o mesmo ser diferente do original. Mesmo que muitos produtos tenham sido vítimas das alterações culturais, quer como forma de adaptação, quer como meramente censura, a essência original dos produtos sempre se tornou intocável, pois apesar de todas as alterações a nível cultural, a mensagem principal não é afetada, devido à intervenção da tradução.

O que acontece em relação aos videojogos não é diferente. Os diversos obstáculos na tradução e localização de videojogos sempre ocuparam um lugar de destaque nesta indústria, e a tendência não mostra sinais de querer diminuir. As diferentes abordagens feitas ao longo dos anos poderão ter mudado significativamente na visão dos diversos países, mas o que é certo é que enquanto existirem discrepâncias culturais, os videojogos estarão sempre na mira da adaptação e censura.

É certo que nos dias de hoje é cada vez mais fácil culturas com costumes adversos entrarem em contacto entre si e existir uma maior compreensão no que toca a esses mesmos hábitos. Isso torna possível abalar um pouco a barreira cultural que separa os diferentes países, permitindo que videojogos japoneses sejam apresentados na sociedade americana exibindo os seus próprios aspetos culturais e idiossincrasias linguísticas sem qualquer medo de represálias, e vice-versa.

No entanto, esta evolução na compreensão cultural não chega para eliminar por completo todos os obstáculos culturais existentes. Sempre existirão discrepâncias quanto à ideia de quanta violência poderá ser mostrada, sempre haverá disparidades religiosas que impedem a representação de iconografias e doutrinas representativas de uma religião existente na vida real, sempre permanecerão diferenças no que toca à forma como a nudez deverá ser representada. Todas estas diferenças e as alterações impostas por cada sociedade poderão causar algumas limitações na compreensão multi-cultural; contudo, a existência das mesmas permite a permanência da identidade própria de cada sociedade, fator inerente que designa uma determinada cultura.

Referências Bibliográficas

Bassnett, Susan (1980): *Translation Studies*. Londres: Routledge

Bernal-Merino, Miguel A. (2015): *Translation and Localization of Video Games: Making Entertainment Software Global*. Londres: Routledge

Carmageddon (PC) CENSORED – Pedestrians Changed To Robots/Zombies + (Documentary Purposes) (2015). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=pwAOnXQgtNI (Consultado a 14 de maio de 2015)

Carmageddon 64 CENSORED – Pedestrians Changed To Dinosaurs + (Documentary Purposes) (2015). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=xuPiIYaSCc8 (Consultado a 14 de maio de 2015)

Cronin, Michael (2006): *Translation and Identity*. Londres: Routledge.

Czech, Dawid (2013): "Challenges in video game localization: An integrated perspective". In: *Explorations: A Journal of Language and Literature Vol. 1*: 3-25

Di Marco, Francesca (2007): "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games". In: *Revista Tradumática – Traducció I Tecnologies de la Informació I la Comunicació 05: Localització de videojocs*.

Dietz, Frank (2006): "Issues in localizing computer games". In: *Perspectives on Localization*. Amesterdão: John Benjamins Publishing: 121-134

Fung, Jon (2012): "Best Practices for Game Localization". Internet. Disponível em https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/65D89F6D-3BD8-46EA-B32E-BE34236408D5/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf (Consultado a 17 de maio de 2015)

Game Sack – Regional Differences (2014). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=AbAPvxI56GM (Consultado a 2 de maio de 2015)

General Policy Statement of the German Entertainment Software Self-Regulation Body (USK). Internet. Disponível em http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_General_Policy_Statement_2011.pdf (Consultado a 15 de maio de 2015)

Geraci, Robert (2012): "Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design". In: *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player.* Oxford: Inter-Disciplinary Press: 101-114

German Criminal Code (2013). Internet. Disponível em http://www.gesetze-im-internet.de/englisch_stgb/englisch_stgb.html#p0872 (consultado a 14 de maio de 2015)

Hatim, Basil (1997): *Comunication Across Cultures: Translation Theory and Contrastive Text Linguistics*. Exeter: University of Exeter Press

Katan, David (1999): *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. Manchester: St. Jerome Publishing

Keating, Maria Eduarda (2001): "Das Fronteiras do Estranho". In: *A Tradução nas Encruzilhadas da Cultura*. Lisboa: Edições Colibri: 119-130

Kelly, William H. (2010): "Censoring Violence in Virtual Dystopia: Issues in the Rating of Video Games in Japan and of Japanese Video Games Outside Japan". In: *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Reserarching Video Game Play.* Lanham: Lexington Books: 143-160

Legends of Localization: EarthBound. Internet. Disponível em http://legendsoflocalization.com/earthbound/ (Consultado a 17 de agosto de 2015)

Lindblom, Marcus (23 de julho de 2013). Internet. Disponível em http://www.wired.com/2013/07/marcus-lindblom-earthbound/ (Consultado a 17 de agosto de 2015)

Movie-Censorship.com. Internet. Disponível em http://www.movie-censorship.com/list.php?k=4 (Consultado a 23 de abril de 2015)

Munday, Jeremy (2001): *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Londres: Routledge

Nemoto, Yasuhiro (1999): *The Japanese Education System.* Florida: Universal Publishers

Nintendo's Era of Censorship. Internet. Disponível em http://www.jjmccullough.com/Nintendo.php (Consultado a 15 de maio de 2015)

O'Hagan, Minako e Mangiron, Carmen (2004): "Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation". Internet. Disponível em http://www.academia.edu/4008692/Games_Localization_When_Arigato_gets_lost_in_translation (consultado a 18 de junho de 2015)

O'Hagan, Minako e Mangiron, Carmen (2006): Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. In: *The Journal of Specialized Translation – Issue 6*

O'Hagan, Minako e Mangiron, Carmen (2013): *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amesterdão: John Benjamins Publishing

Parodius From Myth to Laughter CENSORED – Intro's Smoking Removed (Documentary Purposes) (2015). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=fKGefJnYuww (Consultado a 15 de junho de 2015)

Punch Out (Series) CENSORED – Vodka Drunkenski To Soda Popinski (Documentary Purposes) (2015). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=hjNppVfP2rY (Consultado a 15 de junho de 2015)

Resident Evil 1 CENSORED – Chris' Bad Ending Cutscene/Movie (2015). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=e-f9Qn-K5B0 (Consultado a 15 de junho de 2015)

Saraiva, Hélia Filipe (2001): "Traduzir, uma Actividade Plural". In: *A Tradução nas Encruzilhadas da Cultura*. Lisboa: Edições Colibri: 171-178

The Cutting Room Floor. Internet. Disponível em https://tcrf.net/The_Cutting_Room_Floor (Consultado a 21 de abril de 2015)

Tylor, Edward B. (1896): *Anthropology: An introduction to the study of man and civilization.* Nova Iorque: D. Appleton and Company

Velgus, Justin (2012): “Why Japanese people are comfortable with nakedness”. Internet. Disponível em http://www.japantoday.com/category/opinions/view/why-japanese-people-are-comfortable-with-nakedness (Consultado a 19 de julho de 2015)

Venuti, Lawrence (1998): *The Scandals of Translation*. Londres: Routledge

Wiemker, Markus (2008): “’Sex, Drugs and Violence Rock…!’ or the Role of Censorship and Regulation in Digital Games. In: *Applied Playfulness. Proceedings in the Vienna Games Conference 2011: Future and Reality of Gaming*: 190-200

Wolfenstein: The New Order – Censorship Comparison – Eurogamer (2014). Internet. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=1hK4Px4O8aE (Consultado a 14 de maio de 2015)

Zagalo, Nelson (2013): *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte.* Lisboa: FCA Editora