CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

JENNIFER MARIA TORRES

LOCALIZAÇÃO DE EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS, GÍRIAS E TERMOS DESAFIADORES NA DUBLAGEM DO JOGO *WATCH DOGS: LEGION*

BAURU

2021

JENNIFER MARIA TORRES

LOCALIZAÇÃO DE EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS, GÍRIAS E TERMOS DESAFIADORES NA DUBLAGEM DO JOGO *WATCH DOGS: LEGION*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Letras - Tradutor - Centro Universitário Sagrado Coração.

Orientador: Prof. Me. Gustavo Inheta Baggio

BAURU

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

Torres, Jennifer Maria

T693L

Localização de expressões idiomáticas, gírias e termos desafiadores na dublagem do jogo Watch Dogs: Legion / Jennifer Maria Torres. -- 2021.

24f. : il.

Orientador: Prof. M.e Gustavo Inheta Baggio

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Tradutor) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Tradução. 2. Localização de Jogos. 3. Transcriação. 4. Dublagem. I. Baggio, Gustavo Inheta. II. Título.

Elaborado por Lidyane Silva Lima - CRB-8/9602

JENNIFER MARIA TORRES

LOCALIZAÇÃO DE EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS, GÍRIAS E TERMOS DESAFIADORES NA DUBLAGEM DO JOGO *WATCH DOGS: LEGION*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Letras - Tradutor - Centro Universitário Sagrado Coração.

Aprovado em: ___/___/____.

Banca examinadora:

_____

Prof. Me. Gustavo Inheta Baggio (Orientador)

Centro Universitário Sagrado Coração

_____

Profa. Dra. Leila Maria Gumushian Felipini

Centro Universitário Sagrado Coração

_____

Profa. Ma. Cássia de Souza Pardo Fanton

Centro Universitário Sagrado Coração

RESUMO

A localização de jogos vem ganhando cada vez mais destaque como um novo campo entre as áreas da Tradução, devido à grande demanda por produtos do gênero e seu potencial mercadológico. Esta pesquisa teve como objetivo analisar a localização de expressões idiomáticas, gírias e termos desafiadores na dublagem do jogo *Watch Dogs: Legion,* além de analisar a reação do público-alvo ao entrar em contato com determinadas localizações e compreender os motivos para que essas reações tenham ocorrido. Para isso, foram analisadas *lives* do jogo no Canal Alanzoka na plataforma *Twitch* e recolhido os comentários tanto dos espectadores das *lives,* quanto do próprio Alanzoka. Ao final da pesquisa percebemos que apesar da localização de jogos permitir grande liberdade criativa ao tradutor, o público-alvo é muito crítico, mesmo sem conhecimento dos procedimentos técnicos que envolvem o trabalho, o que acaba limitando o processo de tradução, visto que se o produto não agrada o público-alvo, isso reflete em suas vendas.

Palavras-chave: Tradução. Localização de Jogos. Transcriação. Dublagem.

ABSTRACT

Game localization has been gaining more prominence as a new field in the Translation area due to the great demand for products of this type and its market potential. This research aimed to analyze the localization of idioms, slang, and challenging terms in the dubbed game Watch Dogs: Legion, besides analyzing the reaction of the target audience when in contact with certain localized items and understanding the reasons for these reactions. For this purpose, the game's lives were analyzed on the Alanzoka Channel on the Twitch platform, and comments were collected from both the live spectators and Alanzoka himself. At the end of the research, we realized that despite the game localization allowing great creative freedom to the translator, the target audience is very critical, even without knowledge of the technical procedures involved in the work. This limits the translation process, and if the product does not please the target audience, it reflects on its poor sales.

Keywords: Translation. Game Localization. Transcreation. Dubbing.

1 Introdução

A área de localização de jogos apesar de estar em ascensão, ainda não é tão reconhecida quanto outras áreas, como a tradução científico-técnica ou a literária. Esta é uma vertente tradutória que necessita ser estudada, em razão da grande procura por profissionais especializados na área, sendo assim é esperado que mais trabalhos relacionados ao assunto sejam realizados.

Esta área em questão é relativamente nova no Brasil, o primeiro trabalho considerado uma localização brasileira, foi realizado em 1983 pela Phillips do Brasil com o jogo “Didi e a Mina Encantada”, adaptação do jogo “Pick Axe Pete!”. Porém a prática começou a se disseminar no território brasileiro, por consequência de uma rivalidade, com o intuito de expansão de mercado, entre SEGA[1] que trouxe a localização do jogo *Phantasy Star* em 1987 e Nintendo[2] que apresentou o jogo “Mônica no Castelo do Dragão” (reconfiguração do jogo *Wonder Boy in Monster Land*) em 1991.

Segundo Schäler (2010), a localização pode ser definida como “a adaptação linguística e cultural do conteúdo digital às condições e ao local de um mercado estrangeiro, que inclue a provisão de serviços e tecnologias para a manutenção do multilinguismo através do fluxo de informação digital global.”[3]. Podemos entender então, que o processo de localização está ligado à recepção do produto traduzido a seu público-alvo.

É interessante destacar que o impacto da recepção do jogo com certeza é um desafio para o tradutor que trabalha com a localização de jogos, devido à grande gama cultural brasileira se torna difícil chegar a um resultado que agrade a todos os jogadores. O Brasil recebe influência de muitas culturas o que acaba refletindo em sua população, que possui diversos estilos, crenças e dialetos em um mesmo território. Uma localização que não seja bem feita pode acabar com a experiência que o jogador daquele país terá e afetar de forma drástica nas vendas do jogo.

Os jogos eletrônicos vêm ganhando grande destaque nas últimas décadas e devido à globalização e aos avanços tecnológicos, cada vez mais pessoas

1 Desenvolvedora de jogos japonesa, sediada em Tóquio.
2 Desenvolvedora de jogos japonesa, sediada em Quioto.
3 Tradução nossa do trecho: “is the linguistic and cultural adaptation of digital content to the requirements and the *locale* of a foreign market; it includes the provision of services and technologies for the management of multilingualism across the digital global information flow”.

conseguem ter acesso a esse tipo de entretenimento. Esse setor vem se tornando um campo muito lucrativo, que em 2019 movimentou cerca de 5,6 bilhões de reais e elevou o Brasil ao 13° lugar de maior mercado *gamer*[4] do mundo, de acordo com dados do instituto de pesquisa *Newzoo*. Além disso, segundo dados da PGB (Pesquisa Game Brasil), o público *gamer* brasileiro teve um aumento de 7,1% em 2020, número que tende a aumentar devido ao prolongamento do isolamento social.

Desta forma, o objetivo desse estudo se pauta na análise da tradução e localização de falas presentes no jogo *Watch Dogs: Legion*, no par de línguas inglês-português e na discussão sobre a relevância dessas escolhas, baseando-se no princípio de que a localização de jogos tem como intuito preservar a experiência proporcionada pelo jogo e não apenas se manter fiel ao texto original.

Ao observarmos o histórico de localizações brasileiras, podemos encontrar diversos jogos que fizeram muito sucesso, com localizações bem feitas, que agradaram e fizeram jus às expectativas do público-alvo, como *Death Stranding* (2019) e *Beyond:Two Souls* (2013). Por outro lado, o jogo *Mortal Kombat X* (2015) foi extremamente criticado pelos jogadores, pois a dubladora escolhida para fazer a personagem principal Cassie Cage, foi a roqueira Pitty e uma de suas falas foi localizada como: “Eu vou equalizar sua cara!”.

A escolha do objeto de estudo, bem como o tema da pesquisa surgiram da relevância e atualidade do projeto. O jogo analisado tem seu enredo desenvolvido em torno do vazamento de informações, que os usuários conectados a qualquer rede estão sujeitos e as consequências que essa exposição pode acarretar.

2 Aporte teórico

2.1 Localização

Segundo Anthony Pym (2017), a localização pode ser entendida como a adaptação de um *software* para um determinado “locale”, ou seja, para um determinado público que vai receber aquele *software*, *website* ou manuais de instrução. Para o autor, a localização nada mais é que um trabalho que envolve a

4 Palavra usada para definir pessoas que jogam vídeo game com frequência.

equivalência, porém é um processo que permite um pouco mais de liberdade criativa que a tradução em outras áreas.

A localização de vídeo games, entretanto, vai além de simplesmente adaptar um produto para um determinado mercado. Segundo Mangiron e O'Hagan (2013), o processo de localização de jogos deve se ater na experiência que o desenvolvedor propôs para o jogador, não ao texto em si, isso abre margem para o que as autoras chamam de processo de "transcriação", que postula que o tradutor de determinado projeto tem tanta liberdade para localizar, que ele pode criar todo um diálogo novo para se adequar aquela cultura, sendo quase um co-criador daquele projeto.

Essa ideia de transcriação tem como objetivo otimizar a chamada *gameplay experience* (experiência de jogo). Segundo Souza (2014) o conceito deste termo é constituído por 5 tópicos importantes: 1. a interação entre o jogador e o jogo; 2. os objetivos, escolhas e desafios que são responsáveis por criar essa interação entre os dois; 3. a cognição que é acionada através da interação, fazendo com que o jogador utilize suas habilidades para prosseguir na história; 4. o lado emocional que surge dessa interação, que é responsável pelas emoções desencadeadas no jogador por suas escolhas; 5. a diversão, que é o objetivo principal deste tipo de mídia.

Desta forma, "é crucial que os tradutores tenham familiaridade com o domínio dos jogos. Eles precisam conhecer blocos comuns de palavras utilizadas em jogos, elementos como sotaque e terminologia, o tipo de humor presente no jogo, utilização de piadas, etc." (MANGIRON e O'HAGAN, 2013).

Estes aspectos mostram-se válidos, visto que com o aumento do mercado de jogos em todo o mundo, os jogadores estão se tornando cada vez mais críticos com relação ao enredo, falas e menus de jogos, justamente por estarem em contato com esse mundo por um longo período. É neste cenário que as normas de expectativa e normas profissionais postuladas por Chesterman (2007) se apresentam. Para o autor, os produtos localizados possuem dois tipos de normas, as de expectativa, que dizem respeito ao consumidor final do produto, ou seja, a expectativa que aquela pessoa tem sobre o produto final e as normas profissionais, que estão atreladas aos procedimentos técnicos realizados durante o processo de localização de determinado produto para uma língua-alvo.

A localização de um jogo que pertence a uma franquia, por exemplo, está sujeita a receber uma grande expectativa por parte de seu público-alvo e,

consequentemente, críticas ou elogios, pois o jogador já está habituado com nomes, itens, lugares e mecânicas de jogo dos jogos anteriores. Além disso, de acordo com Chesterman (2007), esse público-alvo não tem conhecimento dos parâmetros que são utilizados para realizar aquele trabalho e no caso do tradutor de jogos, na maioria das vezes, ele não tem acesso a informações preliminares do projeto em si, como vídeos, caracterização de personagens e ambientes etc., e sim apenas um texto para ser localizado.

2.2 Tradução para dublagem

Apesar da maioria das pessoas pensarem que a tradução para a legendagem e a tradução para dublagem são iguais, isso não é verdade, na realidade essa é uma área da tradução relativamente nova e ganhou destaque, aqui no Brasil, pela tradutora e dubladora Dilma Machado. Para Sanchéz (2014 apud Machado, 2016) o tradutor deve compreender a relevância das palavras e do conteúdo semântico que o texto vai causar em seu público-alvo, além de ter conhecimento sobre os elementos visuais que compõe uma adaptação para dublagem.

Segundo Dilma Machado (2016), a tradução para dublagem requer um pouco mais de adaptação do que é necessário na tradução para legendagem, visto que o texto deve encaixar na boca do personagem que está falando e a linguagem deve estar coerente com o tipo de personagem. Pensando nisso a autora destaca três regras importantes no momento de se traduzir um texto para a dublagem: o quando, o onde e o quem.

Primeiramente o “quando” se refere à época que se passa o produto, se é no passado, no presente ou se são histórias bíblicas, pois cada um permite um nível de oralidade diferente e o tradutor deve se atentar a isso. Em segundo lugar temos o “onde” que está ligado ao ambiente que se passa o produto, se é em uma empresa, uma festa, na periferia, na prisão etc. O tradutor deve se ater a isso para não cometer inconsistências na linguagem. Por último temos o “quem” que se relaciona com os interlocutores, ou seja, o tradutor deve ter em mente que o nível de formalidade em uma conversa entre funcionário e chefe, mãe e filho e amigos diferem muito, então ele deve adequar a fala nesses tipos de mudança.

Segundo Machado (2016), existem sete modos de adaptação para dublagem que são descritos pelo *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, são eles: 1. a

transcrição do original, que se trata basicamente de uma reprodução palavra por palavra do texto fonte; 2. a omissão, que se refere a remoção ou redução de parte do texto; 3. a expansão, que é explicitar uma informação que no original não está clara; 4. o exotismo, que foca na substituição de gírias, dialetos e palavras que não tem sentido para a língua-alvo; 5. a atualização, que está ligada à substituição de elementos obsoletos por termos mais modernos; 6. a equivalência de situação, que se trata da substituição de um contexto mais familiar ao público-alvo; 7. e por fim a criação, que busca manter só a ideia principal do texto e modifica o resto.

Na dublagem de mídias como filmes, séries, vídeos, novelas etc., segundo Machado (2016) o tradutor deve se preocupar com o sincronismo labial do dublador no momento da gravação, ou seja, se na língua original a frase termina com um som aberto, o tradutor precisa encontrar uma opção de termo que tenha a mesma terminação, para que o espectador não estranhe ao assistir. Ao contrário do que se imagina isso também ocorre na dublagem de jogos, pois mesmo que não sejam pessoas de verdade em tela, com a melhora dos gráficos dos novos consoles e plataformas, se a fala soar muito diferente do movimento que o personagem está fazendo, o jogador vai notar e, com certeza, isso se tornará motivo de chacota e críticas.

Desta forma, é preciso considerar que, apesar da localização de jogos oferecer uma ampla liberdade com relação às suas adaptações, é necessário certo cuidado, visto que existem outros aspectos que serão considerados no produto final, como a dublagem e seus parâmetros. Nas próximas seções isso será mais bem analisado.

3 Metodologia

Esta pesquisa possui um cunho exploratório e qualitativo, que busca analisar a localização de expressões idiomáticas, gírias e demais termos que possam constituir desafios tradutórios na dublagem do jogo *Watch Dogs: Legion,* além de explorar a opinião de jogadores com relação a estes determinados trechos. A pesquisa foi realizada em três diferentes etapas.

A primeira delas foi focada na análise do jogo em plataformas de vídeos como *Youtube* e *Twitch.* Foram analisadas 14 horas de jogo e coletados 12 trechos, dos

quais selecionamos cinco para analisar com base no aporte teórico na próxima seção, os outros foram excluídos por conterem linguagem de baixo-calão. Em um segundo momento, voltamos a essas plataformas para coletar os comentários dos espectadores e jogadores ao entrarem em contato com tais trechos e analisar se estes foram positivos ou negativos.

Ambos os processos foram realizados no canal Alanzoka, um famoso *streamer*[5] de *games* que possui visualização diária em suas *lives*[6] de cerca de 35 mil pessoas. A opção pela coleta dos comentários em plataformas de *streaming* se embasou na ideia de Chesterman (2007), que postulou que ao entrar em contato com uma determinada situação a pessoa acessa sua cognição e expressa sua opinião sincera sobre o assunto, neste caso por meio de comentários nas *lives*. Desta forma plataformas como *Twitch,* que salva os vídeos com os comentários em tempo real, se torna um enorme banco de dados para coleta de opiniões, sem que seja necessária a aplicação de um questionário.

Na terceira etapa, após a análise dos excertos e dos comentários, buscamos avaliar se a localização foi feita de forma satisfatória para o público-alvo e em casos que isso não aconteceu, fazer uma pesquisa de vocabulário em fóruns, *blogs*, redes sociais e glossários para encontrar e sugerir uma opção mais coerente e que seria mais aceita naquele contexto.

4 Objeto de estudo

A franquia de *Watch Dogs* foi lançada no ano de 2014 pela desenvolvedora Ubisoft e em seu primeiro *game*, conta a história de Aiden Pierce, um hacker, que com a ajuda de um grupo chamado *Dedsec*, busca vingança após sua sobrinha ser assassinada. O *game* se passa em mundo aberto (ambientado na cidade de Chicago) e o jogador tem como objetivo completar missões para progredir na história.

Watch Dogs 2 foi lançado em 2016 e acompanha a história do mesmo grupo hacker, *Dedsec*, porém dessa vez a aventura se passa em São Francisco e o jogador controla Marcus Holloway, que acaba sendo vítima do sistema da cidade e

5 *Streamer* “é qualquer pessoa que realize o ato do streaming, ou seja, transmissão de conteúdo em alguma plataforma.” (TechTudo, 2019)
6 Evento gravado ao vivo e transmitido remotamente.

acusado injustamente por um crime grave. A partir disso, seu objetivo é revelar a verdade e destruir o sistema de vigilância da cidade, chamado ctOS.

Por fim chegamos a *Watch Dogs: Legion*, tema deste trabalho, que foi lançado no ano de 2020 e segue a mesma premissa dos jogos anteriores, libertar a sociedade da opressão causada pela tecnologia. Temos em cena novamente o grupo *Dedsec*, só que desta vez na cidade de Londres, com o objetivo de tentar destruir os criadores de uma tecnologia de espionagem em massa, que implantou na cidade um sistema autoritário. O jogo também foi desenvolvido pela Ubisoft e é classificado como uma mídia de ação-aventura que possui classificação indicativa para maiores de 18 anos.

O interessante desta vez, com relação à jogabilidade, é que os criadores optaram por uma ferramenta ousada, o personagem jogável pode ser qualquer cidadão da cidade, ou seja, da mesma forma que você pode optar por jogar com um adolescente encrenqueiro, pode jogar com uma senhora. O jogo fornece a disponibilidade de recrutar qualquer cidadão para o grupo, apenas fazendo uma determinada missão de recrutamento.

Isso foi uma inovação, pois oferece muita autonomia ao jogador e torna tudo mais divertido, além de ser responsável pelo recorde de vendas da franquia que rendeu ao jogo 1,9 milhão de vendas em cópias digitais em apenas três dias após seu lançamento, segundo o site *Super Data Research.*

5 Análise e discussão

Na primeira imagem que analisaremos, o jogador está fazendo o primeiro contato com o grupo hacker *Dedsec.* A líder do grupo está tentando convencer o personagem a ajudar na causa e destruir os planos da empresa Albion de oprimir os moradores de Londres.

Imagem 1 – Primeiro contato com o grupo *Dedsec*

Fonte: Canal Lives do Alanzoka, na plataforma *Youtube*.

Neste excerto percebemos que o recurso utilizado na fala “Right now, Dedsec is like London’s number one enemy” foi o exotismo (MACHADO, 2016). Aqui, notamos que foi adicionada a expressão "bunda de toupeira" para fazer referência à má reputação do grupo na cidade.

Isso ocorre para que a fala seja adaptada ao público-alvo do jogo em questão, porém ao pesquisar em diversos *sites* e dicionários *online* de gírias e expressões, foi constatado que esta expressão não é muito utilizada aqui no Brasil, o que pode causar estranhamento no jogador. E é exatamente o que aconteceu, como podemos observar com os comentários coletados:

Tabela 1 - Comentários do público-alvo referente à imagem 1

Comentários
"Essa tradução tá memes" - marinnye
“A ubsoft tentando ficar teen kkk" – willian1vacilacas
"Dublagem de jogos em geral são bem memes, deveriam só legendar, sou a favor de sempre jogar o jogo no idioma original" – last_astronaut
"GENTE Q GIRIA E ESSA SOAIDEJHKSAJISADEOPSEOJDJOSPED" – snay_rine

Fonte: Comentários retirados do Canal Alanzoka na *Twitch*.

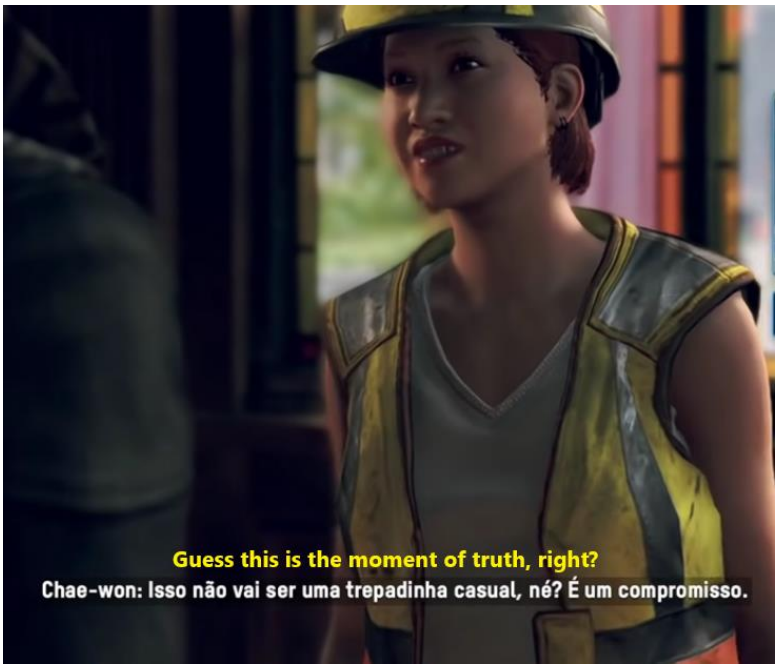
Analisando os comentários, é possível perceber que os jogadores não gostaram da forma como a fala foi adaptada e isso gerou reações diversas nos receptores, que colocaram a culpa em vários fatores, como na tradução, na dublagem e na empresa responsável pelo jogo.

Apesar de não ter agradado o público-alvo, este é um ótimo exemplo do processo de "transcriação" citado por Mangiron e O'Hagan (2013). Aqui o tradutor pôde acrescentar humor ao diálogo e reconstruir toda a frase para se ajustar a essa escolha. Neste caso, a equipe de tradução poderia ter optado por uma expressão que estivesse mais presente na vida dos jovens ou que fosse mais conhecida, adequando-a ao tempo da fala. Uma sugestão de tradução para esse trecho seria:

"**Hoje em dia, a situação do *Dedsec* com geral tá embaçada**[7]".

Na segunda imagem temos um diálogo entre um membro do grupo *Dedsec* tentando recrutar outro personagem que vai ser necessário para prosseguir na história do jogo.

Imagem 2 – Recrutamento de personagem



Fonte: Canal Lives do Alanzoka na plataforma *Youtube*.

De início percebemos que o tamanho da frase não é o mesmo, ou seja, para o texto fazer sentido na língua de chegada, a equipe de tradução precisou fazer a expansão da fala o que prejudica a experiência do jogo, visto que a personagem tem

7 Gíria para quando a situação ou pessoa é complicada, difícil, ruim.

que falar muito rápido para encaixar no tempo de fala e isso acaba sendo percebido pelo jogador. O recurso utilizado neste trecho foi a criação, pois podemos perceber que o tradutor manteve a essência da frase, que neste caso queria dizer que a partir daquele momento se ela concordasse em participar não teria mais volta, porém recriou toda a frase.

A utilização do termo “trepadinha casual” para se referir à ideia da frase original parece ter sido uma tentativa de agradar ao público por conter certa obscenidade, porém foi desnecessário, pois novamente não é algo que os jovens usam normalmente. Além disso, para trazer o sentido completo foi preciso acrescentar a ideia do “É um compromisso”, o que fez com que a fala não respeitasse o sincronismo labial.

A opinião dos jogadores a seguir, referente a esse trecho, foi bem expressiva:

Tabela 2 - Comentários do público-alvo referente à Imagem 2

Comentários
“mano a dublagem tá acabando com o jogo na moral” - PAQUITA
“Mano q p** de dialogo é esse” - jonicreeudison
“Quem escreveu esses dialogos tem 14 anos kk” – DoougPlis
“essas girias tão muito ridiculas omegalul” - chriszard

Fonte: Comentários retirados do Canal Alanzoka na *Twitch*.

Ao analisar os comentários podemos ver que realmente a escolha dos termos neste caso não foi adequada, pois os jogadores relataram que ela é “ultrapassada”, “ridícula” e as escolhas que estão sendo feitas acabam com a imersão do jogo. Além de desagradar totalmente o público-alvo, a linha de diálogo não respeitou os parâmetros da dublagem.

Outro importante ponto a se destacar é a questão do “onde, quando, quem” salientado por Machado (2016), pois nesta situação apesar de ambos os personagens fazerem parte da mesma classe social e falarem com gírias parecidas, eles não são amigos ou colegas, e usar uma expressão como essa em sua primeira conversa com o indivíduo pode causar a impressão errada.

Uma proposta de tradução, pensando na questão do sincronismo, do tempo de fala e de termos mais utilizados pela juventude seria:

“Se eu topar é um caminho sem volta, né?”

Na terceira imagem, o grupo *Dedsec* entra em contato com a policial Kaitlin Lau, que está investigando um esquema de tráfico humano, para ajudá-la a derrotar a organização responsável por isso.

Imagem 3 – Contato com a policial Kaitlin Lau

Fonte: Canal Lives do Alanzoka na plataforma *Youtube*.

Neste caso, o que ocorreu foi um erro de dublagem, pois apesar de o áudio original explicitar que o crime que estava sendo cometido era o tráfico de pessoas, inclusive este termo está presente na legenda em português, na dublagem a personagem utiliza o termo “tráfico de drogas”.

Este é um erro muito claro, pois depois a personagem começa a se referir ao tráfico de pessoas e ao prosseguir na história do jogo é visível que o crime não estava relacionado com tráfico de drogas. Além disso, se o jogador prestar atenção nas legendas em conjunto com as falas vai notar este erro, como conseguimos perceber pelos comentários:

Tabela 3 - Comentários referentes à Imagem 3

Comentários
“legenda: pessoas, mulhe: droga” - srmelancia
“drogas de pessoas” - rduarter
“drogas de uso pessoal” - PlayerNewD
“Pessoas são uma droga?” - EduKohai

Fonte: comentários retirados do Canal Alanzoka na plataforma *Twitch*.

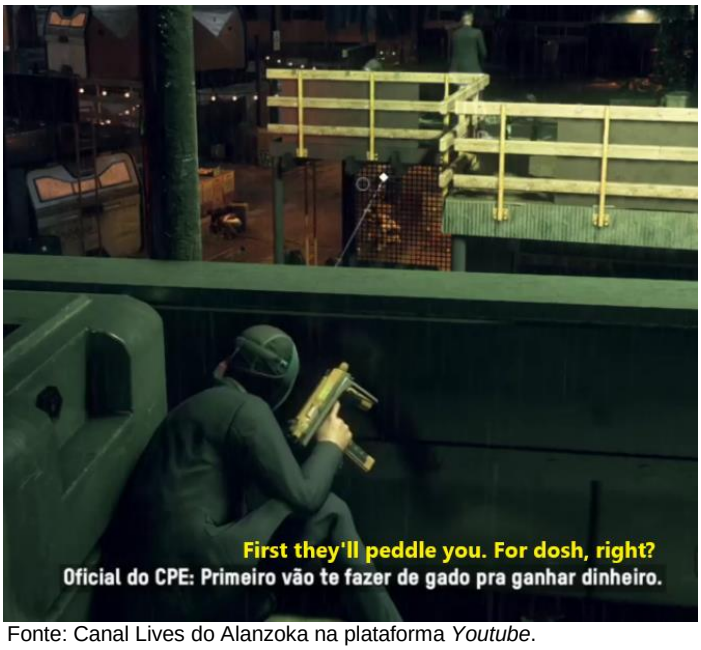
Não há como negar que este erro divertiu o público, que teceu comentários caçoando do erro cometido. Os comentários originaram-se depois de uma fala do *streamer* Alanzoka questionando: “Ué, mas é tráfico de pessoas ou drogas?”, a partir disso vários comentários surgiram comparando pessoas com drogas e até dizendo que o alvo do tráfico eram pessoas drogadas.

É importante destacar que este erro não ocorreu no momento da tradução para a dublagem, pois como explicitado anteriormente a legenda em português traz o termo “tráfico de pessoas”. Segundo Machado (2016) o diretor de dublagem ou mesmo os dubladores, fazem mudanças na tradução no momento da gravação, para adequar o diálogo à voz, quando isso acontece de forma errônea, como é o caso, a culpa tende a recair sobre o tradutor.

Isso pode ter sido causado por um deslize da direção ou pelo próprio dublador, além disso, o erro não foi notado pela equipe de revisão. Porém, em jogos mais extensos e com muitas falas é relativamente normal algum erro passar, seja ele na dublagem ou na legendagem, pois geralmente os prazos são muito limitados, para que as datas de lançamento não sejam comprometidas.

Na quarta imagem temos um diálogo entre o responsável pelo tráfico de pessoas (Oficial do CPE) que está pressionando e ameaçando um membro do *Dedsec* que foi sequestrado, para que ele fale sobre o grupo hacker.

Imagem 4 – Oficial do CPE ameaçando membro do *Dedsec*



Fonte: Canal Lives do Alanzoka na plataforma *Youtube*.

Neste excerto percebemos que a equipe de tradução optou pelo uso de “gado” para fazer referência ao termo “peddle you”, ou seja, para substituir o termo “vender você”. No contexto do jogo, o Oficial está dizendo ao membro do *Dedsec* que se ele não fizer o que ele pede, seus capangas irão prostituí-lo.

Segundo os sete modos de adaptação descritos pelo *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* podemos classificar essa mudança como uma atualização. Apesar de o termo escolhido não transmitir exatamente o sentido proposto pelo termo em inglês, atualmente a palavra “gado” se refere a expressão “pau mandado” ou alguém que faz tudo para agradar o outro, a fala encaixou muito bem no contexto e utilizou uma gíria que realmente está na moda. Além disso, a equipe de dublagem não precisou se preocupar com o sincronismo labial, visto que o personagem não está em tela. Vejamos as reações do público-alvo:

Tabela 4 - Comentários referentes à Imagem 4

Comentários
“pelo menos 1 dublagem boa” - TarikBlur
“As vezes o diálogo é bom kkkkkkkkkkkkkkkkk” - grellinho

Fonte: Comentários retirados do Canal Alanzoka na Plataforma *Twitch*.

Neste caso o público-alvo gostou da adaptação e fizeram alguns comentários elogiando a dublagem neste trecho, mas apesar de terem gostado, os comentários expressam a opinião que eles têm, até o momento, da dublagem de uma forma geral do jogo, que aparentemente não é positiva.

Na quinta Imagem temos outro membro do *Dedsec* completando uma missão, e Bagley, uma inteligência artificial criada pelo grupo hacker, faz um comentário brincalhão dizendo que as inteligências artificiais são melhores que os humanos e toma uma bronca do personagem.

Imagem 5 – Bagley tomando bronca

Fonte: Canal Lives do Alanzoka na plataforma *Youtube*.

Neste excerto podemos identificar que é utilizado o exotismo, que busca substituir gírias, dialetos e expressões que não se encaixam muito bem na língua-alvo. A substituição, neste caso, ocorreu para uma expressão muito utilizada no Brasil, o famoso “fecha a matraca[8]”, que quer dizer que é para pessoa ficar calada.

É interessante destacar que os espectadores e jogadores não fizeram comentários sobre essa adaptação, nem expressaram reação positiva ou negativa. Um motivo para que isso tenha acontecido é o público-alvo estar tão familiarizado com a expressão que isso não surtiu reação. Considerando que, segundo Mangiron

8 Dicionário inFormal.

e O’Hagan (2013) a localização de jogos deve se ater na experiência do jogador, para que ele sinta que o jogo foi produzido no país de origem do jogador, a equipe de tradução fez um bom trabalho, visto que o público-alvo não estranhou a dublagem.

6 Conclusão

Por meio das análises realizadas, é possível concluir que, apesar da localização de jogos permitir uma ampla liberdade de adaptação, existem vários “obstáculos” que impedem o tradutor de ter plena liberdade nas suas escolhas. Entre esses “obstáculos” está a opinião do público-alvo, que por não saber as normas profissionais relacionadas ao trabalho de tradução, julgam as escolhas tradutórias. O mais interessante é que como visto por meio das análises, quando a tradução é feita de forma satisfatória, adaptando as falas com gírias e expressões que as pessoas do determinado local usam, eles não expressam reações, ou se expressam, elas não aparecem em grande quantidade.

Outro ponto que não é considerado pelo público-alvo, principalmente em jogos dublados, são os procedimentos técnicos da dublagem, como a sincronia labial, os tempos de fala etc., que também acabam influenciando na hora da tradução. Por isso, muitas vezes a liberdade do tradutor é ceifada pelo diretor de dublagem, que fica responsável por fazer algumas adaptações antes do texto realmente se tornar dublagem, para suprir as necessidades do projeto em si.

É interessante ressaltar que este trabalho não teve como objetivo tecer críticas ou julgamentos às localizações feitas ou aos tradutores responsáveis pelo jogo, e sim analisar o impacto que tais localizações causaram no público-alvo e se ele foi positivo ou não. Pesquisas deste âmbito ajudam a compreender o que o público-alvo espera dos produtos que eles consomem, porém quando existem tantas variáveis, como ocorre no processo de localização, é quase impossível agradar a todos, principalmente levando em consideração que pessoas tem opiniões e gostos distintos.

AGRADECIMENTOS

Gostaria em primeiro lugar de agradecer a Deus, por permitir que eu pudesse realizar esta faculdade e este trabalho. Agradecer à minha família por ter trabalhado tanto para me educar e me incentivar sempre a estudar, para que eu conseguisse ingressar em uma faculdade.

Além disso, minha gratidão se estende a todos os professores do Centro Universitário Sagrado Coração que eu tive a honra de ser aluna, pois cada um foi responsável por transmitir seus aprendizados e me transformar em uma pessoa melhor, com mais experiência na área de Tradução e também na vida.

Direciono um agradecimento especial ao meu orientador Prof. Gustavo Inheta Baggio, que me ajudou em todo o processo de elaboração do trabalho, além de me dar conselhos sobre a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso e por me acalmar em momentos que eu pensei que não conseguiria ou tinha capacidade para prosseguir com a pesquisa.

E por fim agradeço à equipe da UNISAGRADO por tudo que me proporcionaram no decorrer dos três anos de faculdade, os eventos, infraestrutura, professores capacitados, pois tudo isso foi responsável pelo aprendizado satisfatório que adquiri.

REFERÊNCIAS

ALANZOKA. **Watch Dogs: Legion - Parte 1**. Twitch. Disponível em: https://www.twitch.tv/videos/785534975?filter=all&sort=time. Acesso em: 11 nov. 2021.

BEYOND: Two Souls. 2013. Quantic Dream/Sony Interactive Entertainment: PlayStation 4, PlayStation 3, PC (Windows).

CHESTERMAN, Andrew. Brigde concepts in translation sociology. *In:* WOLF, Michaela; FUKARI, Alexandra. **Constructing a Sociology of Translation**. Amsterdã: Benjamins Translation Library, v. 47, 2007, p. 171-183. Disponível em:

https://www.yumpu.com/en/document/view/47063382/constructing-a-sociology-of-translationpdf. Acesso em: 20 nov. 2021.

DEATH Stranding. 2019. Kojima Productions/Sony Interactive Entertainment: PlayStation 4, PlayStation 5, PC (Windows).

DIDI na Mina Encantada. 1983. Philips do Brasil: Magnavox Odissey 2.

EMBAÇADO. *In:* Dicionário inFormal. Dicionário inFormal®, 2012. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/emba%C3%A7ado/. Acesso em: 21 nov. 2021.

FECHA A MATRACA. *In:* Dicionário inFormal. Dicionário inFormal®, 2019. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/fecha%20a%20matraca/14225/. Acesso em: 22 nov. 2021.

FERNANDES, Saulo. **Pesquisa Game Brasil 2020 aponta que 73,4% do brasileiros jogam jogos eletrônicos**: Público gamer cresceu 7,1% no Brasil em comparação a 2019, aponta a 7ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB). Gamers & Games. 2020. Disponível em: https://www.gamersegames.com.br/2020/06/04/pesquisa-game-brasil-2020-aponta-que-734-do-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos/. Acesso em: 17 nov. 2021.

GAMER. *In:* Dicionário inFormal. Dicionário inFormal®, 2014. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gamer/5174/. Acesso em: 21 nov. 2021.

LARGHI, Nathália. **Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina**. Valor Investe. São Paulo, 2019. Disponível em: https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml. Acesso em: 16 nov. 2021.

LIVE. *In:* Dicio. Dicionário Online de Português, 2021. Disponível em: https://www.dicio.com.br/live/. Acesso em: 21 nov. 2021.

LIVES DO ALANZOKA**. Alanzoka joga Watch Dogs: Legion - Parte 1**. Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zdHKAPklAK8&list=PLrVhyUnEQMV-eML_NqunfE0uOunraC0Xu&index=1. Acesso em: 21 nov. 2021.

LOUBAK, Ana Letícia. **17 gírias que surgiram na Internet nesta década**. TechTudo. 2019. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/listas/2019/12/17-girias-que-surgiram-na-internet-nesta-decada.ghtml. Acesso em: 22 nov. 2021.

MACHADO, Dilma. **O Processo da Tradução para a Dublagem Brasileira - Teoria e Prática**. 2 ed. Rio de Janeiro: Transitiva, 2016. 148 p.

MANGIRON, Carme; O'HAGAN, Minako. “Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução ‘Restrita’”. **In-Traduções**. Tradução Rafael Galhardi , Florianópolis. 17 p, 2013. Tradução de: Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. Disponível em: http://stat.entrever.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2511/3132. Acesso em: 16 nov. 2021.

MÔNICA no Castelo do Dragão. Brasil, 1991. SEGA/Tec Toy/ Maurício de Souza Produções: Master System.

MORTAL Kombat X. EUA, 2015. NetherRealm Studios/Warner Bros. Home Entertainment: Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Xbox 360, PC (Windows).

PARÁBOA, Vinícius. **Watch Dogs Legion vende 1,9 milhão de cópias digitais em outubro**. Meu Playstation. 2020. Disponível em: https://meups.com.br/noticias/watch-dogs-legion-vende-mi-copias-digitais/. Acesso em: 11 nov. 2021.

PICK Axe Pete!. EUA, 1982. Philips: Magnavox Odissey 2.

PIMENTA, Rafael. **Watchdogs: confira a história dos jogos dessa franquia!**. GeekBlog. 2020. Disponível em: https://geekblog.com.br/watchdogs-confira-a-historia-dos-jogos-dessa-franquia/. Acesso em: 10 jun. 2021.

PHANTASY Star. Japão, 1987. SEGA: Master System.

PUIATI, Júlio. **O que é streaming? Veja significado e streamers famosos de jogos**. TechTudo. 2019. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-streaming-veja-significado-e-streamers-famosos-de-jogos-esports.ghtml. Acesso em: 21 nov. 2021.

PYM, Anthony. **Explorando as teorias da tradução**. Tradução Rodrigo Borges de Faveri, Claudia Borges de Faveri, Juliana Steil. 1 ed. Perspectiva, v. 1, 2017. 328 p. Tradução de: Exploring Translation Theories.

SCHÄLER, Reinhard. **Localization and translation**. Academia.edu. 2010. 14 p. Disponível em: https://www.academia.edu/2124984/Localization_and_translation. Acesso em: 16 nov. 2021.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games**. Scientia Traductionis. 2014. 19 p. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p8. Acesso em: 22 nov. 2021.

WATCH Dogs. EUA: 2014. Ubisoft: Playstation 3, Playstation 4, Playstation 5, Amazon Luna, Stadia, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S, Wii U, PC (WIndows).

WATCH Dogs 2. EUA: 2016. Ubisoft: Playstation 4, Stadia, PC (WIndows), Xbox One.

WATCH Dogs: Legion. EUA: 2020. Ubisoft: Playstation 4, Playstation 5, Amazon Luna, Stadia, Xbox One, Xbox Series X, PC (WIndows).

WONDER Boy in Monster Land. Japão, 1987. SEGA: Arcades, Master System, Commodore 64, PC Engine, Amstrad CPC, ZX Spectrum.