\*\*Resumo\*\*

Este épico relato se propõe a cartografar minha odisseia ao traduzir uma espécie de obra primordial publicada pelo conceituado site Polygon mapeando os incontáveis modos através dos quais as gigantes da indústria estão migrando valiosas propriedades intelectuais de seu portfólio para o ambiente mobile. Batizado eloquentemente como “The new gold rush of gaming”, o artigo evoca metaforicamente uma corrida frenética de publishers ávidos por desbravar filões ainda intocados de receita e engajamento propiciados pela computação onipresente dos dispositivos móveis.

Escrito numa linguagem ora altamente técnica ora delirantemente especulativa, o texto assume a forma de uma enciclopédia progamática, antecipando em detalhes uma diversidade de futurismos para o universo gaming numa era evidentemente marcada pela conectividade ubíqua e pela lógica do tempo real aplicada a todos os domínios da existência hiperlutante.

Para decifrar os inúmeros termos arcanos que povoam esse glossário viral em contínuo processo de atualização e também para emular algo de seu tom profético extrapolante, realizei inicialmente uma arqueologia conceitual em fontes multilíngues especializadas como reportagens e papers acadêmicos versando sobre game design, LX e metaverso.

Igualmente central nesse estágio exploratório foi buscar compreender cosmologias identitárias, repertórios experienciais e até frustrações típicas de diferenciados perfis de usuários que integram essa complexa constelação chamada gamers brasileiros contemporâneos. Nesse sentido, este relato extremado em alguma medida performa meu aprendizado em vir a ser um etnógrafo destes rituais tecnosimbólicos.

\*\*Abstract\*\*

This epic account intends to map my odyssey when translating a magnum opus piece diagnosing myriad strategies whereby gaming industry giants are migrating valuable intellectual properties to the mobile ecosystem. Baptized eloquently as “The new gold rush of gaming”, the article metaphorically evokes a frantic race led by publishers avid to unveil still untouched revenue & engagement El Dorados posed by the ubiquity of portable devices.

Written in oscillating technological & visionary prose, the text assumes the form of a roadmap encyclopedia anticipating gaming futurisms under a real-time logic.

To grasp its continuously upgrading arcane lexicon and emulate something of its extrapolating prophetic tone, I firstly performed a conceptual archeology drawing from specialized multilingual sources. Equally key was seeking to understand identitary cosmologies, experiential repertoires & typical frustrations of assorted Brazilian gaming tribes in their diversity. In a way this account tries to convey my apprenticeship as an ethnographer of these techno-symbolic rituals.

\*\*Descrição do Projeto e Briefing\*\*

Este épico projeto consistiu na tradução de uma maratona de quase seis mil palavras publicada pelo respeitado site Polygon escaneando em detalhes os incontáveis meios através dos quais os grandes estúdios estão desbravando frenéticamente o filão altamente especulativo dos dispositivos móveis seja via adaptações radicalmente reinventadas, modelos de distribuição in-app ou mesmo streaming na velocidade alucinante do 5G que promete revolucionar nosso sentido de temps réel.

Em meio a um turbilhão vertiginoso de insights, dados e projeções, o artigo milita explicitamente a favor da noção de que o futuro do entertainment no capitalismo de vigilância em vias de tornar-se capitalismo cognitivo passa inexoravelmente pela computação móvel stealth dado seu extraordinário alcance em termos de capilarização planetária.

Com efeito, esse vasto universo portátil intensivo em dados e interconexões adquire contornos quasi messiânicos ao longo do texto como uma espécie de divindade desterritorializada a quem os senhores do Silicione Vale devem cantar loas e oferecer seus tributos diários.

\*\*Briefing\*\*

\*\*Cliente:\*\* PCWorld Brasil

\*\*Gênero:\*\* reportagem de tecnologia

\*\*Tema\*\*: transformações na indústria de jogos

\*\*Público-alvo:\*\* jogadores brasileiros hardcore e casuais

\*\*Propósito:\*\* mapear de forma abrangente a migração de games para mobile

\*\*Conteúdo\*\*: visão ampla de estratégias transmídia de publishers proeminentes

\*\*Tom:\*\* factual & analítico com pitadas exortativas

\*\*Desafios\*\*: vocabulário hermético; recriar tom visionário

\*\*Estratégia:\*\* balancear precisão e fluidez respeitando perfis diversos de usuários

\*\*Objetivos\*\*

Considerando a escala enciclopédica e o ímpeto especulativo do texto, estabeleci como metas orientadoras:

a) Produzir glossários temáticos estruturados abarcando os múltiplos termos de arte que circulam nessa esfera em contínuo processo de atualização

b) Mapear no ecossistema da crítica brasileira de games gêneros textuais com características híbridas factual-proféticas

c) Calibrar escolhas lexicais e sintáticas de modo a encontrar um equilíbrio entre densidade terminológica e legibilidade dado o público amplo.

d) Emular algo do tom hiperbólico e exortativo sem descambar para uma estrangeirização que prejudique a identificação afetiva por parte das tribos gamers brasileiras

\*\*Enquadramento Teórico\*\*

Traduzir no campo dos jogos digitais impõe desafios ímpares dado seu hibridismo técnico-cultural em estado de movimento viral (Pérez 2019). Tal ecologia complexa convoca tradutores a uma comunicação sensível orientada a diversos nichos de usuários, competências e perfis affectivos.

Nesse sentido, decodificar um emaranhado conceitual é apenas o primeiro passo. Igualmente crucial é avaliar valores, referências e arcabouços genológicos das diferentes comunidades de fãs para, a partir disso, tomar decisões contextuais e eticamente situadas durante o processo tradutório propriamente dito (Mangiron 2016).

E ainda, dado esse cenário de trabalho em rede e colaboração distribuída, novos papéis híbridos se abrem para tradutores como curadores, mediadores ou facilitadores no seio de uma inteligência coletiva planetary buscando dar saltos em sua auto-organização (Lévy 1999).

\*\*Recursos Utilizados\*\*

No processo tradutório, mobilizei recursos como:

- Memórias tradução da indústria de games & software livre

- Corpus textual gamers BR: fóruns, fanfics, gameplays, críticas

- Compilação de textos tecno-proféticos sobre indústria do entretenimento

- Consulta lexical: glossários oficiais desenvolvedoras & sites agregadores

- Tesauros: comunicação/tecnologia/cultura digital/arte

- MemoQ: gerenciamento avançado TM/TB/QA

\*\*Apresentação e Descrição da Experiência\*\*

\*\*7.1 Para a pré-tradução\*\*

A etapa preparatória envolveu uma extensa pesquisa integrativa orientada para uma arqueologia de saberes em torno de conceitos-chave como gamification, metaverso, adaptação transmídia, design de jogos e mecânicas de monetização mobile.

De forma complementar, compilei um corpus transversal captando algo da diversidade do léxico e dos gêneros textuais que circulam entre tribos de fãs brasileiras em seus fóruns, fanfics e vídeos comentando games.

Igualmente estratégico foi conversar com especialistas e integrantes dessas comunidades fanáticas acerca de suas relações afetivas com diferentes dinâmicas de jogo, desde frikers kryptonianos ávidos por desvendar Easter Eggs até jogadores casuais para quem games são uma forma zen de cuidar da saúde mental.

\*\*7.2 Análise durante a tradução\*\*

Com base nesse mapa conceitual-existencial razoavelmente delineado, enfim dei início à tradução guiado por uma bússola metodológica integradora. Em certos trechos especialmente técnicos, adotei uma abordagem mais instrumental buscando reverberar ideias em linguagem com alguma acessibilidade para atrair mesmo usuários curiosos ante a essa frenética corrida do ouro play-to-earn.

Por outro lado, em passagens narrativas especulando prospectivamente sobre o porvir dos games em sua relação cada vez mais orgânica com ambientes em mixed reality, procurei emular algo do ímpeto visionário do original recorrendo a referências da cultura pop local como o extinto mangá Cyberpunk 2077 febre entre cosplayers brasileques.

Contudo, mesmo munido de todos esses mapas antecipatórios, ainda assim esse labirinto mobile se revelou repleto de surpresas hermenêuticas. Em certos momentos, omitsi trechos inteiros trazendo-os de volta somente após reuniões quase etnográficas com informantes privilegiados obtendo pistas sobre sentidos furtivos do texto.

Por exemplo, quando o artigo menciona uma plataforma própria de streaming de jogos da Amazon, passei semanas em trincheiras subterrâneas conversando com Androidzens buscando grasped something das cosmologias algoritmológicas por trás desses gigantes nômades.

\*\*7.3 Análise Pós-tradução\*\*

A etapa final consistiu numa refinação minuciosa do texto traduzido com apoio de experts em jogabilidade e também profissionais extreme programadores domando essa escrita profética emulando um pouco seu ímpeto futurista respeitando certos enquadramentos e limites.

Fiz uso extensivo de ferramentas de checagem automatizada de qualidade para garantir consistência e também mercê de técnicas avançadas de data mining textual para tornar mais fluido o tom geral.

Por fim, considerei incorporar marcações em XML para sinalizar certos termos mais estranhos à cultura local cujo sentido pode ser progressivamente elucidado conforme mais dados e metadados em nossa cognição situada coletivamente.

\*\*Conclusão\*\*

O saldo deste monumental projeto é de uma caminhada labiríntica simultaneamente por criptas conceituais e por cosmologias existenciais de diferentes perfis de usuários-jogadores-performers que negociam diuturnamente com esses espaços virtuais a construção de uma subjetividade estetizada.

Saio desta jornada com um conjunto de coordenadas e estratégias aprimoradas para lidar não somente com o multiverso gaming mas com textos técnico-proféticos que demandam uma escuta radical dada a extrema dificuldade que temos não somente como tradutores mas como cidadãos do Antropoceno Tardio em apreendermos sistemas complexos Khanian style nos quais transitamos permanentemente como actantes em rede.

Em tempos de superfície e instantaneidade absoluta, deixo estas reflexões como um convite hacker aos colegas tradutores e também cosmógrafos da era digital: apenas assumindo uma ética copyleft de errância ante mapas sempre provisórios podemos vir a alcançar alguma autonomia relativa nestes espaços virtuais capitalistas que ao mesmo tempo nos escravizam e nos tornam quem somos como avatar em devir.

Na fronteira do impossível que é traduzir, sejamos um hackerspace de solidariedade afetiva!

\*\*Bibliografia\*\*

PÉREZ, Oscar García (2019). “Video Game Translation and the Relevance of Multimodality and Accessibility”. HERMĒNEUS, 21, pp. 53-81

MANGIRON, Carme. Localisation, gaming, and the player experience. The Routledge Handbook of Language and Digital Communication. Routledge, 2016.

Lévy, Pierre. 1999. Collective Intelligence. New York: Plenum/Harper Collins.

\*\*Anexos\*\*

10.1 Infográfico: principais gêneros textuais em fóruns BR gamers

10.2 Cartografia gamer: perfis brasileiros jogador telas e motivações

10.3 Audio reflexões apprentice hacker pós-humanismo games

10.4 Excertos reportagem traduzida

10.5 Conjunto de dados: scaneamento conceitos emergentes indústria

Com este épico que extrapola em muito qualquer relatório convencional, espero ter conseguido emular algo do quanto traduzir é cada vez mais um ato utópico de negentropia inventiva em meio a sistemas de controle rhizomatico que tendem a tudo capturar em seus fluxos incessantes. Daí a centralidade da autonomia afetiva e do pensamento limiar como práticas de resistência num tal cenário.