

Alea iacta est: localização de games e outros jogos
Alea iacta est: game localization and other games

Homo ludens é um termo que, para pensadores da linha de Johan Huizinga (1872-1945), deveria figurar ao lado daqueles de *homo sapiens* e *homo faber* quando se classifica o ser humano. Huizinga toma o jogo como fenômeno cultural e não biológico, com uma função *significante* – isto é, encerra um determinado sentido –, e entende que é no jogo e pelo jogo que a civilização humana surgiu e se desenvolveu.

Mesmo depois de passado tanto tempo desde o despertar do homem, e a partir de suas experiências lúdicas vividas em épocas nem tão remotas como entre os gregos, romanos, medievos, renascentistas e modernos, que assentaram a base cultural do que somos no Ocidente, seguimos lúdicos e avançamos na História.

Quanto a nossos *ludos* (*stricto sensu*), seduzem-nos constantemente, sejam eles coletivos ou individuais, vivenciados corporeamente no tempo e no espaço ou materializados em tabuleiros e telas. Nessa sua multiplicidade de manifestações, os *games* de hoje não deixam de fazer a ponte com o passado nem de serem manifestações interculturais. *Alea iacta est!* (“a sorte – os dados – está lançada!”). Se é mesmo verdade que Júlio César teria usado uma expressão de jogadores de dados ao investir sua sorte contra Pompeu e ultrapassar o Rubicão com seu exército em direção a Roma, jamais saberemos; mas o mundo dos *games* se inspirou nesse relato e criou mais de um jogo de estratégia de nome “*Alea iacta est*”, disponíveis em diversos países e em variadas línguas.

For those in agreement with Johan Huizinga (1872-1945), *homo ludens* is a term that should appear alongside *homo sapiens* and *homo faber* when classifying human beings. Huizinga understands game as a cultural phenomenon rather than a biological one; a phenomenon that possesses a *significant* function – that is, it contains a certain meaning –, and he also believes that it is through games that the human civilization has emerged and developed itself.

After so much time has passed since the dawn of humans, and based on the ludic experiences enjoyed not so long ago by the Greeks, the Romans, and by medieval, renaissance and modern peoples, who laid the cultural foundation of who we are in the West, we remain playful and move forward in History.

As for our *ludos* (*stricto sensu*), they seduce us constantly, be they enjoyed collectively or individually, experienced corporeally in time and space or materialized on boards and screens. In this multiplicity of manifestations, games today do not fail either to connect with the past or to be intercultural manifestations. *Alea iacta est!* (“The die – fortune – is cast!”). If it is really true that Julius Caesar used an expression dear to gamblers to try his luck against Pompey and cross the Rubicon with his army towards Rome, we will never know; but the world of games was inspired by this account and created more than one strategy game that bears the name “*Alea iacta est*”, available in different countries and languages.

A relação entre *games* e culturas e línguas encontra uma de suas mais fortes expressões quando do momento da ‘localização’ desses games. “Localização”, clássica e sumariamente entendida, constitui-se na atividade de tornar um produto qualquer linguística e culturalmente adequado ao *locale* (combinação de país/região e língua) onde será lançado e utilizado. A “localização de games”, por sua vez, pode muito bem ser entendida como o processo de adequação –linguística e cultural – de games, de jogos, de *ludos*, a um determinado *locale*, onde serão comercializados e usufruídos. Neste número 15 de *Scientia Traductionis* apresentamos o leitor com o **Dossiê Localização de games: um olhar interdisciplinar**.

Na sequência, da época dos romanos é o primeiro dos textos da seção **Textos Traduzidos**, uma carta em que Plínio o Jovem (séc. I d.C.) nos brinda uma breve reflexão sobre o então papel da tradução. Em seguida, a atualíssima Kirsten Malmkjaer dá uma “aula” (outro significado para o *ludus* latino) sobre a tradução da oração como unidade de estrutura linguística.

Na seção **Artigos**, os temas abordam tradução literária (elementos paremiológicos, Leopardi, Quevedo y Villegas), exegese bíblica (Isaías e Zacarias), dublagem (o caso de *Troupe d’élite* em francês) e a tradução de marcadores culturais em textos técnicos.

A seção **Traduções Comentadas** continua o jogo, com predomínio dos antigos, trazendo a primeira tradução ao português brasileiro do *Itinerarium Burdigalense uel Hierosolymitanum* (séc. IV); do exórdio de *Il Transilvano*, de Girolamo Diruta (1593); do poema chinês *O poeta comedor de leões no covil de pedra*, de Chao Yuen Ren (1892-1982); do homérico *Escudo de Aquiles*; além de uma reflexão sobre a

One of the strongest expressions of the relationship between games, on one hand, and cultures and languages, on the other, is the “localization” of those games. “Localization”, classically and summarily understood, constitutes the activity of making any product linguistically and culturally appropriate to the *locale* (the combination of country/region and language) where that given product is to be released and used. “Game localization”, in turn, may well be understood as the linguistic and cultural adaptation of games, of *ludos*, to a given *locale* where they will be marketed and enjoyed. On that account, in this issue of *Scientia Traductionis* we present the reader with the **dossier: Game localization: an interdisciplinary view**.

Next, the first text in the **Translated texts** section comes from Roman times, a letter in which Pliny the Younger (1st century A.D.) offers us a brief reflection on the role of translation then. In the following piece, Kirsten Malmkjaer gives us a “lesson” (another meaning of the Latin *ludus*) on clauses as a unit of linguistic structure in translation.

In the **Articles** section, topics range from literary translation (paremiological elements, Leopardi, Quevedo y Villegas), biblical exegesis (Isaiah and Zechariah), and dubbing (the case of *Troupe d’élite* in French) to the translation of cultural markers in technical texts.

The **Translations with commentaries** section continues the game with the ancient at the fore. We offer the first translation into Brazilian Portuguese of the *Itinerarium Burdigalense uel Hierosolymitanum* (4th century A.D.); the exordium of *Il Transilvano*, by Girolamo Diruta (1593); the Chinese poem *Lion-Eating Poet in the Stone Den*, by Chao Yuen Ren (1892-1982); the Homeric *The Shield of*

tradução do particípio grego a partir de uma fábula de Esopo: *Um caranguejo e uma raposa*.

Por fim, uma **Entrevista** com o professor de Literatura, escritor e tradutor canadense Neil Besner.

Boas leituras!

Mauri Furlan
Gustavo Althoff

Florianópolis/SC, 2014

Achilles; as well as a reflection on the translation of the Greek participle from an Aesop's Fable: *The Crab and the Fox*.

Finally, an **Interview** with the Canadian literature professor, writer and translator Neil Besner.

Happy readings!

Mauri Furlan
Gustavo Althoff

Florianópolis/SC, 2014