

ENTRE A LOCALIZAÇÃO E A SUBVERSÃO: O QUEER NA TRADUÇÃO DOS VIDEOGAMES

BETWEEN LOCALISATION AND SUBVERSION: QUEER IN VIDEO GAME TRANSLATION

RESUMO

Este estudo examina a tradução de conteúdos queer em videogames, com foco na interação entre linguagem, identidade e política nas narrativas imersivas e interativas dos jogos. Além da transposição linguística, a tradução de videogames envolve uma adaptação cultural destinada a preservar a experiência do jogador em mercados diversos. Contudo, esse processo é frequentemente limitado por censura e pela necessidade de alinhamento com normas sociais predominantes. Representações queer, em particular, estão em risco de serem apagadas ou estereotipadas, frequentemente modificadas para se adequar a valores cisheteronormativos e às prioridades comerciais de grandes empresas do setor. Com base em abordagens dos estudos de tradução e da teoria queer, a análise revela como a localização pode tanto perpetuar normas hegemônicas quanto se tornar um espaço de resistência. Exemplos como a reconfiguração de Vivian em *Paper Mario* (2004) e de Beauty Nova em *Pokémon X and Y* (2013) ilustram como práticas tradutórias podem distorcer ou apagar identidades queer. O estudo destaca a tensão entre a representação autêntica e os constrangimentos estruturais das dinâmicas capitalistas e colonialistas no processo de localização, evidenciando tanto os mecanismos de marginalização quanto o potencial de subversão.

Palavras-chave: Videogame. Queer. Tradução. Localização.

ABSTRACT

This study examines the translation of queer content in video games, focusing on the interplay between language, identity, and politics in immersive and interactive gaming narratives. Beyond linguistic transposition, video game translation involves cultural adaptation to maintain the player's experience across diverse markets. This process, however, is often constrained by censorship and the imperative to align with prevailing social norms. Queer representations, in particular, are at risk of erasure or stereotyping, frequently reshaped to fit cisheteronormative values and the commercial priorities of industry leaders. Drawing on insights from translation studies and queer theory, the analysis reveals how localisation can both perpetuate hegemonic norms and serve as a site for resistance. Examples such as the recharacterization of Vivian in *Paper Mario* (2004) and Beauty Nova in *Pokémon X and Y* (2013) illustrate how translation practices may distort or erase queer identities. The study underscores the tension between

Daniel Mazzaro Vilar de Almeida

Doutor em Linguística. Universidade Federal de Uberlândia. Professor. Líder do EDQueer. E-mail: daniel.mazzaro@gmail.com

Júlia de Oliveira Marcelino

Mestra em Estudos Linguísticos (com bolsa FAPEMIG). Universidade Federal de Uberlândia. Membro do EDQueer. E-mail: juliaoliveiramarcelino@outlook.com

authentic representation and the structural constraints of capitalist and colonialist dynamics in localisation, highlighting both the mechanisms of marginalization and the potential for subversion.

Keywords: Video Game. Queer. Translation. Localisation.

Introdução

A tradução de expressões culturais e identitárias, especialmente no contexto dos videogames, oferece um campo fértil para a análise das interações entre linguagem, identidade e política. No cenário dos jogos eletrônicos, que frequentemente abordam narrativas imersivas e interativas, a questão da tradução assume uma dimensão complexa, dada a multiplicidade de significados e representações que podem ser alteradas ou apagadas ao longo do processo tradutório. A presença e a representação do queer, enquanto conceito e prática discursiva, são particularmente vulneráveis a tais transformações, dado o seu caráter transgressor das cisheteronormas.

Assim, neste texto, pretendemos investigar como a tradução de elementos queer nos jogos de videogames pode ser vista através das lentes da localização e da subversão. Buscamos analisar como as estratégias de tradução nos jogos podem, ao mesmo tempo, adaptar conteúdos para diferentes contextos culturais e desafiar cisheteronormas explorando como a tradução de identidades e temas queer nos videogames pode funcionar não apenas como uma ferramenta de adaptação cultural (localização), mas também como uma forma de resistência ou subversão das normas dominantes em torno de gênero e sexualidade.

Para isso, na primeira seção, abordamos a complexidade envolvida na tradução de jogos eletrônicos, destacando como este campo evoluiu em resposta à crescente interatividade e multimodalidade dos jogos. Desde os primeiros títulos até os jogos modernos, a tradução não se limita à simples conversão de palavras, mas envolve uma adaptação profunda dos elementos culturais, técnicos e narrativos para manter a experiência original de jogo. Discutimos, então, a importância da localização, que não se restringe à tradução linguística, mas inclui ajustes culturais, legais e até mecânicos, com o objetivo de preservar a imersão e a jogabilidade em diferentes mercados. A seção também destaca os desafios enfrentados pelos tradutores, como a adaptação de piadas, referências culturais e a censura, elementos fundamentais para garantir que o público-alvo tenha uma experiência autêntica e envolvente, independentemente de sua região ou língua.

Na segunda seção, dedicamos a explorar as interações entre os estudos queer e a tradução, um campo ainda pouco desenvolvido no Brasil, mas com avanços notáveis. Nesse contexto, questões fundamentais sobre a Tradução Queer são levantadas, como o conceito de LGBTexto, que representa mais do que um simples reflexo das experiências de uma comunidade, mas um discurso ativo que participa da constituição de identidades. Ao integrar a teoria queer, a tradução se torna uma prática subversiva

e reflete a complexidade cultural e social da linguagem queer. Nessa seção também discutimos as nuances da tradução êmica e ética, que destacam a importância da identificação do tradutor com a comunidade representada e os desafios éticos de garantir uma representação justa e inclusiva.

Por fim, na terceira e última seção, analisamos como a tradução de personagens queer em videogames reflete uma lógica colonial, apagando ou estereotipando essas identidades. Exemplos como a alteração de Vivian de *Paper Mario* (2004) e de Beauty Nova em *Pokémon X and Y* (2013) mostram como as versões ocidentais ajustam ou eliminam nuances de gênero e sexualidade para se adequarem aos valores culturais locais. Essas mudanças evidenciam como as práticas de localização, que buscam adaptar jogos para mercados internacionais, muitas vezes excluem ou distorcem representações queer, alinhando-se às cisheteronormas.

Videogames e traduções

A tradução de jogos eletrônicos é um campo que reflete a evolução desse meio como uma forma de entretenimento altamente interativa e multimodal. Desde os primeiros jogos, como *Spacewar* e *Pong* nos anos 1960, até os complexos títulos modernos, a tecnologia permitiu que os jogos se tornassem mais imersivos, combinando gráficos avançados, trilhas sonoras, diálogos falados e narrativas elaboradas. Essa evolução resultou em produtos multimodais que envolvem a integração de elementos visuais, sonoros e textuais de forma a criar uma experiência interativa e envolvente. O jogador não apenas consome o conteúdo, mas interage diretamente com ele, influenciando o desenrolar das narrativas e os desafios oferecidos pelo jogo (Fernández Costales, 2012).

Nesse contexto, a tradução de jogos vai muito além da simples conversão linguística, já que envolve a adaptação de uma vasta gama de aspectos culturais e técnicos com o objetivo de preservar a experiência original do jogador no idioma-alvo. Essa tarefa é especialmente desafiadora em títulos multimodais, que combinam diversos elementos comunicativos, cada um deles exigindo abordagens específicas para garantir que a jogabilidade e a narrativa sejam preservadas no processo da tradução. Fernández Costales (2012) destaca a importância de estratégias tradutórias adequadas, como a dublagem e a legendagem, para manter a imersão do jogador, especialmente em jogos lançados em múltiplas regiões.

A complexidade dos jogos varia conforme o gênero. Em simuladores ou jogos de corrida, a tradução literal de termos técnicos pode ser suficiente, já que esses jogos dependem de terminologias específicas que precisam ser mantidas para preservar a autenticidade da experiência. Por outro lado, jogos baseados em obras literárias ou cinematográficas, como os títulos de *Indiana Jones* ou *Star Wars*, requerem uma abordagem mais cuidadosa, com estratégias que equilibrem a fidelidade ao texto-fonte e as expectativas culturais do público-alvo (Fernández Costales, 2012). Isso significa

manter referências metatextuais e a atmosfera original para garantir que o jogador tenha uma experiência autêntica, similar à obra de origem.

Além disso, é comum que a tradução de jogos enfrente desafios como a perda de significado, especialmente no caso de piadas, jogos de palavras ou referências culturais difíceis de adaptar. Exemplos disso podem ser vistos na tradução de títulos como *Monkey Island 2*, nos quais piadas e trocadilhos são frequentemente reescritos para se adequar ao público-alvo, utilizando estratégias de compensação (Fernández Costales, 2012). Outro ponto importante na tradução de jogos é a questão da censura. Em países como a Alemanha, a violência excessiva ou conotações sexuais podem ser modificadas ou removidas para atender a regulamentos locais, o que influencia diretamente as decisões tradutórias (Fernández Costales, 2012).

No que diz respeito à documentação que acompanha os jogos, Scholand (2002) destaca que ela é composta principalmente por manuais de usuário, que apresentam uma diversidade de textos, como instruções técnicas e de jogo, contratos de licença, avisos de *copyright* e arquivos “leia-me”. Essa variedade exige que o tradutor tenha conhecimentos técnicos específicos e esteja atento às convenções culturais dos destinatários, incluindo a transferência de humor e o uso de termos que podem não ter equivalentes diretos no idioma de destino. O tradutor deve, por exemplo, decidir entre o uso de “tú” ou “usted” no espanhol, uma escolha que pode impactar a percepção do jogador sobre o conteúdo.

Dentro desse cenário, o conceito de “localização” (*localisation*, em inglês) é de suma importância. Localização refere-se ao processo de adaptação de um produto, como *softwares*, *websites* ou videogames, para um público específico em um mercado internacional. Esse processo não se limita à tradução linguística, mas envolve também a adaptação de aspectos culturais, legais e técnicos. No contexto específico de videogames, a localização inclui a tradução de diálogos, legendas, menus, trilhas sonoras e a adaptação de elementos gráficos para diferentes culturas e idiomas, além de ajustes necessários para atender às normas locais, como a censura de violência ou a modificação de personagens e enredos (Fernández Costales, 2012; Scholand, 2002).

A localização de videogames visa proporcionar aos jogadores de diferentes regiões uma experiência equivalente à da versão original, garantindo que a imersão e a jogabilidade sejam mantidas. Isso inclui a adaptação de referências culturais, nomes de personagens, locais, objetos e até mesmo mudanças nas regras do jogo para se alinhar às expectativas culturais do público-alvo. A ideia central é que a experiência do jogador deve ser uma prioridade durante o processo de tradução, assegurando que os jogadores não se sintam desconectados do que foi originalmente concebido (Fernández Costales, 2012; Scholand, 2002). Como exemplo, títulos como o franco-canadense *Assassin's Creed* e o japonês *Final Fantasy* passaram por extensos processos de localização para garantir que jogadores de diferentes regiões - como a China e a Alemanha, respectivamente - não se sentissem desconectados da experiência de jogo.

Além disso, é relevante notar que a localização não se limita apenas a traduções de texto, mas pode envolver alterações substanciais na mecânica do jogo. Mudanças nas regras do jogo podem ser necessárias para garantir que o produto final seja

aceito em mercados específicos. Assim, a localização é um processo abrangente que busca alinhar todos os elementos de um jogo com as expectativas culturais e legais dos jogadores em diferentes regiões, garantindo que a essência do jogo original seja preservada (Scholand, 2002).

Resumindo, *localisation* é um processo que vai além da simples tradução e, no caso dos videogames, envolve a adaptação de elementos culturais, visuais e sonoros, garantindo que o produto final seja compreendido e apreciado por diferentes públicos ao redor do mundo, mantendo o “*look and feel*” da experiência original (Fernández Costales, 2012). Dessa forma, a tradução de videogames, por ser multimodal e multidimensional, compartilha características com a tradução audiovisual e literária, mas requer uma abordagem altamente especializada para preservar a imersão e a jogabilidade, garantindo uma experiência contínua e fluida para o jogador.

Traduzir o *queer*

A relação entre tradução e os estudos queer, ainda que pouco explorada no Brasil, assim como a própria Linguística Queer, conta com algumas obras de referência notáveis, entre as quais se destaca o livro *Estudos da Tradução e Comunidade LGBT: Sobre vozes entendidas e transformistas textuais*, organizado por Dennys Silva-Reis e Vinicius Martins Flores (2024)¹. No capítulo inaugural, intitulado “Preliminares: LGBTextos em tráfegos e traduções queer”, Silva-Reis levanta questões fundamentais para o campo da Tradução Queer, oferecendo importantes contribuições teóricas e práticas.

Uma dessas questões é o conceito de LGBTexto “como um etnotexto, ou seja, um texto que produz um discurso sobre a comunidade à qual pertence” (Silva-Reis, 2024, p. 18). Esses textos não apenas espelham a cultura e a identidade do grupo ao qual pertencem, mas também evoluem em sintonia com ele, adaptando-se às transformações sociais, culturais e históricas que atravessam sucessivas gerações. Assim, os LGBTextos transcendem a função de meros documentos de experiências vividas, desempenhando um papel ativo na constituição e reconfiguração de identidades, ao mesmo tempo em que articulam posições de enunciação que dão voz a subjetividades em permanente processo de negociação e construção.

Héctor Domínguez-Ruvalcaba (2019), em *Latinoamérica queer: cuerpo y política queer en América Latina*, complementa essa perspectiva ao discutir o impacto do queer no contexto latino-americano. Um dos pontos que merece destaque é que, apesar de a área dos estudos queer ter um caráter particular por se concentrar nas questões culturais relacionadas à sexualidade e ao corpo, sua abrangência é vasta, dado que influencia e impacta os processos culturais de modo geral. Aspectos como política,

¹ No contexto internacional, como pontuam Brian James Baer e Klaus Kaindl (2018), publicações como *In Other Words* (2010) e *Re-engendering Translation* (2011) marcaram avanços teóricos importantes, destacando como a tradução pode ajudar a conceptualizar desejos e corpos sexuais em diferentes contextos.

normas sociais, preferências, economia e linguagem estão intrinsecamente ligados ao gênero e à sexualidade, e traduzir o queer exige mais do que transferir termos: é necessário lidar com as nuances afetivas e retóricas da linguagem, muitas vezes intraduzíveis de maneira literal.

A partir desses apontamentos, tomamos a liberdade de mesclar o esquema elaborado por Silva-Reis (2024, p. 18) às considerações estabelecidas por Domínguez-Ruvalcaba (2019) e por Brian James Baer e Klaus Kaindl (2018), contemplando os cinco elementos chave propostos por aquele autor:

1. **Subversão.** A Tradução Queer desafia as normas cisheteronormativas, atuando como um mecanismo de contestação que questiona o binarismo de gênero e a noção de “normalidade”. Mais do que uma simples transposição de sentido entre idiomas, ela opera como uma intervenção política e cultural. Ao rejeitar as expectativas normativas no texto de origem e de destino, a tradução subverte estruturas discursivas hegemônicas, criando novas formas de expressão para identidades queer que foram historicamente silenciadas. Essa *queerização* da tradução também envolve a crítica e desestabilização dos modelos dominantes, questionando como fenômenos queer são traduzidos e como a fidelidade a essa orientação anti-hegemônica é mantida (Baer; Kaindl, 2018). Trata-se, portanto, de um processo tradutório engajado, que não apenas transforma o texto, mas também se compromete a desestabilizar convenções que reforçam opressões estruturais.

A teoria queer, desde sua introdução por Teresa de Lauretis, trouxe uma nova forma de pensar sobre a sexualidade, afastando-se de identidades essencialistas para focar no desejo e na performance. Nos estudos de tradução, essa abordagem desestabiliza os modelos tradicionais de representação (mimesis, reflexão, cópia), questionando as vozes autorais e subjetividades nesses processos (Baer; Kaindl, 2018).

2. **Não lugar nos saberes.** A Tradução Queer se caracteriza pela sua natureza interdisciplinar, navegando por diferentes áreas de conhecimento e tipos de discurso, como os textos científicos ou literários, sem se fixar em nenhum campo específico. Essa fluidez permite que a tradução atue em um “não lugar”, desafiando categorizações fixas de saber (Silva-Reis, 2024). Para além de uma prática técnica, a Tradução Queer promove uma “descolonização” do texto, libertando-o de estruturas normativas e ampliando o alcance discursivo para englobar subjetividades diversas (Domínguez-Ruvalcaba, 2019). Gayatri Spivak, como discutido por Domínguez-Ruvalcaba (2019), também explora a “interrupção poética do sentido”, apontando que a linguagem contém camadas intraduzíveis, que exigem uma sensibilidade cultural que transcenda o literal.
3. **Infiltramento no gênero discursivo.** O LGBText não está restrito a um único gênero textual; ele pode assumir formas variadas, como romances, poesias, artigos científicos ou músicas. Essa flexibilidade é um traço central da Tradução Queer, que pode subverter os formatos

tradicionais cisheteronormativos ao adaptar-se a diferentes gêneros (Silva-Reis, 2024). Além disso, essa versatilidade vai além da mera adaptação de forma; o LGBTexto também pode se valer da formatação tradicionalmente cisheteronormativa para subverter e transmitir discursos LGBTQIA+ que desafiam e rompem com essa normatividade. As camadas de afetividade e de alteridade que não se manifestam de maneira explícita na superfície do texto e que são intraduzíveis (Domínguez-Ruvalcaba, 2019) carregam e transformam discursos queer, que exigem do tradutor uma atenção especial às nuances culturais e sociais que alteram a linguagem queer. Essa capacidade de adaptação e subversão do gênero textual amplia o alcance do discurso queer em múltiplos contextos sociais.

4. **Transnacional:** A Tradução Queer transcende fronteiras linguísticas e culturais, interagindo com temas globais da comunidade LGBTQIA+ enquanto se adapta às especificidades locais. Embora o LGBTexto possua uma cultura e contexto de origem identificáveis, ele carrega questões universais que ressoam entre diferentes culturas (Silva-Reis, 2024). A transnacionalidade da Tradução Queer se manifesta ao adaptar discursos queer a novos contextos, reconhecendo que cada cenário de recepção apresenta desafios únicos. Não se trata apenas de transferir o sentido literal, mas de reescrever o texto em diálogo com as particularidades culturais e sociais de cada localidade, mantendo o caráter emancipatório do discurso queer (Domínguez-Ruvalcaba, 2019). A Tradução Queer também desempenha um papel importante na transnacionalização da sexualidade, ajudando a questionar a normatividade anglófona e ocidental ao negociar culturas e contextos diversos (Baer; Kaindl, 2018).
5. **Presentista:** A Tradução Queer está enraizada em seu tempo e espaço de produção, refletindo as demandas imediatas do tradutor e do contexto de tradução. Embora o texto traduzido possa carregar elementos históricos ou culturais do seu local de origem, ele é modificado pelas condições contemporâneas do ato tradutório. Esse caráter presentista enfatiza a relevância política e social da tradução no momento atual, dialogando com as urgências e exclusões presentes (Silva-Reis, 2024). Como Domínguez-Ruvalcaba (2019) aponta, o efeito de uma tradução queer é a rearticulação disruptiva das normas de gênero, ressignificando categorias de identidade e práticas culturais em tempo real, especialmente em cenários desafiadores como o latino-americano.

Um aspecto igualmente relevante destacado por Silva-Reis (2024) diz respeito às traduções êmicas. Segundo o pesquisador, atualmente, chamam atenção “os tradutores LGBTs, que muitas vezes são ativistas e, por isso, realizam traduções êmicas, traduções ligadas à letrinha da comunidade com a qual se identifica: gay traduz gay, lésbica traduz lésbica, etc.” (Silva-Reis, 2024, p. 29). A teoria êmica, como observa Boellstorff (2010), refere-se à compreensão do ponto de vista do “*insider*”, ou seja, aqueles que fazem

parte de uma cultura ou grupo específico e emerge do contato direto com o campo, onde o pesquisador utiliza as próprias práticas culturais e falas dos participantes para gerar reflexões teóricas. Assim, pressupõe-se que a teoria pode surgir “de dentro” do grupo estudado, com base em interações cotidianas e observações participantes, em vez de ser imposta externamente.

Nesse contexto, a tradução êmica refere-se a uma abordagem em que o tradutor faz parte do grupo cultural ou social ao qual o texto original pertence, ou seja, ela é marcada pela identificação do tradutor com a comunidade representada no texto. Tradutores LGBTQIA+, por exemplo, que se identificam com as questões queer em jogo, podem traduzir um texto com maior sensibilidade às nuances culturais, emocionais e políticas que um tradutor externo poderia não captar. Esse tipo de tradução busca manter a integridade e a autenticidade da voz da comunidade representada. O tradutor êmico está, portanto, em uma posição privilegiada para identificar as nuances culturais e evitar a “tradução de apagamento” que poderia ocorrer quando essas vozes são ignoradas.

A contrapartida dessa teoria e tradução seria a abordagem ética de ambos, que se baseia no ponto de vista do “outsider”, ou seja, de alguém que está fora da comunidade. Ela normalmente envolve uma análise mais distanciada e crítica dos dados coletados, na qual o pesquisador impõe um quadro teórico externo para interpretar o comportamento, práticas ou discursos dos grupos estudados. A teoria ética pode envolver a aplicação de paradigmas teóricos que não estão necessariamente enraizados na experiência vivida das pessoas investigadas, mas buscam fornecer uma compreensão mais ampla, contextual ou crítica, como, por exemplo, o estruturalismo de Lévi-Strauss (Boellstorff, 2010). Dessa forma, a tradução ética envolve uma abordagem mais distanciada e crítica, na qual o tradutor, ainda que não necessariamente pertencente ao grupo representado, trabalha para garantir uma representação justa e respeitosa. Esse tipo de tradução não se limita a uma identidade específica do tradutor, mas foca nas implicações sociais e éticas do ato de traduzir. Por exemplo, um tradutor ético pode se concentrar em evitar representações estereotipadas ou problemáticas, tomando decisões baseadas em princípios de justiça e respeito pelas identidades e realidades das comunidades envolvidas, mesmo que ele próprio não pertença a elas. Ao traduzir um texto queer, um tradutor ético pode aplicar a Teoria Queer para analisar e evitar discursos normativos, garantindo que o texto traduzido mantenha a subversão e a contestação às normatividades.

À medida que exploramos a relação entre tradução e estudos queer, é fundamental reconhecer como essas dinâmicas se manifestam em mídias emergentes, como os jogos eletrônicos. Conforme vimos anteriormente, a tradução de jogos não apenas envolve a transposição de texto, mas também requer uma sensibilidade para as nuances culturais e identitárias que se entrelaçam com o que significa ser queer em diferentes contextos. Nesse sentido, tanto a tradução êmica, que valoriza a perspectiva interna da comunidade, quanto a tradução ética, que se baseia em princípios de justiça e respeito por vozes externas, embora distintas, possam se complementar. Tradutores que praticam a tradução êmica frequentemente adotam uma postura ética ao se

comprometerem a representar de maneira autêntica as vozes e as experiências da comunidade LGBTQIA+. Ao unir essas duas perspectivas, o tradutor não só traz sua vivência e identidade para o trabalho, mas também se responsabiliza por suas escolhas, contribuindo para um discurso mais inclusivo e crítico. Essa interseção ressalta a importância de se considerar tanto a identidade do tradutor quanto as implicações éticas de suas traduções no campo dos estudos queer e da tradução.

As teorias da tradução de jogos emergem como uma extensão natural do debate sobre Tradução Queer, permitindo uma análise mais ampla das estratégias e dos desafios enfrentados ao traduzir narrativas interativas que refletem e, muitas vezes, subvertem as normas cisheteronormativas. Dessa forma, veremos, a seguir, alguns casos de tradução de jogos de videogames que exemplificam diferentes questões da Tradução Queer, dentre elas a relação entre colonialidade e poder, a globalização e circulação de discursos queer, e os riscos da apropriação e esvaziamento de discursos.

Traduções do *queer* nos videogames

Traduções e adaptações locais exemplificam como raça, gênero e identidades sexuais são compreendidas de maneira bastante diferente em contextos nacionais distintos (Shaw, 2014). Nos anos 1980 e 1990, os jogos japoneses passaram por ampla adaptação para o inglês, porque ainda não existiam painéis de classificação etária, e a maioria dos jogos vindos do Japão foi direcionada a um público jovem (O'Hagan, 2012). Conforme aponta O'Hagan (2012), tais mudanças foram feitas pela *Nintendo of America*, um braço da empresa japonesa Nintendo na América do Norte, evidenciando a natureza híbrida e transnacional da indústria de jogos, como indicam Consalvo (2006) e Picard (2013). A *Nintendo of America*, assim, eliminaria sistematicamente as referências à religião, ao tabaco, ao álcool, à violência e à linguagem vulgar, assim como a questões políticas, históricas, de raça ou gênero que pudessem ser ofensivas para os jogadores-alvo da localização (Dino, 2020).

Em 1994, a *Nintendo of America* divulgou um comunicado oficial em relação ao conteúdo que apareceria em sua plataforma, declarando que não permitiria jogos ou materiais de jogos publicados em seus ou para seus consoles que, conforme Mandelin (2014),

1. incluíssem conteúdo sexualmente sugestivo ou explícito, tais como estupro e/ou nudez. A cultura japonesa costuma ser mais liberal quando se trata de representações do nu e do sexo e, nos jogos eletrônicos, juntamente com o fato de os videogames no Japão serem geralmente tão populares entre os adultos quanto entre as crianças, resultou em uma abundância de jogos que, ao serem levados para a cultura ocidental, exigiam uma atenuação na sensualidade. Um exemplo disso ocorreu no jogo *Super Castlevania IV* (1991) (Imagem I), no qual uma estátua nua presente na versão japonesa foi coberta na versão estadunidense. Diálogos de personagens que faziam

alusão à prostituição, o adultério, o estupro ou a homossexualidade também foram excluídos, e diálogos de duplo sentido foram transformados em piadas menos sugestivas;

Imagem 1 - Super Castlevania IV (1991): Estátua Nua na versão Japonesa vs Estátua vestida na versão americana



Fonte: arquivo dos autores.

2. contivessem linguagem ou representações que ofendessem especificamente membros de ambos os sexos. Personagens femininas seminuas, muitas vezes, eram “encobertas” antes de aparecerem em lançamentos ocidentais, assim como apelidos ou insultos sexistas eram removidos dos diálogos e, em alguns casos, personagens inimigas femininas em jogos violentos eram substituídas por personagens masculinos. No caso de *Final Fight* (1989), a Nintendo não teria permitido a permanência de duas personagens, Roxy e Poison. Sheff (1993), ao realizar entrevistas com designers do jogo, produtores e equipe de marketing a respeito de Poison e Roxy, destacou que quando sugerido por um representante da Capcom USA que seria de mau gosto ter um herói do jogo espancando uma mulher, um designer japonês, então, respondeu que não havia mulheres no jogo, categorizando Roxy como uma travesti. Embora no Japão também fosse proibida a representação de violência contra a mulher, a justificativa de que Poison e Roxy eram travestis foi suficiente para aquele país, mas não para os Estados Unidos. A solução encontrada foi projetar as únicas personagens femininas do jogo como personagens masculinas, uma estratégia para contornar a política de censura à violência doméstica da *Nintendo of America* e também evitar ofender qualquer grupo minoritário consumidor. Como afirma Sheff (1993), as diferenças culturais entre o Japão e os Estados Unidos em relação às pessoas trans resultaram na eliminação das personagens, que foram substituídas por Billy e Sid (Imagem 2), e quaisquer perfis das personagens Poison e Roxy foram eliminados do manual de instruções da versão americana do jogo.

Imagem 2 - *Final Fight* (1989): Poison e Roxy; Billy e Sid



Fonte: arquivo dos autores.

3. retratassem violência aleatória, gratuita e/ou excessiva. Essencialmente, para ser considerado aceitável perante as diretrizes da *Nintendo of America*, os atos de violência tinham que ser cometidos num contexto adequado, contra um oponente adequado.
4. representassem ilustração gráfica de morte. Nos jogos da *Nintendo*, não deveria haver sangue. Se um personagem fosse baleado, o sangue não deveria ser expelido e não poderiam aparecer vísceras ou qualquer coisa semelhante. Um exemplo foi o jogo *Mortal Kombat* (1992) para SNES (Imagem 3), no qual o sangue foi removido e, no lugar, foram inseridas gotas cinzentas de suor.

Imagem 3 - *Mortal Kombat* (1992)



Fonte: arquivo dos autores.

5. representassem violência doméstica e/ou abuso. Embora não houvesse violência doméstica nos videogames, o RPG japonês *Mother 2* (1994) apresentava uma instância em que um personagem pai punia seus filhos por chegarem tarde em casa. Ao sair da tela com os filhos, ouve-se um som de golpe. Ao conversar com uma das crianças após o ocorrido, ela reclamará que “a bunda dói”. Quando levado para os Estados Unidos, *Mother 2*, lançado sob o nome de *Earthbound* (1995), teve o som alterado para um ruído de repreensão e, ao falar com uma das crianças, o garoto reclama que o pai tirou sua sobremesa.
6. representassem estereótipos de linguagem étnicos, raciais religiosos, nacionalista ou sexuais, incluindo símbolos relacionados a qualquer grupo

radical, religioso, nacionalista ou étnico, como cruzeiros, pentagramas, Deus, Deuses, Satanás, inferno e Buda. Um exemplo é o personagem russo Vodka Drunkenski, do jogo *Punch-Out!!* (1984) que, na versão americana, foi renomeado para Soda Popinski, mudança motivada pelo desejo de suavizar a imagem do personagem como um estereótipo de russo bêbado. Outro exemplo são as representações de lápides, igrejas, bíblias e joias em forma de cruz (ou que contivessem uma cruz), que foram removidas no lançamento americano. Na franquia *Castlevania* (1987 - atualmente), que possui a temática vampiresca, a edição garantiu que o herói usasse bumerangues ao invés de cruzeiros para matar Drácula.

7. usassem palavrões ou obscenidades de qualquer forma ou incorporassem linguagem ou gestos de pudessem ser ofensivos aos padrões e gostos públicos prevalentes. Atos obscenos ou outros gestos rudes eram removidos do jogo, como em *Super Mario RPG* (1996), no qual a imagem de Bowser mostrando o dedo do meio é substituída por seu punho fechado na versão americana.
8. incorporassem ou incentivassem o uso de drogas ilícitas, materiais para fumar e/ou álcool (a *Nintendo* não permite que um anúncio de cerveja ou cigarro seja colocado em uma arena, estádio ou muro de campo de jogo, ou cerca em um jogo esportivo). Na versão americana, os cigarros ou charutos dos personagens fumantes eram eliminados, enquanto latas de cerveja ou copos de vinho eram eliminados ou substituídos por algo mais aceitável, como refrigerante ou café. Da mesma forma, os bares eram modificados para cafés ou lanchonetes.
9. incluíssem mensagens políticas subliminares ou declarações políticas abertas, uma regra pouco utilizada, visto que os programadores japoneses da década de 1980 não possuíam conhecimento ou interesse na cultura política americana para incluir mensagens políticas subliminares nos jogos. Por outro lado, a *Nintendo* concordou com o lançamento no ocidente do jogo *I'm Sorry* (1985), que possuía uma sátira sobre as supostas tendências cleptomaniacas do ex-primeiro ministro japonês Tanaka Kakuei.

Imagens que apareceram em jogos da *Nintendo* no Japão poderiam ser consideradas inadequadas pela *Nintendo of America* devido a diferenças regionais. Embora fossem regras que sempre constituíram a localização de jogos da *Nintendo*, a publicação de tais políticas solidificou as suposições que os fãs tinham sobre como a empresa lidou com conteúdos ofensivos, alimentando temores de que estivesse censurando conteúdos.

A indústria dos jogos digitais, como observado por Bragança et al. (2016), é predominantemente formada por homens heterossexuais e cisgênero, o que contribui para a perpetuação de atitudes machistas e LGBTfóbicas no setor. No entanto, personagens LGBTQIA+ começaram a aparecer relativamente cedo nos jogos. Desde 2015, a acadêmica norte-americana Adrienne Shaw, professora associada da *Temple University*, lidera o *LGBTQ Game Archive*, projeto que constituiu um arquivo digital público dedicado a documentar

jogos com conteúdos LGBTQIA+. As análises realizadas por esse projeto revelam que esses jogos não se limitam a incluir apenas relacionamentos homoafetivos ou personagens explicitamente LGBTQIA+. Embora o jogo mais antigo identificado pelos pesquisadores seja *Moonmist* (1986), conforme discutido anteriormente por Marcelino (2024), é possível encontrar exemplos anteriores a esse.

Como discutido, em algumas situações a tradução de jogos modifica as implicações de representação, como ocorre, por exemplo, com o apagamento de personagens transgêneros. Isso ocorre porque essas práticas de tradução/localização refletem uma lógica colonial, em que formas e valores heteronormativos ou cisnormativos são mantidos em detrimento de outras formas de existência.

Ao analisarmos personagens queer em jogos de grandes empresas, geralmente elas se encaixavam em duas categorias: o estereótipo ou a identidade discreta. Quando essas personagens estavam presentes, o conteúdo era frequentemente removido das versões americanas dos jogos, como ocorreu em *Streets of Rage 3* (1994), ou os diálogos eram modificados para eliminar qualquer ambiguidade sexual. Para que se pudesse haver o reconhecimento de personagens queer nos jogos, era necessário um caminho semelhante ao que ocorria em livros ou na vida real: era preciso acompanhar as pistas e detalhes, além de entender os contextos.

Em relação ao apagamento de personagens queer, os jogos passavam (e, em alguns casos, ainda passam) pelo processo de localização através do qual são ajustados “técnica, linguística e culturalmente para determinado mercado para que possam ser comercializados em outros países além do qual ele se origina” (O’Hagan, 2015, p.1-2). Um exemplo é o jogo *Pokémon X and Y* (2013), que conta com a personagem Beauty Nova. Uma Beauty é um tipo de treinadora Pokémon, geralmente retratada como jovem vaidosa que utiliza uma variedade de pokémons e prefere aqueles que são belos e fofos. Na *Battle Maison* de *Pokémon X and Y* (2013), Beauty Nova diz, na versão japonesa, que era Rei do Karatê apenas seis meses antes. O termo em japonês é usado exclusivamente para homens, por essa razão, preferimos traduzir como Rei, e não como Rainha (Imagem 4). Além disso, a personagem explica que foi graças à ciência da medicina que ela deixou de ser Rei do Karatê e virou uma Beauty.

Nas versões alemã e coreana, a implicação de transexualidade é removida. Em vez disso, Nova é retratada como uma mulher treinadora de Pokémon e, na versão coreana, também como uma garota de Taekwondo, havendo uma troca de gênero e nome para Treinadores Faixa Preta. Na versão americana, a menção ao poder da ciência médica também é excluída, sendo alterada para a explicação de que a personagem possuía um nível diferente de Karatê. Seja como for, a personagem tem sido alvo de debates na comunidade de Pokémon (Reddit, 2013), com membros discutindo se ela foi intencionalmente criada como transgênero ou se se trata apenas de um erro de tradução. No entanto, é importante notar que as versões femininas de *Black Belt* (Faixa Preta) são conhecidas no jogo como *Battle Girls*, e o texto usa especificamente o termo *Black Belt* para se referir a quem Beauty Nova era anteriormente.

Imagem 4 - Nova, personagem do jogo *Pokémon X and Y* (2013)



Fonte: arquivo dos autores.

De forma similar, Vivian, uma personagem transexual de *Paper Mario* (2004), é descrita como mulher trans na versão japonesa do jogo, mas foi transformada em uma mulher cisgênero na versão em inglês (Imagem 5).

Imagem 5 - Vivian, personagem do jogo *Paper Mario* (2004)



Fonte: arquivo dos autores.

Enquanto diversas personagens e textos da versão japonesa descrevem Vivian utilizando termos masculinos como *otoko* (“homem”) e *otōto* (“irmão mais velho”), Vivian descreve as sereias das sombras – grupo do qual ela faz parte – como *san shimai* (“três irmãs”) e constantemente utiliza *atai*, o pronome feminino em primeira pessoa.

Já no jogo *Super Paper Mario* (2007), o *catch card* de Vivian (Imagem 6) a descreve usando o termo *otoko no ko*, que pode se referir a um homem com apresentação feminina ou a um homem que pratica *crossdressing*, em vez de utilizar a palavra “transgênero” ou o termo *okama* (que se refere a um homem que se veste de mulher e, às vezes, é usado de forma ofensiva para se referir a mulheres trans).

Imagem 6 - Catch Card de Vivian no jogo *Super Paper Mario* (2007)



Fonte: arquivo dos autores.

O caso da personagem Vivian parece ser um exemplo da Transnacionalidade na Tradução Queer, pois sua tradução de uma personagem transexual na versão japonesa para uma mulher cisgênero na versão em inglês reflete uma adaptação do conteúdo para os diferentes contextos culturais de recepção, como as normas ocidentais de gênero e sexualidade, mantendo um certo caráter de emancipação do discurso queer, mas com uma transformação para se adequar a diferentes audiências. Nesse caso, as traduções não apenas transferem o sentido literal, mas reescrevem e transformam o texto de acordo com as particularidades sociais e culturais de cada local, ajustando a narrativa queer a novos ambientes sem manter, no entanto, um diálogo com as questões globais da comunidade LGBTQIA+.

Jogos de videogame, distribuídos globalmente, podem perpetuar essas hierarquias culturais ao adaptar os conteúdos para diferentes culturas, ocasionando o apagamento de expressões queer. A maioria dos jogos é produto global, e suas traduções carregam, portanto, implicações transnacionais. Dessa forma, ao abordarmos como as escolhas de tradução refletem tentativas de “universalizar” ou “neutralizar” certas identidades, pretendemos colaborar com o entendimento do apagamento queer. Isso também levanta questões sobre o poder das grandes corporações de jogos e como elas configuram as

narrativas em diferentes culturas, frequentemente excluindo ou adaptando personagens e histórias queer.

O grande problema da representação na indústria dos videogames é que ela é, majoritariamente, cisheteronormativa, com jogos focados em relatos e histórias cisgênero e heterossexuais, relegando as experiências queer à invisibilidade tanto no processo de desenvolvimento quanto nas comunidades de jogadores. Shaw (2012, p. 29) aponta que muitos desenvolvedores têm como foco um público alvo de jovens heterossexuais, brancos e cisgênero para comercializar os jogos, apesar de a comunidade jogadora ser diversificada em termos de orientação sexual, identidade de gênero, raça, etnia e idade. Isso pode ser corroborado pelo fato de os desenvolvedores se encaixarem nesse padrão homem, hétero, cisgênero e branco, criando artefatos que replicam essa identidade em específico. Além disso, cria-se e mantém-se a naturalização dos personagens cishétero, ou seja, é como se esses personagens não fossem marcados pelo gênero e nem pela sexualidade, visto que essas marcas são, nessa perspectiva, sempre não-cis e não-hétero. Traduções e adaptações locais demonstram como raça, gênero e identidades sexuais são entendidas de forma bastante diferente em contextos nacionais diferentes (Shaw, 2014). Como vimos, às vezes, a tradução dos jogos altera as implicações de representação como, por exemplo, com o apagamento de personagens transgêneros.

Por fim, não podemos ignorar os riscos da apropriação e esvaziamento; isto é, em traduções de videogames, o discurso queer pode ser despolitizado ou diluído. É importante discutir como os personagens queer ou temas relacionados podem ser construídos para se adequarem às normas sociais do contexto de destino, o que pode levar a um apagamento ou à apropriação superficial de sua identidade.

Considerações Finais

Em suma, a tradução de conteúdos queer nos videogames não é apenas uma questão linguística, mas envolve uma profunda reflexão sobre como identidades e representações de gênero e sexualidade são adaptadas e ressignificadas dentro de contextos midiáticos. O que se observa, ao longo das seções discutidas, é a prevalência de uma lógica de conformidade com normas sociais que, muitas vezes, minimizam ou ignoram as complexidades das experiências queer, transformando um potencial espaço de resistência em um campo de reconfiguração dessas mesmas normativas. Isso provavelmente se deve ao fato de a maioria dos jogos eletrônicos aqui analisados serem *mainstream*, ou seja, são produções comerciais de grandes empresas que priorizam o ethos capitalista de maximização de lucros econômicos em detrimento de objetivos artísticos ou culturais (Marcelino, 2025).

Dessa forma, a análise das traduções do queer nos jogos revela a tensão constante entre o desejo de manter a autenticidade das representações e as limitações impostas pelo processo tradutório. Esse estudo não apenas ilumina os mecanismos de invisibilização das identidades queer, mas também aponta para as possibilidades de resistência e subversão que podem emergir dentro desse processo, exigindo um olhar atento e crítico sobre as práticas de tradução no campo dos videogames.

Referências

BAER, Brian James; KAINDL, Klaus. Introduction: Queer(ing) Translation. In: __ (ed.). *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. New York: Routledge, 2018.

BOELLSTORFF, Tom. Queer Techne: Two theses on methodology and queer studies. In: BROWN, K.; NASH, C. (Orgs.). *Queer methods and methodologies: intersecting queer theories and social science research*. London: Routledge, 2010. p. 215-230.

BRAGANÇA, Luiza C.; MOTA, Rosilane R.; FANTINI, Eduardo P. C. Twin Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. In: SBGAMES, São Paulo, 2016, p.937-946.

CONSALVO, Mia. *Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture*. New Media and Society, 2006.

DINO, Oni. Cygames Localization on the Fun and Difficulties of Translating. Siliconera, 2020. Disponível em: <https://www-siliconera-com.cdn.ampproject.org/c/s/www.siliconera.com/cygames-localization-on-the-fun-anddifficulties-of-translating/amp/>. Acesso em: 11 out. 2024.

DOMÍNGUEZ-RUVALCABA, Héctor. *Latinoamérica Queer: cuerpo y política queer en América Latina*. Ciudad de México: Ariel, 2019.

FERNÁNDEZ COSTALES, Alberto. Exploring translation strategies in video game localisation. *MonTI - Monografías de Traducción e Interpretación*, n.. 4, 2012, p. 385-408. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2651/265125413016.pdf>. Acesso em: 29 set. 2024.

MANDELIN, Clyde. Is This Character in Pokémon X/Y Transgender?. 2014. Disponível em: <https://legendsoflocalization.com/qa-is-this-character-in-pokemon-xy-transgender/>. Acesso em: 20 set. 2024.

MARCELINO, Júlia de Oliveira. De Caper in the Castro a Tell Me Why: uma breve análise da evolução da representação LGBTQIA+ nos videogames. Seminário Internacional Fazendo Gênero 13 (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2024.

MARCELINO, Júlia de Oliveira. *Representação LGBTQIA+ nos videogames: Caper in The Castro e Tell Me Why sob um olhar semiolinguístico e queer*. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, 2025.

O'HAGAN, Minako. Transcreating Japanese video games: Exploring a future direction for translation studies in Japan. In Nana Sato-Rossberg & Judy Wakabayashi (orgs.)

Translation and Translation Studies in the Japanese Context. Londres: Continuum, 2012, p. 183-201.

O'HAGAN, Minako. Game Localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua*, v. 34, 2015, p. 1-25.

PICARD, Martin. The foundation of Geemu: A brief history of early Japanese video games. *Game Studies* 13, 2013. Disponível em: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>. Acesso em: 11 out. 2024.

REDDIT. Trans Girl Character In Pokémon X and Y. 2013. Disponível em: https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/1uyb95/trans_girl_character_in_pokemon_x_and_y/. Acesso em: 20 set. 2024.

SCHOLAND, Michael. Localización de videojuegos. Trad. Lídia Cámara. *Revista Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, n. 1, outubro 2002. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/download/29121/28956/>. Acesso em: 29 set. 2024.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identify. *New Media Society*, 2012, p. 28-44.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SHEFF, David. *Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*. Nova York: Random House, 1993.

SILVA-REIS, Dennys. Preliminares: LGBTextos em Tráfegos e Traduções Queer. In: SILVA-REIS, Dennys; FLORES, Vinicius Martins (orgs). *Estudos da Tradução e Comunidade LGBT: Sobre vozes entendidas e transformistas textuais*. Salvador: Editora Devires, 2024, p. 17-34.

SILVA-REIS, Dennys; FLORES, Vinicius Martins (orgs). *Estudos da Tradução e Comunidade LGBT: Sobre vozes entendidas e transformistas textuais*. Salvador: Editora Devires, 2024.

Recebido em 14/12/2024.

Aceito em 10/12/2025.