

A Tradução intersemiótica do universo do dorama *Yanxi Palace* para o jogo *Legend of the Phoenix*

Juliana Veloso¹, Matheus Mendes Schlittler², Marcelo La Carretta¹

¹Eng. de Jogos Digitais – Pontifícia Un. Católica de Minas Gerais (PUC Minas)
R. Dom José Gaspar, 500 – 30.535-901 – Belo Horizonte – MG – Brasil

²Programa de Multimeios na Universidade Estadual de Campinas
R. Elis Regina, 50 – 13083-854 – Campinas – SP – Brasil

julianaaveloso@gmail.com; matheus.schlittler@gmail.com

marcelo@lacarretta.com.br

Abstract. *This article investigates intersemiotic translation in the adaptation of dramas to digital games. Analyzing challenges and strategies in transitioning narratives to interactive experiences, it highlights the role of intersemiotic translation in enhancing the player's experience while preserving the integrity of the original narratives and their cultural identity. Case studies and critical analyses demonstrate how intersemiotic translation is essential for creating digital games that value the original works.*

Keywords— *Intersemiotic translation, doramas, digital games, narrative*

Resumo. *Este artigo investiga a tradução intersemiótica na adaptação de doramas para jogos digitais. Analisando desafios e estratégias na transição de narrativas para experiências interativas, destaca-se o papel da tradução intersemiótica na melhoria da experiência do jogador, preservando a integridade das narrativas originais e sua identidade cultural. Estudos de caso e análises críticas mostram como a tradução intersemiótica é essencial para criar jogos digitais que valorizam as obras originais.*

Palavras-Chave— *Tradução intersemiótica, doramas, jogos digitais, narrativa*

1. Introdução

Feche os olhos por um momento e imagine-se transportado para a majestosa Corte Imperial de uma época distante. Agora, acrescente o dever de investigar o assassinato de um ente querido, a adrenalina pulsante ao assumir o papel de uma empregada humilde, ciente dos perigos ocultos nos corredores suntuosos do palácio. Sua jornada começa com uma simples busca por justiça, mas rapidamente se transforma em uma batalha para aumentar seu poder e influência, não apenas para proteger a si mesma, mas também para garantir a segurança de seus aliados em meio às intrigas palacianas. (Yanxi Palace, [iQiyi 2018])

Esta é apenas uma das fascinantes narrativas inspiradas nos populares doramas asiáticos de época que têm conquistado corações em todo o mundo. Mas, mais do que uma mera fantasia, essas histórias estão se tornando realidade para os entusiastas de jogos digitais.

Os dramas de TV asiáticos, conhecidos carinhosamente como *doramas*, são por definição um termo que designa as ficções seriadas do Leste e Sudeste da Ásia [Pollyana 2019]. Atualmente, eles têm atraído um público global significativo - sendo registrados mais de 27 milhões de usuários em 190 países na principal plataforma global de streaming de conteúdos asiáticos, a Rakuten Viki [RakutenVikiBlog 2021]) - dando destaque para as mulheres de 18 a 34 anos que apreciam a profundidade emocional e as narrativas envolventes que essas produções oferecem. Concomitantemente, a indústria de jogos digitais está em busca de maneiras de cativar esse público, criando experiências interativas que estejam em sintonia com suas preferências e desejos.

Neste artigo, iremos investigar a viabilidade de unir os elementos dos dramas asiáticos de época com os jogos digitais, concentrando-nos especialmente no público feminino. Durante nossa exploração, aprofundaremos nas tramas complexas, personagens intrigantes e experiências imersivas. Nosso objetivo é compreender como esses componentes podem ser integrados de forma inovadora para criar jogos inspirados em doramas, realizando uma análise do jogo "Legend of the Phoenix" e sua relação com o drama "Yanxi Palace".

2. Estado da Arte e Obras relacionadas

Antes de adentrarmos na análise da tradução de doramas para o meio dos jogos digitais, é essencial compreender o papel desempenhado pela adaptação de obras para outras mídias na indústria do entretenimento contemporâneo. A tradução de histórias e narrativas de uma mídia para outra é uma prática recorrente ao longo da história, permitindo que obras narrativas encontrem novas formas de expressão em meios como cinema, televisão e, mais recentemente, jogos digitais. Essa dinâmica de tradução cultural e criativa tem aberto novos horizontes no universo dos jogos.

Para compreender a complexidade da adaptação de obras narrativas para o universo dos jogos digitais, é interessante explorar o conceito de tradução intersemiótica, conforme proposto por [Jakobson 1999]. Essa prática refere-se ao processo de tradução de um texto de um sistema semiótico para outro, destacando a representação de signos verbais em linguagem não verbal. Dessa maneira, a tradução não se restringe meramente à transposição de um língua para outra; ela pode também envolver a conversão de uma obra de uma mídia para outra, comum em adaptações de romances para filmes, séries e doramas.

2.1. Análise da Metodologia de tradução a partir de obras literárias para jogos

O artigo "Uma Abordagem Metodológica para a Tradução de Obras Literárias para Jogos" [Thiago Camargo de Albuquerque 2018], apresenta uma análise perspicaz sobre as complexidades envolvidas na tradução de obras literárias para o meio de jogos. Neste estudo, os autores ressaltam a importância de adotar uma abordagem metodológica sólida ao enfrentar a questão de preservar a essência de obras literárias ao adaptá-las para um novo contexto interativo.

Os autores escolheram a obra literária "Macunaíma" de Mário de Andrade como um estudo de caso representativo, evidenciando a necessidade de equilibrar a fidelidade à narrativa literária original com a liberdade de ação oferecida aos jogadores. Este equilíbrio representa um dos maiores desafios na tradução de obras para o domínio dos jogos.

Para superar este desafio, a abordagem metodológica proposta neste artigo sugere que a tradução não se concentre apenas na transposição literal da trama da obra, mas sim na captura das mensagens subjacentes que permeiam a narrativa. Essas mensagens podem ser acessadas por meio de análises críticas e interpretações da obra, enriquecidas por debates e pesquisas em fontes críticas relacionadas.

Além disso, o artigo aborda a questão da narrativa emergente e seu potencial para aprimorar a experiência do jogador baseado em obras literárias. A narrativa emergente deriva do conjunto de regras que regem a interação com o sistema de jogo, proporcionando experiências narrativas imprevisíveis. Isso é especialmente relevante, porque a narrativa pré definida (narrativa embutida), frequentemente apresentada por meio de cutscenes ao longo do jogo, ganha vida e se molda no tempo e espaço à medida que o jogador interage com o sistema. Dessa forma, o jogo passa a funcionar como a máquina de histórias descrita por Jesse Schell:

Pense nas milhares de histórias criadas pelo jogo de beisebol ou pelo jogo de golfe. Os designers desses jogos nunca tiveram essas histórias em mente quando projetaram os jogos, mas, entre tanto, os jogos produziram-nas. [...] Na verdade, é uma questão interessante considerar o que é mais desafiador — criar uma bela história ou criar um sistema que gera belas histórias quando as pessoas interagem com ele.

[Schell 2014] aborda de forma abrangente os conceitos de *Tétrade Elementar e a Experiência Essencial* em sua obra "The Art of Game Design". De acordo com o autor, a Tétrade Elementar consiste em quatro elementos que são fundamentais para o design de jogos: Mecânica, Estética, Tecnologia e História. Estes elementos são independentes e, ao mesmo tempo, intrinsecamente interligados, moldando coletivamente a experiência do jogador.

A mecânica se refere às regras e sistemas subjacentes do jogo, que dão vida à interatividade e à jogabilidade. A estética, engloba a aparência visual e a sonoridade do jogo, proporcionando uma atmosfera que envolve o jogador. A tecnologia está relacionada à plataforma em que o jogo é executado, influenciando o potencial de desempenho e acessibilidade. Por fim, a história se concentra na narrativa do jogo, desenvolvendo enredos e personagens que conectam emocionalmente o jogador à trama. A Experiência Essencial, por sua vez, é a experiência que o jogador vivencia ao jogar o jogo. Ela engloba a sensação que o jogo transmite, as emoções que desperta e a mensagem que passa. Como designer de jogos, o objetivo é identificar os elementos essenciais que verdadeiramente definem a experiência desejada e encontrar maneiras de incorporá-los ao design do jogo.

2.1.1. Panorama interpretativo de jogos como textos e suas traduções

Uma importante consideração a ser feita acerca de trabalhos de traduções, sejam elas intersemióticas ou com outras finalidades, é o fato de não existir uma tradução perfeita. Walter Benjamin, em seu texto seminal "A Tarefa do Tradutor", afirma que a ideia de um público ideal para uma obra de arte é danosa para suas traduções, uma vez que para uma tradução funcionar é necessário levar em conta as características locais e culturais de cada país. Segundo o autor, "nenhum poema é válido em função de quem o lê, nenhuma

pintura se limita em termos do seu possível espectador, nenhuma sinfonia se reduz àquilo que o seu auditório consegue ouvir”[Benjamin 2008] (p. 25).

A primeiro momento, pode-se parecer estranho comparar a forma em que se traduz um texto de um idioma para outro com a tradução intersemiótica entre uma narrativa seriada. Entretanto, para além de se tentar uma relação que desconsidere as características específicas de videogames — que resultam, muitas vezes, em análises levianas acerca dos objetos —, Clara Fernández-Vara [Fernández-Vara 2015] afirma que há uma corrente crítica que analisa outras obras que não são baseadas em palavras escritas como textos, citando Roland Barthes como uma influência para seu pensamento (p. 6). Ao pensar na relação entre videogames com textos verbais e não verbais, a autora ainda afirma:

Podemos entender jogos como produções culturais que podem ser interpretadas, uma vez que elas possuem sentidos. Suas significâncias culturais podem variar pelo contexto do jogar: quem joga os jogos, por que e como, como o ato de jogar se relaciona com outras atividades e práticas socio-culturais. O jogar significativo também resulta com o jogador interagindo com o sistema e as representações do jogo. Portanto, quando analisamos jogos, estudamos os significados dentro do jogo (significado do jogar) e os significados ao seu redor (significado cultural). O texto não é limitado apenas ao trabalho, mas também onde o texto é interpretado e por quem. [Fernández-Vara 2015] (p. 6, tradução nossa)

Observamos que tanto Fernández-Vara quanto Benjamin enfatizam a importância da experiência do receptor em relação à obra — seja ele o leitor ou o jogador — para que assim consigamos atribuir seu significado. Ao considerar as diferenças sociais, culturais e políticas de diferentes povos, observamos que uma mesma obra pode ter diferentes significados, e ao se fazer uma tradução é necessário levar em conta.

Ao se tratar da tradução intersemiótica, considerações acerca das especificidades de cada mídia precisam ser tomadas: ao transportar uma narrativa que está no campo da imagem-movimento do audiovisual para a lógica de mecânicas em jogos, é necessário pontuar as diferenças de como interagimos com tais formas. Para entendermos melhor este processo em jogos digitais, utilizaremos da retórica processual de Ian Bogost [Bogost 2007], além da relação de jogos com outras retóricas não-processuais [Ferreira 2017].

Bogost compreende que jogos utilizam da retórica aristotélica para nos comunicar através de seus processos de jogabilidade. Aqui se entende por retórica como o ato de persuadir uma audiência ou um público, seja ele pela lógica ou pela emoção; enquanto os processos são as diferentes mecânicas nas quais o jogo se comunica com o jogador através de sua jogabilidade [Ferreira 2017] (p. 46). Uma vez que a retórica de um drama é audiovisual, nos comunicando suas informações através da imagem em movimento, do som, da montagem e do conteúdo simbólico destes elementos; traduzir uma obra dessas para a linguagem dos jogos, primordialmente, se traduz através de suas mecânicas. Entretanto, ainda assim uma pesquisa histórica e artística se demonstram essenciais para que consigamos comunicar de forma precisa o que a obra original representa, através por exemplo de seu estilo visual e narrativo. Há uma certa semelhança neste processo com o que aconteceu entre a literatura e o cinema. Roman Jakobson, ao tratar desta mudança, afirma:

Assistimos à gênese de uma nova arte. Ela cresce a olhos vistos. Desvincula-se da influência das artes precedentes; começa já a influenciá-las. Cria suas normas, suas leis e em seguida, com determinação, as subverte. [Jakobson 2007] (p. 153).

Observa-se, de forma similar, este mesmo movimento ocorrendo em jogos. Dentro do escopo dos estudos lúdicos surgidos no início dos anos 1990, parecia difícil [Juul 2001]. Entretanto, nos parece que, assim como o processo que ocorreu dentro do cinema, o videogame encontrou formas de servir como obras de adaptação — sempre lembrando que nunca há traduções perfeitas —, criando assim uma nova forma de comunicação. Tal forma ainda utiliza de novas retóricas — como observaremos neste trabalho, a moda será utilizada como forma de arte importante para se levar a interpretação do jogo —, mas ainda assim é capaz de contar histórias, utilizando de seus modos e de suas características, nos comunicando através de suas especificidades e de suas retóricas.

3. Análise de Game Design do Jogo Legend of the Phoenix: A Tradução Intersemiótica de Yanxi Palace”

A fim de aprofundar nossa análise dos aspectos previamente discutidos e aplicá-los em contexto prático, nossa abordagem metodológica se concentrará na análise do jogo “Legend of the Phoenix”. Lançado pela Modo Game para o mercado mobile em 2020, este jogo é notável por ser uma adaptação inspirada no dorama chinês de época chamado “Story of Yanxi Palace” (mesmo que ele não seja, de fato, uma versão licenciada da série, e sim apenas inspirada). Com o lançamento em meados de 2018, a série foi distribuída em mais de 70 mercados ao redor do mundo, tornando-se um grande sucesso, especialmente na Ásia. O dorama é uma série dramática de época chinesa criada por Yu Zheng, com roteiro original de Zhou Mo. Ambientada em Pequim, no século XVIII, a trama acompanha Wei Ying Luo, que entra na corte do Imperador Qianlong como bordadeira do palácio para investigar secretamente a misteriosa morte de sua irmã. Suspeitando do guarda imperial Fuca Fu Heng, ela se aproxima de sua irmã, a Imperatriz Fuca Rong Yin, tornando-se uma de suas empregadas pessoais. No entanto, Ying Luo logo percebe que a vida no palácio é repleta de intrigas e armadilhas. Para continuar sua investigação e buscar justiça em nome de sua irmã, ela precisa de aliados para descobrir a verdade.



Figura 1. Story of Yanxi Palace

Ao escolher Legend of the Phoenix como objeto de estudo buscamos não apenas compreender como os elementos da narrativa do dorama são traduzidos e adaptados de uma mídia para outra, mas também examinar como a interatividade e a experiência

do jogador são moldadas por essa transição. Este estudo de caso proporcionará uma exploração mais profunda dos desafios e das oportunidades que surgem ao transportar uma obra de um dorama de época para o cenário dos jogos digitais.

Legend of the Phoenix [PTE.LTD. 2020] é um jogo de RPG de vestimenta baseado em antigas histórias de amor da China Imperial. No jogo, você assume o papel de uma jovem que se vê renascida no passado depois que seu marido, o Príncipe Herdeiro, a mata. Tendo a chance de se vingar de seu suposto assassino, ela se junta ao palácio imperial como uma humilde empregada e começa a reunir aliados e inimigos à medida que sobe na hierarquia imperial. A história de Legend of the Phoenix se passa durante a Dinastia Qing, especificamente durante o reinado do Imperador Kangxi que ocupou o trono entre 1661 a 1722.

3.0.1. Explorando a essência de Yanxi Palace em Legend of the Phoenix: uma análise da tradução interartes

Legend of the Phoenix é um jogo que se destaca por sua ênfase no desenvolvimento de narrativas. Ao adotar o dorama Yanxi Palace como base principal de seu enredo, o jogo propõe uma tradução intersemiótica entre as obras, de modo a entrelaçar elementos visuais e narrativos para criar uma experiência interessante. Contudo, as narrativas desbloqueadas no jogo vão além das histórias do dorama, oferecendo uma variedade de possibilidades narrativas que enriquecem ainda mais a experiência das jogadoras.

Sob essa ótica, a trama do jogo, assim como no dorama, se passa durante a China Imperial da dinastia Qing, tendo a famosa Cidade Proibida como cenário principal em ambas as histórias. Embora o entrecho apresentado no jogo não reproduza exatamente a narrativa de Yanxi Palace, provavelmente por considerações de jogabilidade, é perceptível que Legend of the Phoenix se esforça para preservar diversos aspectos similares ao dorama.



Figura 2. Cidade Proibida no Dorama e no Jogo respectivamente

Nessa perspectiva, evidencia-se o compromisso da narrativa do jogo em traduzir fatos e eventos que ocorreram no enredo do dorama para seu universo. O primeiro e mais importante desses fatos, aquele que dá início à toda trama, é a determinação da protagonista - a jogadora no jogo e Wei Ying Luo no dorama - em entrar no palácio imperial em busca de vingança. Enquanto a primeira procura justiça por sua própria vida, a segunda procura justiça pela irmã assassinada. Apesar das motivações distintas, as duas narrativas compartilham a semelhança de situar suas protagonistas no mesmo ponto de partida em suas jornadas; ambas começam como empregadas do palácio, perseguindo um objetivo comum.

Outro evento importante no desenvolvimento da história de Yanxi Palace, que é retratado no jogo, é a história da concubina grávida. No episódio em questão (episódio 11), a fim de manter seu status, Nobre Consorte Gao usa seu cachorro para assustar uma das concubinas que estava grávida e, conseqüentemente, recebendo favores do Imperador. A estratégia visava fazer com que a concubina grávida perdesse a criança ao se assustar, resultando na perda do favor imperial e na não ameaça à posição da Nobre Consorte no Harém Imperial por alguém de status inferior. Um evento semelhante é narrado a partir do capítulo 61 do jogo. Outros pontos comuns incluem as intrigas no Harém Imperial e a luta pelo trono.

Além disso, vários personagens do dorama estão presentes no universo do jogo. Curiosamente, muitos deles são personagens históricos famosos da cultura chinesa.



Figura 3. Personagens do dorama Yanxi Palace



Figura 4. Personagens de Legend of the Phoenix na mesma ordem da imagem anterior

Ademais, outros personagens do dorama são mencionados para embasar a história no contexto da série. Estes personagens são usados como inspiração para criar uma narrativa clara e envolvente no jogo, projetada para cativar o público que se interessa por histórias românticas de época e pela antiga cultura chinesa.

Posto isso, verifica-se o empenho do jogo em desenvolver uma narrativa bem estruturada, com uso de diálogos e cutscenes, eventos com histórias paralelas à história principal e histórias que são desbloqueadas ao longo do jogo. Além disso, a obra digital apresenta uma gama de personagens, cada um com sua própria personalidade e história que são apresentadas gradualmente durante o jogo. Todos estes artifícios são pensados para manter a atenção e curiosidade da jogadora, e combinado à uma estética consistente inspirada na realidade de uma cultura extremamente rica, com o uso de gráficos de alta qualidade que remetem à antiga arte de pintura chinesa, bem como o uso de músicas e efeitos sonoros característicos, cria-se uma perfeita ambientação imersiva.

3.0.2. A arte de jogar: a importância da jogabilidade na construção de um jogo

O jogo apresenta uma jogabilidade simples e fácil de aprender, com controles intuitivos - principalmente por ser um jogo “interfacial” - que permitem que o jogador realize todas as ações necessárias para progredir no jogo.

A jogabilidade é baseado em ações rápidas, principalmente na escolha de roupas para o personagem aumentar o nível de influência no palácio e passar as etapas da história com sucesso. Para isso, o jogo conta com uma grande variedade de opções de vestimentas, cabelos, maquiagem e acessórios que podem ser escolhidos, permitindo que os jogadores possam personalizar seu personagem de acordo com sua preferência. Além da personalização do personagem, é possível personalizar o pet “Laranjinha” - um gatinho que a acompanha na aventura - e seu espaço, e realizar a customização de roupas e acessórios.

Outros elementos de jogabilidade importantes são uma história na qual você usa sua fama e a autoridade de seus parceiros para avançar e ao final de cada capítulo ocorre uma batalha. Tal jogabilidade faz referência ao dorama, no qual Wei Yingluo busca obter favores de figuras importantes no harém imperial para alcançar seus objetivos pessoais. A missão da história principal, que estimula a jogadora a passar por vários estágios do jogo, levando-a a progredir na história. E as tarefas diárias - que faz alusão às atividades realizadas pela protagonista como empregada no dorama - e eventos cronometrados com recompensas especiais.



Figura 5. Personalização, Eventos e Missões diárias

Embora o jogo não seja muito difícil, ele ainda oferece alguns desafios interessantes para os jogadores como as competições de debate e batalha de inteligência, onde é possível desafiar os inimigos e até mesmo outros jogadores. Esses desafios são ajustados de acordo com o nível de habilidade do jogador, tornando o jogo acessível para jogadores de diferentes níveis de experiência. E no que se refere aos níveis, a progressão de níveis é baseada em missões que o jogador precisa completar. Dessa forma, ele acumula pontos de caráter que o permite subir na hierarquia imperial. Quanto maior for a posição do jogador na hierarquia, maior será seu nível de autoridade e de poder. Assim, o jogador é capaz de competir com bosses de maiores níveis.

Diante disso, verifica-se uma necessidade do jogo manter o jogador engajado, pois jogos puramente interfaciais, normalmente se tornam cansativos com o tempo devido às ações repetitivas, o que resulta no abandono do jogo pelo jogador. Para solucionar este

problema, nota-se que o jogo utiliza-se de recompensas frequentes e missões fáceis que tem grande impacto no desenvolvimento e aumento de poder do personagem do jogador. Além disso, o jogo sempre traz diferentes tipos de eventos temáticos e culturais que possuem recompensas tentadoras, o que é capaz de segurar aqueles jogadores que são do tipo colecionadores. Sob tal perspectiva, é interessante considerar que essa estratégia de recompensas pode ser interpretado como menção implícita de Yanxi Palace, no que tange a ideia de que o Imperador, como figura de maior autoridade, recompensa bons resultados e pune os erros.

3.0.3. Comunidade e interação social: como o jogo promove a conexão entre os jogadores

Legend of the Phoenix trata-se de um rpg multiplayer que incentiva a cooperação e competição. Os principais elementos multijogador incluem: Guildas, Eventos de classificação e debate, Chefes mundiais, Debates, Banquetes e Cerimônias. O jogo oferece recurso com chats e fóruns, que permitem ao jogador interagir com outros jogadores - tanto do mesmo servidor quanto de outros servidores - e compartilhar suas experiências. Os rankings medem diferentes aspectos relacionados ao progresso pessoal ou da guilda e eles refletem o status do personagem na corte. Este recurso estimula um senso de competição saudável, assim os jogadores se esforçam para bater o nível de outros jogadores para poderem alcançar maiores posições no ranking e, conseqüentemente, ganhar melhores recompensas, se tornando destaque nos servidores.

Já a participação nas guildas, estimula um senso de cooperação uma vez que o crescimento da guilda depende dos esforços de todos os membros. O progresso pessoal é bastante importante para o aumento de poder da guilda, porém realizar as tarefas internas, lutar contra inimigos comuns, bem como as doações de lingotes (moeda do jogo), permitem o aumento do nível da guilda. O nível da guilda determina o acesso do membro a diferentes recursos, número máximo de membros e inventário da loja. A guilda também possui um chat interno, permitindo a interação entre os membros.

Estes aspectos de interação social permitem que os jogadores se conectem entre si e participem de eventos e competições em grupo, o que aumenta o engajamento e cria um senso de comunidade dentro do jogo. Ainda, observa-se que muitos dos jogadores desenvolvem conexões reais de amizades, criam grupos em whatsapp e/ou telegram para compartilharem, não só sobre o jogo, mas também sobre gostos comuns. Sob esta ótica, evidencia-se que um dos objetivos do jogo é, de fato, trabalhar com questões de interação social, competição e cooperação, além da amizade estimulada pelo jogo.

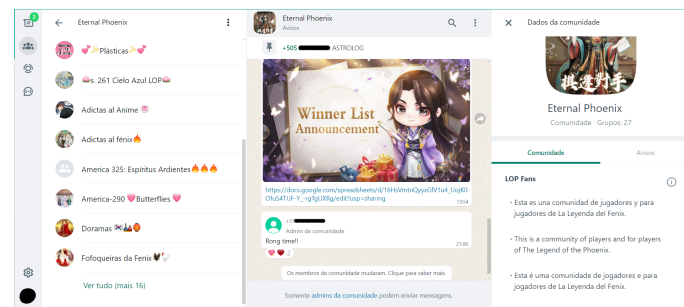


Figura 6. Comunidade LOP

3.0.4. Engajamento e motivação do jogador

O jogo é composto de muitos eventos e missões diferentes, cada um com sua própria história e objetivos. Muitas das vezes, os desenvolvedores trazem eventos temáticos de acordo com a época do ano, que possuem recompensas limitadas e puzzles diferentes. Dessa forma, os jogadores são instigados a experimentar estes eventos, para descobrir novas histórias, personagens interessantes e colecionar itens especiais. Além disso, os eventos costumam carregar aspectos culturais, ensinando ao jogador um pouco mais sobre a história chinesa. Ademais, o jogo tem um sistema de personalização de personagem abrangente, permitindo os jogadores criarem suas próprias OC's (Original Character) e histórias de fanfics, ilustrando como o jogo se torna a máquina de histórias de [Schell 2014].

Contudo, vale ressaltar que trata-se de um jogo 2D para mobile - o que significa que a tecnologia usada deve ser capaz de criar gráficos e animações leves, com uma jogabilidade que seja adequada para telas menores. O jogo apresenta tais características, porém com a grande quantidade de personagens e roupas, além da abundância de histórias paralelas e eventos, verifica-se a exigência de um grande volume de dados, o que acaba por “crashar” o jogo em alguns momentos. Esse tipo de experiência pode afetar negativamente o engajamento dos jogadores, demonstrando a necessidade de otimização e melhor aproveitamento da tecnologia disponível.

4. Considerações finais

A tradução intersemiótica, um processo complexo e multifacetado que envolve a transposição de significados de um sistema semiótico para outro, tem desempenhado um papel fundamental na evolução das narrativas e na expansão das experiências culturais em diversas formas de mídia. A consideração da metodologia de tradução de obras literárias para jogos destacou a importância de equilibrar a fidelidade à narrativa original com a liberdade criativa necessária para criar uma experiência de jogo envolvente. Vale ressaltar, também a necessidade de acrescentar à jogabilidade, mecânicas que se comuniquem com o contexto da tradução. Este artigo explorou como essa prática se manifesta na adaptação de dramas asiáticos de época, conhecidos como “dramas”, para o meio dos jogos digitais, com foco no público feminino.

O estudo de caso do jogo *Legend of the Phoenix* ilustra como a aplicação prática dos conceitos de adaptação transmídia pode resultar em uma experiência de jogo que oferece narrativas envolventes, personagens complexos e uma estética rica, que ressoam

com o público-alvo apaixonado por doramas. A tradução intersemiótica dos elementos estéticos e narrativos de *Yanxi Palace* para o universo jogo, mostrou-se coerente com o mundo do drama, atraindo muitos jogadores que não conheciam a história da obra original, a se interessarem em assistir a série, bem como despertar a curiosidade pela cultura chinesa. A diversidade de personalização, bem como as opções de interação entre jogadores apresentados no jogo ajuda no desenvolvimento de uma experiência essencial diversificada, possibilitando o desenvolvimento de novas histórias e relações de amizades que perduram para além do jogo. No que diz respeito à jogabilidade de *Legend of the Phoenix* observa-se a possibilidade de incorporar mecânicas de jogos que complementem tradução intermídia, de modo a criar uma experiência ainda mais imersiva e fiel à sensação de "viver um drama".

À vista disso, a tradução intersemiótica oferece uma nova possibilidade de interatividade e participação aos entusiastas de doramas, permitindo-lhes não apenas assistir, mas também influenciar o curso das histórias que amam. Cabe salientar que, além dos elementos estéticos e narrativos, é importante acrescentar mecânicas que estejam alinhadas à intenção da tradução dessas obras para jogos. Dessa forma, a prática de tradução transmídia colabora para o enriquecimento da indústria de jogos digitais, criando pontes entre diferentes formas de mídias e desenvolvendo novas formas de experiências.

Referências

- Benjamin, W. (2008). *A Tarefa do Tradutor*. Viva Voz, Belo Horizonte.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, Cambridge.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Routledge, Nova York.
- Ferreira, E. (2017). *Retórica Processual e Experiência Videolúdica nos Indie Games*, pages 43–72. Intercom, São Paulo.
- iQiyi (2018). The story of yanxi palace. [Online]. Disponível em: https://www.iq.com/album/the-story-in-yanxi-palace-2018-19rrh7u4fx?lang=en_us. Acessado em 17 de outubro de 2023.
- Jakobson, R. (1999). *Linguística e comunicação*. Cultrix, São Paulo.
- Jakobson, R. (2007). *Linguística, poética, cinema*. Perspectiva, São Paulo.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? a brief note on video games and narratives. *Game Studies*, Dinamarca. Acessado em 29 mai 2024 [Online]. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Pollyana, F. (2019). A representação da cultura sul-coreana para o mundo por meio dos doramas. *Biblioteca Digital da Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília, Brasil*. Acessado em 30 de abril de 2024. [Online]. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/26503/1/2019_PollyanaFernadesDaFonseca_tcc.pdf.
- PTE.LTD., M. (2020). Legend of the phoenix. [Online]. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duige.hzw.multilingual&hl=en_US&pli=1. Acessado em 17 de outubro de 2023.

RakutenVikiBlog (2021). Engajando o público jovem com o streaming viki. [Online]. Disponível em: <https://blog.rakutenadvertising.com/pt-br/marketing-strategies/engajando-o-publico-jovem-com-o-streaming-viki/>. Acessado em 17 de outubro de 2023.

Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.

Thiago Camargo de Albuquerque, M. R.-R. e. G. X. (2018). Uma abordagem metodologica para a tradução de obras literárias para jogos. *SBC - Proceedings of SBGames 2018, Brasil*. Acessado em 10 de outubro de 2023. [Online]. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/188329.pdf>.