

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

LÍLIAN AURORA D'AURIA DE MELO



Análise do processo tradutório dos socioletos fictícios do jogo *NEO: The World Ends with You*

Uberlândia/MG  
2023

LÍLIAN AURORA D'AURIA DE MELO

Análise do processo tradutório dos socioletos fictícios do jogo *NEO: The World Ends with You*

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Luis Araújo de Oliveira Batista

Uberlândia/MG

2023

LÍLIAN AURORA D'AURIA DE MELO

Análise do processo tradutório dos socioletos fictícios do jogo *NEO: The World  
Ends with You*

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Eduardo Luis Araújo de Oliveira Batista – UFU  
Orientador

Prof. Dr. Daniel Padilha Pacheco da Costa – UFU  
Membro

Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda – UFU  
Membra

Uberlândia/MG, 30 de janeiro de 2023

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, em primeiro lugar, à minha família, em especial minha mãe, que sempre fez de tudo por mim para eu poder fazer o que queria, mesmo que longe, e meu pai e minha tia, que me apoiaram bastante durante o fim desta jornada.

Agradeço também a todos os meus professores do curso de Tradução, que me ensinaram todos os altos e baixos da profissão e me inspiraram a buscar o meu caminho no meio da localização.

Por fim, quero agradecer aos meus colegas, em especial, Isabel, Janayna, Nycolas, Pamela e Francisco, que estiveram comigo durante esta grande aventura. Juntos ou separados, sei que ainda teremos coisas incríveis pela frente.

## RESUMO

Segundo a Sociolinguística Variacionista, a língua é determinada pela sociedade que a fala. Assim, pode-se identificar diversas características de alguém por meio de sua fala. Este trabalho irá analisar os socioletos fictícios de quatro personagens do jogo *NEO: The World Ends with You* e discutir as melhores maneiras de traduzi-los, considerando alguns aspectos da Localização, como limitação de caracteres, e as classificações das variações deles segundo Lane-Mercier e Chapdelaine e Coseriu. Cada personagem tendo o seu próprio problema de tradução, foram necessárias diversas soluções distintas para não perderem sua caracterização e não ultrapassarem o número de caracteres. Cada um deles foi escrito de uma maneira diferente para atender suas demandas tradutórias e demonstrar suas personalidades únicas através dos diálogos.

**Palavras-chave:** Localização de jogos digitais. Tradução indireta. Sociolinguística variacionista. Caracterização de personagens. *NEO: The World Ends with You*.

## ABSTRACT

According to Variationist Sociolinguistics, language is determined by the society that speaks it. Thus, one can identify several characteristics of a person through their speech. This work will analyze the fictional sociolects of four characters from the game *NEO: The World Ends with You* and discuss the best ways to translate them considering some aspects of Localization, such as character limitation, and the classifications of their variations according to Lane-Mercier and Chapdelaine and Coseriu. With each character having their own translation problem, several distinct solutions were needed in order not to lose their characterization and not to exceed the number of characters. Each one of them was written in a different way to meet their translation demands and demonstrate their unique personalities through the dialogues.

**Keywords:** Digital game localization. Indirect translation. Variationist sociolinguistics. Characterization of characters. *NEO: The World Ends with You*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Menu inicial .....	12
Figura 2 - Captura de tela do anime no site da Funimation.....	13
Figura 3 - Exemplo do formato em balões .....	14
Figura 4 - Exemplo do formato em legenda .....	15
Figura 5 - Exemplo da visualização em quadrinho.....	17
Figura 6 - Exemplo do registro de conversas.....	17
Figura 7 - Exemplo do personagem confuso.....	26
Figura 8 - Exemplo de fala da Nagi .....	28
Figura 9 - Exemplo de fala do Minamimoto .....	33
Figura 10 - Números da calculadora, original e tradução .....	34
Figura 11 - Exemplo de fala do Beat .....	38
Figura 12 - Captura de tela do Subtitle Edit .....	42
Figura 13 - Exemplo de fala do Motoi.....	45
Figura 14 - Exemplo de mensagens de Motoi.....	48

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução .....	29
Quadro 2 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução .....	30
Quadro 3 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução .....	31
Quadro 4 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução .....	35
Quadro 5 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução .....	36
Quadro 6 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução .....	36
Quadro 7 - Exemplo de falas do Beat, original e tradução .....	39
Quadro 8 - Exemplo de falas do Beat, original e tradução .....	40
Quadro 9 - Exemplo de falas em legenda do Beat, original e tradução .....	42
Quadro 10 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução.....	46
Quadro 11 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução.....	48
Quadro 12 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução.....	49



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
CAPÍTULO 1 – NEO: TWEWY E UM POUCO DE LOCALIZAÇÃO .....	12
1.1 O Jogo NEO: The World Ends with You.....	12
1.2 Aspectos Tradutórios .....	14
1.3 Conceitos de Localização .....	18
CAPÍTULO 2 – AS VARIAÇÕES LINGUÍSTICAS .....	22
CAPÍTULO 3 – OS SOCIOLETOS FICTÍCIOS NA TRADUÇÃO DAS FALAS DOS PERSONAGENS.....	26
3.1 Nagi Usui.....	27
3.2 Sho Minamimoto .....	33
3.3 Daisukenojo “Beat” Bito.....	37
3.4 Motoi Anazawa.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	51
REFERÊNCIAS .....	53

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir as possibilidades de tradução dos socioletos fictícios de quatro personagens do jogo digital *NEO: The World Ends with You* classificando-os de acordo as teorias da Sociolinguística Variacionista e tendo em vista a abordagem da Localização, na qual, segundo Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2006) em seu artigo "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation":

[...] tradutores geralmente recebem carta branca para modificar, adaptar e remover quaisquer referências culturais, trocadilhos e piadas que não funcionariam no idioma de destino. Os localizadores têm a liberdade de incluir novas referências culturais, piadas ou qualquer outro elemento que considerem necessário para preservar a experiência do jogo e produzir uma tradução original e envolvente.<sup>1</sup> (O'HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 15)

*NEO: The World Ends with You* é um jogo digital desenvolvido pela Square Enix em parceria com a h.a.n.d. para Playstation 4, Nintendo Switch e PC e lançado em 27 de julho de 2021. O jogo, de gênero RPG, tem como objetivo derrotar monstros e resolver quebra-cabeças para concluir missões e ganhar o *Reapers' Game*, no qual os personagens estão presos jogando.

A maioria dos personagens é relativamente jovem, tendo entre 15 e 35 anos, então são utilizadas diversas gírias e marcas de oralidade de jovens em suas falas. Entre eles, alguns personagens possuem maneiras especialmente características de falar que são muitas vezes mais difíceis de serem entendidas. Quatro foram selecionados para terem suas variações ou, mais especificamente, seus diferentes socioletos fictícios, analisados e traduzidos neste trabalho.

Ainda, sendo um jogo em que as falas majoritariamente aparecem em balões, Carlos e Lourenço [202-] alertam que:

[...] é muito comum que, devido às limitações da interface de usuário, haja limitações na quantidade de caracteres que podem ser exibidos em um determinado elemento. Acima disso este elemento é cortado ou "vaza"/"escorre" do botão/balão/interface" (CARLOS; LOURENÇO, [202-]).

---

<sup>1</sup> "For this reason, translators are often given *carte blanche* to modify, adapt, and remove any cultural references, puns, as well as jokes that would not work in the target language. Localisers are given the liberty of including new cultural references, jokes, or any other element they deem necessary to preserve the game experience and to produce a fresh and engaging translation." (O'HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 15). Esta e outras traduções foram feitas pela autora.

Além disso, algumas cenas são animadas com legendas, portanto uma atenção especial também deverá ser dada ao número de caracteres da tradução e ao seu tempo de leitura.

O trabalho será baseado na versão em inglês do jogo, ou seja, será feita uma tradução indireta. Isto se deve ao fato de a autora não conhecer a língua japonesa e já estar familiarizada com a versão em inglês. Assim será feita uma busca por soluções para as variações baseada nas soluções que os tradutores do jogo do japonês para o inglês encontraram.

Este trabalho está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta o jogo e discute alguns conceitos de Localização. O segundo discorre sobre a Sociolinguística Variacionista, as classificações dos socioletos fictícios e alguns exemplos de como eles foram traduzidos por outros autores. O terceiro capítulo apresenta os quatro personagens escolhidos, seus socioletos fictícios e suas variações sociolinguísticas, uma discussão de como eles são importantes para sua tradução e como podem ser traduzidos. Por fim, encerra-se o trabalho com as considerações finais e as referências bibliográficas.

## CAPÍTULO 1 – NEO: TWEWY E UM POUCO DE LOCALIZAÇÃO

O presente capítulo apresentará o jogo que será objeto de pesquisa deste trabalho e quais de seus aspectos relativos à localização de jogos digitais serão levados em consideração para a tradução dos socioletos fictícios no capítulo 3. Também serão apresentadas as teorias de Localização nas quais este trabalho se baseará.

### 1.1 O Jogo NEO: The World Ends with You

*NEO: The World Ends with You*, conhecido no Japão como “Novo: É um Mundo Maravilhoso” (新すばらしきこのせかい *Shin Subarashiki Kono Sekai*) e aqui abreviado como NEO: TWEWY, é o segundo jogo da franquia *The World Ends with You*. Ele foi desenvolvido pela Square Enix, co-desenvolvido pela h.a.n.d. e lançado em 27 de julho de 2021 para PlayStation 4 e Nintendo Switch. Foi lançado em 28 de setembro de 2021 para PC na Epic Games Store e em 19 de outubro de 2022 na Steam. Está disponível em inglês, francês, alemão, italiano, japonês e espanhol, com dublagem apenas em inglês e japonês.

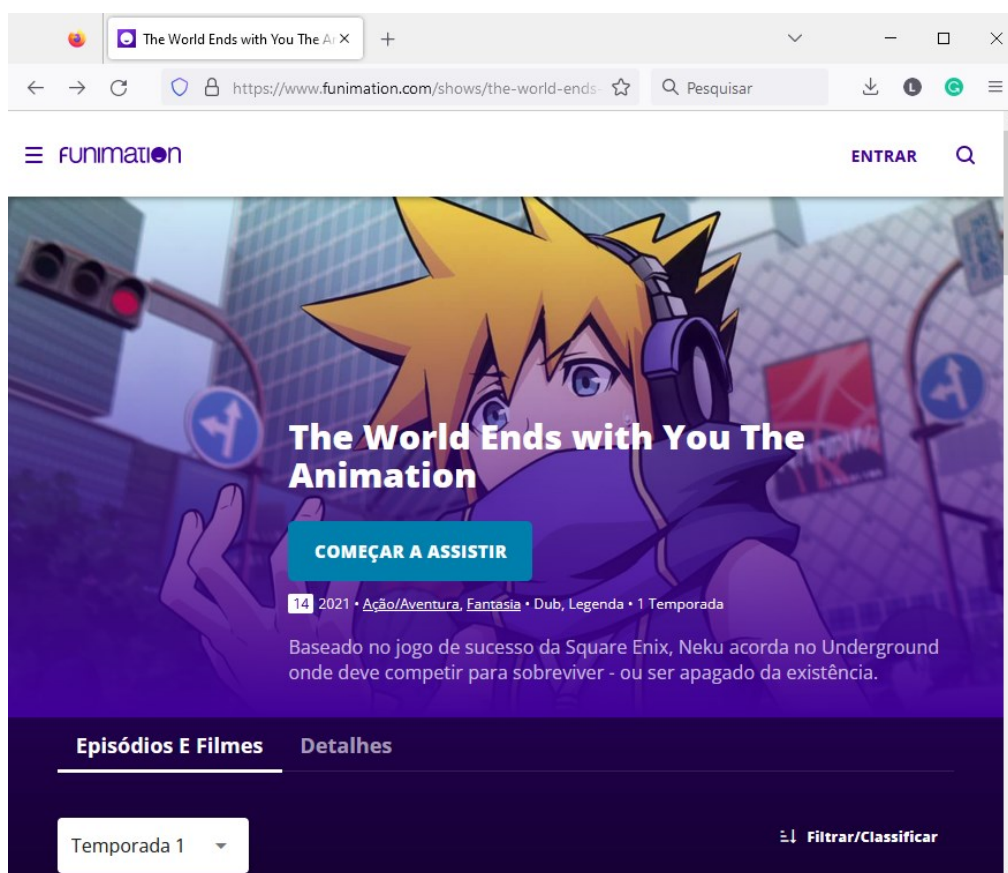
Figura 1 - Menu inicial



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

A franquia também possui um anime conhecido no Brasil como *The World Ends with You The Animation*, que reconta a história do primeiro jogo. O anime está disponível no país pela plataforma de streaming Funimation com dublagem em japonês, inglês, português e espanhol e legendas em inglês, português e espanhol. Como dois dos personagens escolhidos estão presentes, sua dublagem em português será considerada em alguns momentos para a elaboração da tradução.

Figura 2 - Captura de tela do anime no site da Funimation



Fonte: Funimation<sup>2</sup>

A história de NEO: TWEWY é focada em um adolescente chamado Rindo Kanade e seu amigo Fret, que são forçados a participar de um misterioso jogo mortal chamado *Reapers' Game*. Neste jogo, os personagens são divididos basicamente em *Reapers*, que comandam o jogo, e *Players*, que o jogam. Os *Players* então são

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.funimation.com/shows/the-world-ends-with-you-the-animation>. Acesso em 24 nov. 2022.

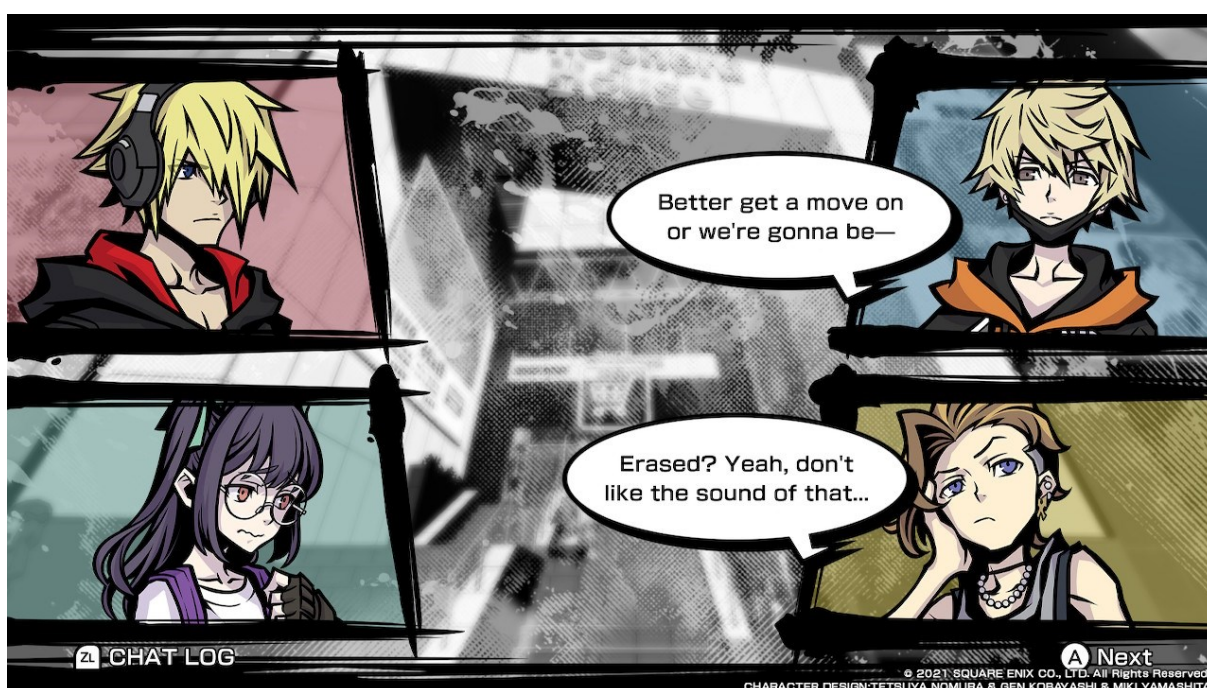
divididos em equipes, competem entre si para ganhar pontos e a equipe com mais pontos ao final da semana ganha um desejo, enquanto a com menos é apagada.

Para jogar, o jogador utiliza poderes chamados *Psychs*, que são materializados como bótons com diferentes poderes psíquicos, para derrotar monstros chamados *Noise* e completar missões. Cada *Noise* tem sua fraqueza, incentivando o uso e evolução de diferentes *Psychs*. Pode-se comer em restaurantes para dar aos personagens um aumento de atributos, que são *ATK*, *DEF*, *STYLE* e *HP*, e comprar roupas para vestir e ter, além de um aumento de atributos, habilidades especiais.

## 1.2 Aspectos Tradutórios

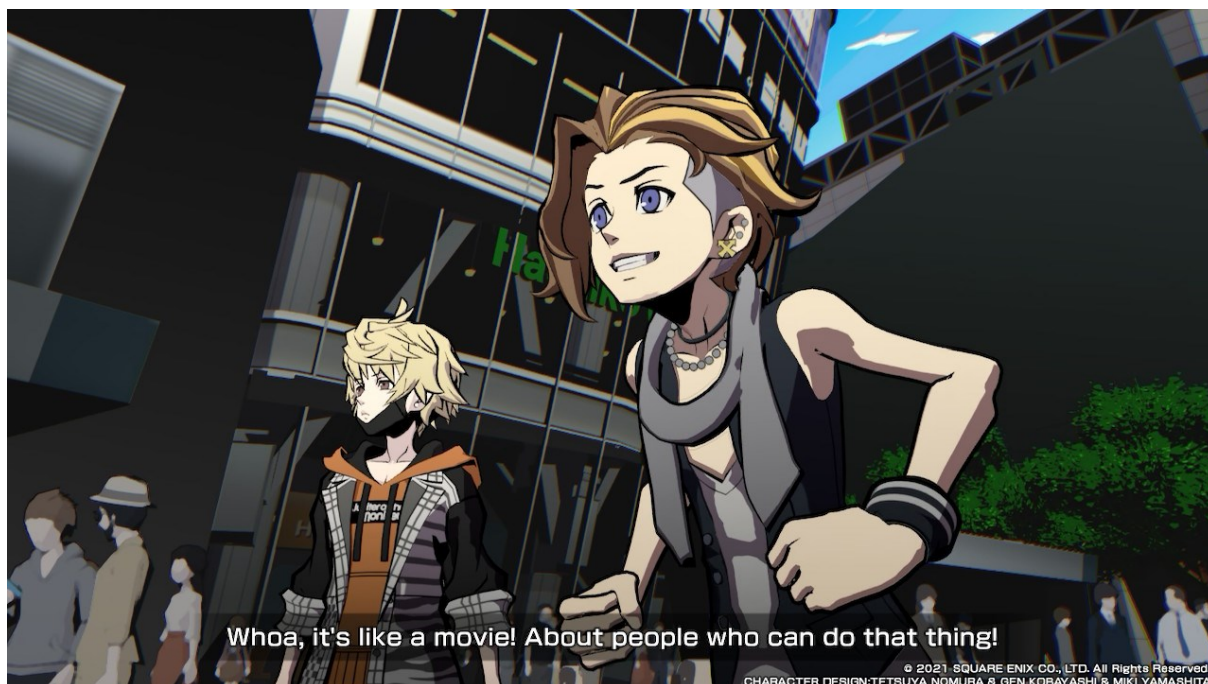
A maior parte da história é contada em formato de quadrinhos, com as falas divididas em balões, de algumas cenas contendo dublagem e outras não, que vão aparecendo na tela e substituindo o anterior conforme o jogador pressiona um botão, uma questão importante a ser considerada pois, mesmo que uma tradução feita fosse linguisticamente boa, ela não seria aplicável se não coubesse no balão. Há também partes que são *cutscenes*, cenas de animação em que, além da dublagem, as falas aparecem em formato de legendas. Neste caso, seria necessária atenção ao tamanho e dificuldade de leitura da tradução, visto que ela deverá ser lida rapidamente pelo jogador.

Figura 3 - Exemplo do formato em balões



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Figura 4 - Exemplo do formato em legenda



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: THE WIZARD (2021), arquivos da autora.

Em primeiro lugar, citamos Simone Nascimento (2019) que aponta em seu artigo “Modelos Cognitivos Idealizados e sua Influência na Tradução para as Legendas” que:

A tradução para a legendagem de um filme envolve a adaptação de um código oral em um código escrito e o tratamento dispensado às legendas frequentemente obedece à antiga dualidade existente entre fala e escrita. Segundo essa visão, a fala é geralmente informal, ao passo que a escrita deve ser cercada de cuidados com a gramática formal da língua. Dessa forma, os tradutores não têm alternativa senão recorrer à linguagem formal como sistema linguístico em suas traduções. O uso da linguagem formal fica entendido aqui como o uso de expressões baseadas em regras gramaticais da norma padrão culta da língua. (NASCIMENTO, 2019, p. 52)

Tendo isto em vista, vale citar que, em jogos, caso exista uma dublagem da língua em questão, a legenda deve ser uma transcrição do que está sendo dito. Isto acontece pois os jogadores muitas vezes utilizam a legenda para receber alguma informação que não tenham ouvido com clareza na dublagem. Assim, se a legenda não coincidir com a dublagem o jogador pode acabar se confundindo. Este aspecto explica o porquê de haver frases “fora do padrão” nas legendas do capítulo 3. Ainda que não haja uma dublagem em português e não estejamos propondo uma tradução para dublagem aqui, a ideia de se transcrever o que seria dito se mantém, mesmo que vá contra as normas usuais de legendagem.

Ao discutir a velocidade de leitura de legendas, Giovana Campos e Thais Azevedo (2020) em seu artigo “Legendagem para plataformas de streaming: novas tecnologias, velhas questões” citam Szarkowska e Gerber-Morón falando que a velocidade de leitura utilizada por serviços de streaming atualmente é de 17 a 20 caracteres por segundo (cps) e, portanto, o guia da Netflix de legendagem seria aceitável apesar de ultrapassar a norma estabelecida por Carolina de Carvalho (2005). Elas também comentam que o número de caracteres por segundo estipulado pela Netflix em português é o mesmo que das outras línguas, algo que não é mais verdade atualmente. Até a data de publicação deste trabalho o padrão da Netflix é de 20 cps em inglês e 17 cps em português.

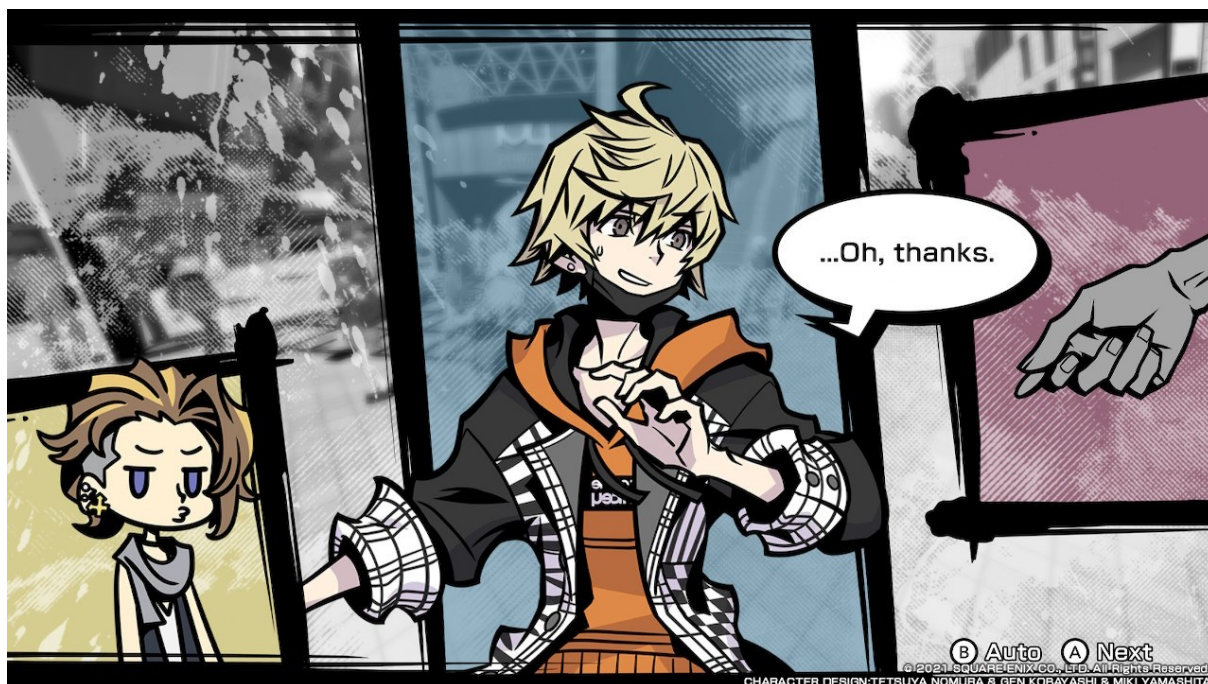
Esta é uma mudança relevante, pois não somente 3 caracteres podem abrir todo um leque de novas possibilidades de tradução nas legendas, como também as legendas das *cutscenes* do NEO: TWEWY parecem terem sido estabelecidas seguindo o padrão de 20 cps, como será visto no capítulo 3. Assim, aplicando o “padrão Netflix” para a tradução aqui, pois não foi encontrado um guia específico para legendagem de jogos, ela deverá ser feita com uma limitação de 17 cps trazendo uma nova camada de dificuldades a serem exploradas.

Algumas noções da tradução de quadrinhos também podem ser aplicadas aqui, visto o formato do jogo. Como exemplo temos, como já citado, o tamanho da frase no balão e também a necessidade, igualmente presente na localização de jogos em geral, mas reforçada aqui pelo formato em quadrinhos, do tradutor possuir o contexto visual do que está traduzindo.

Um exemplo em NEO: TWEWY seria logo no começo do jogo quando Fret joga um bóton para Rindo, que falhando ao pegar, fica bravo pois o objeto caiu no chão. Uma terceira pessoa pega o acessório e devolve a Rindo, sem dizer uma palavra, e o rapaz agradece. Se a tradução fosse feita sem contexto, por exemplo a partir do registro de conversas, o tradutor poderia dar diversas entonações diferentes para o agradecimento de Rindo, descaracterizando o personagem e a cena.

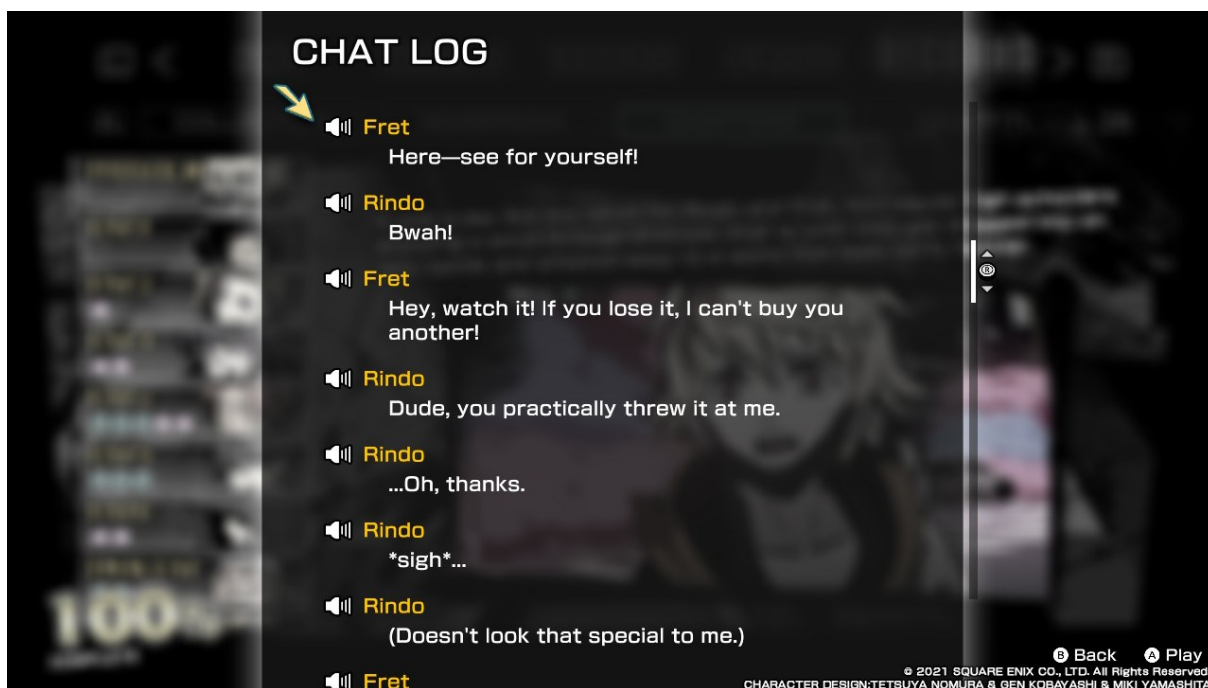


Figura 5 - Exemplo da visualização em quadrinho



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Figura 6 - Exemplo do registro de conversas



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Neste trabalho, em que as traduções serão apresentadas em uma tabela feita a partir do registro de conversas do jogo, estes aspectos podem parecer perdidos à primeira vista. Porém uma indicação do número de caracteres com espaços guiará o

tamanho e o jogo em si oferecerá o contexto visual para a tradução, mesmo que não sendo sempre apresentado no trabalho.

Também vale ressaltar novamente que esta será uma tradução indireta das falas do jogo visto que ele é originalmente em japonês e traduziremos a partir do inglês. Isto quer dizer que todos estes aspectos tradutórios e os socioletos fictícios já foram traduzidos anteriormente e agora receberão mais uma camada de soluções para poder criar uma boa tradução em seu novo cenário, o português brasileiro, por cima da camada de soluções do cenário da língua inglesa.

Resumindo, serão traduzidas indiretamente as falas em formato de balões e algumas falas de uma cena legendada, aqui apresentadas em formato de tabela por razões de tempo e espaço. Como a dublagem é literalmente transcrita no texto escrito e não faz parte do escopo deste trabalho dublar o jogo, ela será desconsiderada para a elaboração da tradução.

Esses aspectos compõem parte do que englobaria a localização do jogo, que apesar de abranger muito mais coisas, terá uma influência apenas parcial nas tentativas de tradução das falas, visto que o objetivo deste trabalho não é localizar o jogo e sim analisar como os socioletos fictícios poderiam ser traduzidos visto algumas noções de Localização.

### **1.3 Conceitos de Localização**

Dito isso, apresentemos a visão de localização deste trabalho. Segundo Keiran Dunne (2020, p. 249) em seu artigo “Localização”, a “localização é um hiperônimo que se refere ao processo através do qual conteúdos e produtos digitais desenvolvidos em determinada localidade são adaptados para uso e comercialização em outras”. Dentre estes conteúdos e produtos digitais estão os famosos *videogames* ou jogos eletrônicos.

Criado a princípio para entreter os visitantes de um laboratório nos Estados Unidos (LAMBERT, 2008; NOWAK, 2008 *apud* SOUZA, 2012), o jogo eletrônico rapidamente evoluiu e se tornou popular no mundo todo. Antes algo simples e sem sequer uma palavra escrita, os jogos eletrônicos e digitais agora possuem uma grande variedade de gêneros e jogabilidades, assim como uma volumosa quantidade de texto (em diversas formas) que deve ser localizado para os diferentes países em que são lançados.

Esta última parte, porém, não é uma verdade absoluta. A maioria dos jogos são desenvolvidos em inglês ou japonês e traduzidos para as línguas FIGS (francês, italiano, alemão e espanhol) (BERNAL-MERINO, 2008), não abrangendo uma variedade de outras línguas, como o português. Assim, muitos jogadores são obrigados a jogar em outras línguas que conheçam ou utilizando a ajuda de um dicionário ou tradutor automático.

De acordo com Ricardo de Souza (2012) em seu artigo “Video game localization: the case of Brazil”, a localização de jogos no Brasil data dos anos 1980 tendo sua era de ouro no começo dos anos 1990. Hoje em dia, apesar dos diversos altos e baixos das empresas no país, a maioria dos jogos *mainstream* são localizados para o português brasileiro. Ainda assim, a quantidade de jogos localizados é muito pequena tendo em vista a quantidade de jogos lançados em outras línguas.

Como já dito antes, hoje em dia os jogos eletrônicos e digitais são mais complexos e possuem uma quantidade enorme de imagens, textos e áudios que devem ser localizados. Essa localização deve ser feita de modo que seja produzida uma versão do jogo que “permita que os jogadores experienciem o jogo como se ele tivesse sido desenvolvido na sua língua e ofereça diversão equivalente àquela sentida pelos jogadores da versão original”<sup>3</sup> (O’HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 14-15) ou, pelo menos, o mais próximo disso possível.

RPGs (*Role-playing games*), especificamente, são conhecidos por serem particularmente extensos e possuírem muito texto em suas histórias complexas. Porém, devemos fazer aqui uma distinção entre RPG e JRPG, a categoria na qual se encaixa NEO: TWEWY mais especificamente.

Clarissa Picolo (2013) resume bem o problema em sua dissertação “Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs”:

[...] o mesmo nome foi dado para dois tipos de jogos extremamente diferentes, que possuem, inclusive, origens completamente distintas. Por conta de algumas regras semelhantes que os dois tipos de jogos tinham – missões, mundo grande a ser explorado, evolução dos atributos do protagonista, compra e venda de itens, batalhas aleatórias com monstros – pensou-se que eles poderiam ser colocados sob o mesmo denominador. (PICOLO, 2013, p. 52)

---

<sup>3</sup> “The brief of the localiser is to produce a version that will allow the players to experience the game as if it were originally developed in their own language and to provide enjoyment equivalent to that felt by the players of the original version.” (O’HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 14-15)

As maiores diferenças entre os dois são o formato de narrativa e o protagonista. Nos RPGs costuma-se ter diversas opções de diálogos e escolhas que o jogador pode fazer que mudam o final do jogo. Já nos JRPGs, por outro lado, a narrativa é majoritariamente linear, com poucas opções de mudanças na história, se existirem. Complementarmente a isso está a diferença entre os protagonistas: o RPG geralmente permite customizar amplamente o protagonista em aparência e personalidade enquanto o JRPG permite, em alguns casos, a alteração de nome e roupas do protagonista, de modo que não afetem muito a história.

Estas diferenças acontecem, pois, enquanto o RPG busca recriar a interação dos RPGs de mesa e permitir que o jogador experimente sua própria aventura “como o protagonista”, o JRPG busca criar uma empatia no jogador para com os personagens de modo que, mesmo que ele não possa mudar os acontecimentos, aprecie a aventura e o desenvolvimento dos personagens.

Em resumo, o JRPG “apresenta uma história linear, mais centrada no desenvolvimento das personagens e na resolução dos conflitos” (PICOLO, 2013, p. 61) e é constituído predominantemente de jogos japoneses (daí o “J”), sendo então uma descrição mais correta do jogo em questão, NEO: TWEWY, do que simplesmente RPG. Esta é uma questão bem relevante a este trabalho visto que o desenvolvimento dos personagens, e, por consequência, o jogo todo, pode ser alterado caso a tradução não leve em conta as particularidades das falas, no caso, seus socioletos fictícios.

Dentro dos Estudos da Tradução o conceito de fidelidade é de extrema importância sempre, mas também muito dependente do tipo de tradução a ser realizada. Segundo O’Hagan e Mangiron (2006, p. 15) “com jogos a fidelidade toma um significado diferente em que o tradutor não tem que ser leal ao texto original, mas sim a experiência geral do jogo”<sup>4</sup>. Em um jogo como o NEO: TWEWY, ainda não localizado para o português brasileiro, no qual as falas com sua ampla pluralidade de socioletos fictícios é um dos fatores que faz com que os jogadores o apreciem, uma tradução “fiel”, segundo esses pressupostos, é de extrema importância.

Esta noção é reforçada pelo tradutor principal do NEO: TWEWY do japonês para o inglês, Matt Furda, que em uma entrevista para o site PC Invasion diz:

No que diz respeito a pergunta de “quanta localização é muita”, eu sou da opinião de que é menos sobre os componentes semânticos e mais

---

<sup>4</sup> “With games, fidelity takes a different meaning whereby the translator does not have to be loyal to the original text, but rather to the overall game experience” (O’HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 15)

sobre a reação que eles evocam. Se um certo personagem perturba um jogador japonês, então ele deve irritar um jogador do inglês de maneira similar. E se outro personagem se torna querido para o público japonês com uma demonstração de vulnerabilidade, o público em inglês também deve se apaixonar por esse personagem naquele momento. Desse modo, contanto que você esteja mantendo o espírito do original e obtenha o mesmo tipo de resposta emocional do seu público-alvo, não acho que divergir linguisticamente do material original seja uma coisa ruim.<sup>5</sup> (FARRELL, 2021)

Adicionamos ainda a fala de O'Hagan e Mangiron (2006), que dizem que, ao localizar, os tradutores:

[...] devem estar cientes dos pilares comuns dos jogos, de elementos como registro e terminologia, o tipo de humor presente no jogo, o uso de trocadilhos, etc. Eles também precisam conseguir reconhecer alusões e referências intertextuais a outros gêneros da cultura popular global, como quadrinhos e filmes.<sup>6</sup> (O'HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 15)

Com o objetivo, portanto, de abordar essa questão das traduções das falas dos personagens do jogo NEO: TWEWY, este trabalho irá identificar e classificar os socioletos fictícios de alguns personagens e avaliar qual a melhor maneira de traduzi-los tendo em mente a visão previamente esclarecida da Localização de se atentar aos elementos que gerem humor ou façam alguma referência popular, tentar reproduzir os efeitos do original para o novo público-alvo e respeitando as restrições técnicas, como manter-se dentro do número de caracteres disponíveis para cada fala, além do tempo disponível para exibição das legendas.

---

<sup>5</sup> "As far as the question of "how much localization is too much" is concerned, I'm of the mindset that it's less about semantic components and more about the response they evoke. If a certain character rubs a Japanese player the wrong way, then they should similarly get under an English player's skin. And if another character endears themselves to a Japanese audience with a show of vulnerability, then the English audience should likewise fall in love with said character in that moment. In that sense, so long as you're maintaining the spirit of the original and eliciting the same type of emotional response from your target audience, I don't think linguistically diverging from the source material is a bad thing." (FARRELL, 2021)

<sup>6</sup> "They must be aware of common building blocks of games, elements such as the register and terminology, the kind of humour present in the game, the use of puns, etc. They also need to be able to recognise allusions and intertextual references to other genres of global popular culture, such as comics and films." (O'HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 15)

## CAPÍTULO 2 – AS VARIAÇÕES LINGUÍSTICAS

Segundo a Sociolinguística Variacionista teorizada em 1968 por Weinreich, Labov e Herzog na obra *Empirical foundations for a theory of language change*, a língua é determinada pela sociedade, estando sujeita a variações e mudanças de acordo com as transformações culturais e ideológicas de cada comunidade linguística (SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011). Mariana Soares, Maucha Gamonal e Patrícia Lacerda (2011) ainda explicam:

O uso de diferentes variedades linguísticas possibilita-nos reconhecer as características de um falante ou de uma determinada comunidade de fala. Além disso, fatores como idade, sexo, profissão, região, classe social etc. também condicionam as variantes linguísticas utilizadas. (SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011, p. 7)

Assim, se as variações linguísticas caracterizam o falante, na tradução de falas de personagens elas são cruciais pois ajudam a caracterizar os personagens e a história do jogo, conseqüentemente impactando na experiência do jogador.

Segundo Gillian Lane-Mercier e Annick Chapdelaine (1994 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021) em seu trabalho “Présentation: traduire les sociolectes: définitions, problématiques, enjeux”, essas variações podem ser vistas da seguinte maneira:

De criação relativamente recente, o termo socioleto designa na sociolinguística toda linguagem particular de um (sub)grupo social determinado. Distinguindo-se simultaneamente dos conceitos de dialeto, que se baseia em critérios mais especificamente geográficos, de idioleto, que significa uma maneira idiossincrática, individual de falar, e de tecnoleto, que remete aos diversos campos do discurso de um estado de sociedade, os socioletos podem ser definidos a partir de critérios propriamente sociais, culturais, econômicos e institucionais. (LANE-MERCIER; CHAPDELAINE, 1994 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021, p. 51)

Cada falante de uma língua a usa com suas próprias variações linguísticas tendo seu dialeto, de onde mora, socioleto, de sua classe social, escolaridade, sexo, grupo social etc., tecnoleto, de sua especialização trabalhista e criando, de certo modo, seu próprio idioleto com todas estas variações. Este último, porém, acaba sendo mais único em alguns indivíduos que constroem maneiras realmente particulares de falar.

De maneira similar, as variações podem ser vistas sob quatro perspectivas diferentes, aqui definidas por Eugenio Coseriu (1980 *apud* SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011) em seu livro *Lições de linguística geral*:

a) variação diacrônica: caracteriza um processo de mudança no decurso do tempo; b) variação diatópica: processo de variação

relacionado ao espaço geográfico; c) variação diastrática: compreende fatores como classe social, escolaridade, sexo, idade etc.; d) variação diafásica: aquela que trata do grau de formalidade de acordo com as distintas situações comunicativas em que a língua é utilizada. (COSERIU, 1980 apud SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011, p. 7)

As línguas naturalmente passam por uma variação diacrônica conforme palavras e expressões surgem e vão caindo em desuso. Aqui também cada falante de uma língua a usa com suas próprias variações diatópicas, por morar em um lugar, diastráticas, por ter sua classe social, escolaridade, sexo etc., diafásicas, por se expressar de maneiras diferentes em diferentes situações e diacrônicas, por estar em um determinado momento do tempo e poder fazer alusão ao presente ou passado utilizando a linguagem.

Deste modo, poderíamos teoricamente analisar cada uma dessas variações em todos os quatro personagens. Todavia o jogo não cobre situações suficientes para que seja possível presenciar todas estas variações em ação para todos os personagens. Por consequência, apenas algumas dessas variações serão exploradas para cada personagem.

As particularidades da tradução destas variações podem ser observadas em outros trabalhos já existentes. Por exemplo, ao analisar traduções para o inglês e alemão de *Gabriela, Cravo e Canela* de Jorge Amado, Helga Prade (1994) diz que a maioria dos falares populares tem erros de linguagem, mas que nos exemplos de tradução estes:

[...] não puderam ser transmitidos para as traduções devido às características próprias das línguas-alvo, [...]. [Mas,] os leitores das LAs conseguem identificar o nível cultural da pessoa que fala, através dos termos usados pelos tradutores, que Newmark considera como “equivalente cultural”: “dar prosa” foi traduzido por “jabbering” [...], em vez de “talking” [...] que [é um] termo da língua padrão culta. (PRADE, 1994, p. 97)

Isso mostra que se pode utilizar de diferentes sinônimos, ou “equivalentes culturais”, para expressar o nível cultural de um personagem, algo explorado no capítulo 3 com os personagens que tentam e os não tentam parecer mais cultos.

Já Silva Júnior (2021, p. 77-78), ao analisar a tradução da trilogia *Fundação*, aponta que a tradução de *you* por *vós* implica “em um uso diacrônico do português, visto que praticamente nenhum brasileiro nativo utiliza a segunda pessoa do plural”, mas que era apropriada visto que se trata da tradução de um sacerdote e a segunda pessoa ainda é usada na bíblia. Esse aspecto diacrônico da segunda pessoa cria uma

boa estratégia para a tradução de uma das personagens que utiliza um linguajar mais arcaico.

Em um trecho depois, ao analisar a tradução de tecnoletos “técnico-científicos”, Silva Júnior (2021, p. 81) diz que “a tradução nesses casos não demonstrou nenhum problema específico, até porque todos esses conceitos sociológicos ou físicos possuem seus equivalentes bem estabelecidos no português”. Este é um bom ponto, que mostra que a tradução destes tecnoletos se torna uma tradução praticamente técnica, com termos consagrados. Assim, a tradução dos tecnoletos na fala de um dos personagens seguirá este mesmo padrão.

Brunna da Silva (2018) fala em seu trabalho de conclusão de curso “Tradução comentada da oralidade e intertextualidade em *The Commitments*, de Roddy Doyle” sobre a tradução de marcas de oralidade, comentando que:

Os principais desafios para as traduções com marcas de oralidade são, principalmente, buscar aqueles correspondentes que, de alguma forma, representem uma espécie de regionalismo (socioleto), mas sem ridicularizar e estereotipar alguma classe ou população. (SILVA, 2018, p. 37)

Ela prossegue descrevendo que as palavras no gerúndio em inglês com ênclise *-in* podem ser traduzidas pela forma no gerúndio em português com ênclise *-no* sem problemas pois “essa elisão não é algo pertencente a determinado grupo social ou a um determinado grupo regional” (Silva, 2018, p. 37). Também diz que:

Além da mudança da grafia dos gerúndios, há a mudança da tradução de *I'm*, que seria *estou/eu estou* para *tô*, que também indica a grande presença de oralidades verbais. Essas mudanças também podem ser notadas quando a tradução de *see* para *vê* ao invés de *ver*, *goin'* por *vô* e *goin' down* por *descê*. (SILVA, 2018, p. 37)

Tais marcas de oralidade também são muito presentes nas traduções do capítulo 3, assim, para evitar a inclusão de dialetos e manter o registro informal das falas, elisões como as sugeridas por Silva são muito interessantes.

Também vale ressaltar que apesar do que diz Silva (2018), o próprio uso das variações linguísticas em livros ou jogos pressupõe um certo grau de estereotipação visto que são utilizadas para caracterizar personagens como parte de um grupo social, ainda que de maneira fictícia. Isso não quer dizer que elas também são utilizadas com um caráter necessariamente ridicularizador.

Todos esses exemplos demonstram diferentes maneiras de se realizar a tradução de variedades linguísticas sem apagá-las do texto-alvo. Ou seja, sem utilizar



o que Alexandra Rosa (2012 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021) chama de estratégia “normalizadora”. No total, as principais estratégias para a tradução das variações são três:

1) Normalizadora – que substitui as variedades literárias de menos prestígio do texto-fonte pela norma padrão no texto-alvo (a variedade de maior prestígio); 2) Centralizadora – as variedades estigmatizadas do texto-fonte são traduzidas por coloquialismos no texto-alvo, porém próximas à norma padrão; 3) Descentralizadora – quando substitui uma variedade estigmatizada da língua-fonte por outra variedade estigmatizada no texto-alvo. (ROSA, 2012 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021, p. 58)

Enquanto são todas estratégias válidas, a “normalizadora” foi chamada a atenção aqui justamente por ser inapropriada para a tradução em questão. Se o objetivo de os personagens falarem “fora do padrão” for agregar a história e diversão do jogo, colocar o texto na norma padrão seria um erro. Buscaremos formular no capítulo 3 uma tradução descentralizadora, trocando as variações de língua inglesa por outras semelhantes em língua portuguesa.

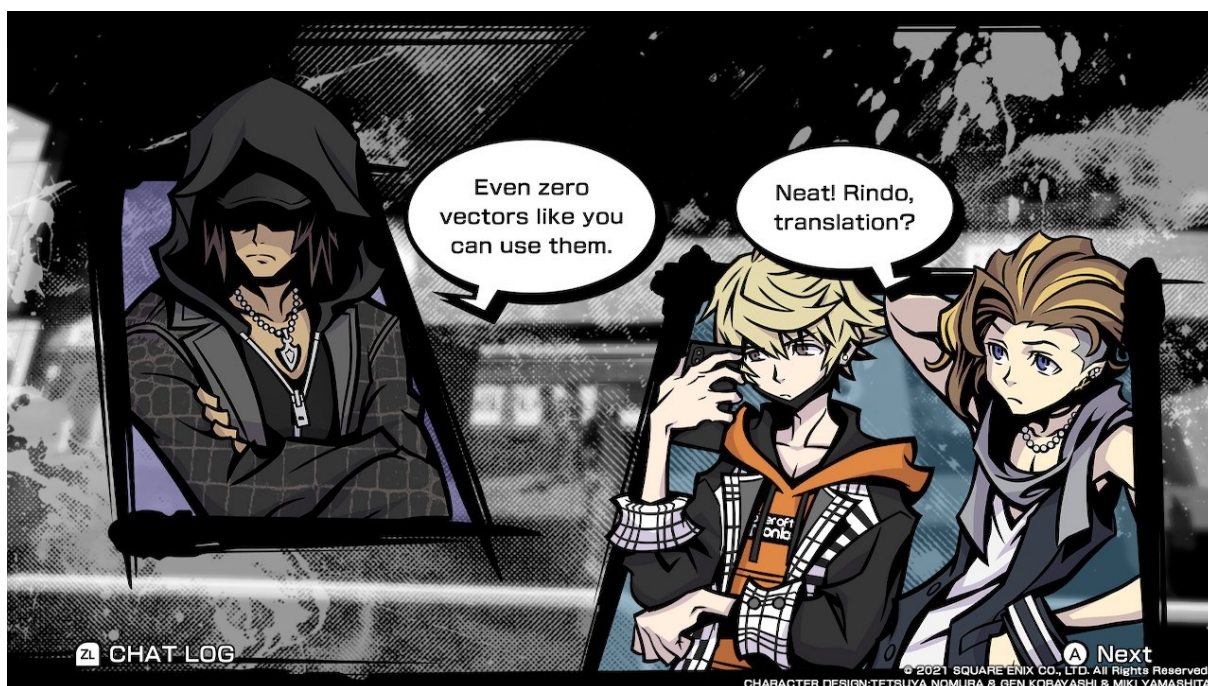
Ressaltamos também que apesar de utilizarmos termos como “socioleto”, os personagens, como seres fictícios, utilizam-se de socioletos fictícios. Estes seriam socioletos, ou seja, “toda linguagem particular de um (sub)grupo social determinado” (LANE-MERCIER; CHAPDELAIN, 1994 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021, p. 51), criados pelos desenvolvedores do jogo utilizando-se de alguns aspectos de variações sociolinguísticas reais para dar maior verossimilhança aos personagens. O mesmo se aplica a possíveis idioletos e tecnoletos fictícios presentes na caracterização dos personagens.

Utilizando, então, as classificações de variações sociolinguísticas apresentadas aqui, classificaremos os socioletos fictícios apresentados por quatro personagens de NEO: TWEWY e os traduziremos de modo que não percam suas especificidades.

### CAPÍTULO 3 – OS SOCIOLETOS FICTÍCIOS NA TRADUÇÃO DAS FALAS DOS PERSONAGENS

Dentre os personagens do jogo foram escolhidos quatro cujos socioletos fictícios se destacam dos demais. Anteriormente, havia-se planejado utilizar cinco, mas um deles, ao ser analisado, mostrou-se muito parecido com outros dois personagens, sendo então cortado para dar maior oportunidade de explorar os outros quatro. Eles conseguem se diferenciar ao ponto de até mesmo outros personagens terem dificuldade em entender o que estão dizendo, como exemplificado pela Figura 7 abaixo:

Figura 7 - Exemplo do personagem confuso



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: THE WASTELAND (2021), arquivos da autora.

Sendo um jogo e não, por exemplo, um livro, a assimilação das características dos personagens se dá majoritariamente por meio da experiência em vez de uma descrição de como eles são e se comportam. Há personagens dos quais não se sabe praticamente nada sobre o passado ou a vida além do *Reapers' Game*, fazendo com que os jogadores tenham que inferir o motivo de eles agirem de determinada maneira. Isso faz com que eles pareçam mais misteriosos e permite que não apenas os fãs possam imaginar o que querem, mas também tenham mais curiosidade sobre os

personagens e o jogo, gerando margem à possibilidade de criação de outros conteúdos, como um outro jogo.

O critério para determinar que a tradução está compatível com o espaço dos balões será o seu número de caracteres com espaços, visto que o original já possui um tamanho adequado. Assim, se a tradução tiver um número igual ou menor de caracteres com espaços ela estará apta no que diz respeito a localização visto que não é possível realmente testar se ela caberia ou não. Porém, como não há como saber qual seria o real valor da restrição para cada balão e visto que o português não só costuma utilizar mais palavras, mas também possui diversas palavras comumente utilizadas mais extensas do que o inglês, foi dada uma concessão de 3 caracteres a mais para a tradução, a mesma diferença de caracteres da legendagem, na crença de que estes 3 caracteres não sejam suficientes para fazer o texto vazar do balão, que costuma ter um espaço sobrando visualmente. Para a legenda, foi utilizado o padrão de 17 caracteres por segundo, como explicado no capítulo 1.2.

Vale ressaltar que, tendo em vista que o jogo “se passa no Japão”, onde logicamente falariam japonês, como na língua original, e estamos realizando a análise e tradução a partir da versão em inglês, todos os aspectos dialetais/diatópicos foram desconsiderados visto que o inglês não os implementou nos personagens aqui apresentados.

A seguir apresentamos uma breve introdução e análise dos socioletos fictícios dos personagens em questão.

### **3.1 Nagi Usui**

Nagi é uma *Player* do *Reapers' Game* de 19 anos e membra dos *Wicked Twisters*, a equipe dos personagens principais. Tem o poder de entrar na mente das pessoas e saber seus pensamentos mais profundos, assim como se livrar dos *Noise* que as estejam possuindo.

Ela é uma universitária profundamente apaixonada por seus passatempos, dedicando todo o seu tempo e energia aos seus jogos favoritos, em especial o *Elegant Strategy*. Adora o personagem deste jogo, Tomonami, que se parece com Minamimoto e, por conta disso, ela acaba projetando o personagem nele. Sua experiência com os jogos a tornou muito boa em compreender as pessoas e vê-las como realmente são, por isso, possui dificuldades em interagir com pessoas falsas.

Ao falar sobre a personagem em entrevista ao site Inverse, Miki Yamashita, responsável por seu design, disse que “Nagi é na verdade o completo oposto de Fret e Rindo. Ela é uma personagem mais quieta, que não consegue se assimilar em um ambiente social tão facilmente quanto os outros dois”<sup>7</sup> (GLENNON, 2021).

Figura 8 - Exemplo de fala da Nagi



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Em inglês, Nagi fala de uma maneira quase medieval, se referindo a si mesma algumas vezes como *plebeian wretch* ou na segunda pessoa do plural *we* e utilizando arcaísmos como *hath*, *ye* e *'Tis*. Ela também se refere às pessoas que respeita com títulos como *Lord* e *Lady*. Um dos motivos para ela falar desta maneira poderia ser sua dificuldade social, assim como seu amor a jogos, que a podem fazer falar como um personagem. Seu vocabulário também é composto de palavras mais complexas como *lilliputian*, que demonstram seu conhecimento e status universitário, e terminologia de jogos, como *maxed-out*, *S-rank* e *loot*, e fandom, como *bias*.

Deste modo, podemos classificar a fala de Nagi como um idioleto formado por variações diacrônicas, visto seu linguajar arcaico, mas o uso também de linguagem atual e diastráticas, pois não somente suas palavras datadas como suas palavras

<sup>7</sup> “Nagi is actually the polar opposite of Fret and Rindo. She’s a little bit more of a subdued character, who can’t assimilate into a social environment as easily as those other two.” (GLENNON, 2021)

pouco usuais e difíceis, comprovam o seu alto nível de conhecimento, além de seu vocabulário de jogos e fandom.

Quadro 1 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Nagi	Under normal circumstances, one ought to <b>cherish</b> all quests both main and side.	79	Sob condições normais, há de se <b>prezar</b> todas as missões, principais e secundárias.	82
Nagi	Yet the release of the new chapter is nigh!	43	Porém o lançamento do novo capítulo se acerca!	46
Nagi	And one cannot unlock its secrets without progressing far enough in the story!	78	E não se pode desbloquear seus segredos sem o devido progresso na história!	75

No Quadro 1, logo percebe-se os problemas de uma tradução muito próxima do original. Como já dito, as palavras em português costumam ser mais extensas do que as em inglês, então ao traduzir *main* e *side* por *principais* e *secundárias*, termos já consagrados dentro de jogos em português, há um aumento muito grande de caracteres utilizados, que poderia resultar em uma tradução que não caberia no balão. Para resolver este problema foram utilizados outros sinônimos mais curtos para outros termos como *condições* no lugar de *circunstâncias* para a tradução de *circumstances*. Complementarmente, *há de se prezar* mantém um registro mais elevado e diminui o número de caracteres utilizados em comparação ao original *one ought to cherish*. Há também a presença de cor em uma das palavras, o que almeja dar destaque a uma informação relevante ao jogo (O'HAGAN; MANGIRON, 2006, p. 14), algo mantido na tradução.

Em seguida há a palavra *nigh*, uma forma arcaica de *near*, pouco utilizada atualmente segundo o Collins Dictionary<sup>8</sup>. Por conta da restrição de caracteres não foi possível utilizar uma palavra similarmente arcaica ou desconhecida em português, como *apropinquare*, porém, a construção *se acercar* é pouco utilizada atualmente,

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/nigh>. Acesso em 22 dez. 2022.

sobretudo na linguagem oral, sendo mais comum na literatura um pouco mais antiga, o que mantém bem a caracterização.

Quadro 2 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Nagi	Lady Kanon was your bias, as we EleStraniacs might say.	55	Lady Kanon era tua bias, como nós EleStraniacas dizemos.	56
Fret	My...“bias”?	12	Minha...“bias”?	15
Nagi	As such, 'tis perfectly natural that her passing would affect you so deeply.	76	Logo, é de fato natural que seu falecimento te afetes tão profundamente.	72
Nagi	And for it to happen so suddenly...	35	E acontecendo tão de súbito...	30
Nagi	Your despair doubtless runs deep.	33	Teu desespero és decerto profundo.	34

Não podendo contar tanto com termos arcaicos devido à restrição de caracteres, utilizamos termos de linguagens mais acadêmica e formal para complementar sua fala, como o uso de *logo*, *falecimento*, *de súbito* e *decerto* para *as such*, *passing*, *suddenly* e *doubtless*, respectivamente.

Há também o uso da segunda pessoa do singular para se referir a Fret. Silva Júnior (2021) foi anteriormente citado falando sobre o aspecto diacrônico da segunda pessoa do plural, similarmente, a segunda pessoa do singular possui um aspecto arcaico visto que atualmente é empregada de maneira equivocada com o pronome *tu* e conjugação na terceira pessoa do singular.

Além de termos arcaicos, acadêmicos e formais, Nagi também utiliza por vezes terminologias mais específicas de algumas comunidades mais populares entre os jovens, como as comunidades de jogos e K-pop. Estas terminologias são, como já dito, parte das variações diastráticas já que demonstram um outro lado de sua vida além do acadêmico. Suas traduções, portanto, devem fazer jus ao falar destes grupos sociais no Brasil. No Quadro 2 vemos a utilização do termo *bias*, que não foi traduzido.

Como apontam Jakelyne Cruz e Marcela Chacel (2020) em seu artigo “K-pop e Fãs Jovens Brasileiros: Um Estudo Exploratório Sobre Hábitos de Consumo”, *bias* é um termo utilizado pelas fãs de K-pop para se referir ao seu integrante favorito do grupo e é adotado também pelas fãs brasileiras. Logo, ele não necessita de tradução, visto que não só é utilizado em português, como também não foi explicado no original, mesmo em vista da confusão do outro personagem, significando que se trata de algo que é possível inferir o significado pelo contexto mesmo que não tenha o conhecimento de K-pop.

Chamamos a atenção também ao termo *EleStraniacas* criado a partir da junção de *EleStra*, a abreviação de *Elegant Strategy*, e *maníacas*. O nome do jogo na abreviação poderia ter sido traduzido, mas como nomes de jogos, mesmo quando localizados para o português, não costumam ser traduzidos foi preferível manter e traduzir apenas o *-niacs*.

Quadro 3 - Exemplo de falas da Nagi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Nagi	Then you sorely underestimate the pain and suffering that games can bring.	74	Então deveras subestimas a dor e sofrimento que jogos podem trazer.	66
Nagi	Imagine losing hours of grinding to an errant flick of one's finger.	68	Imagina perder horas de <i>grinding</i> com um movimento errôneo do dedo.	66
Nagi	...I suspect “erasure” may be even worse.	41	...Suspeito que “apagamento” seja pior.	39
Fret	Huh. Well, I'll take your word for it.	38	Ah tá, se você diz.	19
Nagi	I dare not imagine what would happen were I to lose my maxed-out Lord Tomonami...	81	Não ousou imaginar o que aconteceria se perdesse meu Lorde Tomonami maximizado...	80

Nagi	Why, I might simply cease to exist altogether!	46	Ora, creio que deixaria de existir por completo!	48
------	--	----	--	----

Já no Quadro 3, há dois termos de jogos, *grinding* e *maxed-out*, e apenas um foi traduzido. Isto aconteceu, pois, maximizado é a palavra utilizada em português como tradução de *maxed-out*, mesmo no vocabulário de jogos. *Grinding*, por outro lado, não é uma palavra que recebeu tradução entre a comunidade.

Ao analisar a fala dos jogadores brasileiros de Pokémon Go, Lima (2019) aponta que às vezes eles preferem utilizar termos em inglês a tradução oferecida pelo jogo, assim como utilizar aportuguesamentos de verbos em inglês. Mesmo falando sobre Pokémon Go, o trabalho de Lima pode ser parcialmente aplicado em grande escala pois jogos costumam ter características parecidas, que levam os jogadores a utilizar os mesmos termos ao jogar jogos diferentes. Apesar de *grind* não estar presente nas listas de Lima, podemos afirmar como membros da comunidade de jogos que se utiliza a palavra em inglês para falar sobre fazer um trabalho repetitivo por muito tempo. Isto também pode ser ilustrado pela entrevista com o designer de jogos Guilherme Korn no site GameBlast na qual não só a palavra é o tema de discussão, mas frequentemente utilizada na conversa em português (BARBOSA, 2018).

Uma palavra possível para tradução de *grinding* em português seria *labuta*, que, sendo uma palavra menos utilizada cotidianamente, soa mais requintada ao público, combinando com a personagem. Porém, a caracterização de jogadora da personagem se perderia, assim como a ideia de repetição na atividade. Sendo essa a tradução de um jogo, é plausível inferir que o público-alvo entenda o significado do termo sem precisar de maiores explicações ou contexto.

Concluimos que a tradução do idioleto de Nagi, formado de variações diacrônicas e diastráticas, foi feita não necessariamente utilizando palavras arcaicas, mas menos utilizadas no cotidiano atual. Elas eram mais comuns na linguagem oral antiga e hoje restringem-se a literatura acadêmica e romances de época. Ao mesmo tempo foram utilizados termos atuais de comunidades jovens que demandaram uma tradução mais “técnica” utilizando os termos das comunidades relativas brasileiras. A restrição de caracteres foi um dos maiores problemas sendo ultrapassada seis vezes, ainda que dentro da concessão estabelecida. Sem ela haveria maior liberdade para explorar outros termos e linguagens que poderiam agregar ainda mais a tradução das variações em português em especial o seu aspecto diacrônico. O que não significa



que a tradução ficou inadequada ou “ruim”, apenas limitada em seu potencial linguístico.

### 3.2 Sho Minamimoto

Minamimoto é um ex-*Reaper* com aparência de 18 anos e membro não-oficial dos *Wicked Twisters*. Durante o primeiro jogo da franquia, foi um grande *Reaper*, mas acabou sendo derrotado por Neku, o protagonista. Em NEO: TWEWY, às vezes acompanha os *Wicked Twisters* por interesse nos poderes de Rindo de voltar no tempo.

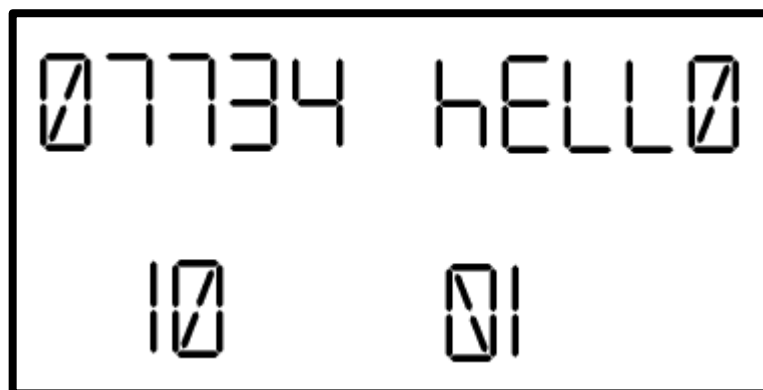
Ele é arrogante e excêntrico, muitas vezes indo a extremos para tentar conseguir o que quer, sem se preocupar com o que pode causar a outros. É descrito por outros personagens como um gênio e ótimo em liderança, mas sem habilidades de cooperação. Frequentemente, fala em termos matemáticos e não pode deixar de fazer um cálculo ou contar uma piada matemática durante a conversa. Ele é conhecido principalmente por falar coisas matemáticas sem parar e depois se afastar, deixando as pessoas confusas.

Figura 9 - Exemplo de fala do Minamimoto



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Figura 10 - Números da calculadora, original e tradução



Fonte: Arquivos da autora.

Como já dito acima e até mesmo exemplificado pela Figura 7, Minamimoto constantemente utiliza termos matemáticos como metáforas para o que ele realmente quer dizer, mesmo que os outros não entendam. As Figuras 9 e 10 oferecem um exemplo mais visual, em que, ao dizer uma série de números, ele quis dizer *hello*, algo que pode ser traduzido seguindo a mesma ideia e formando *oi*. Isto só pode ser compreendido se colocar os números em uma calculadora e virar a mesma de ponta cabeça. Ele troca xingamentos por termos, como em *son of a binomial*, que se esperaria que fosse *son of a bitch*, o que se torna uma boa maneira de censura além da caracterização do personagem. Além disso, ele se refere aos *Wicked Twisters*, não pelos seus nomes, mas *zeptograms*, ou seja,  $10^{-21}$ g (um sextilionésimo de grama).

Tendo estas informações em vista, podemos concluir que Minamimoto construiu um idioleto próprio utilizando tecnoletos matemáticos como metáforas, seja em frases, nomes ou xingamentos. Essa fala também pode ser classificada com variações diastráticas, dado ao seu grande nível de conhecimento matemático, ou pelo menos de sua terminologia, e diafásicas, pois, apesar de se referir a sua equipe como “pequenos”, ele chamava, quando era *Reaper* no primeiro jogo, os *Players* de *yoctograms*,  $10^{-24}$ g (um septilionésimo de grama), algo menor ainda, além de chamar Susukichi, do time rival, de *lixo*.

Quadro 4 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Minamimoto	I don't follow the Associative Property like other Players.	59	Não sigo a Propriedade Associativa como os outros Jogadores.	60
Minamimoto	No telling what would happen if I integrated myself with a couple of zeptograms like you.	89	Não sei o que aconteceria se eu me integrasse com uma dupla de zeptogramas como vocês.	86

Como citado de Silva Júnior (2021) antes, não houve grandes dificuldades em decidir uma tradução dos tecnoletos matemáticos, visto que eles possuem equivalentes na língua portuguesa e, portanto, essa terminologia consagrada prevalece sobre uma tradução literal que descaracterizaria o personagem. Mas houve uma pequena dificuldade em encontrar estes equivalentes, sem conhecer bem a área e terminologia matemática. Pesquisando, pudemos encontrar os equivalentes *Propriedade Associativa*, comumente conhecido como a regra “a ordem dos fatores não altera o produto”, *integrar*, o processo de se calcular a integral de uma função, e o já mencionado *zeptograma*.

Nota-se que além de metáforas como *zeptograma* significar pequeno, ele utiliza os tecnoletos como palavras de duplo sentido, de modo que se pode entender o significado de *integrar* como algum dos aqui apresentados da versão online do dicionário Michaelis:

integrar

1 Incorporar(-se) um elemento num conjunto; incluir(-se), integralizar(-se) [...]

2 Mat. Determinar a integral de uma função [...]

3 Tornar(-se) adaptado a um grupo ou a uma comunidade (INTEGRAR, 2015)

Concluimos então que, quando Rindo e Fret perguntam se ele está em alguma equipe e quer se juntar a eles, Minamimoto quis dizer que não se “associa” a equipes como os outros *Players* e não sabe o que aconteceria se resolvesse se “integrar” a equipe dos dois “pequenos”.

Nota-se também que a tradução acabou com um caractere a mais pois *propriedade* possui mais caracteres do que *property*, algo parcialmente compensado pela omissão do pronome *eu*, mas não completamente. Uma substituição não seria possível visto que se trata de um termo específico que se trocado ou omitido afetaria a caracterização de seu idioleto e, por consequência, do personagem.

Quadro 5 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Minamimoto	In this Game...	15	Nesse Jogo...	13
Minamimoto	...it looks like the pins' values are undefined.	48	...parece que os bótons tem valores indefinidos.	48
Minamimoto	Even zero vectors like you can use them.	40	Até vetores nulos como vocês podem usar.	40

No Quadro 5, vemos um contexto maior da fala da Figura 7, que não foi entendida pelo personagem Fret. Mais uma vez, as palavras em português são mais extensas, demandando uma reescrita da frase para não ultrapassar muito o número de caracteres. Substituindo o sujeito da frase “os valores destes bótons são indefinidos” para *os bótons*, pôde-se criar uma estruturação frasal mais curta trocando *destes* e *são* por *tem*.

Em relação a terminologia temos *vetor nulo*, um vetor cujo módulo vale zero, além das conhecidas *valores* e *indefinidos*. Ou seja, mesmo que Rindo e Fret valham zero, podem usar os bótons pois estes não possuem um valor definido.

Quadro 6 - Exemplo de falas do Minamimoto, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Minamimoto	Heh.	4	Hah.	4
Minamimoto	Trash to the <i>n</i> th power is just more trash.	42	Lixo à enésima potência é só mais lixo.	39
Minamimoto	Time to add you to the heap.	28	Hora de adicioná-lo à pilha.	28
Minamimoto	CRUNCH!!!	9	CRASH!!!	8

No Quadro 6, Minamimoto está se referindo a Susukichi antes de batalharem. Podemos notar que, apesar de não ser tão amigável com seus companheiros de equipe, ele é bem mais agressivo aqui com o inimigo. Não só o chamando de lixo, mas dizendo que mesmo com mais poder não passa de lixo que será jogado em uma pilha.

Além das equivalências matemáticas como *nth* e *add*, sua agressividade foi transmitida ao se traduzir *heh* por *hah*, que é mais comum como risada em português, e ao trocar a onomatopeia, que é dita literalmente em vez de representar um som, *crunch* por *crash*, também mais conhecida em português. Vale ressaltar que *crash* foi o termo usado na dublagem brasileira do anime *The World Ends with You The Animation*, no qual o personagem aparece em uma cena bastante parecida com esta.

Minamimoto, como pode-se notar pelos Quadros pequenos e subcapítulo curto no geral, foi um personagem mais simples de se traduzir. É um personagem que fala menos do que os demais, preferindo deixar que os outros resolvam os problemas menores e conversem entre si. A tradução de seu idioleto e variações diastráticas foi uma tradução praticamente técnica com as maiores dificuldades sendo encontrar a terminologia adequada em português e manter o número de caracteres, ultrapassando uma vez. A variação diafásica de sua fala também não causou problemas, sendo lixo um conceito extremamente negativo em ambas as línguas e havendo ainda a referência do anime para ajudar. A tradução, resumidamente, foi um processo simples, mas com um resultado bastante eficaz.

### 3.3 Daisukenojo “Beat” Bito

Beat é um *Player* de 18 anos e membro dos *Wicked Twisters*. Tem o poder da velocidade supersônica, fazendo a equipe correr mais rápido na batida da música de fundo.

Ele é um rapaz que tenta parecer durão, mas na verdade é bem amigável. Ao mesmo tempo, Beat é muito barulhento e impulsivo, e tende a chegar a conclusões precipitadas sem motivo. Ele é um ótimo skatista, chegando até mesmo a dizer que este era o seu sonho, mesmo que fosse uma mentira. Embora ele não tenha uma inteligência muito grande, não consiga entender insultos complicados imediatamente e se mostre esquecido, ele é uma pessoa de grande coração que faria qualquer coisa por seus amigos.

Figura 11 - Exemplo de fala do Beat



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Beat fala de uma maneira bem coloquial e a grafia de suas falas expressa bem os diversos “erros” cometidos na linguagem oral, como retirando o *G* em verbos terminados em *-ing*, mudando a grafia de palavras para combinarem com sua pronúncia, como *dat* no lugar de *that*, juntando as palavras, formando algo como *outta* em vez de *out of*, e utilizando gírias, como *go hot*. Ele também já confundiu o significado das palavras de outros personagens, como ao entender o *I'll bust out the board and we can go for a round* de Susukichi como um convite para andar de skate, quando era um desafio para lutar.

Podemos observar que sua fala possui variações diastráticas visto que mostram não somente a linguagem oral, mas também alguns erros e gírias de um jovem não muito preocupado em parecer esperto. Isto também configura sua fala como um socioleto pois ela demonstra sua posição social como alguém mais despojado e de pouco intelecto no meio de outros personagens que, apesar de terem uma idade próxima, demonstram mais sabedoria por seu conhecimento e falas propositalmente mais próximas da norma culta do que as de Beat, que não tem preocupação em parecer esperto.

Quadro 7 - Exemplo de falas do Beat, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Beat	Man, this reminds me a' the old days.	37	Cara, isso me lembra da última vez.	35
Beat	I mean, we ain't dead like the old days,	40	Tipo, não tamo morto que nem da última vez,	43
Beat	but we're still jus' as cut off from the RG as we was before.	61	mas tamo tão desligado do RG quanto nós tava antes.	52

Sendo o personagem que menos segue a norma culta, Beat teve a tradução mais simples no quesito número de caracteres. Isso porque, para traduzi-lo, foi utilizada uma representação mais fiel da linguagem oral, que costuma omitir pedaços de palavras e juntá-las de maneira similar ao personagem. Por exemplo, *ain't*, que seria a contração de *are not*, é traduzido como *não tamo*, que, apesar de não existir uma junção de *não* e *estar*, retira a primeira sílaba *es* e o *S* que marca o plural de *estamos*, conseguindo ainda manter um afastamento da norma culta e uma diminuição do número de caracteres.

Da mesma forma, foram utilizados *desligado* e *tava*, que acabam perdendo sua concordância, mas se aproximando da linguagem oral e coloquial. A gíria *man* foi traduzida utilizando a gíria *cara* também mantendo o aspecto coloquial da fala.

Outro ponto relevante é a grafia propositalmente errada do pronome *nós*. Ela ocorreu para não somente se aproximar da linguagem oral, mas também para permitir o uso de *tava*. Na linguagem oral, não é “correto” falar *nós tava*, somente *nóis tava*. Logo, para poder haver a diminuição do verbo *estava* foi necessária tal grafia.

Adicionalmente, pode-se notar uma única extrapolação do limite de caracteres comparado ao original. Ela ocorreu pela repetição da construção *da última vez*, maior que o original *the old days*, além de não ser a tradução mais próxima do original. A expressão mais próxima, *na minha época*, além de ser maior ainda, faz o personagem parecer muito velho, além de dar a impressão de que ele fala de algo que faz muito tempo e não apenas três anos, que é o tempo de diferença entre o primeiro jogo da franquia e esse dentro da história. A construção também poderia ser substituída por

*antes*, encurtando e formando uma repetição com a frase seguinte, mas preferimos utilizar a concessão de caracteres para manter a simetria de repetições do original.

Por fim, acrescentamos que *RG*, abreviação de *Realground*, se manteve na tradução pois foi chamado assim também na dublagem do anime e nosso objetivo aqui não é discutir a tradução dos termos específicos do jogo.

Quadro 8 - Exemplo de falas do Beat, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Susukichi	Let's go for a round.	21	Bora rolá o jogo.	17
Beat	Aight. Skate or die then, yo.	29	Falou. Skate ou morte, cara.	28
Susukichi	...It must've taken you a lifetime to perfect that thick skull a' yours, bro.	77	...Deve tê levado uma vida pra aperfeiçoá essa tua cabeça dura, mano.	71
Beat	Not that long. I ain't start skatin' 'til I was at least seven, yo.	67	Foi tanto não. Num comecei a andá de skate até tê uns sete, véi.	59
Shoka	...He's making fun of you, dimwit.	34	...Ele tá te zoando, mané.	26
Beat	What!?! Try sayin' that to my face, yo!	38	Quê!?! Tenta dizê isso na minha cara, ô!	36

O Quadro 8 segue o padrão do anterior utilizando a grafia da linguagem oral e gírias. Porém, abrimos um parêntese para explicar o motivo de algumas palavras não terem nenhuma marcação de “encurtamento” proposital. Verbos no infinitivo, por exemplo, tiveram o *r* retirado e um acento incluído para marcar que a retirada foi proposital, de modo que o jogador não acharia que foi um erro do tradutor. Já outros verbos conjugados, como o *tava* do Quadro 7, não receberam nenhuma adição de marcações como apóstrofes ou acentos para marcá-los. Isso acontece pois eles fazem parte de um grupo de “encurtamentos consagrados” da linguagem escrita informal. Esta linguagem escrita é mais próxima à oral, utilizando vários de seus encurtamentos e alguns outros mais a depender do meio, por exemplo na linguagem virtual utiliza-se *vc* para encurtar *você*, mas também pode-se utilizar *cê*, vindo da



linguagem oral. Sendo tão utilizados, seria estranho colocar uma marcação a mais na tradução que não é utilizada cotidianamente.

Seguindo a grafia da linguagem oral, também, *não* foi escrito como *num* em um momento para maior estilização da fala.

Em seguida devemos discutir uma palavra que é muito repetida pelo personagem: *yo*. Como já pode ser visto pelo Quadro 8, ele a utiliza frequentemente ao final de suas frases.

Segundo a maioria dos dicionários, e aqui exemplificado pelo Merriam-Webster:

yo

1 de 2

interjeição

usada principalmente para chamar a atenção, para indicar atenção ou para expressar afirmação<sup>9</sup> (YO, [200-?])

Analisando as falas do Quadro 8, no entanto, percebemos que ele não parece estar repetindo uma interjeição. Com um pouco mais de pesquisa encontramos a seguinte entrada no Urban Dictionary:

Yo

Substituição para nome de alguém.

*Ay, Yo, how you doin'?*

por S Donahue 15 de janeiro de 2004<sup>10</sup> (YO, 2004)

Apesar ser um site alimentado pela comunidade e sem verificação de veracidade, esta entrada coincide melhor com o grande uso de *yo* do que uma repetição excessiva de interjeições. Podemos fazer, inclusive, um paralelo com uma das definições de *cara*, que foi utilizado como sua tradução. Segundo o Michaelis:

cara

[...]

Tratamento impolido e impessoal que se dá a alguém; indivíduo, meu, sujeito: *E aí, cara, vai ou não entrar na fila?*

7 Usado como interlocutório pessoal, sem a marca de impessoalidade e indelicadeza; mano: *E então, cara, vamos mesmo viajar amanhã?* (CARA, 2015)

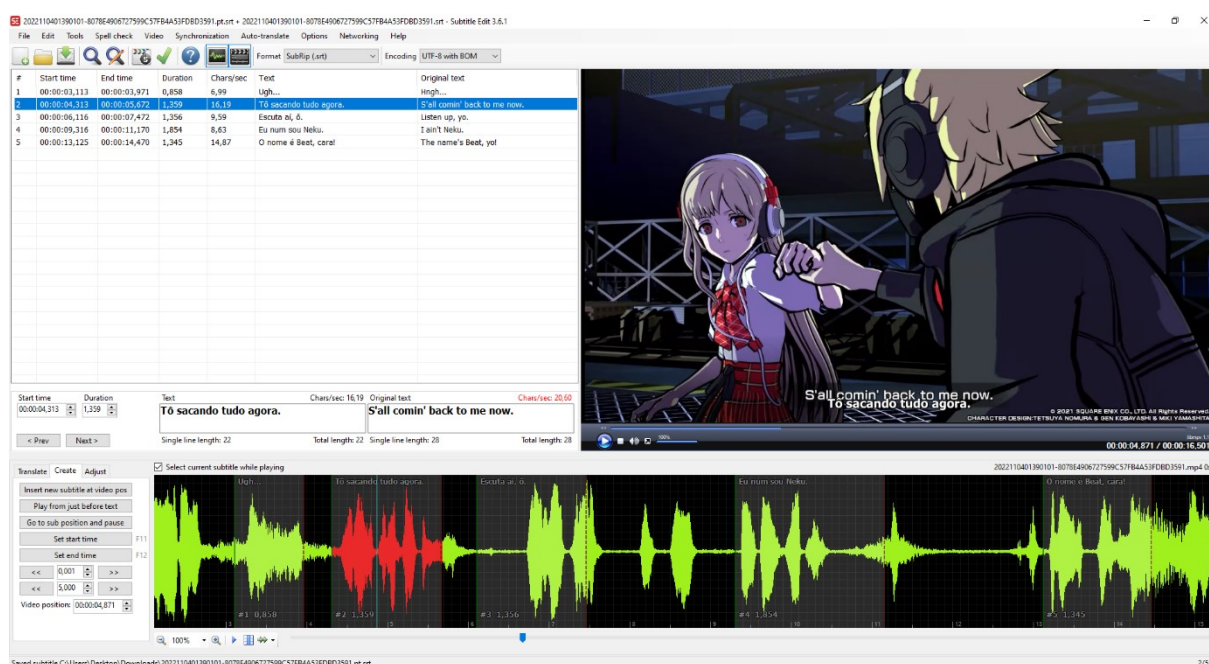
---

<sup>9</sup> “yo / 1 of 2 / interjection / used especially to call attention, to indicate attentiveness, or to express affirmation” (YO, [200-?])

<sup>10</sup> “Yo / Substitution for someone's name. / *Ay, Yo, how you doin'?* / by S Donahue January 15, 2004” (YO, 2004)

Chegamos à conclusão, então, de que *yo* aqui seria um interlocutório pessoal<sup>11</sup> a maioria das vezes. Logo, sua tradução foi constituída de gírias utilizadas por todo o país para não correr o risco de inserir uma variação diatópica ou um dialeto. Na realidade, a autora teve uma pequena dificuldade em se desapegar da sua própria gíria regional e utilizar outras de modo que ainda parecessem naturais.

Figura 12 - Captura de tela do Subtitle Edit



Fonte: arquivos da autora

Quadro 9 - Exemplo de falas em legenda do *Beat*, original e tradução

	Duração	Carac/s	Original	Tradução	Carac/s
Beat	0,858	8,16	Hngh...	Ugh...	6,99
Beat	1,359	20,60	S'all comin' back to me now.	Tô sacando tudo agora.	16,19
Beat	1,356	10,32	Listen up, yo.	Escuta aí, ô.	9,59
Beat	1,854	7,01	I ain't Neku.	Eu num sou Neku.	8,63
Beat	1,345	14,87	The name's Beat, yo!	O nome é Beat, cara!	14,87

<sup>11</sup> "Interlocutório pessoal, GRAM, LING: a) substantivo e/ou locução substantiva que equivalem a um pronome pessoal (*tu* ou *você*) ou a um pronome de tratamento (*o senhor*, *a senhora* etc.), usados na presença do interlocutor: *A patroa quer estacionar?*; b) substantivo e/ou locução substantiva, como *mano*, *cara*, *meu chefe* etc., usados na presença do interlocutor, geralmente para tentar estabelecer um nível de comunicação informal e sem implicações hierárquicas: *E aí, meu irmão, vai levar o relógio?*"  
Fonte: Michaelis. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/interlocut%C3%B3rio/>. Acesso em 22 dez. 2022.

Como ilustrado pela Figura 12 e amplificado pelo Quadro 9, foram colocadas as legendas originais seguindo o tempo em que aparecem originalmente em tela e sua tradução foi feita em seguida. Pode-se observar que as legendas traduzidas se mantêm dentro do padrão de 17 cps. O tempo designado para aparecerem em tela é um tanto curto, com uma delas tendo menos de 1 segundo, e a média de caracteres por segundo em inglês e português se diferem um tempo considerável, com o inglês tendo uma média de 20. Com legendas de menos de 2 segundos, a “perda” destes 3 caracteres é interessante, mas não apresentou grandes problemas devido ao tamanho já curto das frases no original.

Carvalho (2005) não apresenta jogos ao falar sobre legendagem, mas se fossemos seguir algum dos padrões que estipula para os mais diversos meios de filme já seria um valor menor do que o utilizado aqui de 17 cps, assim como disseram Campos e Azevedo (2020). Neste caso, então, haveria um problema maior com a perda de mais caracteres e possivelmente seria preciso retirar algumas informações menos relevantes, como as “interjeições” *yo*, para não comprometer a tradução. Alternativamente, se seguissemos o padrão de legendagem, citado anteriormente, de Nascimento (2019) também haveria um problema maior, visto que a norma culta é mais extensa do que a linguagem utilizada aqui. A tradução em si também pareceria estranha ao jogador visto que em cenas legendadas o personagem falaria diferente do resto do jogo.

Por outro lado, Carvalho (2005, p. 113) faz um ponto interessante ao estipular o tempo mínimo de duração da legenda em tela como um segundo. O guia da Netflix para o português não toca neste assunto. No Quadro 9 pode-se notar que uma legenda não cumpriu este critério e ela cria um efeito “pisca”, em que passou rápido demais para alguém ler. Sendo uma transcrição de um grunhido, não há tanta perda, mas ainda é um motivo de preocupação visto que a maioria das outras legendas passa um segundo por pouco. Mesmo dentro do número de cps, ainda deve-se ter um cuidado para que as legendas sejam simples o bastante para serem lidas tão rapidamente.

Apesar de todos estes aspectos técnicos, ainda foi possível realizar uma tradução que mantivesse o registro informal do personagem sem incluir “erros” de grafias demais que pudessem desacelerar a leitura.

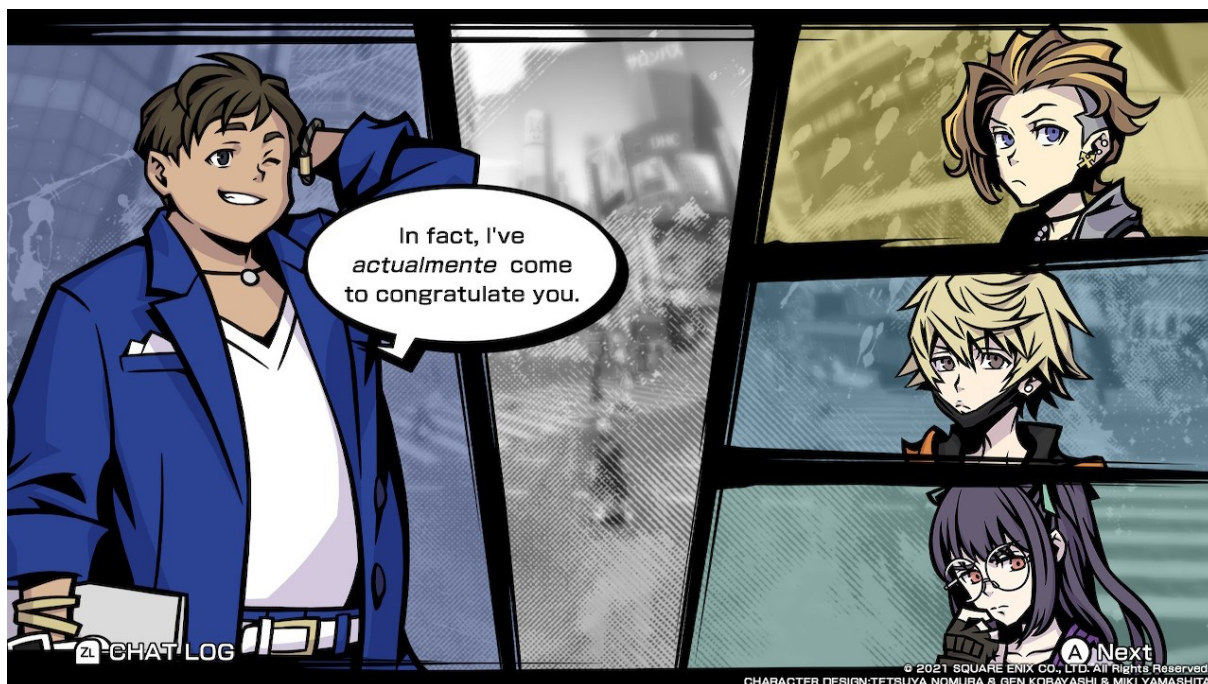
No geral, a tradução da variação diastrática e do socioleto de Beat foi marcada pela grafia proposital das palavras segundo a linguagem oral e gírias menos caracteristicamente regionais. As restrições de caracteres não foi um problema devido à natureza abreviativa da linguagem oral, sendo ultrapassada apenas uma vez, propositalmente. Outras maneiras poderiam ser utilizadas para a realização desta tradução, mas acreditamos que esta marcação da grafia fora da norma foi uma forma mais fora do comum dentro do âmbito da tradução e que apesar de polêmica, tem muito potencial. Um pequeno estudo também foi feito sobre a natureza da “interjeição” *yo* e qual a melhor maneira de traduzi-la, chegando à conclusão de que, na maioria das vezes, seria melhor utilizar interlocutórios pessoais, especialmente gírias. Uma tradução simples, no sentido que foi preciso traduzir para o como se fala, mas mais complexa na questão de se atentar a detalhes, ela teve um resultado muito bom.

### 3.4 Motoi Anazawa

Motoi é um *Player* de 24 anos e líder dos *Purehearts*. Antes de entrar no *Reapers' Game* era conhecido como o blogueiro *AnOther*, do qual o protagonista, Rindo, é fã.

Ele, assim como seus companheiros de equipe, é ambicioso e, apesar de se apresentar como alguém legal, faria de tudo para conseguir o que almeja. Como influencer, já viajou bastante, adquirindo o hábito de utilizar palavras de outras línguas para se exibir. Ele usa seu carisma e frases “chiques” para atrair as pessoas, mas, quando sua máscara cai e é revelado que ele não só estava usando os *Wicked Twisters*, mas também roubava as frases que postava como *AnOther*, ele abre mão dos estrangeirismos e simplesmente diz o que pensa. Até sua próxima oportunidade de ganhar vantagem.

Figura 13 - Exemplo de fala do Motoi



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Apesar de frequentemente utilizar palavras em outras línguas no meio de suas frases, Motoi não utiliza tantas gírias e abreviações quanto outros personagens. Isso provavelmente se deve a imagem de pessoa culta que tenta demonstrar, em que um linguajar mais perto da língua padrão soa mais esperto. Quando ele é desmascarado estes traços desaparecem. Ele utiliza um linguajar mais informal e abandona os estrangeirismos. Ao falar sobre a localização do NEO: TWEWY do japonês para o inglês na entrevista para o site PC Invasion, Matt Furda mencionou a tradução do personagem:

Eu acho que NEO: The World Ends with You apresenta alguns desafios interessantes no que diz respeito à localização visto que parte do conteúdo já está em inglês e, logo, à primeira vista, não necessita de tradução. Por exemplo, a singularidade do Motoi na versão japonesa é que ele salpica sua fala com palavras em inglês como uma demonstração de sua (falsa) erudição e status de influenciador “mundano”. Para um público japonês, isso soa irritante; mas visto que a localização o faria falar em inglês o tempo todo de qualquer maneira, o efeito seria perdido na tradução se estas palavras fossem mantidas como eram. Então, nós o fizemos puxar palavras de vários tipos de línguas que não o inglês para dar a ele um estilo igualmente exaustivo de “aspirante a cosmopolita”, mantendo seu diálogo divertido o

suficiente para não afastar os jogadores completamente.<sup>12</sup> (FARRELL, 2021)

À prima vista, poderíamos dizer que Motoi, assim como Nagi e Minamimoto, criou um idioleto próprio ao combinar palavras de diversos idiomas em sua fala. Porém isto, na verdade, se trata de um tipo de socioleto, sendo o jeito de falar de diversas pessoas plurilíngues. Pessoas que falam mais de uma língua realmente, como o personagem alega acontecer com ele, confundem ocasionalmente as palavras entre uma língua e outra. Mas, além disso, muitas pessoas que não só sabem mais de uma língua, mas viajaram para o exterior, costumam colocar propositalmente palavras estrangeiras em sua fala para parecerem mais espertas ou chiques, o que é o caso aqui. Esses aspectos também constituem uma variação diastrática de sua fala. Ao ser exposto e parar de utilizá-las, nota-se uma variação diafásica com a diferença entre o seu modo de falar “normal” para impressionar os outros e falando normalmente por não ter mais nada a perder.

Quadro 10 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Motoi	Geez, getting thrown into this Game without any prior warning...	62	Nossa, ser atirado neste Jogo sem nenhum aviso prévio...	56
Motoi	<i>Quelle surprise</i> , am I right?	28	<i>Quelle surprise</i> , não é mesmo?	29
Motoi	Oh! Speaking of the Game, how goes <i>la missione</i> ?	47	Ah! Falando do Jogo, como vai <i>la missione</i> ?	42

A princípio não há grandes problemas na tradução das falas de Motoi. Os estrangeirismos se mantêm iguais e a maioria das partes traduzidas para o português

---

<sup>12</sup> “I think NEO: The World Ends with You presents some interesting challenges as far as localization is concerned in the sense that some content is already in English and thus—at first glance—doesn’t require translation. For example, Motoi’s shtick in the Japanese version is that he peppers his speech with English words as a show of his (faux) erudition and “worldly” influencer status. To a Japanese audience, this comes off as obnoxious; but given that the localization would have him speaking English all the time anyway, the effect would be lost in translation if those words were carried over as is. Thus, we had him pull from all sorts of non-English languages to give him an equally exhausting “would-be cosmopolitan” vibe while keeping his dialogue silly enough so as not to put players off from him entirely.” (FARRELL, 2021)

fica com um número de caracteres menor do que o original, com exceção de uma fala na qual houve um caractere a mais.

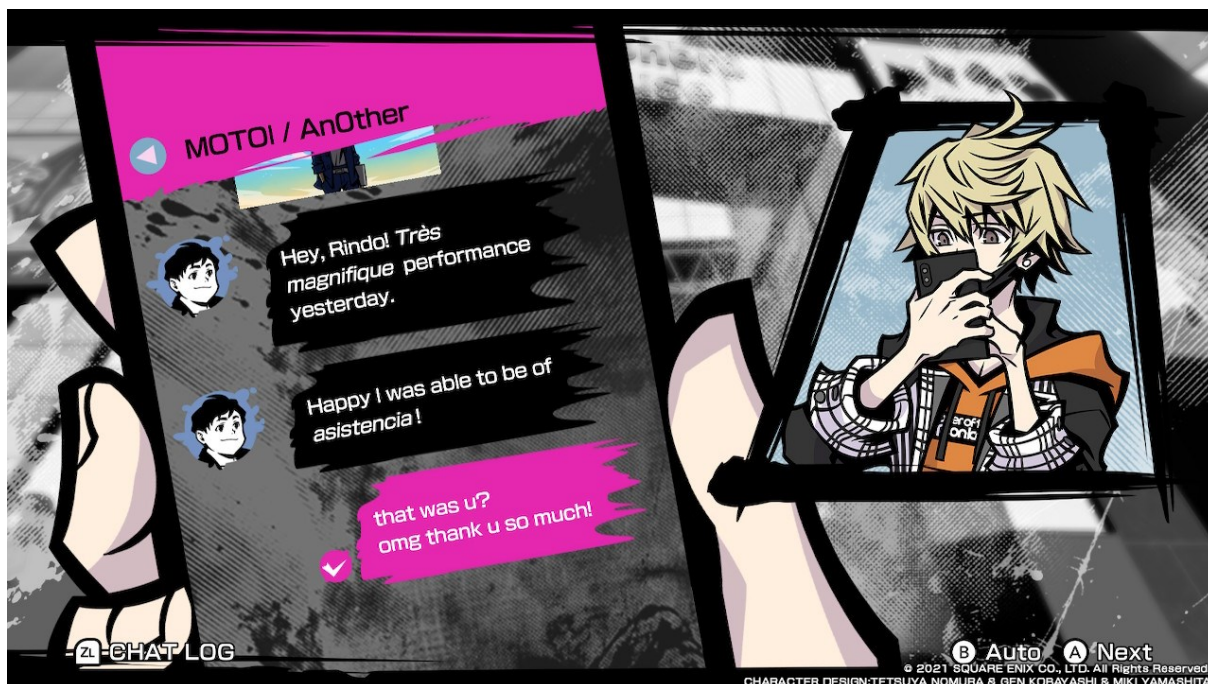
Uma outra estratégia poderia ser traduzir todos esses estrangeirismos para o inglês se aproximando mais do que Matt Furda (FARRELL, 2021) disse ser o original em japonês. Porém, sem o conhecimento de como o personagem realmente fala em japonês isso poderia criar uma descaracterização acidental visto que o tom das frases poderia mudar para algo nada a ver com o tom do japonês ou o tom do inglês que teoricamente embasariam esta tradução. Assim, foi preferido manter os estrangeirismos de diferentes línguas.

Fazemos, aqui, um parêntese para expor que estes estrangeirismos nem sempre são utilizados corretamente pelo personagem, como foi exemplificado pela Figura 13. Motoi utiliza o espanhol *actualmente* no meio da frase em vez da palavra *actually*. Este é um caso de falso cognato pois tanto a palavra em espanhol quanto o português *atualmente* querem dizer *na atualidade*, em contrapartida, a palavra em inglês quer dizer *na verdade*. Isso demonstra bem a essência do personagem, que na realidade não é tão culto quanto quer que os outros acreditem.

Traduzida a frase “literalmente”, ela consertaria o falso cognato visto que *actually* recuperaria o seu sentido original, mas ficaria repetitiva já que diria *na verdade* duas vezes de formas diferentes. A maneira mais correta de se lidar com a tradução para manter este erro, então, seria encontrar um outro falso cognato, do português para o inglês agora, e colocá-lo na frase. Um exemplo de tradução seria: *Na verdade, vim congratulá-los pelo seu exit. Exit* ficaria como falso cognato de *êxito* e a confusão de palavras estrangeiras se manteria.

Pode-se notar também, na Figura 14 abaixo, que este padrão de fala se perpetua para o mundo virtual em que ele digita como fala, sem nenhum tipo de abreviação, como Rindo faz:

Figura 14 - Exemplo de mensagens de Motoi



Fonte: Captura de tela do jogo NEO: TWEWY (2021), arquivos da autora.

Quadro 11 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Motoi	Well, it's certainly nice to be <i>entendido</i> by you gents.	55	Bem, com certeza é bom ser <i>understood</i> por vocês senhores.	57
Motoi	I am eternally grateful to the city that brought us together and to all those who call her home.	96	Sou eternamente grato à cidade que nos uniu e a todos aqueles que a chamam de lar.	82
Motoi	Let's give it our all, eh, <i>amigo</i> ?	33	Vamos dar o nosso melhor, hã, <i>ami</i> ?	34
Motoi	Drop me a line whenever you feel like it. Until then, <i>au revoir</i> !	64	Me ligue quando quiser. Até lá, <i>au revoir</i> !	42

Porém, logo percebe-se que a mudança feita pelos tradutores do inglês causou o mesmo problema para a tradução aqui. Alguns termos em espanhol possuem a



mesma grafia de palavras em português, então, quando se traduz o texto, há uma sensação de estranheza por certas palavras estarem “aleatoriamente” em itálico e o sentido se perde.

A solução óbvia foi colocar as palavras em espanhol em inglês já que ainda seria um estrangeirismo para o público brasileiro. Assim, *entendido* se tornou *understood*. *Amigo*, também poderia ter sido traduzido como *friend*, mas o resto da tradução trouxe um empecilho por ser mais comprida do que o original. Para resolver isto, foi utilizado o francês *ami*, que é menor, mas a tradução ainda ultrapassou o número de caracteres por um.

Outro ponto no Quadro 11 são as traduções de *gents* e *whenever you feel like it*. A tradução mais literal do primeiro seria *cavalheiros*, uma palavra bem mais extensa do que a original. Portanto, foi escolhida *senhores*, que apesar de ainda ser extensa, é menos do que *cavalheiros* e mantêm o registro mais formal do que outras palavras como *camaradas*. Ainda assim, o número de caracteres foi excedido por dois. Já a tradução mais literal de *whenever you feel like it* seria *quando quer que tenha vontade*. Além de ser uma tradução mais comprida, ela é formal demais para o personagem e a cena, soando estranha para o público. Por esses motivos foi preferida a expressão *quando quiser*, que mantêm a mesma ideia, é mais curta e bem mais informal.

Quadro 12 - Exemplo de falas do Motoi, original e tradução

	Original	Carac. c/ esp.	Tradução	Carac. c/ esp.
Mtoi	Y'know, back when I went by “An0ther”,	38	Sabe, quando eu era o “An0ther”,	32
Mtoi	I may have looked like I knew what I was doing, but I didn't have a clue.	73	eu podia parecer saber o que eu estava fazendo, mas não tinha ideia.	68
Mtoi	I didn't know a damn thing—not even what I liked.	49	Não sabia porcaria nenhuma, nem do que eu gostava.	50
Mtoi	I couldn't take responsibility for anything because I didn't want to be wrong.	78	Não podia assumir responsabilidade por nada	72

			porque não queria tá errado.	
Motoi	Saying “no” to something's a hell of a lot easier than saying “yes”.	68	Dizer “não” pra algo é bem mais fácil do que dizer “sim”.	57

No Quadro 12, todos os estrangeirismos desapareceram, tornando a tradução bem mais simples, mas também conferindo-lhe novos aspectos. Pode-se notar que Motoi está bem mais informal, não só pelo conteúdo das falas, mas pelo uso de abreviações como *y’know* e palavras como *damn* e *hell*. Desta maneira, a tradução também deve ganhar um tom mais informal, o que foi feito utilizando algumas abreviações da linguagem oral, como foi feito com Beat, e palavras como *porcaria*.

Motoi, de maneira similar a Minamimoto, teve uma tradução de princípios bem simples, com estrangeirismos que sequer precisam de tradução. Observando com mais cautela, porém, notamos que isto algumas vezes não é verdade pois formam-se problemas de grafia idêntica entre línguas diferentes, caracteres demais na tradução da parte em português e falsos cognatos que devem ser refeitos no sentido linguístico contrário. Também foi necessária atenção ao nível de formalidade em sua fala, de modo que, a princípio, não soasse formal demais como a Nagi e nem informal demais como o Beat e, depois, um pouco mais informal pois houve uma mudança diafásica. Apesar de não ser uma tradução tão complexa como outras, ela necessitou de bastante atenção para não formar frases estranhas para o público-alvo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo discutir o processo de tradução de alguns diálogos do jogo *NEO: The World Ends with You*, com o foco nos socioletos fictícios de quatro personagens e analisar as dificuldades e soluções encontradas considerando algumas restrições técnicas de localização como número de caracteres no balão de fala e número de caracteres por segundo na legenda.

Para tanto, discutimos as restrições existentes na localização de jogos e quais seriam aplicadas aqui, com menções a legendagem e tradução de quadrinhos. Além disso, comentamos sobre a importância destes aspectos do jogo e seu gênero para a sua tradução.

Seguimos com uma apresentação das classificações das variações sociolinguísticas segundo Lane-Mercier e Chapdelaine (1994 *apud* SILVA JÚNIOR, 2021) e Coseriu (1980 *apud* SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011) e alguns exemplos de como estas variações podem ser traduzidas sem serem apagadas do texto-alvo.

Finalmente, foram apresentados os quatro personagens, a classificação de seus socioletos fictícios com base nas variações sociolinguísticas, a tradução indireta de algumas de suas falas e os problemas e soluções das traduções. Os personagens, com socioletos fictícios de classificações variadas, tiveram problemas bastante diferentes uns dos outros.

A tradução da Nagi apresentou problemas em manter o seu registro arcaico e formal com uma limitação de caracteres. Com Minamoto houve problemas em encontrar os termos técnicos corretos de uma área desconhecida da autora e rearranjar as frases para não exceder o número de caracteres. Com a tradução do Beat foi necessária maior atenção à grafia e escolha das palavras para criar um tom mais informal. E a tradução do Motoi exigiu atenção na tradução com os estrangeirismos que poderiam mudar de sentido se não fossem alterados em alguns casos.

No geral, a tradução dos quatro personagens ficou fiel aos seus socioletos fictícios, com o maior problema sendo o tamanho de termos arcaicos e formais na tradução da Nagi, que tiveram de ser muitas vezes substituídos por soluções menos criativas.

O trabalho demonstra as diversas dificuldades em se traduzir personagens com maneiras de falar tão diferentes ainda tentando ficar dentro das restrições técnicas de número de caracteres. Ele mostra como o lado criativo da tradução pode ser limitado por outras questões e como traduções escritas podem ser criativas e mostrar diferentes personalidades de personagens se afastando de técnicas normalizadoras, sendo uma leitura interessante para o jogador.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, R. Grinding nos games: O designer Guilherme Korn fala com o Blast sobre o assunto. **GameBlast**, 08 jun. 2018. Entrevista. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2018/06/entrevista-grinding-nos-games-designer-guilherme-korn.html>. Acesso em: 22 dez. 2022.
- BERNAL-MERINO, M. What's in a 'Game'? **Localisation Focus**, Limerick, v. 6, n. 1, p. 29-38, 2008. Disponível em: <https://www.localisation.ie/wp-content/uploads/2022/02/Vol-6-Issue-1-hq.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2022
- CAMPOS, G. C.; AZEVEDO, T. A. Subtitling for streaming platforms: new technologies, old issues. **Cadernos de Tradução**, [S.L.], v. 40, n. 3, p. 222-243, 11 set. 2020. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). DOI: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-7968.2020v40n3p222>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/2175-7968.2020v40n3p222>. Acesso em: 16 nov. 2022.
- CARA. *In*: Michaelis, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. [S. l.]: Editora Melhoramentos Ltda., 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cara/>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- CARVALHO, C. A. **A tradução para legendas**: dos polissistemas à singularidade do tradutor. 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=6613@1>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- CRUZ, J. S. B.; CHACEL, M. C. C. K-pop e Fãs Jovens Brasileiro: um estudo exploratório sobre hábitos de consumo. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, [S. l.]. **Anais [...]**. [S. l.]: UFBA, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1656-1.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- DUNNE, K. J.; HENRIQUE, C. F. de .; SALVADOR, J. M. .; ESQUEDA, M. D. .; MACHADO, I. B. R. de A. . Localização. **Belas Infiéis**, Brasília, Brasil, v. 9, n. 4, p. 249–270, 2020. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/26401>. Acesso em: 16 jul. 2022.
- FERRELL, A. Interview: NEO: The World Ends with You — On game design and localization. **PC Invasion**, 20 dez. 2021. Interviews. Disponível em: <https://www.pcinvasion.com/interview-neo-the-world-ends-with-you-game-design-localization/>. Acesso em: 01 nov. 2022.
- GLENNON, J. NEO: TWEWY producer Tetsuya Nomura reveals a surprising character face-swap. **Inverse**. 20 jul. 2021. Gaming. Disponível em: <https://www.inverse.com/gaming/neo-twewy-tetsuya-nomura-character-design-interview>. Acesso em: 03 nov. 2022.
- INTEGRAR. *In*: Michaelis, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. [S. l.]: Editora Melhoramentos Ltda., 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/integrar/>. Acesso em: 24 nov. 2022.
- LIMA, Diego Luciano Leonardo de. “**Neologismos Decolando Na Velocidade Da Luz**”: diferenças na fala dos jogadores brasileiros de Pokémon Go. 2019. 77 f.

Monografia (Especialização) - Curso de Letras, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/1875>. Acesso em: 22 nov. 2022.

NASCIMENTO, S. dos S. M. Modelos Cognitivos Idealizados E Sua Influência Na Tradução Para As Legendas. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 4, n. 1, p. 51–66, 2019. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/1894>. Acesso em: 23 nov. 2022.

NEO: THE WORLD ENDS WITH YOU. Japão: Square Enix, 2021. 1 jogo eletrônico. © 2021 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved. Character Design: Tetsuya Nomura & Gen Kobayashi & Miki Yamashita

NETFLIX. **English Timed Text Style Guide**. Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/217350977-English-Timed-Text-Style-Guide>. Acesso em: 16 nov. 2022.

NETFLIX. **Portuguese Timed Text Style Guide**. Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/216787938-Portuguese-Timed-Text-Style-Guide>. Acesso em: 16 nov. 2022.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. Game localization: unleashing imagination with 'restricted' translation. **The Journal of Specialized Translation**, v. 6, jul. 2006, p. 10-21. Disponível em: [https://jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf). Acesso em: 16 jul. 2022.

PICOLO, C. M. **Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs**. 2013. 147 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/108941>. Acesso em: 02 nov. 2022.

PRADE, H. O. A Tradução De Registros Culturais Da Linguagem Falada. **Letras**, [S. l.], n. 8, p. 95–102, 1994. DOI: 10.5902/2176148511801. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11801>. Acesso em: 23 nov. 2022.

SILVA JÚNIOR, N. F. **A tradução para o português dos socioletos literários da trilogia Fundação, de Isaac Asimov**. 2021. 105 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras - Estudos Literários, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/32870>. Acesso em: 16 nov. 2022.

SILVA, B. L. **Tradução comentada da oralidade e intertextualidade em The Commitments, de Roddy Doyle**. 2018. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/22461>. Acesso em 23 nov. 2022.

SOARES, M. S.; GAMONAL, M. A.; LACERDA, P. F. A. C. Rediscutindo a noção de equivalência linguística na tradução a partir da Sociolinguística Variacionista. **Revista Gatilho**, Juiz de Fora, MG, v. 14, 2011. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/gatilho/article/view/27008>. Acesso em: 14 jun. 2022.

SOUZA, R. V. F. de. Video game localization: the case of Brazil. **Tradterm**, [S. l.], v. 19, p. 289-326, 2012. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2012.47438.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47438>. Acesso em: 12 jul. 2022.

YO. *In*: Urban Dictionary. São Francisco: Urban Dictionary LLC, 2004. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Yo>. Acesso em: 28 nov. 2022.

YO. *In*: Merriam-Webster. Springfield: Merriam-Webster, Incorporated, [200-?]. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/yo>. Acesso em 28 nov. 2022.