

---

## Traduções intersemióticas de uma cultura oral para o meio dos jogos eletrônicos: o caso de “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”

Kaluan Boarini Bernardo<sup>1</sup>

2024

### Resumo

O artigo explora a tradução intersemiótica da cultura inupiate para o jogo eletrônico “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, lançado em 2014. Utilizando conceitos de Iuri Lotman, Edgar Morin e Roland Barthes, o artigo analisa como a tradução de uma tradição oral para um meio digital preserva e promove a cultura inupiate, desafiando estereótipos e visibilizando identidades marginalizadas. A discussão teórica aborda a semiosfera de Lotman, a linguagem como poder em Barthes e as relações duplas da imagem em Morin. O artigo argumenta que a tradução intersemiótica permite novas formas de poder pela linguagem e preservação cultural.

**Palavras-chave:** Tradução Intersemiótica, Jogos Eletrônicos, Semiótica da Cultura, Linguagem, Comunicação

## 1 INTRODUÇÃO

Em 2014, foi lançado “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” pela Upper One Games, contando a história de Nuna, uma menina inupiate que enfrenta desafios relacionados às mitologias de sua cultura. O jogo foi desenvolvido em cocriação com os inupiates para evitar estereótipos e preservar suas tradições culturais.

O jogo, inspirado em um conto oral, tradicional da cultura inupiate, tem o objetivo de levar as identidades inupiates para mais pessoas e, com isso, ajudar a preservar a cultura.

A cultura inupiate, marcada pela tradição oral, apresenta uma cosmovisão baseada na interdependência entre homem e natureza, expressa no conceito de “Sila”. Esta visão de mundo

---

<sup>1</sup> PPGCOM – ESPM – kaluan.bernardo@acad.espm.br

foi cuidadosamente traduzida para o meio digital através de mecânicas de jogo e elementos narrativos.

A tradução intersemiótica (Lotman, 1996) ajuda a entender a transposição de signos entre diferentes semiosferas. No caso de “Never Alone”, observa-se a tradução de uma narrativa oral para um meio interativo, preservando elementos culturais essenciais.

Esse processo acontece por meio de uma tradução intersemiótica ao trabalhar com os mesmos elementos, mas em duas semiosferas diferentes. Para entender melhor esse processo, o conceito de “transcrição” (Campos, 2011) também é útil para entender as potencialidades e limitações do jogo.

É necessário ainda refletir sobre a necessidade de um povo originário, como os inupiat, de traduzir sua cultura oral para um meio popular como o dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, reflexões de Morin sobre a necessidade do homem vencer a morte, por meio de imagens (Morin, 1979), nos serão úteis.

Também é importante refletir das razões pelas quais o jogo eletrônico é a linguagem escolhida para essa forma de resistência. E, nesse sentido, recorreremos a Roland Barthes e suas teorias de linguagem enquanto forma de poder

## 2 POTENCIALIDADES DA COCRIAÇÃO NO JOGO ELETRÔNICO

A jornada em “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” é inspirada em Kunuuksaayuka, famoso conto inupiate criado por Robert Nasruk Cleveland, nativo nascido no final do século XIX que foi conhecido como um dos mais prolíficos e habilidosos contadores de história inupiate.

A cultura inupiate, como veremos mais adiante, é muito marcada pela tradição oral. E, nela, uma história pertence à família de quem a criou. Portanto, para desenvolver “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, a Upper Games precisou da autorização e da contação de histórias de Minnie Gray, anciã da região do Rio Negro, no Alasca, e filha de Robert Nasruk Cleveland.

Na verdade, todo “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” foi feito em cocriação com os inupiates. Amy Freeden, inupiate e CFO da CITC, explica: “Sempre que houvesse dúvidas ou incertezas sobre como prosseguir, haveria o comitê de certificação de qualidade para ajudar, e se o comitê não soubesse como prosseguir, entraríamos em contato com os anciãos da tribo para ver qual seria o melhor caminho a ser seguido”. (Ferreira, 2014)

Foram chamados mais de 40 cidadãos inupiates (de anciãos a crianças) para colaborar com a criação do jogo. Parkin observa que tal cuidado foi importante para evitar estereotipagens: “Como qualquer projeto criativo, em que um grupo de ocidentais privilegiados tentam recontar lendas e costumes de um grupo indígena, há o risco de fazer uma caricatura ou mesmo racismo ‘amigável’” (Parkin, 2014).

Freeden explica que o jogo nasceu para manter as tradições inupiates vivas, além de levar

a sabedoria da etnia para o resto do mundo:

Como é comum aos povos indígenas, que também fazem parte de uma nação moderna, tem sido cada vez mais difícil manter as nossas tradições e herança cultural [...] Nosso povo transmitiu conhecimento e sabedoria por meio de histórias durante milhares de anos — quase tudo isso oralmente — e os contadores de histórias são membros incrivelmente respeitados da sociedade. Mas à medida que a nossa sociedade se moderniza, dificulta-se manter vivas estas tradições. (Parkin, 2014)

Essa colaboração, no entanto, foi feita se adequando às mecânicas específicas da linguagem dos jogos eletrônicos.

É importante destacar como os desenvolvedores trabalharam para inserir elementos que fazem parte da cosmologia inupiate, mas não estão no conto específico Kunuuksaayuka.

Para apresentar como os inupiate enxergam as auroras boreais (eles acreditam ser espíritos de crianças que poderiam roubar sua cabeça para se divertir), os game designers, por exemplo, inseriram espíritos verdes em algumas fases, que podem derrotar a protagonista.

Eles também alteraram o gênero do personagem. No jogo, o garoto Kunuuksaayuka é representado por uma menina chamada Nuna. “Histórias inupiate estão repletas de meninos e meninas, homens e mulheres, e o gênero dos personagens é muito menos importante que a sabedoria e aprendizado contidos na história”, justifica a equipe no blog do game. Além disso, segundo os desenvolvedores, a “dona da história”, Minnie Gray, filha de Robert Cleveland (o autor original do conto), autorizou a mudança. A alteração foi feita pensando em incentivar mais garotas no mundo dos videogames.

O tema da interdependência, como ponto central da vida inupiate, também é traduzido na mecânica do jogo. A protagonista não está sozinha, ela é acompanhada por uma raposa. O jogador deve, o tempo todo, alternar entre a personagem humana e o animal para conseguir progredir no jogo e resolver os desafios. Em diversos trechos a ação de um personagem é complementada pela de outro, mostrando ser impossível evoluir sozinho.

Cada personagem tem habilidades e específicas: a raposa consegue saltar mais alto, dialoga com os “espíritos do bem” e, ainda, quando transformada em espírito, pode flutuar e controlar elementos da natureza; já a garota é a única capaz de empurrar e arrastar objetos, bem como usar a boleadeira (artefato com várias pedras amarradas a uma corda, que os inupiates utilizavam para espantar animais que atrapalhavam em suas caças) para atividades especiais. É notável como elementos de game design funcionam como integração narrativa e conseguem também comunicar parte da cultura daquela população.

Há ainda um personagem novo, que apesar de ser comum em outras histórias inupiate, não estava na original de Kunuuksaayuka. É o “Exterminador”, um homem mau, que destrói vilarejos e persegue a garota e a raposa. Seu papel na história também não traz grandes desvios do conto original, mas funciona para trazer dinamicidade ao desenrolar do jogo. Amy Freedon, nativa inupiate e uma das responsáveis pelo jogo, explica em um dos vídeos do documentário:

Um tipo de personagem recorrente nas histórias inupiate é o Exterminador. É o tipo de cara mau. O que entra em risco quando ele aparece nas histórias é a subsistência dos indivíduos e de toda a comunidade. O Exterminador é usado como modo de dizer ‘Não aja somente por si mesmo. Tenha a comunidade em seu coração. (One, 2014)

Tais elementos de cosmovisão só poderiam ser traduzidos com tais especificidades para uma mídia como um jogo eletrônico, marcado pela imersão e pela interatividade que lhe são próprias. Em um filme ou um livro, por exemplo, não seria possível o indivíduo assumir o controle da protagonista e depender da ajuda de outro personagem para poder progredir. Desta forma, não experimentaria da mesma forma as ideias de alteridade e interdependência que os autores inupiate gostariam de transmitir.

O poder de imersão dos jogos eletrônicos, fruto da interatividade, que permite apresentar de forma única novos contextos ao jogador, é explorado pela pesquisadora Adriana Kei Ohashi Sato, que propõe a ideia de uma ambiente e de um interator nos videogames:

A imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente desse ambiente. Essa participação difere de interator para interator, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente. Daí o fato de ser peculiar o modo de como um interator imerge. Ao imergir, ele entra em um mundo virtual cujas possibilidades são infinitas, distintas do mundo real (ordinário). No ambiente virtual, as restrições são diferentes do mundo cotidiano, pois se trata do mundo imaginário, imaginado. Por exemplo, no mundo cotidiano sabemos ser impossível o homem voar sem recursos tecnológicos, mas isso é uma ação perfeitamente possível no mundo virtual. O sistema de exploração desses ambientes digitais pode permitir ações que contrariem a física do mundo cotidiano, dentre outras leis e regras da ciência. (Sato, 2009).

Isso acontece porque o universo dos videogames, por seu caráter digital, consegue operar no campo do simbólico, que se comunicam com a realidade não digital do interator e que cria sua própria realidade imaginada nessa interação. Sato diz:

O sujeito confere aos símbolos e a própria alegoria uma interpretação e significados próprios. Isso ocorre por dois motivos principais: o primeiro diz respeito à trajetória escolhida pelo jogador. Ao se deparar com esses elementos, o jogador escolher uma trajetória, também individual, não seguindo necessariamente a ordem ou sequência imaginada pelo game designer no projeto dessa realidade virtual (jogo). O segundo está diretamente associado ao repertório individual do jogador, suas experiências e percepções singulares. (Sato, 2009)

### 3 REFLEXÕES POSSÍVEIS A PARTIR DA TRADUÇÃO

A cocriação em “Never Alone (Kisima Ingitchuna)” para traduzir os mitos inupiates na mídia dos jogos eletrônicos é um excelente estudo de caso para refletir sobre potencialidades da tradução intersemiótica.

Este processo não apenas preserva a cultura inupiate, mas também a revitaliza, tornando-a acessível a um público global. O jogo demonstra o potencial dos meios digitais para a preservação

e disseminação de culturas marginalizadas, ao mesmo tempo em que desafia as estruturas de poder inerentes à linguagem e ao discurso.

Para Lotman, a semiosfera é um espaço em que sistemas de signos, linguagens e textos culturais dialogam. O autor faz um paralelo com o conceito de biosfera defendido pelo biólogo e filósofo russo Vladimir Vernádski.

(. . .) Uma abordagem análoga também é possível em questões de semiótica. O universo semiótico pode ser considerado um conjunto de diferentes textos e linguagens fechadas entre si. Então todo o edifício terá a aparência de ser feito de tijolos diferentes. Contudo, a abordagem oposta parece mais frutífera: todo o espaço semiótico pode ser considerado um mecanismo único (se não como um organismo). Então, não um ou outro pequeno tijolo se torna primário, mas o “grande sistema”, chamado semiosfera. A semiosfera é o feroz espaço semiótico a partir do qual a própria existência da semiose é impossível (. . .) Pelo contrário, só a existência de tal universo — da semiosfera — faz com que o signo particular aja como realidade.(Lotman, 1996)

Desta forma, é preciso pensar as semiosferas como diálogos, trocas e traduções. Ao trabalhar a noção de semiosfera, Lotman fala em fronteiras, que distinguem uma semiosfera de outra. Elas, no entanto, são intercambiáveis, e signos transitam entre uma semiosfera e outra — ou, como aponta Irene Machado:

Os sistemas de signos não funcionam isoladamente, o que implica dizer que nenhuma mensagem é produzida a partir de um único sistema. No espaço semiótico, o encontro dos códigos e das linguagens é tão somente lugar de interação. Com isso, viver na cultura é desfrutar da interação no seu espaço semiótico.(Machado, 2016)

Tais reflexões sobre semiosferas são importantes para trazer o conceito de tradução intersemiótica, ou de transcrição que, no caso de “Never Alone (Kisima Ingitchuna)”, nos permitem refletir sobre os desafios de traduzir um conto, de tradição oral, de uma etnia originária, para uma linguagem contemporânea e interativa como um jogo eletrônico.

Por isso tudo, o artigo pretende, principalmente, a partir de Lotman, Barthes e Campos, compreender como criar diálogos entre duas semiosferas.

---

## Referências

- CAMPOS, H. de. **Da transcrição poética e semiótica da operação tradutora**. [S.l.]: Viva Voz, 2011.
- FERREIRA, V. “**Never Alone**” **transforma folclore do Alasca em videogame de nova geração**. 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/11/18/never-alone-transforma-folclore-do-alasca-em-videogame-de-nova-geracao.htm>. Acesso em: 10/06/2024.
- LOTMAN, I. M. **La semiosfera I: Semiótica de la cultura y del texto**. [S.l.]: Universitat de València, 1996.
- MACHADO, I. Lugar da tradução intersemiótica na comunicação. **Revista USP**, n. 111, p. 157 – 168, Outubro/Novembro/Dezembro 2016.
- MORIN, E. **O Enigma do Homem**. [S.l.]: Zahar, 1979.
- ONE, U. **Never Alone**. 2014. Versão digital.
- PARKIN, S. Never Alone: Could a Video Game Help to Preserve Inuit Culture? **New Yorker**, 2014.
- SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**”. [S.l.]: Cengage, 2009.