

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

LUNA RADIN

O *META* DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:  
Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação

Uberlândia/MG

2023

LUNA RADIN

**O *META* DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:**

Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos. Área de Concentração: Estudos em Linguística e Linguística Aplicada

Linha de pesquisa: Linguagem, ensino e sociedade

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG

2023

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU  
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

R129  
2023

Radin, Luna, 1997-  
O meta da localização de jogos: [recurso eletrônico] :  
Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação / Luna  
Radin. - 2023.

Orientadora: Marileide Dias Esqueda.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de  
Uberlândia, Pós-graduação em Estudos Linguísticos.  
Modo de acesso: Internet.  
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2023.291>  
Inclui bibliografia.  
Inclui ilustrações.

1. Linguística. I. Esqueda, Marileide Dias, 1973-,  
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-  
graduação em Estudos Linguísticos. III. Título.

CDU: 801

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:  
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091  
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos

Av. João Naves de Ávila, nº 2121, Bloco 1G, Sala 1G256 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4102/4355 - www.ileel.ufu.br/ppgel - secppgel@ileel.ufu.br



### ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Linguísticos				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado - PPGEL				
Data:	Dois de junho de dois mil e vinte e três	Hora de início:	10:00	Hora de encerramento:	11:52
Matrícula do Discente:	12112ELI031				
Nome do Discente:	Luna Radin				
Título do Trabalho:	O META DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação				
Área de concentração:	Estudos em Linguística e Linguística Aplicada				
Linha de pesquisa:	Linguagem, Ensino e Sociedade				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Ensino e Tradução: culturas pedagógicas				

Reuniu-se, por videonconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, assim composta: Professores Doutores: Lincoln Paulo Fernandes - UFSC; Sinara de Oliveira Branco - UFCG; e Marileide Dias Esqueda - UFU, orientadora da candidata.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Dra. Marileide Dias Esqueda, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que, após lida e achada conforme, foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Sinara de Oliveira Branco, Usuário Externo**, em 07/06/2023, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lincoln Paulo Fernandes, Usuário Externo**, em 07/06/2023, às 11:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marileide Dias Esqueda, Professor(a) do Magistério Superior**, em 08/06/2023, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4554523** e o código CRC **CFD3B5E2**.

Referência: Processo nº 23117.038313/2023-23

SEI nº 4554523

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, acredito que seja difícil falar sobre agradecimentos sem antes mencionar o desafio de concluir um trabalho em nível de pós-graduação. Assim como tudo na vida, esse processo foi repleto de altos e baixos. Constantemente encontrei-me encarando novos obstáculos que por muitas vezes eram frutos da minha hesitação. Decidi que para superar esse turbilhão era necessário me adaptar. Portanto, de certa forma, sou grata pela filosofia de Bruce Lee que me acompanhou durante esse processo através do livro *Be Water, My Friend*, escrito por Shannon Lee.

Agradeço à minha orientadora, eterna professora querida e inspiração de profissional, Marileide Dias Esqueda, que vem me acompanhando nessa aventura acadêmica desde 2017. Sem ela todo o trabalho teria sido infinitamente mais árduo e talvez eu sequer estaria aqui escrevendo esta página de agradecimentos agora. Mari, obrigada por ser a luz que ilumina tantos discentes.

Sou eternamente grata aos meus pais Tânia e Nikola por nunca terem deixado me faltar nada, sempre terem me apoiado em todas as decisões e por continuarem a acreditar no meu potencial.

Agradeço aos meus amigos por terem ouvido as minhas inseguranças e angústias por todos esses meses, principalmente na reta final. Quem tem bons amigos tem tudo!

Sou grata a todos os professores que tive ao longo da minha vida, desde a infância até os dias atuais. Sem a influência de cada um deles, eu não seria o que sou hoje. Cada um é responsável por um pedacinho de mim, das minhas ideias, do meu conhecimento e da minha visão de mundo.

Por fim, um agradecimento especial à Universidade Federal de Uberlândia como um todo. Iniciei a minha vida de universitária em 2016, ingressando no curso de Tradução. A partir daí vivi o que muitos chamam de *the good old days*. Fiz parte de tudo o que a universidade ofereceu, me dediquei totalmente, participei de matérias em outros cursos, realizei iniciação científica com bolsa do CNPq, estive em diversos projetos de extensão e conheci várias pessoas incríveis. Agora, coloco um fim nessa etapa da minha vida ao encarar o desafio final: a conclusão do mestrado.

O que é a vida senão um grande jogo composto por níveis, obstáculos, chefões e recompensas?

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo reunir, analisar e mapear diversos trabalhos em nível de pós-graduação da área de localização de jogos. A localização de jogos é um tema que, apesar da sua grande e constante expansão, ainda está crescendo em pesquisas de mestrado e doutorado, embora já existam diversos artigos e livros sobre o tema. O objetivo foi observar quais temas são mais recorrentes entre os pesquisadores e verificar se há uma preocupação com o ensino de localização para tradutores em formação. Por meio da análise qualitativa, foram reunidos 16 trabalhos em nível de pós-graduação, coletados das plataformas Catálogo de Teses, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações e Bibliography of Interpretation and Translation. Pretendeu-se deixar os dados falarem por si, mas a pergunta de pesquisa inicial do presente trabalho foi observar se é discutida a questão da formação nas práticas de localização e como essa formação pode ser retratada ou proposta dentro dessas pesquisas. Essa curiosidade é fomentada pela popularidade do tema, visto que o Brasil se destaca pelo grande número de jogadores, mesmo que a maioria deles não necessariamente seja proficiente na língua inglesa, que geralmente é a língua original dos jogos, e, portanto, a localização desses jogos age como fator que contribui para o acesso aos jogos. As análises quantitativa e qualitativa foram implementadas a partir da bibliometria e da cienciometria para reunir os conceitos, as visões e as abordagens nessa revisão de literatura, que não tem delimitação de país ou ano. A análise quantitativa foi realizada com auxílio do software VOSviewer para gerar mapas cienciométricos com base no número geral de publicações sobre o tema. Concluiu-se que de 16 trabalhos, apenas um delineou uma proposta para ensino de localização no ensino superior, apresentando um plano de aula que pode ser aplicado tanto a alunos de graduação quanto de pós-graduação ou de cursos específicos. Dois trabalhos apresentam propostas que podem ser incluídas na formação de tradutores, porém, sem dar ênfase à questão da formação em si, apenas descrevendo formas de se estudar a terminologia específica ou apresentando um modelo para avaliar traduções. Foi possível observar que, dos estudos coletados, há temáticas em comum. As pesquisas são em grande parte descritivas e analisam e/ou comparam traduções de jogos. Há interesse em estudar humor e jogos de cartas, sendo que eles não se limitam apenas ao ambiente digital mas, de certa forma, apresentam as tendências mercadológicas presentes na localização.

**Palavras-chave:** Localização de jogos. Bibliometria. Cienciometria. Formação de tradutores.

## ABSTRACT

This research aims to gather, analyze and map several graduate-level works in the area of game localization. Game localization is a topic that, despite its great and constant expansion, is still growing in Master's and Doctoral research, although there are already several articles and books on the subject. The objective of this research was to observe which themes are most recurrent among researchers and if the researchers are concerned about teaching of localization to translation students. Through qualitative analysis, 16 graduate-level works were gathered from the platforms Catálogo de Teses, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, and Bibliography of Interpretation and Translation. We intended to let the data speak for itself, but the initial research question of this Doctoral dissertation was to observe whether the issue of training in localization practices is discussed and how such training might be portrayed or proposed within these researches. This curiosity is fostered by the popularity of the topic, since Brazil is a country that stands out with a large number of players, even if most of them are not necessarily proficient in English, which is usually the original language of the games, and, therefore, localization of these games acts as a factor that contributes to the accessibility of the games. The quantitative and qualitative analyses were implemented from bibliometrics and scientometrics to bring together the concepts, views, and approaches in this literature review that has no delimitation of country or year. The quantitative analysis was carried out with the help of VOSviewer software to generate scientometric maps based on the overall number of publications on the subject. The results have shown that from 16 studies only one emphasizes on teaching of localization in universities, by presenting a proposal for a localization teaching plan that could be used for translation major students, master students or specific courses. Two studies proposed methods or activities that could be included in the teaching of localization, one presenting a manual for specific terminology and the other presenting a model for translation evaluation. However, the education of translators was not the main focus. It is possible to notice that the thesis and dissertations share interests. The studies here investigated are mainly descriptive and analyze and/or compare translations of games. Humor and trading card games are also studied, which shows that the field is not only focused on digital games. In a certain matter, it is possible to identify the marketing tendencies that are present in localization.

**Keywords:** Game localization. Bibliometrics. Scientometrics. Translation Teaching.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Personagem Raze do jogo <i>Valorant</i> .....	17
Figura 2 – Personagem Lúcio do jogo <i>Overwatch</i> .....	17
Figura 3 – Tela do jogo <i>Tennis For Two</i> .....	20
Figura 4 – Controles do jogo <i>Tennis For Two</i> .....	20
Figura 5 – <i>Super Mario Bros</i> (1985) .....	21
Figura 6 – Captura de tela da <i>CAT tool memoQ</i> .....	26
Figura 7 – <i>Goat Simulator</i> .....	33
Quadro 1 – Tradução do quadro criado por O’Hagan e Mangiron (2013).....	34
Figura 8 – Reclamação a respeito da tradução do jogo Hades .....	38
Figura 9 – Mecanismo de busca da plataforma CTD .....	46
Figura 10 – Mecanismo de busca da plataforma BDTD .....	48
Figura 11 – Mecanismo de busca da plataforma BITRA .....	49
Figura 12 – Tela inicial do software Mendeley .....	50
Figura 13 – Tela inicial do software VOSviewer .....	51
Quadro 2 – Teses de doutorado e dissertações de mestrado coletadas nas plataformas CTD e BDTD.....	52
Gráfico 1 – Data de publicação dos trabalhos em nível nacional.....	54
Gráfico 2 – Número de trabalhos em nível nacional .....	55
Gráfico 3 – Trabalhos por universidade em nível nacional.....	55
Gráfico 4 – Orientadores para trabalhos orientados em nível nacional.....	56
Quadro 3 – Teses de doutorado coletadas na BITRA .....	56
Gráfico 5 – Trabalhos por país em nível internacional .....	57
Figura 14 – Network Visualization das palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer .....	58
Figura 15 – Relação entre palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer .....	59
Figura 16 – Overlay Visualization das palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer .....	59
Figura 17 – Density Visualization das palavras-chave dos trabalhos brasileiros no VOSviewer .....	60
Figura 18 – Criação de palavras-chaves para trabalhos internacionais com o VOSviewer .....	61
Figura 19 – Network Visualization de palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer .....	61

Figura 20 – Relação entre palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer .....	62
Figura 21 – Overlay Visualization das palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer .....	63
Figura 22 – Density Visualization de palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer .....	64
Gráfico 6 – Tipos de estudos coletados .....	99

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MOBA Multiplayer Online Battle Arena

TC Texto de Chegada

TP Texto de Partida

## SUMÁRIO

TUTORIAL – INTRODUÇÃO .....	10
LEVEL 1 – CONCEPÇÕES SOBRE A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS COMO FENÔMENOS SOCIAL, MERCADOLÓGICO, CIENTÍFICO E EDUCACIONAL ..	14
1.1 Quem joga os males espanta: jogos como fenômeno social.....	14
1.2 O pote de ouro no fim do arco-íris: jogos como fenômeno mercadológico.....	21
1.3 Videogames e ciência, esse combo é certo? Jogos como fenômeno científico.....	28
1.4 Os jogos eletrônicos como fenômeno educacional.....	40
LEVEL 2 – METODOLOGIA.....	43
2.1 Formas de obtenção de dados bibliométricos.....	45
2.2 Formas de obtenção de dados cienciométricos.....	49
LEVEL 3 – RESULTADOS QUANTITATIVOS.....	52
3.1 Teses de doutorado e dissertações de mestrado recuperadas das plataformas CTD, BDTD e BITRA .....	52
3.2 Palavras-chave mais recorrentes no montante de trabalhos em português do Brasil	58
LEVEL 4 – RESULTADOS QUALITATIVOS .....	65
4.1 The mapping of localized contents in the videogame <i>inFamous 2</i> : a multimodal corpus-based analysis, Fernando da Silva, 2016 .....	65
4.2 A metalanguage study on instructional videos: the Brazilian localization of <i>Magic the Gathering</i> , Meggie Rosar Fornazari, 2018 .....	66
4.3 Recursos interpessoais, interativos e construções identitárias na localização para o português brasileiro do jogo digital <i>God of War (2018)</i> : uma análise crítica multimodal, Johwyson da Silva Rodrigues, 2019.....	69
4.4 Localization practices in trading card games: <i>Magic the Gathering</i> from English into Portuguese, Meggie Rosar Fornazari, 2014 .....	71
4.5 Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil, Ricardo Vinicius Ferraz de Souza, 2015 .....	73
4.6 “Eu vou equalizar sua cara”: análise da localização do <i>video game Mortal Kombat X</i> , Renan Abdalla Leimontas, 2017 .....	75
4.7 O estado da arte da localização/tradução de videogames, Hemanuel Mariano Sousa e Silva, 2018 .....	77
4.8 Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-português, Luiz Gustavo Nogueira Barcelos, 2020 .....	79

4.9	Tradução/localização de <i>Magic: The Gathering</i> para o português brasileiro: uma descrição segundo as estratégias de tradução de Chesterman, Thiago de Sousa Almeida, 2020 .....	80
4.10	Localizando o humor: uma análise da tradução do card game <i>Munchkin</i> , Hudson Cogo Moreira, 2020.....	82
4.11	Localizando jogos eletrônicos nos estudos da tradução corpus no suporte à tradução de <i>MOBAS</i> , Daniel Santos Perpetuo, 2021 .....	83
4.12	Localização de jogos nos estudos da tradução: uma abordagem sistêmica aos <i>trading card games</i> , Boris Katopodis, 2021 .....	85
4.13	La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales, Lucila María Pérez Fernández, 2010 .....	87
4.14	The translation of humor in video games: a case study, Ornella Lepre, 2014 .....	89
4.15	Responsible localization: game translation between Japan and the United States, Stephen Mandiberg, 2015.....	91
4.16	La localización de videojuegos del japonés al español: perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas, Alicia Casado Valenzuela, 2018 .....	95
	LEVEL MÁXIMO – AS CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	98
	CRÉDITOS – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	103
	REFERÊNCIAS DO <i>CORPUS</i> .....	109
	REFERÊNCIAS DOS JOGOS CITADOS NESTA DISSERTAÇÃO.....	111
	OUTRAS REFERÊNCIAS.....	113

## TUTORIAL – INTRODUÇÃO

**me·ta** s.f. (latim *meta*, *-ae*, cone, pirâmide, objeto cônico, marco, baliza) **1** Poste ou sinal que marca o ponto onde termina uma corrida (ex.: o cavalo chegou à meta exausto; os dois atletas cortaram a meta quase ao mesmo tempo) **2** [Figurado] Aquilo que se pretende alcançar ou atingir (ex.: as metas da empresa foram cumpridas). = ALVO, FIM, MIRA, OBJETIVO, PROPÓSITO **3** Aquilo que constitui um ponto ou um valor que não deve ser ultrapassado (ex.: a meta de endividamento foi ultrapassada). = BALIZA, LIMITE, MARCO **4** Momento final de uma extensão temporal (ex.: a meta da vida). = FIM, LIMITE, TERMO. (META, 2021).

Meta, ou metagame, também pode ser uma expressão bastante utilizada pela comunidade de jogadores on-line. O metagame é uma determinada composição de personagens, itens e táticas de jogo popular em determinado momento em decorrência de mudanças realizadas pelos desenvolvedores. Essas mudanças podem ser variadas, mas geralmente consistem no fortalecimento ou no enfraquecimento de personagens e itens que ocorrem periodicamente por meio de atualizações que mantêm o jogo dinâmico. Assim, foi com base nisso que o título desta dissertação foi escolhido, isto é, “O Meta da Localização de Jogos”.

Denominada internacionalmente como *game localization*, a localização de jogos<sup>1</sup> (eletrônicos, digitais e seus produtos derivados) transformou-se em uma indústria, entendida aqui como um setor que produz e distribui, como o termo deixa antever, em escala industrial, bens e serviços relacionados aos jogos para grandes contingentes populacionais, abrangendo vários profissionais, como desenvolvedores, artistas visuais, músicos, escritores, publicitários, tradutores, entre outros, que se empenham em concretizar um processo característico da chamada sociedade da cultura de massa.

Embora os jogos eletrônicos tenham surgido na década de 1970, aqueles de base linguística e que necessitavam de localização<sup>2</sup> surgem na década de 1980, fazendo com que emergissem também as investigações sobre seus processos de localização, pois os primeiros desses produtos tinham mecânica simples e jogabilidade intuitiva que não necessitavam de localizações.

<sup>1</sup> Os termos *jogo* e *jogos* são utilizados nesta dissertação de forma a abranger não apenas os jogos eletrônicos como também os digitais e seus produtos derivados. Embora jogos eletrônicos e digitais possam ser usados como sinônimos por serem executados em computadores pessoais, consoles de jogo (PlayStation, Xbox), dispositivos portáteis (e.g. Nintendo Game Boy, *handhelds*, *smartphones*) ou fliperamas, o jogo digital é um sistema como qualquer outro jogo, com a diferença de possuir *hardware* e *software* como componentes essenciais. Quando pertinentes à argumentação, serão utilizados os termos “jogos eletrônicos”, “jogos digitais” ou outros.

<sup>2</sup> O termo “localização de jogos” nesta dissertação refere-se ao complexo processo de tradução das linhas de textos contidas nos jogos, bem como sua adaptação cultural para outras localidades geográficas e geopolíticas.

Embora não sejam recentes as pesquisas sobre o impacto financeiro e cultural dos jogos, ainda há poucos estudos no âmbito acadêmico. Segundo Souza (2015), na Europa, a localização de jogos tem sido estudada desde a década de 1990, sendo que, no Brasil, seus estudos se iniciaram em meados dos anos 2000.

De 2015 até os dias atuais, o número de publicações a respeito da localização de jogos vem aumentando no Brasil, fato que pode ter ocorrido em virtude do aumento da comunidade de jogadores brasileiros, que é considerada uma das mais fervorosas, principalmente nos campeonatos on-line, posicionando-a em quarto lugar na classificação de maiores consumidores de jogos eletrônicos do mundo (BRASIL, 2015). Uma vez constatada a falta de conhecimento em idiomas estrangeiros dentre os membros da comunidade de jogadores brasileiros, a localização de jogos torna-se imprescindível para o sucesso dessa indústria no cenário brasileiro.

Em decorrência desses instigantes fatores, acentuou-se a curiosidade da proponente desta dissertação pelo “mundo” dos jogos e de seus processos de localização. Em um primeiro trabalho acadêmico sobre essa temática realizado em 2017, foi desenvolvida uma pesquisa de iniciação científica com o título “A tradução para a língua portuguesa de expressões metafóricas e idiomáticas presentes nas falas de Lux Elementalista, de *League of Legends*”. Nesse trabalho, foram analisadas as metáforas e as expressões gírias, do inglês para o português, da personagem do jogo *League of Legends* Lux Elementalista, que havia recebido um novo design temático relacionado a elementos gráficos e de jogabilidade, e suas falas eram repletas de referências, trocadilhos e expressões idiomáticas (RADIN, 2017).

Após a análise da tradução das falas dessa personagem de acordo com as técnicas tradutórias categorizadas por Molina e Hurtado Albir (2002), observou-se que a técnica mais utilizada foi a da tradução literal, em razão do cunho metafórico da maioria das expressões da personagem, e, possivelmente, para manter o jogador imerso no universo fantasioso. A segunda técnica mais utilizada foi a da criação discursiva, principalmente no que concerne às expressões idiomáticas, possivelmente adotadas para garantir que as frases “soassem naturais” para o público-alvo, pois com essa técnica faz-se a adaptação da estrutura gramatical e/ou textual. Como exemplo, podemos citar a frase “This will be a breeze”, que foi traduzida como “Isso vai ser suave”, na qual a tradução evidencia a troca do substantivo *breeze* (brisa) pelo adjetivo *suave*.

Em um trabalho de conclusão de curso de graduação, desenvolvido entre os anos de 2018 e 2019, a proponente desta dissertação realizou uma discussão relacionada à linguagem neutra e inclusiva em jogos. Esse trabalho foi intitulado “Gênero das palavras na tradução do

jogo *Monster Prom*: uma breve problematização”. Nesse trabalho, o jogo em questão não possuía tradução para nenhum idioma (até aquela data) e, por essa razão, realizou-se a tradução de alguns excertos do jogo. As traduções foram seguidas de comentários referentes a possíveis soluções tradutórias “neutras”, isto é, sem a desinência de feminino ou masculino para a língua portuguesa, que, diferentemente do inglês, utiliza-se dessas marcas quando se refere a indivíduos. É importante ressaltar que esse trabalho tratou apenas do gênero das palavras, não incluindo discussões relacionadas à identidade de gênero. Tal decisão foi tomada considerando-se as discussões atuais sobre a possibilidade de se criar uma linguagem neutra no português, que utiliza a desinência conhecida como “masculino” para também se referir ao geral. A intenção não foi discutir se há a possibilidade ou não de criar uma linguagem propriamente neutra, e sim exemplificar que, com o remanejamento da língua portuguesa e de seus recursos já existentes, é possível omitir o gênero sem alterar a estrutura do idioma.

Ainda nesse trabalho, foram escolhidos 37 excertos a serem traduzidos e analisados, divididos em quatro categorias: categoria 1, com falas que contêm adjetivos em inglês, cujas traduções seriam adjetivos biformes, por exemplo, a frase em inglês “You were already too drunk” foi traduzida para “Você já havia bebido muito” em vez de “Você já estava muito bêbado/bêbada”; categoria 2, com as falas que contêm em inglês substantivos cujas traduções seriam substantivos biformes em português, por exemplo, a frase “It seems you’ve got a new friend!” foi traduzida como “Você fez uma nova amizade!” em vez de “Você fez um novo amigo/uma nova amiga!”; categoria 3, que contém em inglês formas de plural (*you* como segunda pessoa do plural) e ainda reforçativos de dualidade (*the two of you* ou *you both*), por exemplo, a frase “The two of you do all that and more” foi traduzida como “Vocês fazem tudo isso e muito mais”; categoria 4, com falas que contêm *tags*, como %CURRENTPLAYERNAME%, %OTHERPLAYER1% ou %HESHE\_OTHERPLAYER1%. Esses elementos, conhecidos como *tags*, são blocos de texto que são substituídos por outros textos. Eles se alteram de acordo com o que o jogador ou jogadora escolhe no início do jogo, nesse caso *he*, *she* ou *they*. Tomando como exemplo a frase “%OTHERPLAYER2%... you’re fired”, essa *tag* %OTHERPLAYER2% é substituída pelo nome do jogador 2, que pode ser uma pessoa que se identifica como *he*, *she* ou *they*. Nesse trabalho, partimos da ideia de que não haveria uma ferramenta disponível para “facilitar” o trabalho da neutralização. O objetivo do trabalho foi observar se, apesar dos desafios, seria possível traduzir os excertos sem explicitar o gênero da pessoa por meio da língua. Portanto, a frase foi traduzida como “%OTHERPLAYER2%... vão te demitir”. O resultado do trabalho foi positivo, visto que todos

os excertos foram traduzidos sem destoar das falas originais, garantindo que a experiência do jogador não sofresse demasiada interferência (RADIN, 2019).

Entretanto, apesar dos trabalhos ora citados (RADIN, 2017, 2019) e dos desafios linguísticos, culturais, de elementos gráficos e jogabilidade, indaga-se: quais outros aspectos são levados em consideração ao se localizar um jogo? Em decorrência desse questionamento, a proposta desta dissertação de mestrado é mapear o estado da arte e o estado da questão das pesquisas sobre a localização de jogos em cenário acadêmico brasileiro e europeu. Além dos desafios que levaram a proponente ao trabalho de iniciação científica e de conclusão de curso de graduação, quais outros desafios estão sendo apontados pelos pesquisadores dos Estudos de Tradução que se dedicam ao tema? Há algum tipo de enfoque ou sugestão no que diz respeito ao ensino da localização em si para a formação de tradutores?

Assim, esta dissertação está dividida em quatro capítulos. Além desta Introdução, o Capítulo 1 apresenta um breve panorama histórico sobre a localização de jogos; o Capítulo 2 apresenta a justificativa e descreve a metodologia adotada para a coleta e análise dos dados quantitativos e qualitativos; o Capítulo 3 expõe os dados quantitativos; e o Capítulo 4, os dados qualitativos, com suas respectivas discussões. Nas Considerações Finais apontam-se os resultados da investigação e suas limitações.

## LEVEL 1 – CONCEPÇÕES SOBRE A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS COMO FENÔMENOS SOCIAL, MERCADOLÓGICO, CIENTÍFICO E EDUCACIONAL

Em razão da alta demanda e popularidade dos jogos, a localização desses produtos tornou-se objeto crescente de estudo, tanto do ponto de vista social e mercadológico quanto científico e educacional.

### 1.1 Quem joga os males espanta: jogos como fenômeno social

O Brasil é um país bastante conhecido entre os jogadores do mundo todo, principalmente de jogos on-line, seja pela sua presença em fóruns e campeonatos, seja como destaques de *proplayers*<sup>3</sup>. Como exemplo, podemos citar Gabriel Toledo, mais conhecido pelo seu apelido FalleN. FalleN é jogador profissional dos jogos *Counter Strike*, *Counter Strike: Source* e *CS:GO*. Ele iniciou sua carreira em 2005 e vem participando de campeonatos desde então. Estima-se que o valor arrecadado por ele, por meio dos prêmios, chega a um milhão de dólares (Esportfire, sem data). Além de participar de equipes de e-sports<sup>4</sup> renomadas, ele também participou de iniciativas criando sua própria organização de e-sports, a Game Academy, que tem como objetivo fomentar o esporte e campeonatos na América do Sul. Em 2021, o jogador pode dar mais um grande passo para a sua carreira, tornando-se o quinto jogador da equipe Team Liquid.

Team Liquid é uma organização profissional dedicada a jogos on-line que foi criada nos anos 2000, podendo ser considerada uma das pioneiras nesse cenário. De acordo com a empresa, a equipe conta com 60 atletas jogadores profissionais que participam ativamente de 14 categorias de jogos mundialmente. Como exemplo do poder de expansão desse entretenimento virtual que são os jogos eletrônicos, a Team Liquid não se compromete apenas com jogos e campeonatos, mas também se tornou uma marca comercial:

Mais do que apenas uma equipe de e-sports, a Team Liquid também é uma empresa de mídia. Começando com nossos sites da comunidade, expandimos para outras áreas dentro do ecossistema de jogos. A IUP Studios, nosso braço de produção de conteúdo de vídeo, é uma empresa de produção de serviço

---

<sup>3</sup> Jogadores de jogos eletrônicos que são popularmente chamados por este termo e trabalham nessa área, competindo em campeonatos assim como profissionais da área de esportes tradicionais.

<sup>4</sup> Os e-sports são modalidades esportivas dos jogos digitais que surgem de uma convergência entre a Comunicação, a Filosofia e a Sociologia do Esporte [3] e carregam consigo aspectos inerentes ao esporte desde seus primórdios (COSTA; BAPTISTA, 2021). Essas modalidades on-line necessitam de treino e assim como esportes físicos, são baseados em regras, estratégias e anualmente movimentam campeonatos que valem prêmios no mundo todo.

completo, reconhecida por sua produção de documentários de alta qualidade e conteúdo comercial criativo. Nossa rede wiki, Liquipedia, é o recurso mais usado em todos os e-sports. Também gerenciamos alguns dos nomes mais populares do espaço de jogos por meio de nossa agência de gerenciamento de influenciadores, a Liquid Media. (TEAM LIQUID, 2022, tradução nossa).<sup>5</sup>

Ter um brasileiro como um dos principais jogadores de uma marca tão famosa e renomada torna-se um atrativo para seu público. A comunidade brasileira é conhecida por jogar diversos jogos e por jogar muito bem, independentemente da plataforma, seja console, seja PC, seja celular. Variando desde jogos mais simples, com mecânica e gráficos leves, até jogos com gráficos e jogabilidades mais elaborados, jogos estratégicos e campeonatos valem muito dinheiro (real e virtual).

Em se tratando de números e questões mercadológicas, Macedo e Vieira (2017) discorrem:

No Brasil, segundo estimativas da Newzoo, o mercado de games gerará uma receita de US\$ 1,3 bilhão em 2017, já que se mantém como líder do setor na América do Sul e 13º do mundo. Isso inclui todos os tipos de jogos, desde os mais simples, disponíveis em navegadores e smartphones, até os mais complexos, para consoles e computadores. Segundo pesquisa da Newzoo em 2017, 66,3 milhões de brasileiros jogam algum tipo de videogame; um relatório de 2015 indica que 56% dos 33,6 milhões de jogadores gastaram com algum tipo de jogo, em média, US\$ 45,54 por ano, dado considerado maior que a média da região, avaliada em US\$ 37. (MACEDO; VIEIRA, 2017, p. 154-155, tradução nossa).<sup>6</sup>

Com esses números, fica evidente que o Brasil é uma região lucrativa para desenvolvedores de jogos, o que pode aumentar o interesse por esse público, fazendo com que campanhas e conteúdos específicos sejam criados para atrair os jogadores brasileiros.

A personagem Raze do jogo *Valorant*, lançado pela Riot Games em 2020, a mesma responsável pelo grande sucesso de *League of Legends*, cujo conteúdo foi parcialmente

---

<sup>5</sup> No original: “More than just an esports team, Team Liquid is also a media enterprise. Starting with our community sites, we have expanded into other areas within the gaming ecosystem. 1UP Studios, our video content production arm, is a full service production company renowned for its high-quality documentary style filmmaking and creative commercial content. Our wiki network, Liquipedia, is the most widely used resource in all of esports. We also manage some of the gaming space’s most popular names through our influencer management agency, Liquid Media”.

<sup>6</sup> No original: “In Brazil, according to Newzoo’s estimates, the game market will generate an income of US\$ 1.3 billion in 2017, given that it maintains as a leader of the sector in South America and the 13th of the world. That includes all types of games, from the most simple, available in browsers and smartphones, to the more complex ones, for consoles and computers. According to the Newzoo’s research in 2017, 66.3 million Brazilians play some type of videogame; a report of 2015 indicates that 56% of the 33.6 million players spent with some type of game, on average, US\$ 45,54 per year, data considered bigger than the average for the region, evaluated in US\$ 37”.

investigado em Radin (2017), é uma personagem oficialmente brasileira. É comum que, mesmo em jogos que não sejam de narrativa, os personagens tenham sua origem e história narradas para evidenciarem aspectos mais envolventes. *Valorant* é um jogo do gênero FPS estratégico (*first person shooter*, ou “tiro em primeira pessoa”), no qual dez pessoas são divididas em dois grupos de cinco e batalham para, a depender da rodada, defender sua base ou então “plantar” um item chamado de *spike* na base inimiga. Apesar de ser um jogo de tiro em primeira pessoa, os personagens também têm uma história de origem que geralmente é aproveitada para campanhas de marketing, como a criação de visuais novos que são vendidos para os fãs. Em sua história de origem, Tayane Alves, a personagem Raze, vem originalmente de Salvador e é uma engenheira conhecida por ter personalidade forte, ser divertida e gostar de explosões e pinturas.

*Valorant* conta com falas dubladas que vão sendo tocadas para o jogador ouvir no decorrer do jogo, dependendo da jogada feita pelo usuário. Em inglês, as falas de Raze são dubladas com “sotaque brasileiro” e sempre fazendo referência à cultura brasileira ou à língua portuguesa falada no Brasil, como as falas: “*You can take the girl out of Salvador, but you’ll never take the girl out of Salvador*”, “*I am the pride of Bahia*”, “*You are ready to go, lindo?*”, “*Gente! As colorful as Carnaval*”, “*Don’t mess with this baiana*”, “*Sleep well, amorzinho*”. Já nas falas dubladas para o português brasileiro, houve o cuidado de se manterem o sotaque e as expressões baianas, para “aludir à fidelidade cultural” ao personagem. Em 2022, a empresa lançou um videoclipe animado de Raze andando pelos principais pontos de Salvador ao som da música *Banho de Folhas*, da artista Luedji Luna. Rodrigo Friggi, *brand manager* do *Valorant*, explica que a campanha é importante para aprofundar as características da personagem pelo fato de ela ser brasileira e destacar esses elementos culturais (JOVEM NERD, 2022). Além disso, a campanha foi realizada em parceria com a Ação da Cidadania para arrecadar fundos para a recuperação da cidade após as fortes chuvas do fim do ano de 2021.

Figura 1 – Personagem Raze do jogo *Valorant*

Fonte: Raze (2023).

Os personagens oficialmente brasileiros continuam surgindo. Em 2016, a empresa americana Blizzard lançou o jogo *Overwatch*, jogo de tiro em primeira pessoa que conta com o personagem Lúcio, que, segundo sua história de origem oficial, também é brasileiro. De acordo com a história, seu nome completo é Lúcio Correia dos Santos e ele cresceu em uma favela do Rio de Janeiro, posteriormente tornando-se um DJ mundialmente famoso. Ele faz algumas referências ao Brasil e ao tema futebol, com frases como “Hey, Juiz, vai tomar caju”. Porém, seu maior destaque é o visual chamativo que faz referências às cores da bandeira brasileira.

Figura 2 – Personagem Lúcio do jogo *Overwatch*

Fonte: Lúcio (2023).

É importante ressaltar que ambos os jogos citados foram lançados com traduções para o português brasileiro, incluindo dublagens e tradução de menus e descrições. A identificação com os personagens pode ser um grande atrativo para o público, além de fazer com que o próprio público divulgue o produto ao comentar sobre ele entre amigos e na internet.

É comum ouvir frases como “aprendi inglês por meio de jogos”, principalmente em se tratando da comunidade *gamer* (comunidade de jogadores). Existe um grupo específico de pessoas que de fato preferem aprender um outro idioma através dessas interações com mídias audiovisuais, obtendo um aprendizado através da ludicidade.

Um estudo sobre as preferências de tradução no que diz respeito a jogos eletrônicos para a língua polonesa realizado por Kudła (2021) mostrou que a maioria dos participantes poloneses prefere jogos parcialmente localizados, isto é, com tradução de conteúdos textuais, como menus, instruções e, às vezes, inserção de legendas para dublagens. A razão disso seria, principalmente, pelo desconforto que causa aos participantes a dublagem para o polonês, provavelmente em virtude de não simpatizarem com a entonação ou a escolha dos talentos de vozes (dubladores). A preferência pelo áudio no idioma original (muitas vezes a língua inglesa) também resulta da curiosidade em aprender um novo idioma, ou então, da curiosidade em comparar a tradução da legenda com o que está sendo dito na dublagem:

Com referência à segunda pergunta de pesquisa, os participantes também foram convidados em uma pergunta aberta para fornecer as razões pelas quais eles escolheram versões linguísticas diferentes do polonês. Suas respostas foram codificadas em várias categorias, levando em consideração os assuntos mais recorrentes. O motivo mais citado pelos participantes foi a vontade de aprender uma língua estrangeira (51,65% – 204 respostas). Outra justificativa foi a curiosidade (41,01%, 162), às vezes acompanhada pela vontade de comparar como o jogo soa nos dois idiomas (13,16%, 52), seguida do aspecto não natural das versões em língua polonesa (39,49%, 156 – principalmente quando se trata da entonação exagerada ou insuficiente na dublagem ou da tradução excessivamente literal). Para 36,46% dos participantes, a falta da versão oficial completa (ou às vezes parcial) no idioma polonês do jogo escolhido, é o motivo da escolha de uma versão no idioma original. Até 26,08% das respostas (103) mencionaram a vontade de comparar a localização

polonesa com a original ou outras localizações em geral. (KUDŁA, 2021, p. 543-544, tradução nossa).<sup>7</sup>

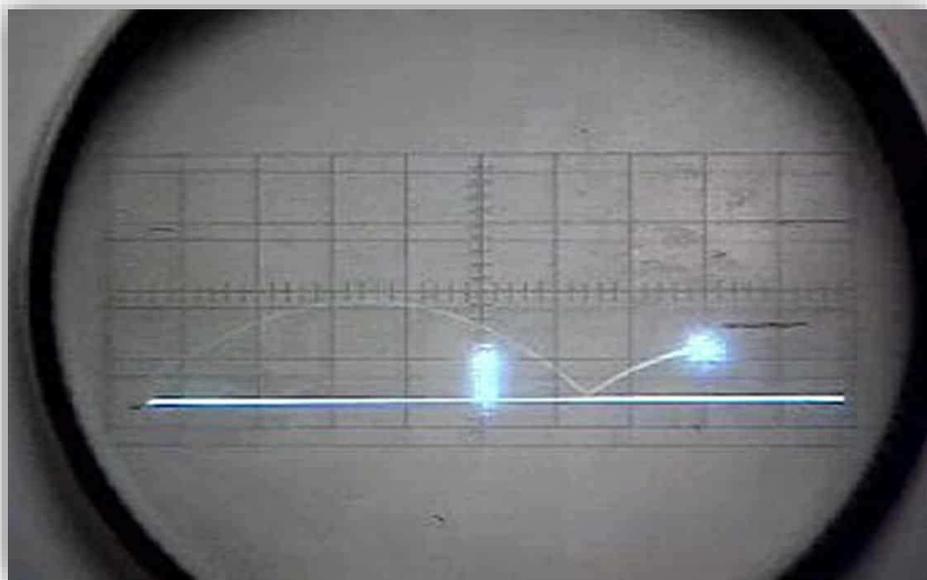
De forma geral, pode-se dizer que as primeiras mídias consideradas pioneiras no lançamento de jogos foram aquelas relacionadas às primeiras versões de *Mário* ou dos *arcade games*<sup>8</sup>, tais como *Pong*. Entretanto, ao realizar a leitura de diversos trabalhos publicados na área da tradução de jogos, um outro jogo em específico pode ser definido como pioneiro, se partirmos do fato de que os jogos são mídias digitais que contêm o fator interatividade.

Enquanto *Pong* foi lançado em 1972, era criado no Laboratório Nacional de Brookhaven, localizado em Upton, Estados Unidos, no ano de 1958, o que podemos considerar o primeiro jogo da história, *Tennis For Two*. William A. Higinbotham e Robert Dvorak foram responsáveis pela criação desse jogo após Higinbotham começar uma busca por alternativas para deixar a visita ao laboratório mais interessante. *Tennis For Two* simula uma partida de tênis e foi criado a partir de um simulador de trajetória de mísseis. O jogo era controlado por duas caixas, as pioneiras do controle analógico, e as imagens formadas por pequenos pixels que representavam uma bola e uma rede, transmitidas em um osciloscópio (SOUZA, 2015).

---

<sup>7</sup> No original: “With reference to the second research question, the participants were also asked in an open question to provide the reasons why they choose language versions other than Polish. Their answers were coded into several categories, while taking into account the most commonly recurring subjects. The reason most commonly provided by the participants was the willingness to learn a foreign language (51.65% – 204 answers). Another rationale was curiosity (41.01%, 162), sometimes accompanied by the willingness to compare how the game sounds in both languages (13.16%, 52), followed by the unnatural character of the Polish language versions (39.49%, 156 – mostly when it comes to the exaggerated or insufficient intonation in the voice acting or the excessively literal translation). For 36.46% of the participants, the lack of the official full (or sometimes partial) Polish language version of the game they chose is the reason for choosing an original language version. As much as 26.08% of the answers (103) mentioned the willingness to compare the Polish localization with the original or other localizations in general”.

<sup>8</sup> *Arcade games* são fliperamas, gabinetes com telas e controles que ficavam espalhados por sala de jogos e funcionavam com fichas.

Figura 3 – Tela do jogo *Tennis For Two*

Fonte: Oráculo (2022).

Figura 4 – Controles do jogo *Tennis For Two*

Fonte: Oráculo (2022).

Mas foi o lançamento de *Pong* que fez com que a experiência interativa parecida com o que conhecemos hoje saísse dos laboratórios e chegasse aos fliperamas. Grande parte do sucesso de *Pong* está no fato de esse jogo ser composto por comandos simples, mas não simplistas, proporcionando horas de diversão e servindo de fórmula para outros jogos de

fliperama. Outro sucesso da época foi o jogo *Tetris*, desenvolvido pelos russos Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov no ano de 1984.

## 1.2 O pote de ouro no fim do arco-íris: jogos como fenômeno mercadológico

Mais e mais as empresas, principalmente japonesas e americanas, passaram a investir nesse mercado, fazendo surgir ideias e mecânicas novas e criando jogos conhecidos por pessoas que não participavam efetivamente desse mundo, como é o caso de *Space Invaders* (TAITO, 1978), *Pac-Man* (NAMCO, 1980) e *Donkey Kong* (NINTENDO, 1981) (SOUZA, 2015).

Com o surgimento de personagens que podiam ser controlados, abria-se a porta para as narrativas cativantes e a criação da identificação com o público. Além disso, com a evolução da tecnologia era possível desenvolver jogos cada vez mais elaborados, fazendo com que o jogador não lidasse mais com uma tela fixa, mas com uma tela que se movimentava à medida que o personagem era controlado, possibilitando que cenários e novos inimigos fossem vistos.

Figura 5 – *Super Mario Bros* (1985)



Fonte: Chianca (2019).

Visto que a mecânica, os gráficos e a narrativa dos jogos tornavam-se mais elaborados e complexos, a jogabilidade também caminhava para ser mais desafiadora. Andar para frente e para trás, pular obstáculos e disparar um ataque a longa distância cada vez mais deixavam de

ser atraentes o suficiente para chamar a atenção do mercado de consumidores em expansão. Além disso, a concorrência entre as empresas também fazia com que os desenvolvedores buscassem inovações para vender produtos interessantes e inéditos:

Com a maior capacidade de armazenamento proporcionada pelos CDs (em comparação aos tradicionais cartuchos) e a possibilidade da inserção de gráficos mais realistas, os jogos ficaram mais sofisticados e envolventes. As narrativas se tornaram bem mais ricas e densas, aproximando-as ainda mais daquelas vistas no cinema ou na literatura. Jogos como Final Fantasy VII (Square, 1997) e Metal Gear Solid (Konami, 1998) são considerados verdadeiras obras-primas, entre outras razões, por abordarem a narrativa sob uma perspectiva muita mais adulta e profunda, fazendo com que o vínculo entre o jogador e o jogo não fosse mais apenas visual, mas também emocional. (SOUZA, 2015, p. 17).

Os jogos passaram a ser mídias multimodais inseridas na indústria do entretenimento, e não mais um simples passatempo. A partir de então, jogos proporcionavam horas e horas de uma nova experiência em que o jogador precisava compreender a narrativa tanto para se colocar em uma posição na qual ele estivesse envolvido pela história, quanto para compreender o que precisava ser feito para prosseguir no jogo. Por exemplo, jogos mais elaborados são construídos por diversas jogabilidades, e os pilares principais desenhados para movimentar o personagem, atacar e interagir com objetos quase sempre estão presentes. Suponhamos que o jogador precise encontrar um objeto específico e, na narrativa, recebe uma dica de onde esse objeto possa estar, mas se o jogador não compreende o idioma, com certeza a tarefa será muito mais desafiadora, pois ele sequer perceberia que recebeu uma dica do próprio jogo.

Apesar de sua expansão no mercado internacional ter-se iniciado na década de 1980, foi apenas na década de 1990 que a localização de jogos eletrônicos passou a fazer parte do cenário brasileiro. As empresas japonesas, ainda conhecidas como os principais distribuidores de jogos eletrônicos, estavam em busca de novas parcerias para aumentar suas vendas e foi assim que a Sega fez uma parceria com a empresa brasileira Tec Toy.

Em busca de mercados inexplorados pela rival Nintendo (SUZUKI, 2009), a Sega firmou parceria com a empresa brasileira Tec Toy para ter seus produtos comercializados no Brasil. Assim, o Sega Master System foi lançado oficialmente no Brasil em 1989 e foi um sucesso instantâneo. Essa popularidade só foi possível graças à estratégia adotada pela Tec Toy: além de distribuir os jogos oficialmente no Brasil, alguns jogos chegaram ao

português brasileiro em versões totalmente localizadas. (SOUZA, 2012, p. 299, tradução nossa).<sup>9</sup>

Ainda de acordo com Souza (2012), apesar de o jogo *Phantasy Star* ter sido lançado em 1987, sua versão traduzida chegou em terras brasileiras no ano de 1991. O jogo passou a ser conhecido como um dos primeiros que muitos jogadores possuíam, pelo fato de ser um dos primeiros completamente localizados para o português brasileiro.

No campo de Estudos da Tradução, há uma discussão que pode se estender até os dias de hoje e que, em grande parte, envolve a definição terminológica da área. Afinal, o que é localização e por que a localização seria diferente da tradução?

Tanto do ponto de vista mercadológico quanto do senso comum, é possível que se suponha que a tradução está destinada a somente transferir um conteúdo linguístico de uma língua para a outra, da forma “mais pura” que se possa imaginar.

Como o termo “tradução” denota grande amplitude de significados, pois pode se referir ao produto, ao ato, ao campo (TORO, 2007), sua definição pode levar a possíveis divergências relacionadas ao que de fato é o ato de localizar. Segundo Pettini (2021):

A ambiguidade se manifesta em muitos aspectos. Por exemplo, as profissionais da indústria de jogos Maxwell-Chandler e O'Malley-Deming (2012, p. 8) definem a localização e tradução de jogos como “o processo de tradução do jogo para outros idiomas” (grifo nosso). O localizador de software Esselink (2000, p. 1) descreve a localização como “a tradução e adaptação de um software ou produto da web” (grifo nosso) e explica que “envolve pegar um produto e torná-lo linguística e culturalmente apropriado para o local de destino (país / região e idioma) onde será usado e vendido” (ibid., 3). O tradutor profissional Gouadec (2007, p. 37) considera a localização como uma “tradução especializada” (grifo nosso), ou mais detalhadamente, uma “tradução instrumental” que significa “tradução que literalmente produz instrumentos” (ibid., 38). Também vale a pena mencionar a definição da Localization Industry Standards Association (LISA), atuante de 1990 a 2011, como “o processo de modificação de produtos ou serviços para levar em conta

---

<sup>9</sup> No original: “In search for markets unexplored by the rival Nintendo (SUZUKI 2009), Sega signed a partnership with Brazilian company Tec Toy so as to have its products commercialized in Brazil. Thus, Sega Master System was officially released in Brazil in 1989 and was an instant success. This popularity was only possible thanks to the strategy Tec Toy adopted: besides distributing the games officially in Brazil, some games came into Brazilian Portuguese in fully localized versions”.

diferenças em mercados distintos” (citado em O’Hagan e Mangiron, 2013, p. 88). (PETTINI, 2021, p. 12-13, tradução nossa).<sup>10</sup>

Para compreender a possível diferença entre tradução e localização é importante conhecermos, primeiramente, a história da localização e a origem do termo. Segundo Dunne (2020), os primórdios da localização podem estar relacionados à grande expansão do mercado internacional que envolve produtos tecnológicos, como foi o caso dos softwares<sup>11</sup>. Os desenvolvedores decidiram que, para determinado produto ser aceito e utilizado fora da região que fala o idioma no qual o programa foi desenvolvido, ele precisaria passar pelo processo de tradução dos *conteúdos linguísticos*. Enfatizamos *conteúdos linguísticos*, pois um software envolve outros conteúdos, como o código de programação, que não são vistos pelo usuário.

Durante o processo de preparação do software para um outro país, notou-se que outras questões precisavam ser levadas em consideração, tais como o formato de data e hora, unidades de medida ou a direção do texto (visto que línguas como o árabe são escritas da direita para a esquerda). Ao se considerarem tais especificidades, foi possível relacionar essa prática ao termo localização, pois na área de engenharia de software, quando um produto é adaptado para uma nova região, essa região é chamada de *locale* (CADIEUX; ESSELINK, 2002) Como exemplos poderíamos citar os *locales* português do Brasil (PT-BR) e português de Portugal (PT-PT). O termo localização passou a ser utilizado oficialmente no início dos anos de 1980 (DUNNE, 2020).

Contextualizando esse tipo de prática na localização de jogos, existem ainda outros aspectos que estão relacionados a questões do *locale*. Por exemplo, em jogos on-line podem existir eventos festivos nos quais as empresas lançam promoções ou conteúdos novos para o jogo. Quando solicitado pelo cliente (desenvolvedor), é comum que, às vezes, os tradutores

---

<sup>10</sup>No original: “The ambiguity is manifest in many respects. For example, the game industry professionals Maxwell-Chandler and O’Malley-Deming (2012, p. 8) define Game Localization and Translation localization as “the process of translating the game into other languages” (emphasis added). The software localizer Esselink (2000, p. 1) describes localization as “the translation and adaptation of a software or web product” (emphasis added) and explains that it “involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/ region and language) where it will be used and sold” (ibid., 3). The professional translator Gouadec (2007, p. 37) considers localization as a “specialized translation” (emphasis added), or more in detail, an “instrumental translation” meaning “translation that literally produces instruments” (ibid., 38). It is also worth mentioning the definition of the Localization Industry Standards Association (LISA), operational from 1990 to 2011, as “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets” (cit. in O’Hagan and Mangiron 2013, p. 88)”.

<sup>11</sup>O termo software é comumente usado para definir programas ou aplicações que são executados em/por dispositivos tecnológicos. Os softwares são constituídos por códigos, instruções que são seguidas pela máquina, tendo como resultado o funcionamento do programa que é usado pelo usuário. A rigor, um jogo eletrônico é, atualmente, um software, também denominado como software de entretenimento.

precisem “suavizar” ou “modalizar” algumas referências, ou até mesmo criar outras referências que possam ir ao encontro da realidade atual do *locale*.

Após compreenderem a localização como uma prática necessária para os seus produtos, os desenvolvedores passaram a otimizar o trabalho. De início, o trabalho de localização era feito diretamente no código fonte, o que resultava em diversos outros códigos-fonte, cada qual para um *locale*, o que podia trazer possíveis problemas para o software, pois qualquer detalhe alterado de forma indevida poderia causar um erro no produto, interferindo no uso do programa. A complexidade do processo fez com que os desenvolvedores passassem a terceirizar o serviço de localização (ESSELINK, 2000), prática recorrente até os dias de hoje.

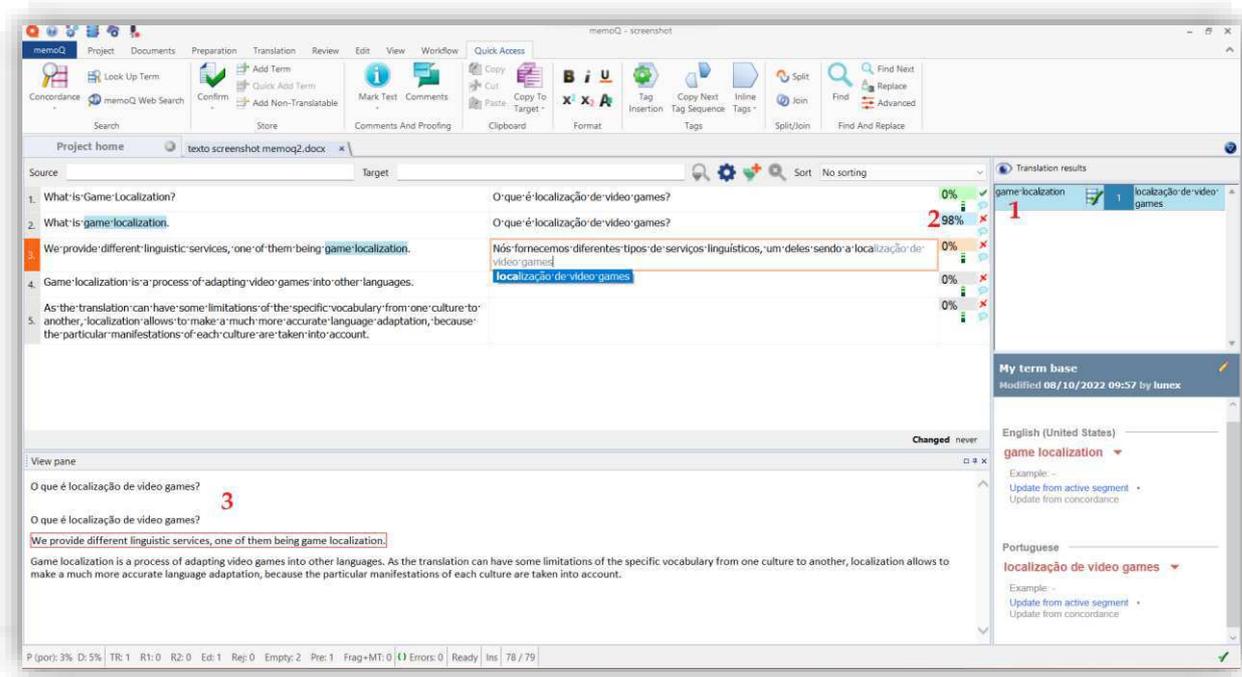
Em 1990, após a decisão de passar a terceirizar a localização, os desenvolvedores também concluíram que, para facilitar o processo e garantir a qualidade do produto, seria mais conveniente separar todo o conteúdo linguístico, cultural e “traduzível” em arquivo à parte a ser enviado aos tradutores.

Quando se separa apenas o conteúdo a ser traduzido, geralmente, ele é enviado em formato de tabelas aos tradutores. Elas podem vir em diversas extensões,<sup>12</sup> mas geralmente a mais utilizada é XML. Tais arquivos podem ser traduzidos com o auxílio de *computer-assisted translation tools*, ou *CAT tools*<sup>13</sup> (ferramentas de tradução assistida por computador, em português), que permitem a visualização em tabelas das denominadas *strings* (linhas de texto), além de oferecerem recursos de glossário, memória de tradução e busca rápida.

---

<sup>12</sup>Extensões de arquivos são sufixos usados para estabelecer e definir o formato e a função desempenhada pelos arquivos de um computador. O Windows, sistema operacional utilizado pela maioria dos usuários de computador, é um sistema que possui diversas extensões de arquivos, algumas das mais conhecidas são .doc, .pdf e .jpeg (O QUE..., 2019).

<sup>13</sup>*Computer-aided translation tools* (ferramentas de tradução assistida por computador) são *softwares* que auxiliam no processo de tradução. Esses programas contêm diversas funcionalidades, uma das principais sendo a de memória de tradução, na qual todos os segmentos são salvos em um grande banco de dados que pode ser consultado sempre que necessário e garante a consistência terminológica da tradução como um todo, principalmente em arquivos com grande número de palavras.

Figura 6 – Captura de tela da *CAT tool* memoQ

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 6 é uma captura de tela da *CAT tool* memoQ. Segundo o site da empresa, o programa foi criado na Hungria em 2004, quando três técnicos de linguagem de programação trabalhavam em outro projeto de publicação que envolvia tradução automática, revisão e trabalho colaborativo. A partir dessa experiência, eles começaram a imaginar uma nova tecnologia para tradução que fosse baseada na colaboração.

O software memoQ é usado por diversas empresas que fornecem serviços linguísticos, justamente pela quantidade de recursos que permitem a criação e o compartilhamento de projetos entre equipes de gerenciamento, tradução e revisão. São vários os recursos customizáveis que permitem a criação de glossários, regras de revisão, compartilhamento de memória de tradução, entre outros.

Na Figura 6, o painel marcado com o número 1 refere-se à tela de resultados de tradução e nele aparecem opções que estão na memória de tradução, resultados de glossário, resultados de tradução automática (caso a ferramenta esteja ativada) e ocorrências parecidas que já tenham sido salvas no projeto.

Na funcionalidade marcada com o número 2, ainda na Figura 6, podemos observar números em porcentagem referentes aos resultados da memória de tradução, ou seja, quanto maior a memória de tradução e mais semelhantes os trechos que já foram registrados, maior a porcentagem. No caso do exemplo, a porcentagem foi de 98%, pois somente a pontuação é

diferente daquela encontrada no segmento original. Vale ressaltar também que, caso o segmento fosse confirmado, uma mensagem de erro iria aparecer, pois um dos recursos do programa é notificar que a pontuação está diferente daquela do original. Entretanto, até mesmo essas mensagens de erro podem ser adaptadas de acordo com as necessidades do projeto. Um exemplo disso é a possibilidade de se criarem termos “proibidos” que, caso sejam utilizados, disparam uma mensagem de erro quando o segmento é confirmado ou quando o recurso de garantia de qualidade é executado.

A funcionalidade referente marcada com o número 3, conforme mostra a Figura 6, indica o painel de pré-visualização, recurso útil principalmente quando se trata de textos com diversas formatações e imagens. O memoQ geralmente cria blocos não textuais que representam formatações e imagens, para evitar que tais elementos sejam alterados. O painel serve para verificar se tudo está em seu devido lugar.

Outro fato a ser notado é que o texto é segmentado de acordo com sua pontuação, ou seja, sempre que há uma pontuação final, o texto é segmentado por padrão de configuração do programa. Porém, como dito antes, o software é flexível e personalizável para as necessidades do projeto. Atualmente, os desenvolvedores de jogos eletrônicos, apesar de não serem diretamente responsáveis pelo processo de tradução, têm noções de como o processo ocorre e quais funcionalidades auxiliam no processo. Por isso, eles têm ciência de como o material precisa ser enviado para os tradutores.

As *strings* são segmentos das tabelas enviadas pelos desenvolvedores de jogos e, em muitos casos, não vêm acompanhados de contexto, o que faz com que a localização torne-se um desafio ainda maior. Para Dunne (2020):

Em um nível mais básico, a complexidade da localização de software e da tradução de seu conteúdo dá-se amplamente pelo fato de que os tradutores e localizadores não trabalham com textos lineares, mas sim com partes e *strings* descontextualizadas. Trabalhar um texto sem contexto não só complica o processo de decisão tradutória, como indiscutivelmente põe em questão a própria possibilidade de entender o texto como um todo e o ato pragmático de comunicação do qual é um artefato ostensivo. (DUNNE, 2020, p. 266)

Nessas situações é recomendado que haja diálogo entre desenvolvedores e tradutores. Atualmente, esse diálogo já acontece, e é comum que as equipes de desenvolvedores disponibilizem arquivos on-line que são alterados em tempo real. Esses arquivos são utilizados como meio de comunicação e fonte para tirar dúvidas referentes a trechos ambíguos ou que não contêm informação suficiente para serem traduzidos de forma coerente. Esse contato frequente

entre a equipe de desenvolvimento e de tradução é fundamental para que não restem dúvidas e um produto adequado e inteligível seja entregue. Além dessa comunicação, de certa forma, direta, existem muitas situações nas quais as tabelas fornecidas pelos desenvolvedores contêm várias colunas e, em algumas, é possível identificar “pistas” de contextos dos jogos.

Como exemplo vivenciado pela proponente desta dissertação, podemos citar a seguinte situação: o tradutor recebe um arquivo com diversos nomes de itens a serem traduzidos para um jogo de fantasia. Na primeira coluna, é possível ver um código, que provavelmente só pode ser entendido pelo desenvolvedor. Na segunda coluna, o conteúdo linguístico, nesse caso diversos nomes-fantasia para itens do jogo. E, por fim, na terceira coluna, outro código, mas que também inclui palavras. Muito provavelmente essa é a forma de encontrar aquele item no código-fonte, o que também é utilizado pelos desenvolvedores, mas, nesse caso, pode ser utilizado pelos tradutores. Um exemplo de como esse código pode ser escrito seria na forma de “849583m\_cloack”. Mesmo que os desenvolvedores não tenham oferecido nenhuma imagem de referência, ao saber que se trata da tradução de itens, a palavra *cloack* auxilia o tradutor a entender que se trata de uma “capa”.

### 1.3 Videogames e ciência, esse combo é certo? Jogos como fenômeno científico

O fato de a localização de softwares tanto utilitários quanto de entretenimento estar relacionada ao desenvolvimento tecnológico, pode justificar o porquê de a localização e a tradução estarem desconectadas nos Estudos da Tradução. Pode-se considerar essa desconexão como uma questão puramente terminológica. Além disso, por ter sido “concebida” basicamente para atender às necessidades mercadológicas, a localização vincula-se somente à perspectiva comercial, o que a torna diretamente relacionada ao treinamento técnico de tradutores, e não a um campo de estudos teóricos.

Por ser vista como algo impulsionado pela indústria, houve um certo distanciamento dos Estudos da Tradução em relação à localização, o que pode ser um dos fatores a causar instabilidade sobre os termos localização ou *locale*. Apesar de necessitar de localizações que levem em conta as questões tradutórias voltadas à cultura, a indústria ainda percebe a tradução como algo mecânico:

De forma resumida, na área de localização, a tradução tem sido condenada como a conversão de *strings* da língua de origem para a língua de chegada, alegadamente sem quaisquer implicações culturais ou outras questões desafiadoras, que são tratadas separadamente por fora da “tradução”. Em

contraste, as pesquisas dos Estudos da Tradução deram grande atenção aos contextos culturais, sociais e políticos mais amplos nos quais a tradução está inserida, assim como a recepção, função e o condicionamento histórico da tradução na cultura de chegada. (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 102, tradução nossa)<sup>14</sup>

Do ponto de vista da autora, boa parte da inserção e/ou alteração de algumas questões culturais não partem da iniciativa do tradutor e sim de equipes de marketing ou de produção. Entre os estudiosos da localização de jogos, é de conhecimento geral que desenhos com sangue são censurados na China, sendo a cor do sangue alterada para verde, por exemplo. Essa mudança é considerada parte da localização mercadológica de um produto, porém, a decisão não cabe ao tradutor. Em contrapartida, são decisões do tradutor questões como adaptação de piadas ou trocadilhos e até mesmo inserção de termos da cultura pop que estejam em alta no momento. Entretanto, em alguns casos, a autora acredita que os tradutores nem sempre tenham a liberdade criativa para implementar recursos de localização.

Opta-se, então, pelo termo localização quando se trata especificamente da tradução de jogos, pois já é algo que vem sendo usado na literatura e não porque a tradução é incompleta em comparação com a localização. Como dilema terminológico, também pode ser mencionado o fato de a interpretação ser denominada como tal, afinal, ela também é uma tradução, mas uma tradução oral. Contudo, a autora é da opinião de que o termo localização não impõe mais importância ou completude ao ato de traduzir jogos, mas a escolha do termo contribui para a construção de uma literatura mais completa da área.

Com a intenção de compreender se a academia e o mercado têm a mesma visão sobre a localização de jogos, pode-se aludir a certos excertos sobre o que os teóricos dos Estudos da Tradução dizem sobre localização e, ao mesmo tempo, a trechos retirados de empresas de serviços linguísticos que oferecem serviços de localização.

Em sua tese de doutorado de 2013, Bernal-Merino, um dos teóricos que estudam e escrevem sobre localização de jogos, afirma:

Da mesma forma, a principal ênfase da localização do jogo não é a fidelidade linguística ao original, mas o entretenimento, e qualquer coisa que possa interferir negativamente no prazer do jogador com o produto provavelmente será substancialmente alterada ou excluída. Em oposição a essa forma de traduzir, há também um contra-argumento apresentado por aqueles que

---

<sup>14</sup>No original: "In short, in the field of localization, translation has been condemned to be the conversion of these strings from the SL into the TL, allegedly without any cultural implications or other challenging issues, which are treated separately outside "translation". By contrast, Translation Studies research has paid increasing attention to the broader cultural, social, and political contexts in which translation takes place, as well as the reception, function, and historical conditioning of translation in the target culture."

defendem uma tradução orientada para a fonte, argumentando que as crianças (e os leitores em geral) devem encontrar diferenças culturais em algum grau para estimular a curiosidade e a consciência do Outro, além de atrair consumidores genuinamente interessados no mercado externo. (Bernal-Merino, 2013, p. 126-127, tradução nossa)<sup>15</sup>

Ele completa dizendo que a decisão final de qual abordagem será utilizada é tomada pelo departamento de marketing e localização e que essas questões geralmente são decididas de acordo com o mercado atual e com o que acreditam que os fãs estejam esperando.

O'Hagan e Mangiron (2013) levantam a seguinte reflexão:

Lin ressalta que a localização usa uma mistura de universalização e particularização, bem como centralização e descentralização, para lidar com as diferenças locais, mantendo o domínio da empresa, controlando a circulação dos jogos como produtos culturais. O estudo constatou que a localização no contexto dos jogos eletrônicos não significa simplesmente domesticação, no sentido de Venuti (1995). Dado o poder crescente das grandes corporações de jogos, a localização está surgindo como uma transação menos direta entre atender às demandas dos clientes locais e manter a identidade corporativa e o poder intactos em contextos globais. Esse tema também se relaciona com o argumento de Carlson e Corliss (2011, p. 78), que veem os localizadores como agentes que nunca podem ser totalmente partidários, sua atividade de filtrar diferenças culturais os impede de serem partes neutras que simplesmente conectam culturas. Carlson e Corliss destacam a negociação complexa e diferenciada que ocorre entre os clientes-alvo locais, por um lado, e os interesses corporativos e suas percepções das preferências do cliente, por outro. (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 36, tradução nossa)<sup>16</sup>

A partir do exposto, é notável que os estudiosos dos Estudos da Tradução entendam que a localização de jogos não é um processo sobre o qual o tradutor tem total controle e poder de decisão. Como se trata de um produto que envolve vários agentes, o tradutor faz parte desse

---

<sup>15</sup>No original: "Similarly, game localisation's main emphasis is not linguistic faithfulness to the original but entertainment, and anything that might interfere negatively with the player's enjoyment of the product is likely to be either substantially changed or deleted. Opposed to this way of translating, there is also a counter-argument put forward by those who defend a source-oriented translation, arguing that children (and readers in general) should encounter cultural differences to some degree in order to encourage curiosity and awareness of the Other, as well as to attract consumers who are genuinely interested in the foreign".

<sup>16</sup>No original: "Lin emphasizes that localization uses a mixture of universalization and particularization, as well as centralization and decentralization, to address local differences while retaining the company's dominance, controlling the circulation of games as cultural products. The study found that localization in the context of video games does not simply mean domestication, in Venuti's (1995) sense. Given the increasing power of large game corporations, localization is emerging as a less than straightforward transaction between meeting the demands of local customers and keeping corporate identity and power intact in global contexts. This theme also links with the argument of Carlson and Corliss (2011, 78), who view localizers as agents who can never be entirely non-partisan - their activity of filtering cultural differences prevents them from being neutral parties who simply bridge cultures. Carlson and Corliss highlight the complex and nuanced negotiation which takes place between the local target customers on the one hand and the corporate interests and their perceptions of the customer preferences on the other".

conjunto de profissionais. Ainda na indústria do entretenimento, títulos de filmes são comumente alterados ao serem vendidos para outros países. Pelo senso comum, frequentemente acredita-se e diz-se que o título foi “traduzido de uma forma estranha” ou até mesmo “de forma errada”, como é caso do filme *Home Alone*, que no Brasil é conhecido como *Esqueceram de Mim*; *A Green Mile* é conhecido como *À Espera de um Milagre*, e tantos outros títulos. Essas decisões são tomadas pelos estúdios que compram o filme e pela equipe de marketing, ressaltando-se que o tradutor não é o único tomador de decisão e sim uma parte do processo.

Chandler e Deming (2012) iniciam o seu livro intitulado *The Game Localization Handbook* com os seguintes dizeres:

O *Game Localization Handbook* é um guia abrangente para produzir jogos localizados de forma eficaz e sistemática. Geralmente, as informações de software de localização disponíveis no mercado são amplamente voltadas para aplicativos de negócios e não fornecem informações relevantes sobre as necessidades exclusivas das localizações de jogos. (p. xiii, tradução nossa)<sup>17</sup>

As autoras discorrem sobre questões de internacionalização e globalização e, de acordo com elas, a localização é o processo de traduzir um jogo para outro idioma. Ao longo da obra elas ressaltam as nuances culturais e técnicas que estão incluídas nesse tipo de trabalho.

Como citado antes, ainda não se chegou a um consenso terminológico no que diz respeito ao que é ou não localização de jogos eletrônicos. Alguns autores sustentam a ideia de que não há diferença entre a localização e a tradução. Outros sustentam que a localização faz parte de um “todo”, incluindo decisões mercadológicas que nada têm a ver com a tradução.

Entretanto, um aspecto que pode ser observado ao lermos a literatura que trata da localização de jogos é que os autores não deixam de citar o mercado, até porque a localização surgiu da demanda de se adaptar o produto a um local específico, como Cadieux e Esselink documentaram em 2002. Por isso, a questão de como o mercado de jogos atualmente entende a localização de jogos pode ser importante. Assim, foram selecionadas, de forma aleatória, algumas empresas de serviços linguísticos, através da ferramenta de pesquisas no website da Google, fazendo uso de palavras-chave tais como “game” e “localization”.

A empresa Testronic vende os seus serviços com a frase “Localization: Efficient, game-focused translators from all corners of the world” (Localização: Tradutores eficientes com foco

---

<sup>17</sup>No original: “The Game Localization Handbook is a comprehensive guide to effectively and systematically produce localized games. Typically, the localizing software information available on the market is largely geared toward business applications and does not provide relevant information on the unique needs of games localizations”.

em jogos de todos os cantos do mundo), e informam: “A localização é uma demanda necessária para lançar um produto de alta qualidade ao mercado global. Nós oferecemos um serviço de localização completo do início ao fim, fornecendo um produto traduzido proficientemente e com foco na cultura” (TESTRONIC, 2022)<sup>18</sup>.

No site da empresa Keywords, na aba *Localization*, a empresa explica como realiza os serviços, quais tecnologias utiliza e com quais línguas trabalha. Sobre o conceito de localização em si: “Na Keywords Studios, nós oferecemos uma variedade de Serviços de Localização de Software, incluindo localização de conteúdo que entrega experiências adaptadas de acordo com o local, de forma mais próxima possível à versão original” (KEYWORDS STUDIOS, 2022a).<sup>19</sup>

A empresa Transperfect traz uma página com o título “What Is Video Game Localization” e exhibe a explicação:

Localização de jogos: o processo de produzir conteúdo de jogos para uma região específica e fazê-lo tão bem que pareça ter sido feito originalmente para essa região. Muitas empresas que fornecem serviços de localização tentam lidar com a localização de jogos abordando-a da mesma maneira que fariam para qualquer outro setor, como jurídico, ciências biológicas ou varejo. Para esses setores, o provedor de tradução aceita a tradução junto com qualquer glossário ou memória de tradução, envia-a para um tradutor, a revisa e depois a envia de volta ao cliente. Mas esse não é o caso da localização de jogos - há muito mais do que isso. (TRANSPERFECT, 2021)<sup>20</sup>

Após essa breve introdução, a publicação segue com questões como “familiarização”, na qual, de acordo com a empresa, a equipe de testadores do jogo primeiramente joga o jogo para verificar todos os seus aspectos, fazendo capturas de tela de informações importantes. Tudo isso para criar uma espécie de pacote informativo para os tradutores, evitando que eles recebam um trabalho fora do contexto. O texto segue para a especificação em relação ao tipo de tradutor. É dito que é de grande ajuda se o tradutor tiver conhecimento em jogos, principalmente se a equipe for composta por tradutores que têm conhecimento em diversos gêneros de jogos.

---

<sup>18</sup>No original: “Localization is an established requirement for launching a high-quality product to a global market. We offer a thorough localization service from start to finish, providing an expertly translated and culturally aware final product”.

<sup>19</sup>No original: “At Keywords Studios, we offer a range of proven Software Localization Services, including content localization, that deliver locally adapted experiences as close to the original version as possible”.

<sup>20</sup>Video game localization: the process of producing video game content for a specific region, and doing it so well that it looks like it was made for that region originally. Many localization outsourcers try to tackle gaming localization by approaching it in the same way they would for any other industry, such as legal, life sciences, or retail. For those industries, the translation provider accepts the translation along with any glossary or translation memory, sends it to a translator, has it proofread, and then sends it back to the client. But that’s not the case for video game localization—there’s much more to it”.

Assim como em qualquer área, os jogos também são categorizados de acordo com suas características e separados por gêneros. Os gêneros têm uma importância muito grande para o trabalho do tradutor, pois pode-se compará-los à tradução técnica, visto que cada gênero tem sua terminologia específica (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). Existem jogos de simulação que basicamente são o que o próprio nome dá a entender. Nesses jogos, simulam-se algo ou alguma situação. A lista é extensa, englobando desde as simulações de vida, como no caso do jogo *The Sims*, até jogos de simulação de piloto de avião, de trem, caminhão e envolvendo até os mais exóticos como *Goat Simulator*, que é um simulador no qual o usuário joga como uma cabra (Figura 7).

Figura 7 – *Goat Simulator*



Fonte: Firefang9212 (2016).

A diversidade de gêneros de jogos eletrônicos é fator que contribui para a dificuldade de se criar uma lista oficial com todos os gêneros existentes, pois a percepção dessa categorização pode variar de acordo com o local e depender de como o mercado e os fãs interagem com essas noções. O Japão é famoso por produzir jogos como romances visuais, que são jogos baseados em narrativa nas quais o jogador opta por diálogos e, de acordo com suas escolhas, traça o desfecho da história. Portanto, esse seria mais um gênero a ser somado aos mais amplamente conhecidos, como *aventura*, *corrida* e *tiro*.

O'Hagan e Mangiron (2013) disponibilizam uma lista com possíveis classificações (Quadro 1) de gêneros de jogos eletrônicos que criaram com base em teóricos como Newman (2004), McCarthy et al. (2005), Kerr (2006a) e Egenfeldt-Nielsen et al. (2008).

Quadro 1 – Tradução do quadro criado por O'Hagan e Mangiron (2013)

<b>Gênero do jogo</b>	<b>Explicação</b>	<b>Exemplos</b>
Ação	Qualquer jogo que tem como objetivo principal a ação do(a) jogador(a), envolvendo reflexos rápidos e habilidades de coordenação. O gênero inclui jogos de “pancadaria”. O subgênero mais recente é o de ação rítmica, que pode ser tratado como gênero à parte.	<i>Doom</i> (1993) <i>Quake</i> (1996) <i>Monster Hunter Tri</i> (2009)
Aventura	Geralmente a perspectiva do(a) jogador(a) é fixa atrás dele/dela. Inclui histórias detalhadas.	<i>Tomb Raider</i> (1996) <i>Resident Evil 5</i> (2009)
Corrida	O(a) jogador(a) dirige um veículo.	<i>Gran Turismo</i> (1998) <i>Mario Kart Wii</i> (2008)
Tiro	O(a) jogador(a) vê o jogo em perspectiva de primeira ( <i>first person shooter</i> ) ou terceira pessoa, com o objetivo de atirar em alvos.	<i>Half-Life</i> (1998) <i>Halo</i> (2002) <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> (2007)
MMOG	Jogo on-line com um grande número de pessoas.	<i>EverQuest</i> (1999) <i>Lineage II: The Chaotic Chronicle</i> (2004) <i>World of Warcraft</i> (2004)
Plataforma	O(a) jogador(a) precisa passar por vários obstáculos enquanto acumula poderes ( <i>power-up</i> ).	<i>Donkey Kong</i> (1981) <i>Super Mario Bros. series</i> (1985) <i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (2003)
Puzzle (quebra-cabeça)	O objetivo do(a) jogador(a) é resolver um quebra-cabeça/mistério utilizando a lógica.	<i>Tetris</i> (1985)
RPG	O(a) jogador(a) assume o papel de um personagem e embarca em uma longa missão. Histórias detalhadas fazem parte desse gênero.	<i>Final Fantasy series</i> (1987-) <i>Baldur's Gate</i> (1998) <i>Dragon Quest IX</i> (2009)

<b>Gênero do jogo</b>	<b>Explicação</b>	<b>Exemplos</b>
Simulação, às vezes chamados de “Jogos de Deus”	O(a) jogador(a) “brinca de Deus” e controla situações que simulam a vida real.	<i>Microsoft Flight Simulator series</i> (1982) <i>The Sims</i> (2000)
Estratégia	Jogos que colocam o(a) jogador(a) em situações que precisam de estratégias para serem resolvidas.	<i>Civilization</i> (1991) <i>Command and Conquer</i> (1996) <i>Age of Empires</i> (1997)
Esportes	Jogos que simulam esportes como tênis, futebol, golfe etc.	<i>FIFA series</i> (1993) <i>Pro Evolution Soccer series</i> (2001) <i>Wii Sports</i> (2006)
Jogos sérios	Jogos criados para propósitos que não sejam entretenimento.	<i>America’s Army</i> (2002) <i>September 12th</i> (2003) <i>Food Force</i> (2005)
Jogos sociais	Jogos que são vinculados a redes sociais, como o Facebook.	<i>Pet Society</i> (2008) <i>FarmVille</i> (2009)

Fonte: adaptado de O’Hagan e Mangiron (2013).

O’Hagan e Mangiron (2013) ainda mencionam outras atividades e recursos fundamentais para o trabalho de localização de jogos, como memória de tradução específica para o serviço, revisão atenta e QA (*quality assurance*, ou, em português, controle de qualidade).

Assim como a Transperfect, a empresa Stillman Translations também traz uma publicação mais completa intitulada “Game localization: why is it important?”, que traz a seguinte introdução:

Na Stillman Translations, oferecemos diversos serviços linguísticos, sendo um deles a localização de jogos. A localização de jogos é um processo de adaptação de jogos eletrônicos para outros idiomas. Como a tradução pode ter algumas limitações de vocabulário específico de uma cultura para outra, a localização permite fazer uma adaptação linguística muito mais precisa, pois as manifestações particulares de cada cultura são levadas em consideração. A localização é um processo longo, repleto de obstáculos e desafios. Os localizadores de jogos devem atender às expectativas de seu público-alvo. Eles precisam encontrar o tom certo, mantendo-se sempre fiel à versão original. Atenção especial deve ser dada à cultura alvo, suas tradições, suas gírias e termos comumente usados, tudo respeitando a história e a intenção do jogo. Por isso, é dito que um bom tradutor tem que ser invisível. Uma boa

localização deve soar perfeitamente natural e transmitir a mensagem original sem deixar rastros. (STILLMAN TRANSLATIONS, 2020, tradução nossa)<sup>21</sup>

Em se tratando das especificidades da área, o texto da Stillman Translations ainda discorre sobre questões de multimídia, a importância de o tradutor ser um *gamer* para compreender as preferências do público e a noção de que alguns idiomas vão ocupar mais espaço do que outros, por terem palavras e estruturas mais complexas. A estimativa de crescimento do mercado também é ressaltada e referenciada, visto que, das quatro empresas citadas neste trabalho, esta foi a única a apresentar referências bibliográficas ao final do artigo.

Atualmente, é comum que o processo de localização de um jogo passe por diversas etapas que envolvem diferentes grupos de pessoas. Ainda é comum que desenvolvedores de jogos independentes, isto é, desenvolvedores que não estejam ligados a empresas que produzam jogos do tipo AAA (ou Triplo A<sup>22</sup>), entrem em contato com tradutores autônomos ou recorram a *crowdsourcing*<sup>23</sup>. O *crowdsourcing* geralmente não é bem-visto entre os profissionais da tradução, pois entende-se que questões como consistência terminológica são necessárias para uma tradução de boa qualidade. Como o *crowdsourcing* geralmente é realizado pela comunidade de *gamers* e fãs, supõe-se que esses grupos não tenham conhecimento de algumas questões tradutórias, portanto, o resultado consiste em um trabalho realizado em grupo no qual cada pessoa faz uma parte que, no fim, é compilada para compor o produto.

Na área da tradução audiovisual existe uma situação semelhante na qual os fãs tomam as rédeas da tradução com as chamadas *fansubs*, isto é, as legendas feitas por pessoas que falam mais de um idioma e gostam muito daquele conteúdo midiático. As *fansubs* geralmente têm uma outra característica: a velocidade na qual são produzidas e publicadas. Geralmente, acompanham o lançamento internacional de alguma série que é estreada em canais de televisão

---

<sup>21</sup>No original: “At Stillman Translations, we provide different linguistic services, one of them being game localization. Game localization is a process of adapting video games into other languages. As the translation can have some limitations of the specific vocabulary from one culture to another, localization allows to make a much more accurate language adaptation, because the particular manifestations of each culture are taken into account. Localizing is a long process, packed with obstacles and challenges. Game localizers must meet the expectations of their target audience. They need to find the right tone, always staying true to the original version. Special attention must be paid to the target culture, their traditions, their slang and commonly-used terms – all while respecting the story and intention of the game. For this reason, it is said that a good translator has to be invisible. A good localization should sound perfectly natural, and convey the original message without leaving a trace”.

<sup>22</sup>O termo AAA é usado para se referir a jogos produzidos com milhões de dólares de investimento e enorme potencial de renderem ainda mais dinheiro em retorno nas vendas depois de lançados. Por conta do investimento financeiro, a produção desses games costuma envolver equipes de centenas e até milhares de desenvolvedores. Não há um autor ou data específica que determine quando a expressão foi adotada, mas ela é muito difundida no meio dos videogames. (TECHTUDO, 2022)

<sup>23</sup>*Crowdsourcing* é uma atividade geralmente realizada de forma voluntária por um grupo de pessoas. Quando um jogo é traduzido por meio dessa atividade, geralmente se trata de um grupo de fãs que decidem, em conjunto, traduzir o jogo sem nenhum vínculo empregatício.

ou *streaming*, por exemplo, nos Estados Unidos, mas que ainda levariam um tempo para serem compradas por estúdios oficiais brasileiros para então serem traduzidas.

A respeito do *crowdsourcing*, esse tipo de solução geralmente é escolhido por desenvolvedores que pretendem economizar ou sequer gastar com investimentos ligados à localização de seu produto. De acordo com Alonso (2014):

Entretanto, aqueles que consideram o *crowdsourcing* como uma abordagem que economiza gastos, estão falhando; o custo de dividir o conteúdo entre um grande número de voluntários e manter a qualidade e consistência pode facilmente ir além do custo de uma abordagem de localização tradicional. (p. 283, tradução nossa)<sup>24</sup>

Esta situação pode nos remeter à ideia de que “o barato sai caro”, pois quando há muitas pessoas trabalhando em uma tradução, espera-se que haja organização e diferentes tarefas. Para a tradução de um jogo com grande volume linguístico, são necessários tradutores, revisores, profissionais para verificar a qualidade em geral, profissionais que testam o jogo com atenção ao conteúdo linguístico para verificar se as traduções estão coerentes e coesas, e profissionais que gerenciam os arquivos, isto é, separam, distribuem, recebem e então encaminham para a equipe responsável por implementar os arquivos de texto no jogo.

Quando se opta pelo *crowdsourcing*, várias etapas da tradução de um jogo são puladas e não há garantia de que o trabalho esteja de fato pronto para ser publicado. A consequência disso é o *feedback* negativo do público, pois são os jogadores que acabam atuando como *game testers*.

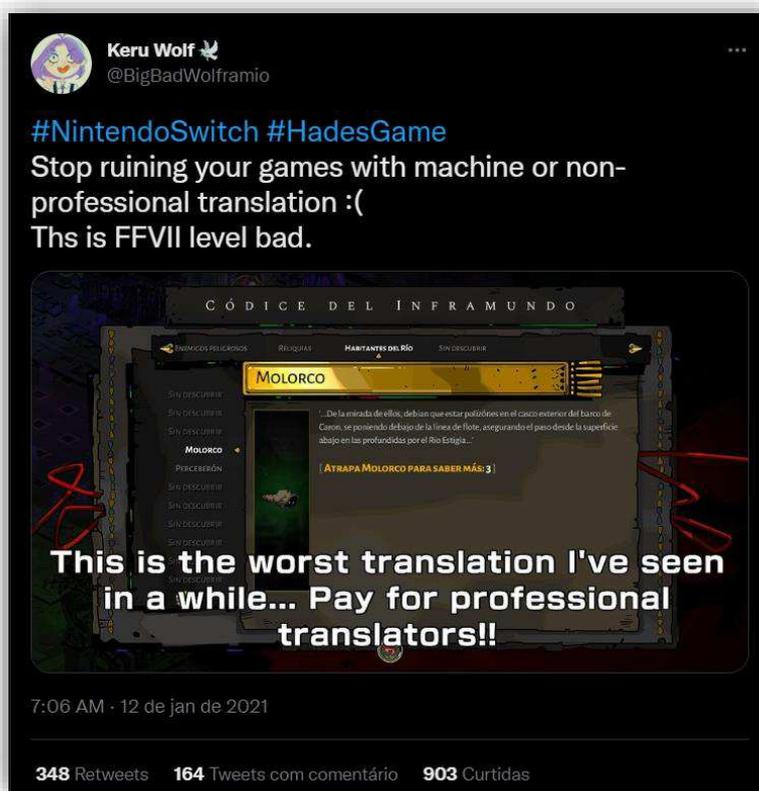
Em 2021 houve uma polêmica envolvendo o jogo *Hades* (Supergiant Games, 2020), que havia ganhado o prêmio de *Game of the Year* do mesmo ano. Tudo começou com algumas reclamações publicadas no Twitter. As mensagens eram referentes à tradução do jogo, que supostamente era inadequada e malfeita, dando a entender que ela não havia sido feita por profissionais, mas sim elaborada por motores de tradução automática.

No *tweet* a seguir (Figura 8), o usuário lamenta e pede que a empresa pare de “destruir seus jogos com tradução automática ou não profissional”. O usuário inclui uma captura de tela do jogo para exemplificar e ainda adiciona uma legenda na imagem: “Esta é a pior tradução que já vi... Paguem tradutores profissionais!!”.

---

<sup>24</sup>No original: “However, those who consider crowdsourcing to be a cost saving approach are failing; the process of splitting the content between a large number of volunteers whilst still maintaining quality and consistency can easily extend beyond the cost of a traditional localization approach. That said, this could of course work for some products where fan participation and the use of this approach would create a sense of community and allow the creation of solid networks of contributors and buyers”.

Figura 8 – Reclamação a respeito da tradução do jogo Hades



Fonte: Keru Wolf (2021).

Em resposta a essa publicação, outros usuários comentaram que também haviam notado erros não só de ortografia, mas também de coerência em outros idiomas, como o usuário @CryptidFog, que comenta que há erros na versão em francês, na qual há inclusive uma inconsistência na localização, pois em alguns momentos o texto volta para o inglês. O usuário @StrayAlbert adiciona que a tradução para o chinês também continha alguns problemas, visto que houve diversas reclamações nas mídias sociais chinesas. De acordo com ele, a tradução contava com erros que inclusive interferiam na jogabilidade e na história geral do jogo.

A Supergiant Games, empresa responsável pelo jogo, respondeu às críticas dizendo que estavam agradecidos pelo *feedback* e que de fato haviam contratado um serviço profissional para a tradução. Em justificativas seguintes, comentaram que no pré-lançamento do jogo, no ano de 2019, a comunidade de jogadores havia elogiado a tradução e alguns membros da comunidade passaram a trabalhar juntamente com a empresa, oferecendo ajuda referente à tradução. Essa polêmica levou alguns internautas a acreditar que a Supergiant Games estava fazendo uso de *crowdsourcing*. A empresa revelou que de fato estava trabalhado com fãs, mas

que eles recebiam um pagamento a partir de um determinado ponto. De acordo com uma entrevista dada por Greg Kasavin, diretor criativo da empresa:

Kasavin negou revelar informações específicas dos contratos envolvidos, mas disse que assim que os colaboradores da comunidade alcançavam uma determinada meta de contribuições baseada no número de palavras traduzidas ou adicionadas e uma “vontade de colaborar com a nossa equipe e grupo de tradutores parceiros”, o pagamento era oferecido baseado na quantidade de trabalho concluída. (CHALK, 2021, tradução nossa)<sup>25</sup>

Apesar de não haver a certeza de que a empresa de fato fez uso da abordagem do *crowdsourcing*, essa situação mostra que a falta de planejamento e a falta de transparência com relação a todos os profissionais envolvidos na tradução podem levar a problemas mais sérios que posteriormente precisam ser resolvidos por uma equipe qualificada.

As empresas que produzem jogos conhecidos como AAA geralmente entram em contato com empresas provedoras de serviços linguísticos. É importante explicar que empresas que produzem jogos do tipo AAA geralmente são grandes e possuem capital alto. Jogos do tipo AAA são aqueles que recebem um investimento altíssimo com a expectativa de tornarem-se um grande sucesso em termos de popularidade e retorno financeiro. O investimento na equipe técnica e artística também é muito grande, visto que se espera criar um produto que será trabalhado nos mínimos detalhes para realizar campanhas de marketing e atrair o maior público possível (BERNAL-MERINO, 2013). Alguns jogos AAA são de tanto sucesso, que posteriormente são adaptados para filmes. Alguns jogos que foram transformados em filmes são *Tomb Raider* (2018), *Mortal Kombat* (2021) e *Sonic The Hedgehog* (2020 e 2022).

Uma vez que o investimento em produções assim é muito grande, a empresa precisa ter a certeza de que seu produto será linguisticamente adaptado da melhor forma possível, isto é, localizado da forma mais adequada possível em termos linguísticos e de jogabilidade. Um exemplo de empresa provedora de serviços linguísticos mais conhecida dessa área e que já participou na tradução de alguns jogos AAA é a Keywords Studios. Fundada em 1998, a empresa já realizou serviços para marcas como Google, Bandai Namco, Ubisoft, e EA e já participou do processo de tradução de jogos como *Dark Souls III*, *PES 2018* e *Zelda Breath of The Wild*. Entretanto, um fato interessante sobre a indústria da localização de jogos é que o processo envolve vários grupos de pessoas, justamente porque não se resume a apenas traduzir

---

<sup>25</sup>No original: “Kasavin declined to reveal specifics of the contracts involved but said that once community collaborators reached a defined threshold of contributions based on the number of words translated or added and a “willingness to collaborate with our team and a peer group of translators,” payment was offered based on the amount of work completed”.

o conteúdo textual dos jogos, ou seja, uma equipe maior está por trás do serviço como um todo. No site da Keywords Studio, é oferecido um leque de serviços que podem ser contratados pela empresa, que atualmente são: serviços relacionados a artes, desenvolvimento de games, serviços de áudio, testagem de qualidade, localização, serviços de marketing e suporte ao jogador. Todas essas atividades atualmente fazem parte do pacote de serviços oferecidos quando um grande desenvolvedor de jogos busca a adaptação de seu jogo para outros países.

#### 1.4 Os jogos eletrônicos como fenômeno educacional

Com o destaque dessa área, cada vez mais tradutores em formação criam interesse por esse ramo, o que pode gerar uma demanda por parte de alunos em universidades. No curso de Tradução da Universidade Federal de Uberlândia, por exemplo, ainda não existe uma disciplina que seja somente focada na tradução de jogos eletrônicos. Entretanto, existem as disciplinas dedicadas a ensinar o manuseio de ferramentas de tradução, as chamadas *CAT tools*. Nessas disciplinas, há abertura para tratar brevemente sobre a localização de jogos, a depender do cronograma criado pelo docente. Um exemplo de abordagem de ensino de localização de jogos é descrito em Esqueda (2020). Nessa abordagem, a intenção é simular um projeto de localização da forma mais próxima à realidade atual dessa profissão. No trabalho, os estudantes são divididos em grupos e recebem tarefas distintas. Como objeto de trabalho, geralmente busca-se por algum jogo de código aberto,<sup>26</sup> para que ele possa ser baixado nos computadores e manipulado por meio de outros softwares de extração de texto e tradução. Os diversos grupos são formados para garantir a qualidade do serviço, podem ser divididos em gerentes de projetos de tradução, tradutores, revisores e testadores. É importante que esses grupos se comuniquem e entrem em acordo no que se refere à terminologia, por exemplo, para que o resultado seja coeso e coerente. Falta de coesão na terminologia pode causar um estranhamento nos consumidores finais, o que interfere na experiência do jogador/experiência de jogo<sup>27</sup>. Quando o jogador se depara com algo que o tira da imersão que os jogos proporcionam, a experiência de jogo é afetada. Isso pode ocorrer de diversas formas, seja por erros de ortografia ou frases

---

<sup>26</sup>Códigos abertos, ou códigos *open source*, são todos aqueles que têm acesso liberado para que outros usuários possam realizar alterações, corrigir erros, estudar o código como um todo ou até mesmo acrescentar funcionalidades. Criar códigos de acesso aberto é uma prática da comunidade de desenvolvedores para fomentar a troca de conhecimento entre programadores (NOLETO, 2020).

<sup>27</sup>A experiência de jogo está relacionada ao fator de imersão proporcionado pelos jogos eletrônicos. Quando uma pessoa decide jogar um jogo, ela entra naquele universo por algumas horas. Bernal-Merino (2015) comenta que, atualmente, os jogos são tão complexos e recheados de narrativa e mecânicas complexas para jogar, que a tradução apropriada é um ponto crucial para manter a experiência e a imersão, ao contrário dos primórdios, em que os comandos eram mais simples e se resumiam a andar ou pular dentro do jogo.

incoerentes. Conteúdos textuais não são os únicos que causam essa volta à realidade, problemas relacionados ao som e à imagem também fazem com que o jogador note algo de estranho ou diferente do que ele estava vivenciando até aquele ponto, desconectando-o do mundo fantasioso do jogo por alguns segundos para analisar esse “erro”.

A partir disso, inicia-se o projeto e, aos poucos, vão surgindo desafios que simulam aqueles inerentes à profissão: podem ser fatores como falta de contexto, limitação de caracteres e a questão da consistência terminológica, que necessita da ajuda de memórias de tradução e diálogo entre as equipes. A falta de contexto geralmente é causada pelo fato de o conteúdo textual extraído do jogo, ao ser transformado em tabelas de diversos segmentos, ou *strings*, dificultar o reconhecimento do contexto. Por exemplo, a palavra *start* pode ser traduzida para “início” ou “iniciar”, e, a depender do contexto, um termo pode ser mais apropriado que o outro. É nesse sentido que o serviço de teste tem grande importância, pois quando os serviços de tradução e revisão são finalizados, ainda assim é necessário testar o jogo como um todo, testando também todas as suas funcionalidades para verificar se a tradução está compreensível e se não houve “vazamento” de texto por excesso de caracteres.

Esse trabalho em sala de aula proporciona uma experiência próxima ao do mercado atual, possibilitando que cada estudante exerça os cargos existentes e aprenda com as particularidades de cada um. Apesar da simplicidade do jogo de código aberto, a ideia de divisão de tarefas e colaboração em grupo permanece. De acordo com Esqueda (2020b):

A respeito da tradução do jogo em si, pode se dizer que traduzir um pequeno número de segmentos linguísticos, sem nenhuma complexidade terminológica, como é o caso do jogo JavaScript-Racer, pode parecer tecnicamente mais fácil do que localizar um software utilitário, porque tradutores não precisam traduzir vários tipos de arquivos, nem compilar e testar todos eles na língua alvo. Entretanto, a tradução de um jogo pode ser cognitivamente mais complexa, pois além de ter que ler e entender textos fora de contexto ou textos segmentados, também é necessário que a equipe de estudantes “coordene a criatividade” (p. 728, tradução nossa)<sup>28</sup>

Conforme destacado na introdução desta dissertação, além dos desafios linguísticos, culturais e da questão da evolução dos elementos tecnológicos, gráficos e de jogabilidade, quais outros desafios são apontados pelos pesquisadores dos Estudos de Tradução que se dedicam ao

---

<sup>28</sup>No original: “With regard to the translation of the game itself, it can be said that translating a low number of linguistic strings, with no terminological complexity, as is the case of the JavaScript-Racer game described herein, may seem technically easier than localizing an utilitarian software, because translators do not need to translate multiple file types, nor compile and test them all in the target language. However, the translation of a game can be cognitively more complex because, in addition to reading and understanding texts without context or segmented texts, it also requires the team of students to ‘coordinate creativity’”.

tema? Há algum tipo de enfoque ou sugestão no que diz respeito ao ensino da localização em si para a formação de tradutores?

A próxima seção descreve os procedimentos metodológicos que serão utilizados para mapear o estado da arte e o estado da questão das pesquisas sobre a tradução e localização de jogos eletrônicos no cenário brasileiro nos últimos 10 anos.

## LEVEL 2 – METODOLOGIA

O objetivo geral desta dissertação é compreender o estado da arte (por meio de técnicas bibliométricas e cientiométricas) e o estado da questão (por meio de análise de conteúdo) das pesquisas dedicadas à localização de jogos nos cenários brasileiro e europeu.

Para a obtenção do estado da arte, esta dissertação lança mão de técnicas bibliométricas e cientiométricas. Em primeiro lugar, vale a pena ressaltar que a bibliometria, como subárea da Ciência da Informação, utiliza métodos que permitem mensurar a produção de pesquisadores, grupos ou instituições, principalmente no tocante às suas contribuições à sociedade ao longo dos anos. A bibliometria, de acordo com Vanti (2002), pode ser definida como o estudo dos aspectos quantitativos da produção, disseminação e uso da informação registrada. A bibliometria, para a autora, “desenvolve padrões e modelos matemáticos para medir esses processos, usando seus resultados para elaborar e apoiar tomadas de decisões” (VANTI, 2002). Nas palavras de Braga (1974, p. 162 apud VANTI, 2002, p. 155):

A Bibliometria examina, primeiramente, as relações entre diferentes variáveis: recursos humanos-documentos, artigos-periódicos, produção-consumo etc., que apresentam diversas regularidades de distribuição. O número de artigos que se originam nas citações, o número de instituições produzindo anualmente os doutorados, o número de autores com  $n$  artigos, o número de revistas contidas nos artigos constituem exemplos do mesmo tipo de distribuição.

Araújo e Alvarenga (2011, p. 52) acrescentam que:

A bibliometria, como área de estudo da Ciência da Informação, tem um papel relevante na análise da produção científica de um país, uma vez que seus indicadores podem retratar o comportamento e desenvolvimento de uma área do conhecimento. Investiga os estudos bibliométricos praticados no Brasil, efetuando um recorte na produção científica gerada pela pós-graduação brasileira, independentemente da área disciplinar [...].

Araújo e Alvarenga (2011) ainda explicam que, quando aplicada com a finalidade de avaliar um campo científico, a bibliometria se apropria de métodos da cientiometria (ou cientometria, como também pode ser denominada na área), uma vez que expande suas análises para verificar a produção de um país em determinada área do conhecimento.

Tague-Sutcliffe (1992, p. 1-3 apud VANTI, 2002, p. 154) afirma que:

A cientiometria estuda, por meio de indicadores quantitativos, uma determinada disciplina da ciência. Esses indicadores quantitativos são

utilizados dentro de uma área do conhecimento, por exemplo, mediante a análise de publicações, com aplicação no desenvolvimento de políticas científicas. Tenta medir os incrementos de produção e produtividade de uma disciplina, de um grupo de pesquisadores de uma área, a fim de delinear o crescimento de determinado ramo do conhecimento.

Após compilar o estado da arte, em segundo lugar, esta pesquisa alcança o estado da questão através da análise de conteúdo. Para Cardoso, Oliveira e Ghelli (2021)

A Análise de Conteúdo, enquanto procedimento de pesquisa, desempenha um importante papel nas investigações no campo das pesquisas sociais, já que analisa com profundidade a questão da subjetividade, ao reconhecer a não neutralidade entre pesquisador, objeto de pesquisa e contexto. O que não a descredencia no aspecto da validade e do rigor científicos, já que tem status de metodologia, com princípios e regras bastante sistematizados. (CARDOSO; OLIVEIRA; GHELLI, 2021, p. 100)

Assim, para operacionalizar tal objetivo geral de descrever o estado da arte e o estado da questão relacionados à localização de jogos, são delineados os seguintes objetivos específicos:

1. Mapear, quantitativamente, nas bases de dados Catálogo de Teses e Dissertações (CTD) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), ambas brasileiras, e na Bibliography of Interpretation and Translation (BITRA), da Universidade de Alicante, Espanha, os trabalhos científicos dedicados ao tema “localização de jogos”; tais bases de dados foram escolhidas para podermos traçar o percurso das pesquisas em nível de mestrado e doutorado sobre o tema;
2. Analisar, qualitativamente, os resultados que as teses de doutorado e dissertações de mestrado compiladas alcançaram; e
3. Descrever e problematizar os temas de pesquisa mais recorrentes no interior das discussões implementadas nas teses e dissertações.

Trata-se, portanto, de uma dissertação que lança mão de uma metodologia descritiva que, a partir de técnicas bibliométricas, cienciométricas e de análise de conteúdo, compreende e avalia o impacto dos trabalhos sobre localização de jogos.

Considera-se o presente trabalho como uma expansão da iniciativa do artigo *Tradução/localização de videogames: um mapeamento das pesquisas realizadas em*

*instituições de ensino superior brasileiras entre 1998 e 2018*, publicado por Barcelos e Malta (2020). O objetivo da pesquisa dos autores foi reunir teses de doutorado e dissertações de mestrado publicadas no Brasil tratando de localização de jogos. Até o ano de 2018, ainda que o assunto estivesse crescendo na academia, os autores relataram que não foi possível obter muitas teses e dissertações sobre o tema. Relataram também que o número de artigos é considerável, mas, no que diz respeito a trabalhos de pós-graduação, apenas cinco (5) haviam sido publicados até então. A análise dos autores não teve um foco específico, visto que o objetivo foi fazer um levantamento da literatura brasileira de localização de jogos:

A baixa produção acadêmica destoa da grande demanda comercial que o tema envolve. Dessa forma, nota-se um grande distanciamento entre a academia e a indústria de localização no Brasil, tema relevante para um estudo futuro, principalmente no que se refere ao porquê da falta de interesse dos estudiosos brasileiros filiados ao campo disciplinar dos Estudos da Tradução em se aprofundar no tema. (BARCELOS; MALTA, 2020, p. 138)

Nesta dissertação, pretende-se expandir a proposta de Barcelos e Malta (2020), considerando que não definimos delimitações de período e de país de origem dos autores, além da proposta de realizar a construção de mapas cienciométricos usando-se softwares específicos. Constatou-se que é possível confirmar que o número de publicações passou a aumentar depois de 2018.

A presente dissertação também se diferencia da pesquisa de Barcelos e Malta (2020), uma vez que se propõe a realizar uma análise de conteúdo das teses de doutorado e dissertações de mestrado, com o objetivo de se identificarem os temas mais recorrentes e como a academia lida com a localização de jogos, área em constante desenvolvimento que cada vez mais exige profissionais proficientes para o trabalho. Esta dissertação examina, portanto, plataformas acadêmicas que desempenham a função de reunir em bancos de dados e hospedar textos acadêmicos de diversos tipos, como teses de doutorado, dissertações de mestrado, artigos, entre outros.

## **2.1 Formas de obtenção de dados bibliométricos**

Para compor o *corpus* desta pesquisa, foram pesquisadas teses de doutorado e dissertações de mestrado nas plataformas CTD e BDTD; na BITRA, foram feitas buscas para se obter teses de doutorado, já que a plataforma não disponibiliza dissertações de mestrado. Os

termos de busca utilizados nas plataformas foram “localização” para as plataformas nacionais e “game localization” para a plataforma espanhola.

No caso do CTD, o primeiro passo foi inserir a palavra-chave “localização” e, em seguida, realizar um refinamento de busca utilizando as opções da barra lateral, que contém diversas seções. Para tal, foi selecionada a caixa “Mestrado” ou “Doutorado” na área “Tipo”, e “Linguística, Letras e Artes” no campo “Grandes Áreas de Conhecimento”. Após selecionar as caixas de cada seção, verificou-se ser importante clicar em “Aplicar Filtro”, pois isso afeta as opções nos próprios campos de refinamento. Observou-se, por exemplo, nos primeiros testes, que, quando a opção “Linguística” era selecionada na seção “Grande Área Conhecimento”, a opção “Estudos da Tradução” ficava indisponível na seção “Nome do Programa”.

Prosseguindo com o refinamento, após aplicar o filtro da seção “Grandes Áreas de Conhecimento”, o último passo foi localizar a seção “Nome do Programa” e selecionar todos os tipos de “Estudos de Tradução” disponíveis. Foi necessário marcar todas as variações de Estudos de Tradução, pois cada pesquisador pode ter registrado o seu trabalho de uma forma diferente, fazendo com que houvesse uma possível separação de temas, mesmo quando versavam sobre tradução. Por exemplo, trabalhos registrados em “Estudos de Tradução” ficam separados de trabalhos registrados como “Estudos da Tradução”, se as duas opções não fossem marcadas.

Figura 9 – Mecanismo de busca da plataforma CTD



Fonte: a autora.

Feito isso, foi necessário clicar em “Aplicar filtro” uma última vez e, com isso, foram obtidas nove (9) dissertações de mestrado e três (3) teses de doutorado.

Um fato importante a ser ressaltado é que pode haver flutuação nos dados oriundos das bases de dados (conforme o exemplo anterior), em decorrência da mudança de um caractere ou pelo fato de a plataforma não considerar o termo em seu formato completo (quando se trata de termos compostos), podendo incluir resultados tanto para uma das palavras, quanto para as demais.

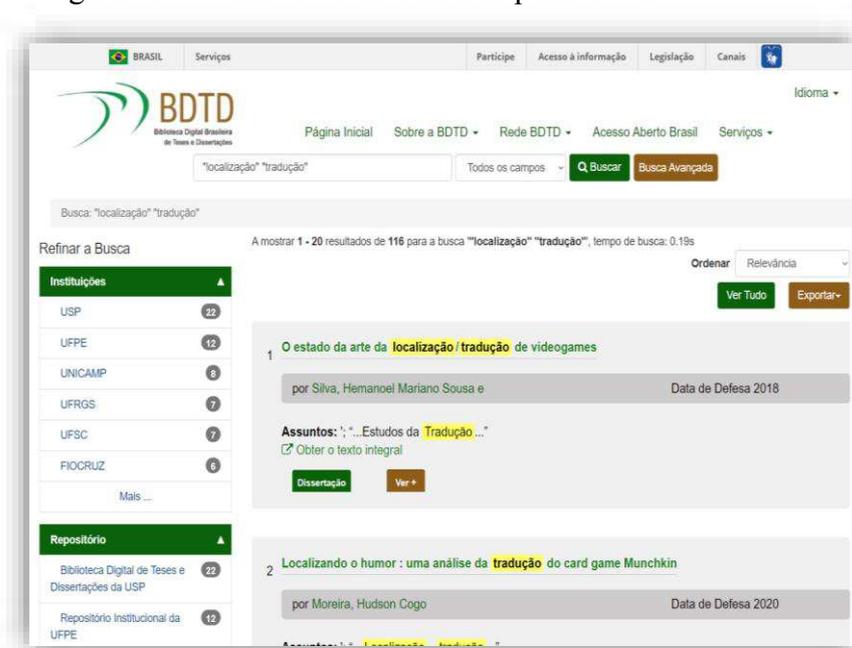
A flutuação também pode ocorrer no refinamento. Apesar da variedade de opções na plataforma CTD, não há garantia de retornarem somente resultados que estão totalmente de acordo com a pesquisa.

No início dos testes para reunir material para esta pesquisa, foram realizadas outras estratégias de busca no banco de dados, por exemplo, usando as palavras-chave “jogos”, “game localization” e “tradução”. Entretanto, concluiu-se que os melhores resultados foram obtidos com os passos descritos anteriormente.

Por fim, das nove (9) dissertações de mestrado obtidas por meio do refinamento, duas (2) não estavam de acordo com o tema do presente trabalho. O total de trabalhos considerados é de sete (7) dissertações de mestrado e três (3) teses de doutorado. Incluindo os resultados dos testes com outras palavras-chave, os resultados da plataforma CTD totalizaram nove (9) dissertações de mestrado e três (3) teses de doutorado.

Na plataforma BDTD, o mecanismo de pesquisa é um pouco diferente e há menos variedade na opção de refinamento, em comparação com a plataforma CTD. Nesse caso, nos campos de busca foram inseridas as palavras-chave “localização” e “tradução”. Todos os resultados relevantes que apareceram com essas palavras-chave foram os mesmos que já haviam sido coletados na plataforma CTD.

Figura 10 – Mecanismo de busca da plataforma BDTD

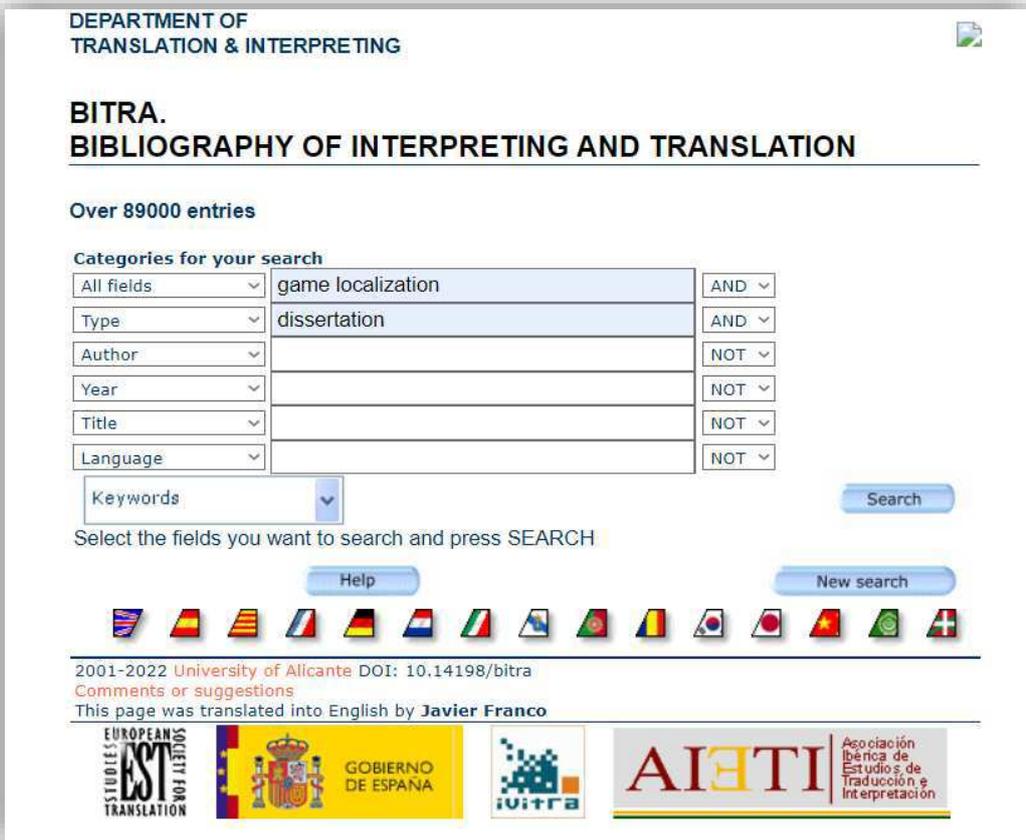


Fonte: a autora.

Pela BITRA, o mecanismo de busca também é diferente. Desde sua página inicial, o website dessa plataforma oferece a opção de inserir as palavras-chave que o usuário desejar, podendo especificar o tipo delas em campos que ficam no menu lateral. Ao clicar nas setas, é possível escolher outros filtros como “Publisher” (editora) ou “ISBN”. Neste caso, foi inserido “dissertation” (termo em inglês para tese de doutorado) no campo “Type” e “game localization” no campo “All Fields”. Foi inserida apenas a palavra-chave “game localization”, pois a plataforma já é específica da área de Tradução, o que não é o caso das plataformas CTD e BDTD.

Nenhuma das palavras foi inserida entre aspas e, com essas configurações, foram obtidos seis (6) resultados. Um dos resultados versa sobre sincronização e não especificamente sobre tradução, portanto, apenas cinco (5) resultados foram considerados. Como uma das teses de doutorado brasileiras, a de Fernando da Silva, que consta na BITRA, já havia sido coletada e contabilizada nos dados coletados das plataformas brasileiras CTD e BDTD, não foi recontabilizada com os dados da BITRA. Portanto, restaram apenas quatro teses (4). O teste também foi realizado pesquisando-se “thesis” (termo em inglês para dissertação de mestrado), no campo “Type”, para confirmarmos se realmente não havia dissertações de mestrado a respeito do tema, mas, de fato, não foram obtidos resultados.

Figura 11 – Mecanismo de busca da plataforma BITRA



DEPARTMENT OF  
TRANSLATION & INTERPRETING

**BITRA.**  
**BIBLIOGRAPHY OF INTERPRETING AND TRANSLATION**

Over 89000 entries

Categories for your search

All fields	game localization	AND
Type	dissertation	AND
Author		NOT
Year		NOT
Title		NOT
Language		NOT

Keywords

Select the fields you want to search and press SEARCH

Help  New search

2001-2022 University of Alicante DOI: 10.14198/bitra  
Comments or suggestions  
This page was translated into English by Javier Franco

EUROPEAN SOCIETY FOR TRANSLATION EST GOBIERNO DE ESPAÑA AITEIA Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación

Fonte: a autora.

Por fim, foram obtidas nove (9) dissertações de mestrado e sete (7) teses de doutorado para prosseguir com a análise do presente trabalho, totalizando 16 trabalhos.

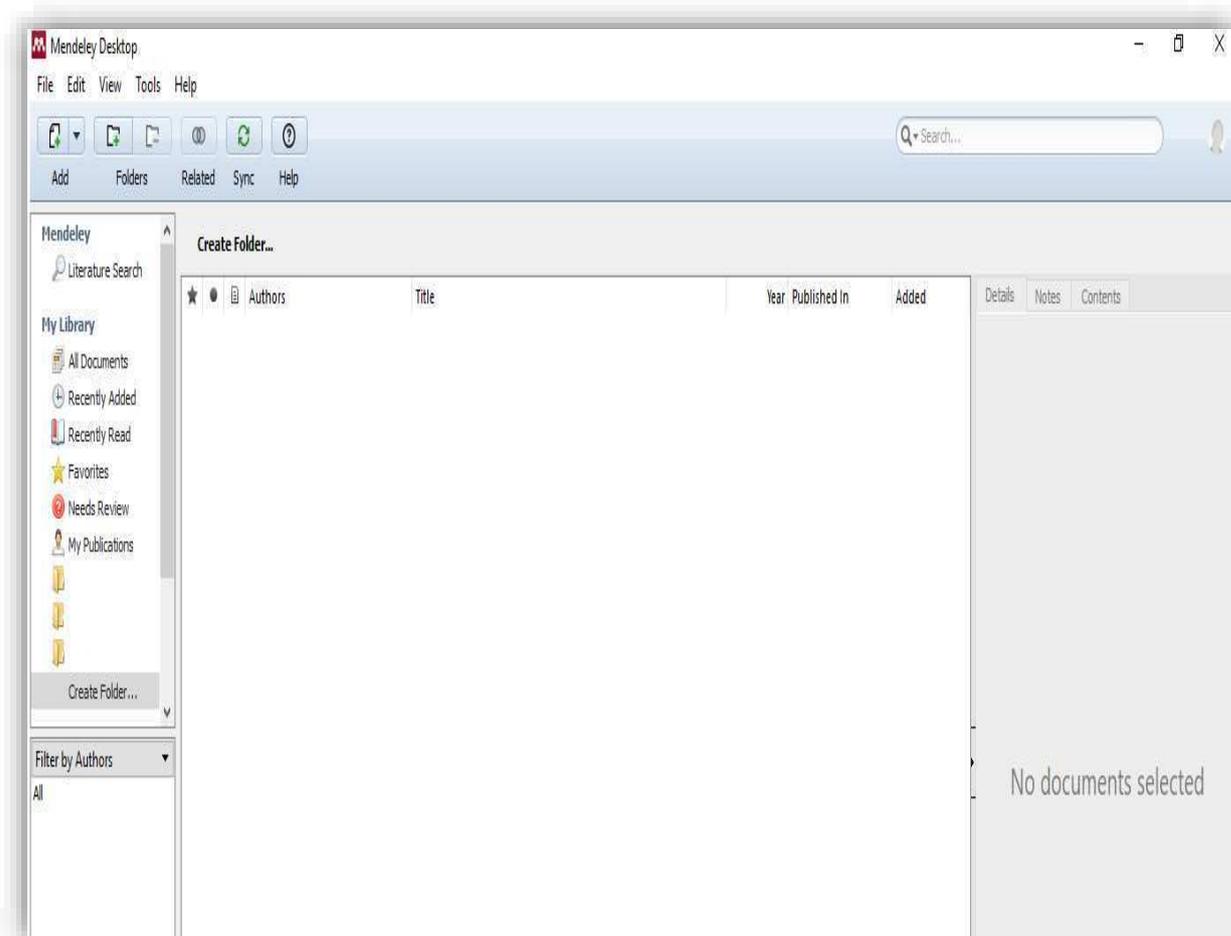
## 2.2 Formas de obtenção de dados cienciométricos

Para a construção de mapas cienciométricos, foram utilizados dois softwares gratuitos. Reunidos os 16 trabalhos em uma pasta pertencente ao programa Word Office, tal pasta foi transportada para o software Mendeley. Em sua versão 19.1.8, esse pode ser utilizado para gerenciar os arquivos, isto é, salvar e manter uma coleção específica de artigos contendo seus metadados, tais como título, palavras-chave, ano de publicação, autor(es) etc.

Os 16 trabalhos foram abertos no Mendeley e seus metadados editados quando necessário. Assim, os campos dos títulos, palavras-chave, anos de publicação e autor foram conferidos. Essa ação permitiu que tais dados fossem exportados no formato RIS (sigla em

inglês para *research information system*) para sua posterior abertura no software VOSviewer, possibilitando a construção de mapas cienciométricos.

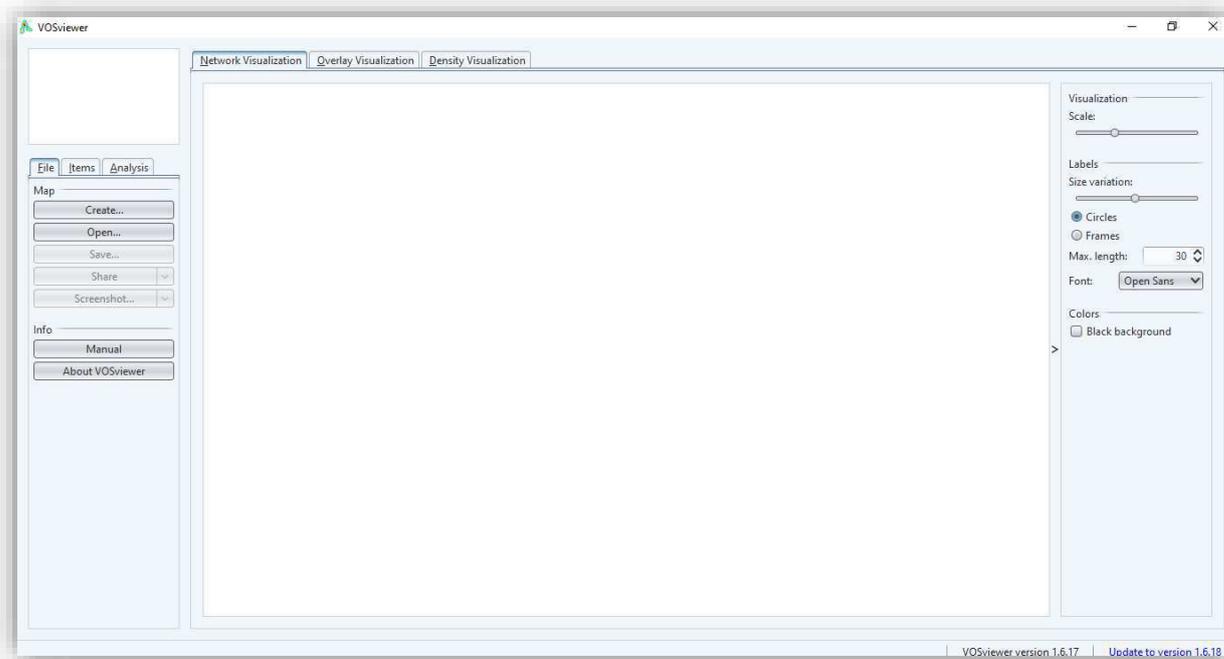
Figura 12 – Tela inicial do software Mendeley



Fonte: a autora.

O VOSviewer – pertencente ao Centro de Estudos Científicos e Tecnológicos da Universidade de Leiden, em Leiden, Holanda – foi o segundo software utilizado para a elaboração de mapas bibliométricos e cienciométricos. Ao ser aberto no software VOSviewer, o arquivo RIS possibilita a criação de mapas bibliométricos e cienciométricos, que mostram os autores que mais publicaram em um *corpus*, as coautorias, as coocorrências de palavras-chave e os anos de maior densidade das publicações. No caso desta dissertação, como não se trata de um *corpus* extenso e tampouco há o interesse de verificar as coautorias, já que as teses de doutorado e dissertações de mestrado são elaboradas por um único autor, o interesse volta-se para a coocorrência de palavras-chave e principais termos que coocorrem nos títulos das teses de doutorado e dissertações de mestrado e em seus resumos.

Figura 13 – Tela inicial do software VOSviewer



Fonte: a autora.

Os demais dados bibliométricos e cientométricos foram construídos a partir de tabelas elaboradas pela proponente desta dissertação, conforme demonstrado a seguir.

## LEVEL 3 – RESULTADOS QUANTITATIVOS

### 3.1 Teses de doutorado e dissertações de mestrado recuperadas das plataformas CTD, BDTD e BITRA

A partir das teses de doutorado e dissertações de mestrado coletadas, elaborou-se as tabelas seguintes contendo as colunas “Título”, “Base de Dados”, “Tipo”, “Universidade”, “Ano”, “Orientadores”, “Pesquisador(a)” e “País”.

Como antes mencionado, as teses de doutorado e dissertações de mestrado em cenário brasileiro foram coletadas a partir das palavras-chave “localização” e aplicação de filtros nas bases de dados CTD e BDTD e “game localization” na base de dados BITRA.

O Quadro 2 refere-se às teses de doutorado e dissertações de mestrado coletadas nas plataformas CTD e BDTD.

Quadro 2 – Teses de doutorado e dissertações de mestrado coletadas nas plataformas CTD e BDTD

TÍTULO	BASE DE DADOS	TIPO	UNIVERSIDADE	ANO	ORIENTADOR(ES)	PESQUISADOR(A)	PAÍS
<b>TESES DE DOUTORADO</b>							
1. The mapping of localized contents in the videogame <i>inFamous 2</i> : a multimodal corpus-based analysis	BITRA/CTD/BDTD	T	Universidade Federal de Santa Catarina	2016	Viviane Maria Heberle	Fernando da Silva	Brasil
2. A metalanguage study on instructional videos: the Brazilian localization of <i>Magic: the Gathering</i>	CTD	T	Universidade Federal de Santa Catarina	2018	Lincoln Fernandes	Meggie Rosar Fornazari	Brasil
3. Recursos interpessoais, interativos e construções identitárias na localização para o português brasileiro do jogo digital <i>God of War</i> (2018): uma análise crítica multimodal	CTD	T	Universidade Federal de Santa Catarina	2019	Viviane Maria Heberle	Johwyson da Silva Rodrigues	Brasil
<b>DISSERTAÇÕES DE MESTRADO</b>							
1. Localization practices in trading card games: <i>Magic: the gathering</i> from English into Portuguese	CTD/BDTD	D	Universidade Federal de Santa Catarina	2014	Lincoln Fernandes	Meggie Rosar Fornazari	Brasil
2. Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva	CTD/BDTD	D	Universidade de São Paulo	2015	John Milton	Ricardo Vinicius Ferraz de Souza	Brasil
3. Eu vou equalizar sua cara”: análise da localização do video game <i>Mortal Kombat X</i>	CTD/BITRA	D	Universidade Federal de Santa Catarina	2017	Gilles Jean Abes	Renan Abdalla Leimontas	Brasil
4. O estado da arte da localização/tradução de videogames	CTD/BDTD	D	Universidade Federal do Ceará	2018	Rafael Ferreira da Silva	Hemanoel Mariano Sousa e Silva	Brasil

TÍTULO	BASE DE DADOS	TIPO	UNIVERSIDADE	ANO	ORIENTADOR(ES)	PESQUISADOR(A)	PAÍS
5. Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-português	CTD/BDTD	D	Universidade de Brasília	2020	Gleiton Malta	Luiz Gustavo Nogueira Barcelos	Brasil
6. Tradução/localização de <i>Magic: the Gathering</i> para o português brasileiro: uma descrição segundo as estratégias de tradução de Chesterman	CTD/BDTD	D	Universidade Federal do Ceará	2020	Rafael Ferreira da Silva	Thiago de Sousa Almeida	Brasil
7. Localizando o humor: uma análise da tradução do card game <i>Munchkin</i>	CTD/BDTD	D	Universidade de Brasília	2020	Cristiane Roscoe-Bessa	Hudson Cogo Moreira	Brasil
8. Localizando jogos eletrônicos nos estudos da tradução: corpus no suporte à tradução de <i>MOBAS</i>	CTD	D	Universidade de Brasília	2021	Elisa Duarte Teixeira	Daniel Santos Perpetuo	Brasil
9. Localização de jogos nos estudos da tradução: uma abordagem sistêmica aos <i>trading card games</i>	CTD	D	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	2021	Marcia do Teresa Dias Carneiro	Boris Katopodis	Brasil

Fonte: elaborado pela autora.

Como parte da análise cienciométrica, foi averiguada uma média de quantidade de páginas por seção ou tópico dos trabalhos do Quadro 2. Em média, em todos os trabalhos, o capítulo introdutório é composto de 7 páginas, sendo os capítulos introdutórios mais curtos compostos por 3 páginas (5 ocorrências de 9 trabalhos) e o mais longo, 23 páginas. Alguns trabalhos distinguem teoria e contextualização, outros combinam os temas em um único capítulo. Para facilitar o cálculo da média, os temas foram considerados como uma seção única, com média geral de 48 páginas. Fornazari (2018) utilizou o menor número de páginas (14) para o tema.

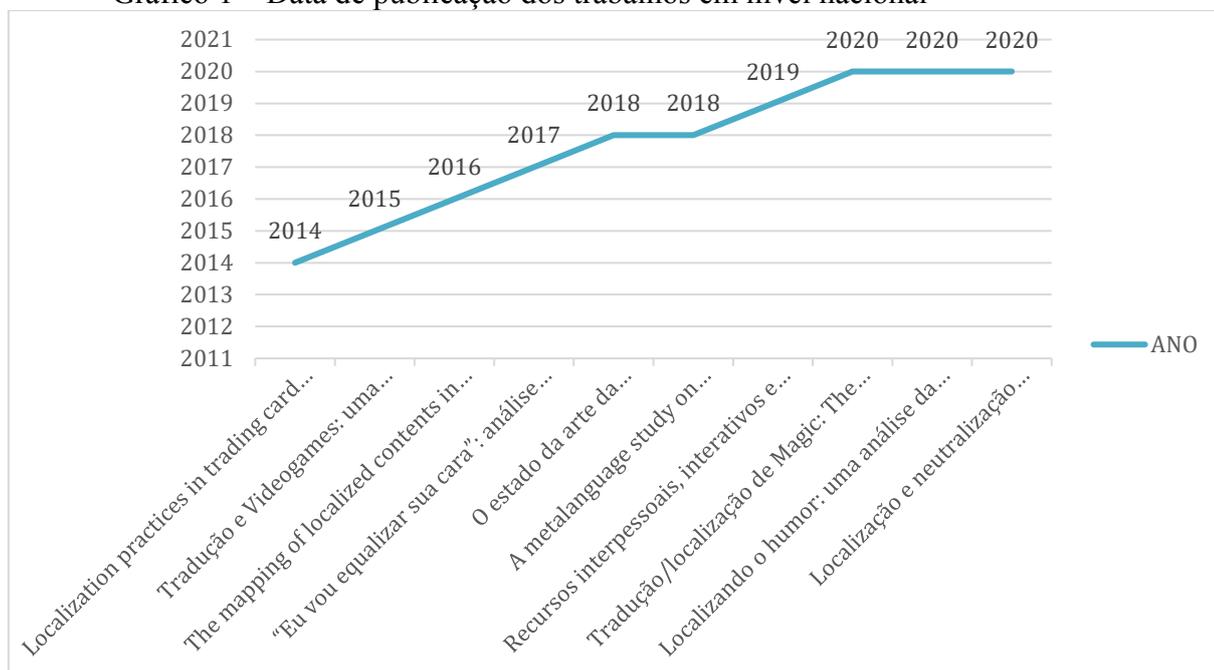
O maior número de páginas (100) para teoria e contextualização foi registrado em Rodrigues (2019). A metodologia é em média composta por 27 páginas, sendo que alguns trabalhos, como Souza (2015) e Katopodis (2021), não definiram capítulos específicos para a metodologia. O menor número de páginas (2) dedicadas à metodologia é de Silva (2018), e o maior (27) é de Silva (2016).

As seções de análise e discussão foram em média compostas por 85 páginas, sendo o menor capítulo composto por 21 e Souza (2015) teve o maior composto por 303. Por último, assim como a introdução, o capítulo de conclusão geralmente também é mais conciso, tendo em média 4 páginas. O menor capítulo de conclusão contém 1 página no trabalho e o maior contém 7.

Em nível nacional, de acordo com as delimitações dos dados, o primeiro trabalho é de Fornazari (2014). Os trabalhos mais recentes foram publicados em 2021: Perpétuo (2021) e Katopodis (2021). É possível observar no Quadro 3 que, nos anos de 2018 e 2020, foi publicado

o maior número de trabalhos, é possível observar que também houve uma publicação internacional datada de 2018 (Valenzuela 2018, vide Quadro 03).

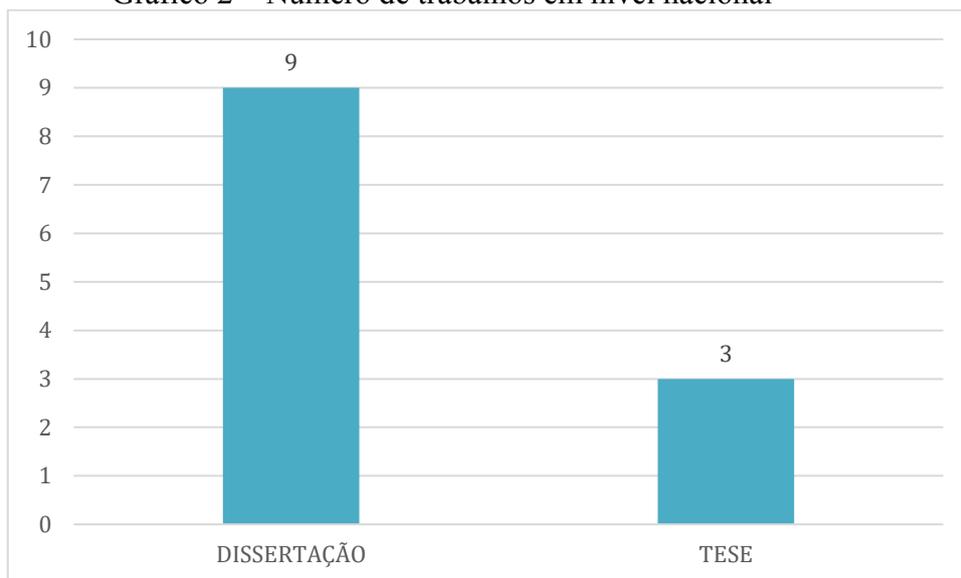
Gráfico 1 – Data de publicação dos trabalhos em nível nacional



Fonte: elaborado pela autora.

O número de dissertações publicadas foi maior que o número de teses de doutorado, totalizando 3 teses de doutorado para 9 dissertações de mestrado. Um outro ponto analisado é a continuidade dos trabalhos dos pesquisadores na área acadêmica. De acordo com os dados coletados foi observado que somente a pesquisadora Meggie Rosar Fornazari deu continuidade à pesquisa no campo da localização, isto é, em nível de mestrado (2014) e doutorado (2018).

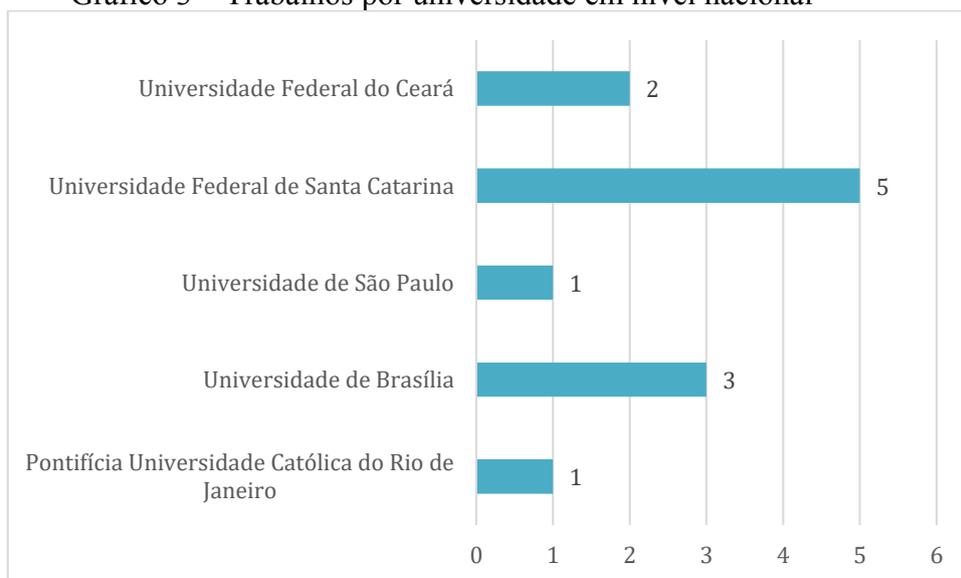
Gráfico 2 – Número de trabalhos em nível nacional



Fonte: elaborado pela autora.

Em nível nacional, a instituição que teve maior participação nas publicações foi a Universidade Federal de Santa Catarina, com 5 trabalhos no total: 3 teses de doutorado e 2 dissertações de mestrado.

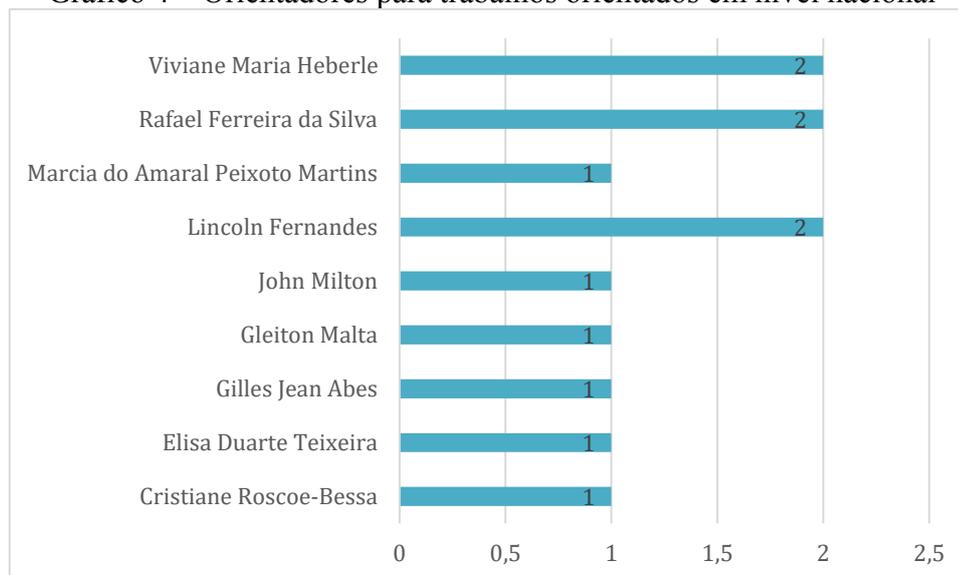
Gráfico 3 – Trabalhos por universidade em nível nacional



Fonte: elaborado pela autora.

Além disso também é possível observar que, em nível nacional, houve orientadores que orientaram mais de um trabalho acadêmico, sendo eles Viviane Maria Heberle, Lincoln Fernandes e Rafael Ferreira da Silva, os três tendo orientado 2 trabalhos cada.

Gráfico 4 – Orientadores para trabalhos orientados em nível nacional



Fonte: elaborado pela autora.

O Quadro 3 refere-se às quatro (4) teses de doutorado coletadas na BITRA.

Quadro 3 – Teses de doutorado coletadas na BITRA

TÍTULO	BASE DE DADOS	TIPO	UNIVERSIDADE	ANO	ORIENTADOR(ES)	PESQUISADOR(A)	PAÍS
<b>TESES DE DOUTORADO</b>							
1. La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales	BITRA	T	Universidad de Málaga	2010	Emilio Ortega Arjonilla e Miguel Ángel Candel Mora	Lucila María Pérez Fernández	Espanha
2. The translation of humor in video games: a case study	BITRA	T	University College London	2014	Jorge Díaz-Cintas e Rocío Baños Piñero	Ornella Lepre	Inglaterra
3. Responsible Localization: Game Translation Between Japan And The United States	BITRA	T	University of California	2015		Stephen Mandiberg	Estados Unidos
4. La localización de videojuegos del japonés al español: perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas	BITRA	T	Universidad de Granada	2018	María Isabel Tercedor Sánchez e María Amparo Montaner Montava	Alicia Casado Valenzuela	Espanha

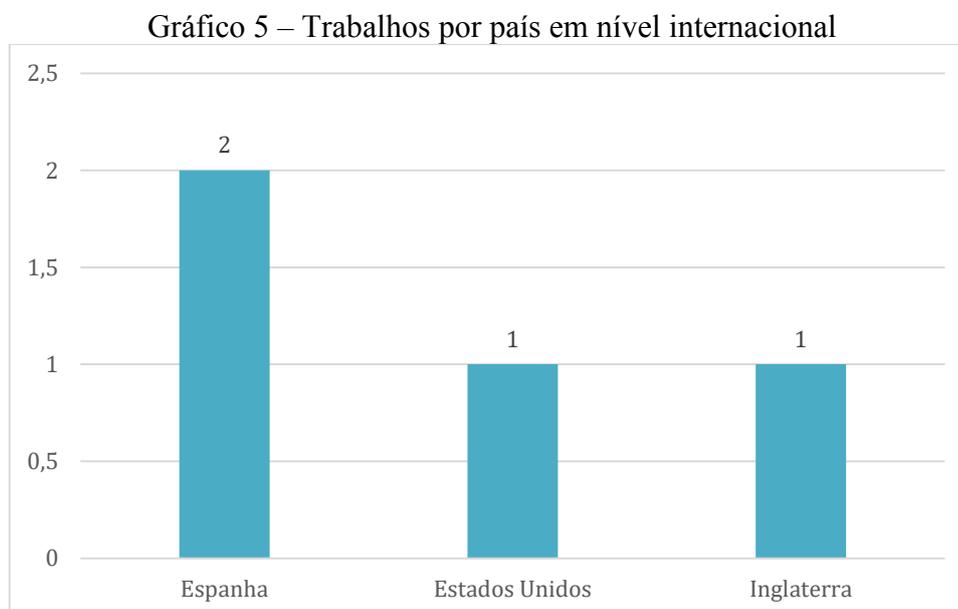
Fonte: elaborado pela autora.

No que diz respeito à divisão de páginas das teses encontradas na plataforma BITRA, Mandiberg (2015) não foi considerado no cálculo da média, pois é o único trabalho que não apresenta uma clara divisão de tópicos tradicionais (introdução, teoria, contextualização, análise/resultados e conclusão). O capítulo de introdução contém 25 páginas, e o restante do trabalho compreende estudos, análises e discussões referentes a localização, mercado e questões geográficas, totalizado cerca de 300 páginas.

Quanto às três teses restantes, a média do capítulo introdutório foi de 15 páginas. Os tópicos de teoria e contextualização tiveram em média 102 páginas e o capítulo de metodologia teve em média 48 páginas, sendo o maior composto por 72 páginas em Perez Fernández (2010). O maior número de páginas dedicadas a discussão e resultados foi de 270 páginas em Casado Valenzuela (2018) e em média esses tópicos são compostos por 142 páginas.

Por fim, podemos observar que em comparação com os dados do Quadro 2, os trabalhos no Quadro 3 apresentam capítulos conclusivos um pouco maiores, tendo em média de 14 páginas, o maior novamente em Casado Valenzuela (2018), com 22 páginas.

Como é possível observar no Quadro 3 e no Gráfico 5, os países onde esses trabalhos foram defendidos foram Espanha, Estados Unidos e Inglaterra, sendo a Espanha o país com o maior número de trabalhos (dois).



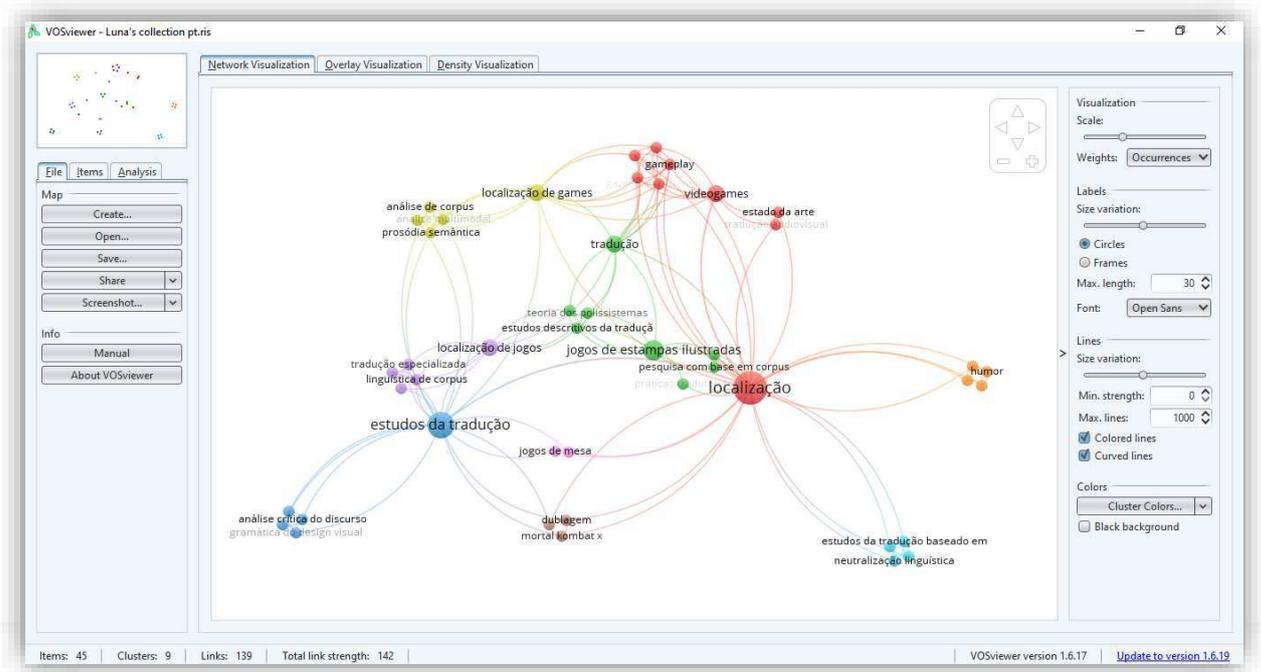
Fonte: elaborado pela autora.

Entretanto, esses trabalhos vieram de universidades diferentes, um defendido na Universidade de Málaga em 2010 (o primeiro de todos os trabalhos tanto em nível nacional quanto internacional) e, oito anos depois, o segundo trabalho espanhol encontrado na plataforma BITRA foi defendido em 2018 na Universidade de Granada.

### 3.2 Palavras-chave mais recorrentes no montante de trabalhos em português do Brasil

Como antes dito, buscou-se construir mapas cienciométricos a partir dos metadados de teses de doutorado e dissertações de mestrado brasileiras. Os mapas a seguir revelam a recorrência e força das palavras-chave escolhidas pelos autores para identificar seus trabalhos. Foram 45 as palavras-chave mais recorrentes.

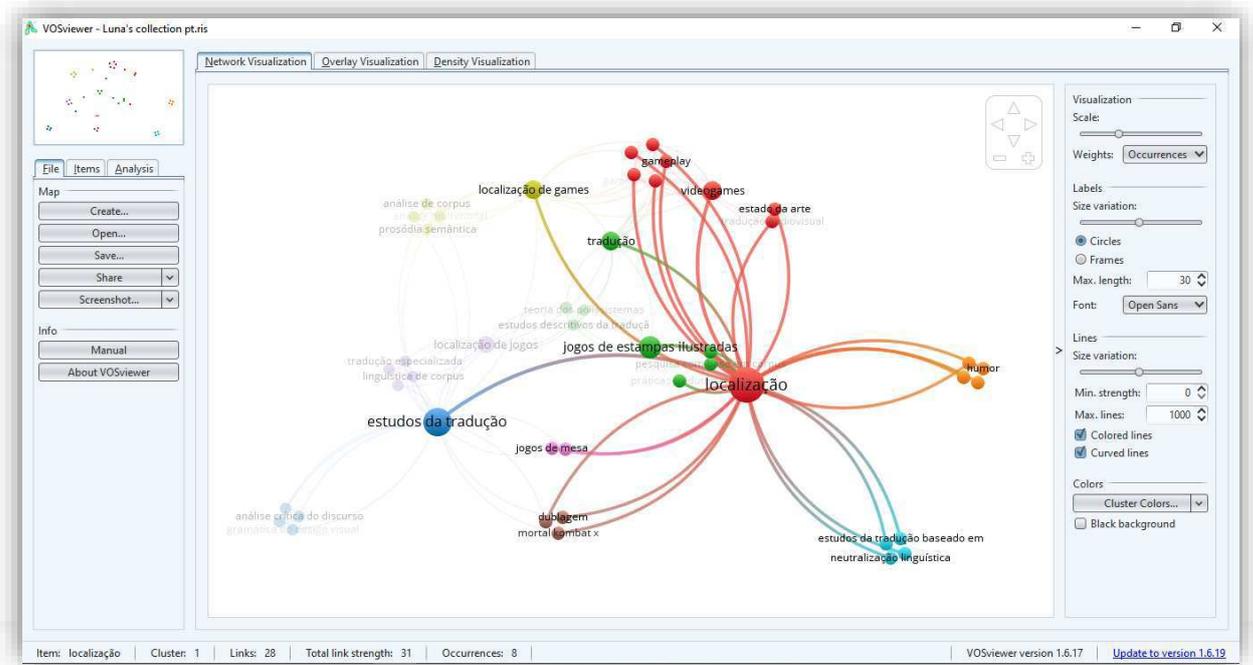
Figura 14 – Network Visualization das palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer



Fonte: elaborado pela autora.

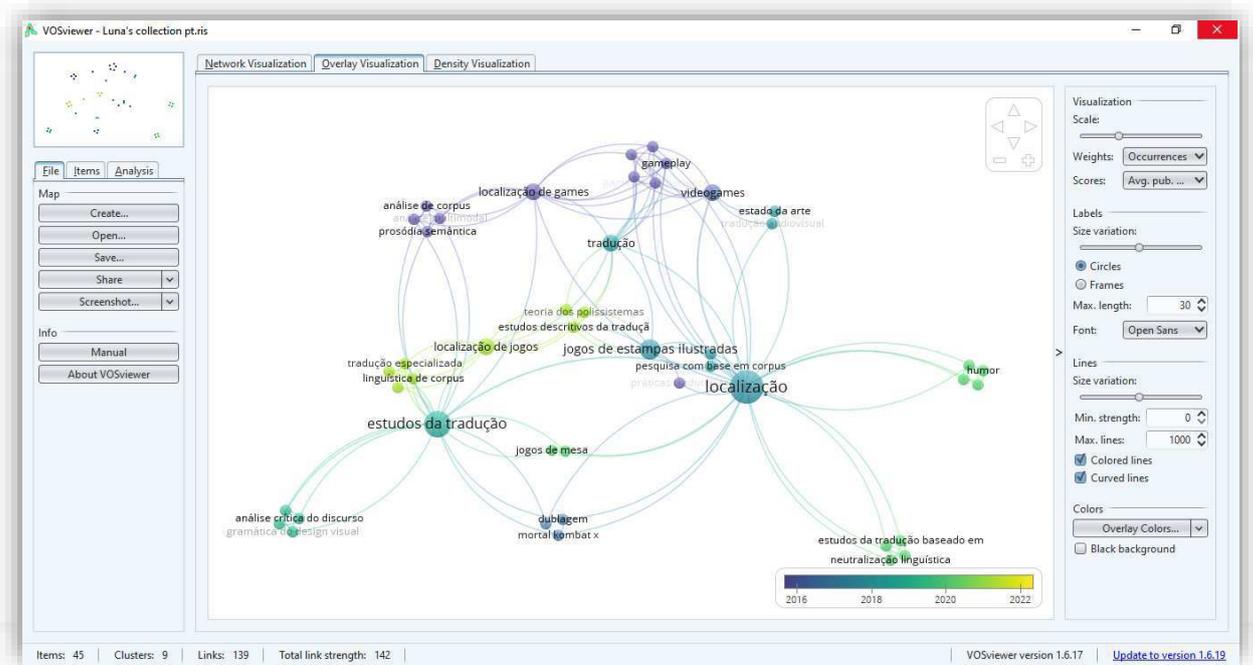
De acordo com esse mapa gerado a partir das palavras-chave contidas nas dissertações e teses em cenário brasileiro (Figura 14), a palavra-chave “Estudos da Tradução” têm menor ocorrência que, por exemplo, “localização” especificamente. É possível notar que ambos os termos e temas têm relação e formam uma rede por estarem indiretamente conectados, mas a distância entre os termos aponta que os tópicos não são abordados ao mesmo tempo com frequência.

Figura 15 – Relação entre palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer



Fonte: elaborado pela autora

Figura 16 – Overlay Visualization das palavras-chave de trabalhos brasileiros no VOSviewer

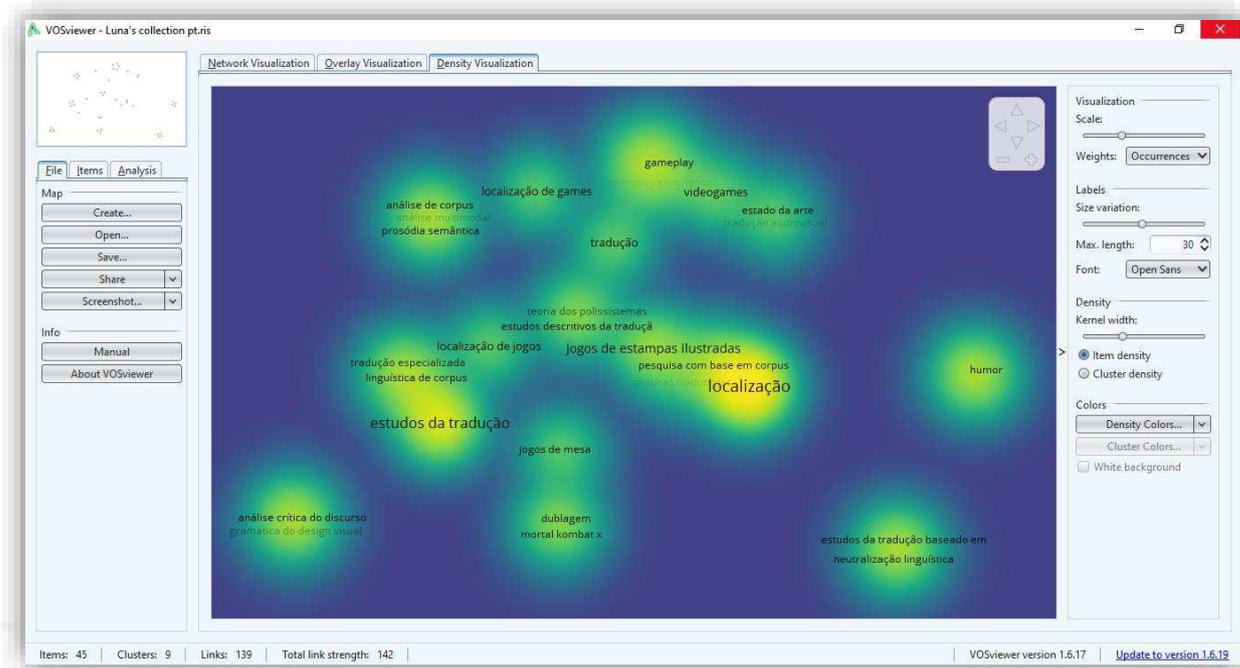


Fonte: elaborado pela autora

O mapeamento temporal (linha temporal mostrada no canto direito inferior) (Figura 16) mostra as mesmas palavras-chave do mapa anterior, porém em relação aos anos de ocorrência,

sendo as palavras-chave “estudos descritivos”, “localização de jogos” e “linguística de corpus” as mais recentemente conectadas ao tema localização.

Figura 17 – Density Visualization das palavras-chave dos trabalhos brasileiros no VOSviewer

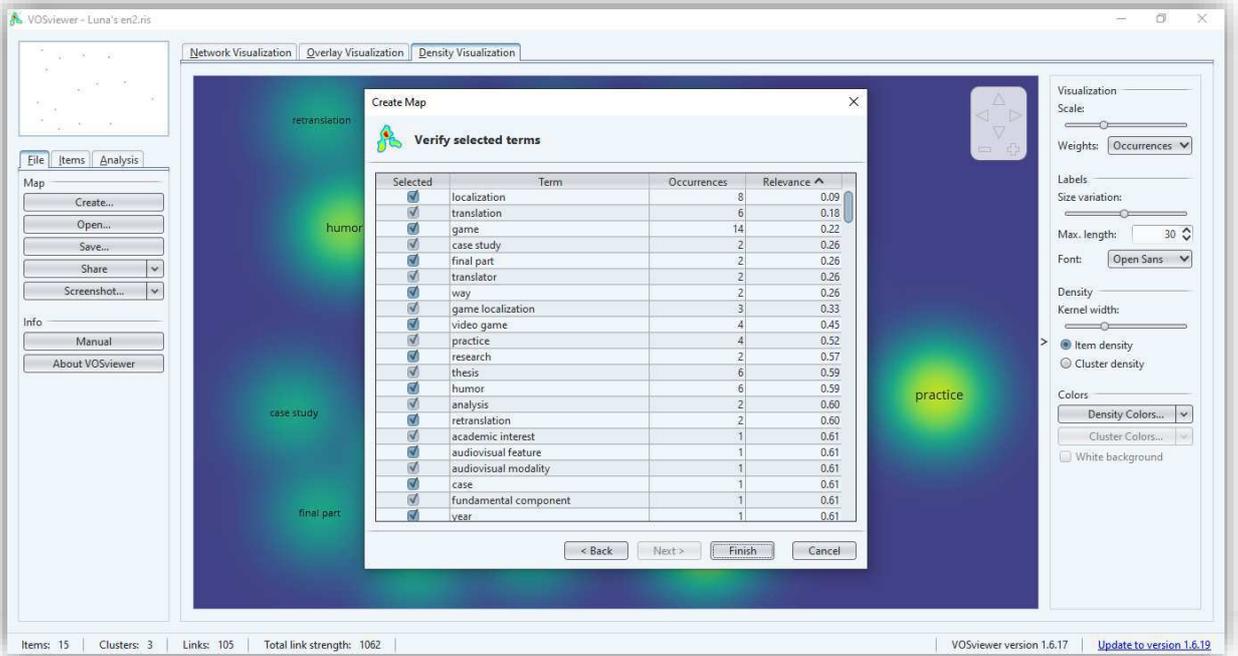


Fonte: elaborado pela autora.

O mapa de densidade (Figura 17) mostra a força do uso das palavras-chave. Nesse mapa é possível observar que, de certa forma, os termos mais destacados, “Estudos da Tradução” e “localização”, têm maior recorrência no *corpus* de dissertações e teses aqui investigado. O mapeamento possibilita que eles sejam identificados e pode-se observar que tópicos como “humor”, “cartas” e “corpus” fazem parte dessa “paisagem científica”.

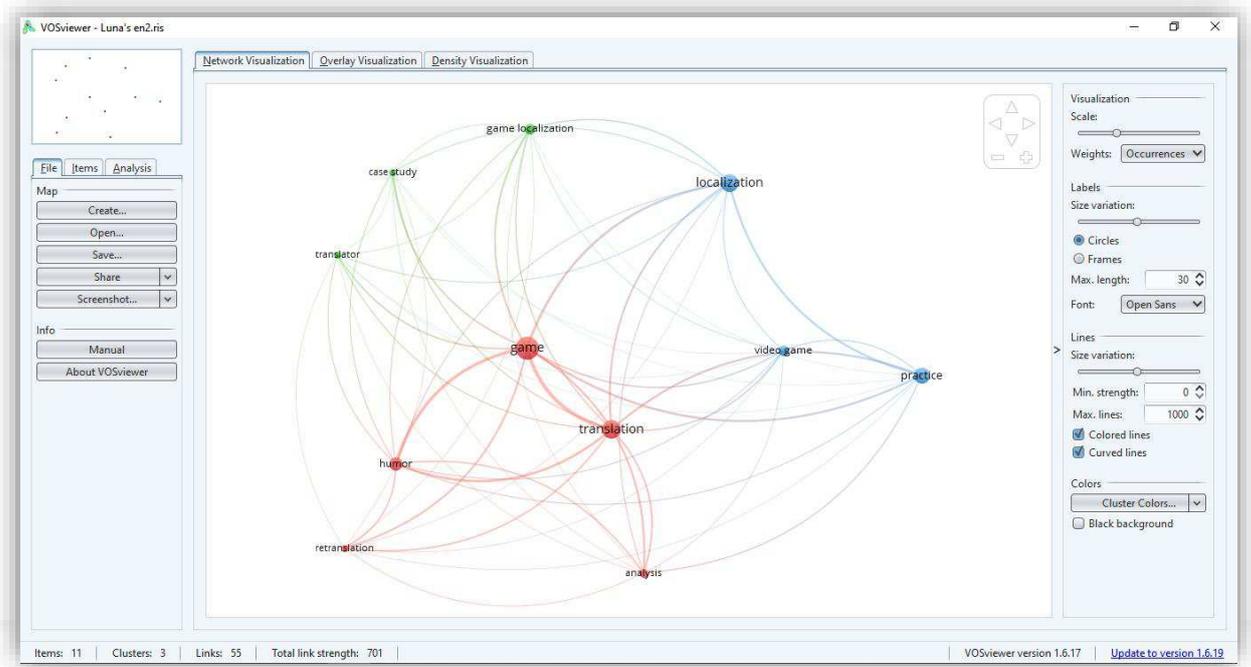
Visto que as três (3) teses de doutorado de autores estrangeiros coletadas no BITRA não possuem discriminação de palavras-chave a serem indicadas pelos autores, isto é, os formatos desses trabalhos apenas trazem o resumo sem palavras-chave, foi utilizada a funcionalidade do VOSviewer que analisa as palavras mais recorrentes presentes nos resumos das teses (Figura 18). De um montante de 201 palavras recorrentes nessas teses, foram elaborados mapas a partir daquelas que mais se destacavam, com no mínimo 2 ocorrências (por padrão, o software selecionou o número daquelas que se repetiam duas vezes ou mais). Aquelas com apenas uma (1) ocorrência foram descartadas.

Figura 18 – Criação de palavras-chaves para trabalhos internacionais com o VOSviewer



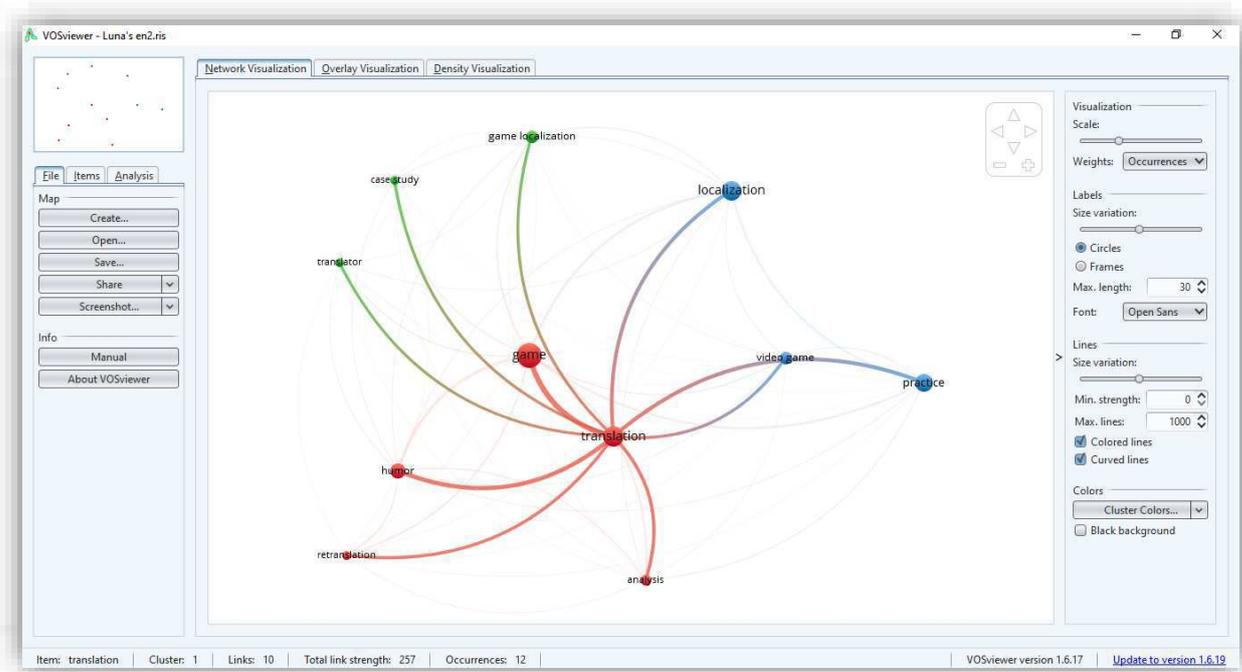
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 19 – Network Visualization de palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 20 – Relação entre palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer

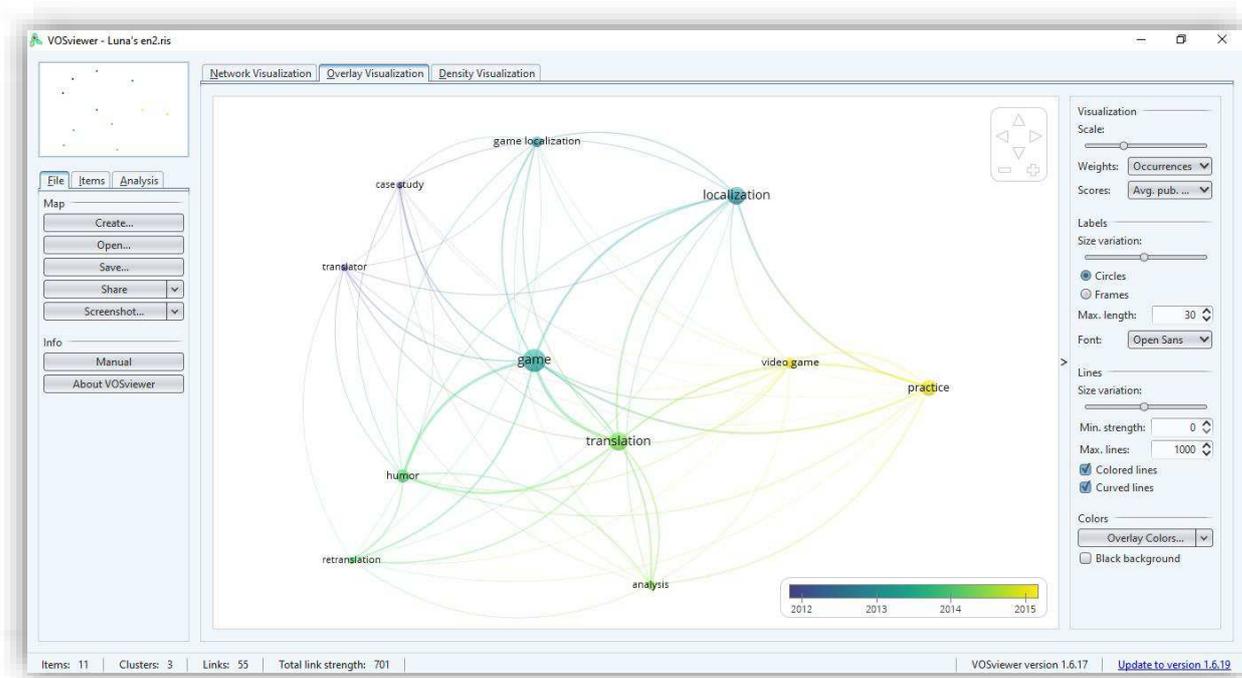


Fonte: elaborado pela autora.

Quando se trabalha com dados é importante mencionar a subjetividade dos estudos bibliométricos e cienciométricos, que, apesar de exporem fatos contidos nos próprios trabalhos, estão sujeitos à subjetividade, pois as bases são escolhidas e alimentadas pelos pesquisadores. Dessa forma, é possível que estudos ou determinadas informações sejam excluídas, como nesse caso específico, em que as palavras-chave foram geradas por software, pois não estavam presentes nos trabalhos.

Percebe-se que o termo “translation” está no centro de todos os mapas, isto é, como se a tradução fosse o coração que conecta as outras partes de forma (in)direta. O termo “game” também apresenta grande força, mas visualmente parece uma representação de “braço direito” do termo central, que é “translation”.

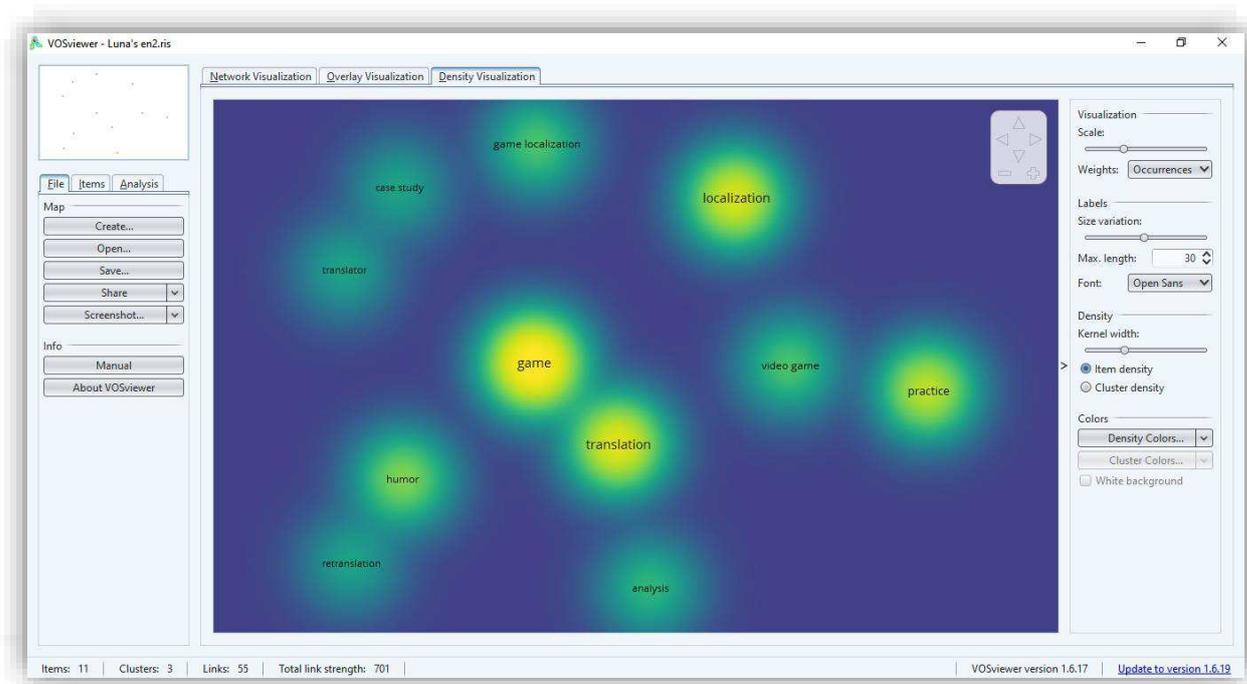
Figura 21 – Overlay Visualization das palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer



Fonte: elaborado pela autora.

Em termos temporais, houve continuidade no campo de pesquisa sobre localização em geral (Figura 21). O primeiro trabalho foi publicado em 2010, o segundo após uma pausa de quatro anos, em 2014. Logo em seguida, a terceira publicação em 2015 e após mais uma pausa de três anos, o quarto trabalho coletado foi publicado em 2018. O destaque das cores possibilita visualizar que a partir de 2015 houve aparentemente a introdução de um novo conceito para a área com a palavra-chave “practice”.

Figura 22 – Density Visualization de palavras-chave de trabalhos internacionais no VOSviewer



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 22 mostra o alto valor de ocorrência de termos como “game”, “translation”, “localization” e “practice”. Pelo fato de os termos “case study”, “retranslation” e “analysis” estarem representados por letras menores, cores mais fracas e até mais distantes dos outros termos, pode-se concluir que esses tópicos existem e são discutidos, mas não são recorrentes, indicando que são termos mais usados em estudos específicos.

## LEVEL 4 – RESULTADOS QUALITATIVOS

Como já mencionado, decidiu-se, além de mapear e analisar bibliométrica e cientificamente os 16 trabalhos coletados, implementar uma análise de seus conteúdos.

Em função de analisar os trabalhos, foi necessário lê-los analisá-los a partir das indagações desta dissertação: quais desafios estão sendo apontados pelos pesquisadores dos Estudos de Tradução que se dedicam ao tema? Há algum tipo de enfoque ou sugestão no que diz respeito ao ensino da localização em si para a formação de tradutores?

Os 16 trabalhos foram lidos na íntegra e serão apresentados um a um a seguir, a partir da ordem apresentada no Quadro 2 e no Quadro 3.

### **4.1 The mapping of localized contents in the videogame *inFamous 2*: a multimodal corpus-based analysis, Fernando da Silva, 2016**

Esse trabalho tem como principal objetivo analisar a localização completa dos recursos multimodais do jogo *inFamous 2* e fazer um mapeamento por meio de *corpus*. Por meio do *corpus* foram feitas anotações baseadas em *tags* para mapear os aspectos de adaptação cultural, verificar a consistência da narrativa e observar os recursos de localização, entre outros objetivos.

Um dos aspectos a serem mapeados na localização, de acordo com o autor é a adaptação cultural. O autor discute a relevância da equivalência na localização, a expansão da indústria da tradução e a importância da localização de jogos na melhoria do engajamento dos jogadores. No contexto da comunicação intercultural há a possibilidade de as mensagens criadas por uma obra não serem recebidas da mesma forma em uma cultura diferente. Assim, o mapeamento também incluiu questões como atenção a fatores culturais na consistência terminológica.

Outro ponto relevante para o autor em relação à localização de jogos é a manutenção do “fator diversão” e as nuances culturais do jogo original, ao mesmo tempo em que o torna compreensível para jogadores de outras culturas. Há um desafio de localizar as partes visuais de um jogo, como personagens e locais, que muitas vezes contêm elementos culturais específicos que possivelmente não sejam tão comuns ou sequer existam em outras culturas, como uma estátua ou um objeto específico que faz parte da ambientação do jogo. Questões referentes à regulamentação de faixa etária também são mencionadas, visto que a linguagem precisa estar de acordo com o público que consumirá o produto.

Um conceito importante explorado por Silva é o da prosódia semântica e sua utilização na avaliação do conteúdo. O autor argumenta que a prosódia semântica já tem sido objeto de interesse de linguistas há mais de 20 anos, desde que grandes quantidades de dados linguísticos começaram a ser processados por meio de programas de análise linguística. Ele aponta que, de acordo com Stewart (2010), o primeiro estudo sobre o tema foi feito por John Sinclair, que observou a ocorrência frequente do *phrasal verb* “set in” em ambientes semânticos específicos relacionados a eventos desagradáveis ou com conotação negativa. Outro exemplo seria “happen”, que também apresentou um número significativo de ocorrências relacionadas a situações desagradáveis.

Há a hipótese de que a localização de jogos seja realizada buscando-se um equilíbrio das escolhas lexicais relacionadas, portanto, à prosódia semântica e aos perfis colocacionais. O *corpus* foi criado usando-se o ELAN, programa de captura e edição, e concentrou-se em *cutscenes* do jogo para criar o *corpus* referente à cada personagem. As *tags* criadas para analisar o *corpus* foram de “inconsistência intertextual”, “consciência cultural”, “variação linguística”, “explicitação” e algumas categorias adicionais que foram surgindo por meio da observação desses fenômenos no conteúdo analisado, como as *tags* “transcrição” e “inconsistência sutil”.

As questões de pesquisa são revisitadas na conclusão, no final do trabalho, e Silva busca responder “que tipo de perfil de localização surge da anotação implementada?” ou “quais são as implicações do aparato técnico usado nesta pesquisa?”. Outro objetivo do estudo foi o de testar o uso do programa ELAN e de outros editores de vídeo e multimídia, o que demandou esforço para se estudarem os softwares e se testarem suas capacidades.

Sobre a análise geral do conteúdo, embora os dados obtidos nas anotações exibissem mudanças de registro nas linhas de falas dos personagens, o perfil prosódico-semântico dos personagens principais analisados, particularmente Cole, Zeke, Kuo, Nix e Bertrand, não exibiu uma quantidade significativa de mudança no perfil de conotação. Portanto, em termos dessa característica, a localização não se distingue do original. Como foi analisado um trabalho multimodal, foi apontado que a análise pode ocorrer de diversas formas e em múltiplas camadas, não somente partindo do textual. O trabalho é majoritariamente descritivo e não faz menção ao ensino de tradução ou à formação de tradutores.

#### **4.2 A metalanguage study on instructional videos: the Brazilian localization of *Magic the Gathering*, Meggie Rosar Fornazari, 2018**

Esta tese de doutorado foi escrita por Meggie Rosar Fornazari, cuja dissertação de mestrado é analisada subitem 4.4. Nesta pesquisa ela dá continuidade ao tema *trading card game* (TCG) investigando a localização da metalinguagem utilizada pela comunidade de *Magic: the Gathering*. O *corpus* do estudo é bilíngue e a metalinguagem acaba sendo criada pela comunidade que discute o jogo on-line. O jogo é pioneiro do gênero TCG e por isso é considerado também representante do gênero. Um dos pontos analisados é o empréstimo de termos em inglês dos jogadores brasileiros e as razões por trás desse acontecimento. Supõe-se que um dos motivos para que isso ocorra é uma tradução “*lackluster*”, como descrito pela autora, uma tradução sem tanto “sabor” ou “brilho”, o que faz com que os jogadores sintam que somente os termos em inglês transmitam o que o jogo pretende passar para os fãs. Para tirar tais conclusões também são analisados vídeos no Youtube de criadores e fãs do jogo com foco na metalinguagem utilizada.

São apresentadas as definições de termos-chave como “localização”, “metalinguagem” e “corpus”. Pesquisas anteriores no campo dos Estudos da Tradução são citadas, e a tecnologia é destacada como ótima ferramenta no processo de localização. Os criadores de conteúdo na plataforma YouTube foram escolhidos, já que são também jogadores e, portanto, consumidores do produto, de modo que a autora pôde comparar a linguagem deles com o processo de localização das cartas. A tese também apresenta os desafios de se usarem “métricas de jogos” como fonte de dados empíricos para estudar o uso de tradução oficial em jogos localizados. A autora cita Antony Pym como um dos primeiros estudiosos a analisar a localização em junção com a tecnologia e seu envolvimento com conceitos como memória de tradução, glossários e traduções fora do contexto. A metalinguagem é definida como um recurso para a comunicação estratégica.

Com base no estudo de *corpus*, Fornazari (2018) analisa se, na metalinguagem dos fãs e jogadores, os termos da tradução oficial estão presentes e qual a frequência em que são usados. Os estudos sobre localização de jogos eletrônicos, apesar de escassos, vinham (e vem) crescendo, mas estudos relacionados a jogos de cartas, por exemplo, ainda não são tão comuns, sendo a pesquisadora pioneira no estudo referente ao jogo *Magic: the Gathering* até aquele momento, entre os anos de 2014 (sua dissertação) e 2018 (sua tese). Com relação à recepção dos jogadores, a intenção não foi observar comportamentos, como movimento dos olhos ou batimentos cardíacos no momento do jogo, mas a fluência da leitura da localização, as preferências e os hábitos.

Como metodologia, primeiramente foi criado um *corpus* bilíngue paralelo com o material do jogo, criado de acordo com Wynne (2008), e uma segunda parte que envolve os

vídeos em português. Foram reunidos 20 vídeos de diversos canais que se dedicavam a criar tutoriais de como jogar *Magic*. Os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* (CTS) foram usados para identificar e localizar recursos linguísticos e evidenciar padrões linguísticos. Os resultados foram comparados com informações externas, como dados sobre a publicação de seus conteúdos, criação e outras circunstâncias. Foram apresentadas seis políticas de tradução derivadas da análise da versão localizada do jogo em português do Brasil. Essas políticas incluem a produção de uma tradução que seja aceitável em português brasileiro, evitando referências culturalmente específicas do mundo real, traduzindo palavras-chave mecânicas mais recentes para habilidades estáticas como substantivos e habilidades ativáveis como verbos, os textos raramente são alterados para manter consistência, o tamanho da fonte provavelmente não é de responsabilidade do tradutor e, por fim, as diferenças entre os textos referentes a regras e o texto conhecido como “*flavor text*”. A autora também inclui trechos do seu estudo anterior (2014).

Os 20 termos mais frequentes foram identificados e a lista apresentou algumas semelhanças, indicando que os termos são importantes para ensinar os fundamentos do jogo para um iniciante. No entanto, os tutoriais possuem durações diferentes, o que influencia na quantidade de termos e repetições mencionados. Isso mostra que o jogo é complexo o suficiente para que diferentes jogadores deem preferência para certos aspectos ao criarem os tutoriais. O estudo também comparou a lista de frequência do tutorial com a lista de frequência do *corpus* e descobriu que termos como “target”, “battlefield” e “control” não estão entre os mais usados nos tutoriais, mas são importantes para decisões no cenário competitivo do jogo. No geral, a localização foi considerada bem-sucedida em relação aos termos básicos do jogo.

Fornazari (2018) observou que o empréstimo do inglês, em se tratando principalmente do nome de cartas, é bastante comum entre os fãs, como no exemplo indicado pela autora “Montei um deck Mono-Green Aggro”. Isso provavelmente ocorre pelo fato de os termos terem menos sílabas em inglês, tornando a comunicação mais rápida ao realizar a mistura dos idiomas. Adicionalmente, em inglês foram inventados alguns termos que podem ter apresentado desafios para os tradutores. Outro fator que contribui para o empréstimo do inglês são as mídias consumidas pelos próprios fãs, que provavelmente também são criadas predominantemente em inglês, o que levanta o questionamento de se ter ou não a necessidade de também realizar a localização dessas mídias no cenário competitivo de *Magic*, por exemplo. O estudo é predominantemente descritivo e não faz menção ao ensino de tradução ou à formação de tradutores.

### **4.3 Recursos interpessoais, interativos e construções identitárias na localização para o português brasileiro do jogo digital *God of War* (2018): uma análise crítica multimodal, Johwyson da Silva Rodrigues, 2019**

A tese de Rodrigues (2019) usa como principal objeto de análise o jogo *God of War* (2018), com objetivo de compreender os recursos interpessoais, interativos e as construções identitárias que resultaram da localização do jogo. Esses elementos também são comparados com o original para se observar se e como esses recursos mudaram. O autor compartilha seu interesse pessoal em investigar os jogos digitais, inspirado em sua experiência como professor de língua inglesa e na possibilidade de jogá-los em sua língua materna.

A primeira seção do segundo capítulo fornece uma visão geral dos Estudos da Tradução e a associação teórica em relação à Linguística Sistêmico-Funcional (LSF). A abordagem da LSF considera a linguagem e o uso da linguagem a partir de uma perspectiva socio-semiótica. São apresentadas as bases teóricas usadas pelo autor, incluindo a Semiótica Social de Halliday, a LSF e a análise crítica do discurso. As seções seguintes discutem a linguagem dos jogos digitais, a localização de jogos como um subcampo e as bases teóricas de recursos interpessoais e interativos baseados na LSF e na Gramática de Design Visual (GDV). São também discutidas as construções de identidade e, brevemente, a paternidade como prática social contemporânea.

Este é mais um trabalho no qual é citada a multimodalidade como aspecto interessante a ser analisado junto dos Estudos da Tradução. Um jogo não envolve apenas aspectos linguísticos, mas também outros recursos semióticos combinados. O reconhecimento de aspectos não verbais que fazem parte dos textos não é contemplado teoricamente ou metodologicamente durante a análise de uma tradução. O autor, ao referir-se a Gambier (2006), explica:

O autor ressalta o paradoxo enfrentado pelos ET quanto ao reconhecimento de que aspectos não verbais, ao mesmo tempo em que são reconhecidos como parte integrante de textos, não são teórico-metodologicamente contemplados durante a análise de um TC. Gambier (2006) refere-se aos trabalhos de Baldry e Taylor (2002) e Baldry e Thibault (2005), os quais valem-se de técnicas de transcrição multimodal na análise de trechos de vídeos, para argumentar que a análise do texto multimodal pressupõe que seus significados são a combinação do processo/produto de diferentes recursos semióticos selecionados. O autor acredita que pesquisas de base multimodal envolvendo objetos audiovisuais, incluindo as que não lidam diretamente com a tradução, podem explicar questões de cunho tradutório. O trabalho de Bezerra (2012), por exemplo, investiga as identidades das mulheres a partir da linguagem verbal e da imagem dinâmica (BALDRY e THIBAUT, 2005) com o apoio da ACD. Segundo os resultados de sua pesquisa, o texto fílmico é capaz de

construir mais tipos de significados do que as imagens estáticas, além de revelar construções de significados que se combinam à análise léxico-gramatical. (RODRIGUES, 2019, p. 31-32)

Assim, na tese de Rodrigues (2018), a linguagem dos jogos digitais é estudada por diversos subcampos, como a Ludologia e os Estudos Culturais. Esses estudos podem revelar ideologias e relações de poder. O autor explora a criação de gêneros discursivos nos jogos digitais, que podem incorporar elementos de outros textos e serem híbridos. O autor comenta que é difícil definir e classificar um jogo de modo geral. Ao citar Huizinga (2000), o autor define *jogo* como uma atividade livre, mas condicionada, com limites de tempo e espaço, ligada à beleza e à criatividade, criando grupos sociais e não acumulando riqueza. Também é discutido como os gêneros discursivos nos jogos digitais podem ser categorizados e como podem ser inseridos em outros gêneros, como o MMO no RPG.

No capítulo 3 é descrita a metodologia utilizada para analisar o texto multimodal do jogo *God of War* (2018). O autor pretende identificar como os recursos interpessoais e interativos são utilizados para retextualizar significados, construir as identidades e, adicionalmente, analisar as relações de poder que surgem a partir desses recursos. A pesquisa também descreve a seleção e a organização do *corpus*, os equipamentos e os procedimentos de coleta e tratamento de dados. Essa pesquisa também utilizou do software ELAN para gerar as transcrições e anotações dos trechos.

No capítulo seguinte são então analisados os recursos interpessoais e interativos contidos em *God of War*. O jogo conta a história de Kratos depois de ficar mais velho, casar e ter um filho. É mostrada sua jornada para levar as cinzas da esposa ao pico mais alto do reino. Durante essa aventura, Kratos treina seu filho para ser um guerreiro e os dois, ao longo da história, enfrentam diversos seres mitológicos. A análise revela que Atreus, o filho, chama Kratos pelo seu status paterno-hierárquico de “pai” e “senhor”, enquanto Kratos se refere a Atreus pelo nome, fazendo alusão a um certo distanciamento. A análise foi dividida em várias seções, e a dublagem e legendagem são analisadas em separado. Na dublagem, por exemplo, o autor comenta que as omissões na tradução podem ser descritas como “escolhas arbitrárias e questionáveis do/a tradutor/a” (RODRIGUES, 2019, p.161), já na legendagem é comum que essas omissões ocorram em razão da limitação de espaço.

Através da análise das interações, o autor identificou que o texto de chegada (a versão brasileira) apresenta um tipo de relação de poder paterno-filial tradicional, em que Kratos propõe e Atreus aceita. A comparação entre o texto de chegada (TC) e o texto de partida (TP) mostra que o TC tende a usar estratégias de estrangeirização, com um grande número de

escolhas lexicais e gramaticais similares às do TP. TC e TP são parecidos devido às escolhas semelhantes feitas na tradução tanto nas palavras quanto no significado geral. Mesmo que haja algumas diferenças em certas frases, no geral, o TC segue os significados do TP, indicando que as construções identitárias dos personagens estão presentes em ambos os textos.

No fim da tese, o autor comenta que, apesar de o trabalho não ter um foco na formação de tradutores, seus dados podem servir de base para quatro reflexões:

A primeira delas seria, assim como no trabalho de Manfredi (2011), elevar a importância dos significados na prática tradutória. A autora defende que a LSF pode e deve servir como um recurso tradutório valioso para tradutores(as) em formação, já que uma retextualização pode ser definida como uma escolha, dentre as várias escolhas de significados existentes no sistema, que se subscreve nos domínios do discurso, do gênero, do registro, da semântica, da léxico-gramática, da fonologia, da fonética e da grafologia. A segunda reflexão, que seria mais um desdobramento da primeira, é a de que, por meio da análise dos recursos interpessoais, é possível verificar que estes, quando associados às práticas tradutórias de tradutores(as) em formação, funcionam como procedimentos tradutórios sistêmico-funcionais, podendo servir de base sólida no auxílio à tarefa tradutória, resolvendo conflitos e propondo soluções quando estes se depararem com questões voltadas à limitação de caracteres na tela ou em decorrência da isosincronia, por exemplo. A terceira reflexão diz respeito às estruturas visuais, as quais podem, como visto durante a análise e por se tratar de um objeto multimodal, influenciar, em menor ou maior grau, escolhas tradutórias. Negligenciá-las durante uma tarefa tradutória seria, certamente, um erro. Finalmente, a quarta e última reflexão está voltada ao discurso e às práticas sociais. Uma vez que uma escolha léxico-gramatical está relacionada a um discurso e a uma prática social específica e vice e versa, é preciso que o(a) tradutor(a) seja cauteloso e tenha sempre uma atitude crítica acerca dessa escolha para que este não reproduza discursos e, consequentemente, práticas impulsivas sobre eles e/ou suas implicações. (RODRIGUES, 2019, p. 326-327)

Portanto, essa pesquisa é majoritariamente descritiva e menciona a formação de tradutores, apesar de esse não ser o objetivo principal.

#### **4.4 Localization practices in trading card games: *Magic the Gathering* from English into Portuguese, Meggie Rosar Fornazari, 2014**

Neste trabalho a autora discorre sobre as práticas de localização em jogos de cartas, especificamente sobre o jogo *Magic The Gathering*. O objetivo é examinar as dificuldades, as decisões e as políticas incluídas nas práticas de localização e as influências a elas relacionadas. O primeiro capítulo discute os desafios de se traduzirem os termos e as regras do jogo, ainda que preservando sua mitologia e criando uma experiência compreensível para os jogadores.

Também destaca a importância do trabalho em equipe e do uso de memórias de tradução e sistemas de gerenciamento de terminologia no processo de localização.

No segundo capítulo a autora discorre sobre a literatura nas áreas de tradução, localização e cultura envolvendo o contexto específico de jogos de carta. Ela explica alguns termos-chave, como “localização” e “locale”, e menciona diversas estratégias de tradução que podem ser usadas no trabalho de tradução. Ressalta a importância de entender os processos que ocorrem durante a tradução, além das partes envolvidas, tais como editoras e desenvolvedores, e do contexto cultural dos idiomas de partida e de chegada.

A autora aponta a importância de se adaptarem jogos em relação a seus aspectos culturais, pois isso influencia na interação e na relação que o jogador cria com o produto. Ela acredita que tradutores e desenvolvedores devem trabalhar juntos desde os estágios iniciais de desenvolvimento, para resultar em uma localização bem-feita.

No terceiro capítulo, a autora introduz o modelo de análise que foi utilizado para trabalhar com o *corpus*, uma adaptação do modelo de Lambert e Van Gorp (1985), que havia sido utilizado em análise de traduções literárias. Com isso, a intenção foi compreender as convenções estilísticas e as estratégias de tradução comuns utilizadas nos *trading card games*, observando possíveis comportamentos específicos de tradutores.

O quarto capítulo aborda a análise do *corpus* composto pelos textos em inglês americano e português brasileiro. O *corpus* continha 51.945 palavras e foi montado com base em textos transcritos de cartas digitalizadas. Alguns pontos analisados foram a frequência das palavras e seus padrões. O design e todos os elementos textuais contidos nas cartas também foram examinados, assim como os possíveis desafios para se traduzirem as referências culturais. Adaptar o texto de forma apropriada, mantendo-se os aspectos culturais e criativos do original, garantindo que o texto tenha o mesmo “sabor” para jogadores de outros idiomas foi um dos pontos mencionados por Fornazari (2014).

A conclusão foi a de que é importante levar diferenças culturais em consideração quando se traduz TCG. Fornazari (2014) menciona que a consistência e a coerência gramaticais fazem parte desse processo e menciona que recursos como habilidades estáticas devem ser traduzidas como substantivos e habilidades que precisam ser acionadas devem ser traduzidas como verbos. Outro fator mencionado é que a redução da fonte do texto pode ser evitada com a utilização de estratégias de tradução nos casos em que o texto traduzido acaba ultrapassando o limite de espaço. O trabalho não menciona o ensino de localização de TCG, mas sugere estudos futuros com outras localizações feitas para o jogo ou estudos multimodais incluindo os aspectos visuais das cartas e entrevistas com tradutores para verificar se eles de fato lançam mão dessas práticas

de tradução no decorrer de seus trabalhos, por exemplo. O caráter do estudo foi predominantemente descritivo e não tratou de questões como ensino de localização.

#### **4.5 Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil, Ricardo Vinicius Ferraz de Souza, 2015**

A dissertação de Souza (2015) é de caráter descritivo e tem como objetivo analisar a relação entre tradução e localização de jogos no Brasil, traçando um histórico iniciando em meados da década de 50 até 2015, observando como a relação entre ambas (tradução e localização) está presente no contexto brasileiro. Alguns conceitos teóricos utilizados pelo autor são a domesticação e estrangeirização de Venuti (1995), a teoria do Skopos de Vermeer (1986) e de *gameplay experience* do próprio autor.

O autor inicia descrevendo o sucesso e o poder da indústria de jogos no mundo todo, citando o lançamento de *Grand Theft Auto V* em 2013, que faturou 800 milhões de dólares logo nas primeiras 24 horas. O número de interessados cresceu, e o Brasil tornou-se o quarto maior mercado de jogos no mundo. Parte disso se deve à localização.

No segundo capítulo, revisa os acontecimentos envolvidos no evento histórico que conhecemos como Guerra Fria. Qual a relação da Guerra Fria com o mercado de jogos? Segundo o autor é a tecnologia. Naquela época, as superpotências estavam em constante modo de alerta, preparando-se para um possível embate bélico que poderia causar grandes estragos. O resultado disso foi um investimento em tecnologia tanto para conseguir mais aliados, quanto para que os países estivessem preparados para qualquer situação. As primeiras tecnologias viriam a ser utilizadas para criar algo que muitos consideram o primeiro jogo, pois em 1958 cientistas criaram uma experiência interativa com um osciloscópio para tornar as visitas ao laboratório de Brookhaven (Upton – Estados Unidos) mais interessantes.

O autor prossegue discorrendo sobre a evolução dos jogos e o surgimento da localização. O termo localização também é explicado, usando os conceitos de globalização e internacionalização, citando as organizações Localization Industry Standards Association (LISA, já extinta), Globalization and Localization Association (GALA), assim como as teóricas Chandler e Deming (2011) e incluindo uma citação de Folaron que o autor julga a mais completa. Para essa autora, a localização

refere-se ao processo de design do conteúdo-fonte para ser linguística, cultural e tecnicamente tão neutros quanto possível, de modo a facilitar a(s)

subsequente(s) localização(ões). Linguisticamente, isso pode significar aderir a guias de estilo e terminologia linguísticas controladas ao escrever o conteúdo-fonte. Culturalmente, isso pode significar evitar gráficos ou imagens (com ou sem texto incorporado) no conteúdo fonte que sejam fortemente dependentes de referentes culturais locais. Tecnicamente, isso pode significar a criação de um código-fonte que suporte conjuntos de caracteres de línguas naturais internacionais, contenha funcionalidades adicionais específicas para locais estrangeiros, e linhas traduzíveis separadas da base de código real (FOLARON, 2006, p. 200, apud SOUZA, 2015, p. 22, tradução do autor)

O autor chega à conclusão de que a localização não ocorre apenas em relação ao conteúdo linguístico, mas também em relação aos elementos culturais e não textuais.

O terceiro capítulo trata da fundamentação teórica, baseada em Venuti, Vermeer e Souza. A domesticação e estrangeirização envolvem elementos como a invisibilidade do tradutor em alguns momentos, que, em teoria, serve para garantir a fluência e a transparência do texto original. Já a prática da domesticação cria maior identificação do jogador com o produto, como ocorre com o uso da linguagem coloquial em jogos como *Grand Theft Auto V*, no qual o famoso termo “wasted”, no momento que o jogador morre, foi traduzido por “se fodeu”, tradução bastante popular entre os fãs da franquia.

O quarto capítulo é dedicado à análise do histórico de jogos e respectiva localização no cenário brasileiro. Em 1977, o Telejogo foi o primeiro console de jogos a ser comercializado no Brasil, mas o grande sucesso desse mercado veio a dar seu pontapé inicial a partir de 1983 com o lançamento de jogos para Atari 2600, Magnavox Odyssey 2 e Intellivision.

Nessa época, a tecnologia dos videogames ainda era bastante simples se comparada aos dias de hoje, o que fazia com que a presença de conteúdo linguístico nos games, além de ser bastante restrita, se mostrasse pouco relevante para o gameplay, não causando grandes inconvenientes na diversão proporcionada pelo jogo. Em decorrência desse fato, a prática mais comum adotada no tocante à localização de games no Brasil foi o Box and Docs, em que as caixas e a documentação dos jogos eram traduzidas ou, no caso das versões não oficiais, “adaptadas” e/ou “refeitas” para o mercado brasileiro. (SOUZA, 2015, p. 64)

Nesse capítulo, o autor continua citando jogos como *Mônica no Castelo do Dragão*, no qual foi utilizado um jogo-base com alguns elementos alterados para se adaptar ao público brasileiro e criar maior identificação, utilizando personagens da *Turma da Mônica* com seus quadrinhos infantis muito populares e queridos pela comunidade brasileira, uma estratégia de sucesso da empresa Tec Toy. Nos anos 90, a empresa Playstation também teve grande influência no mercado, mas sofreu com a pirataria e os preços altos, o que fez com que houvesse uma diminuição no investimento. Entretanto, alguns anos depois, na década de 2000, houve um

aumento do poder aquisitivo, e empresas estrangeiras tornaram a investir no país, lançando e distribuindo oficialmente produtos, o que conseqüentemente influenciou o aumento de localização de jogos. O autor realiza análises detalhadas da localização de jogos como *Pro Evolution Soccer 2009*, *Assassin's Creed Revelations*, *Batman: Arkham City*.

Em geral, Souza (2015) visou a explorar a área de localização de jogos, descrita pelo autor como uma área nova e pouco explorada nos Estudos da Tradução. Na primeira parte do estudo foi apresentada uma visão geral dos eventos históricos relacionados à evolução dos jogos e da localização; na segunda parte, são descritos diversos elementos que compõem a localização de jogos, exemplificados com casos reais de jogos que foram publicados no Brasil, mostrando que o processo de localização também teve influência no sucesso e na comercialização desses produtos. O trabalho é descritivo e não aborda questões de ensino de tradução ou de formação de tradutores.

#### **4.6 “Eu vou equalizar sua cara”: análise da localização do *video game Mortal Kombat X*, Renan Abdalla Leimontas, 2017**

O objetivo desta dissertação foi analisar a localização e dublagem do jogo *Mortal Kombat X* para o português brasileiro, mais especificamente com foco nas falas da personagem Cassie Cage, que foram dubladas pela cantora Pitty. Essa dublagem recebeu bastantes críticas à época de seu lançamento, contribuindo para a discussão da importância do *feedback* do público para o sucesso de um jogo.

*Mortal Kombat* é um jogo popular de luta no qual os personagens batalham entre si usando golpes físicos, magia e armas. Além disso, os personagens possuem suas próprias histórias, e o jogo é ambientado num mundo fictício, fazendo com que cada personagem tenha as suas características. O objetivo do estudo foi identificar quais aspectos do jogo influenciaram nos *feedbacks* negativos do público. Portanto, foi feita a análise da localização do jogo baseada nos Estudos da Tradução e as críticas também foram analisadas para conferir se elas foram feitas com embasamento ou como opinião.

No início, a temática “jogos eletrônicos” é introduzida aos leitores para que se familiarizem com ela, e alguns gêneros também são apresentados e exemplificados. Além disso, é traçada a história dos jogos para fins de contextualização.

O processo de desenvolvimento de um jogo consiste em etapas, que incluem atividades como criação do conceito, pré-produção, protótipo, produção e versões alfa e beta de um jogo. Todas essas informações são descritas pelo autor para apresentar que a localização também se

torna parte de um longo processo com o objetivo de fazer com que o jogo se torne um produto global.

O autor traz o exemplo de alguns jogos que proporcionam experiências além do entretenimento, como os jogos *Civilization* e *Age of Empires*, que podem ensinar questões como evolução da tecnologia e da sociedade entre diferentes nações e em diferentes épocas, mostrando que os jogos também têm um caráter educativo.

O autor define a localização como o processo de adaptar um jogo para uma língua ou cultura específica. Ele inclui uma visão geral sobre o processo de tradução de jogos e descreve os quatro níveis de complexidade e investimento presentes na localização de um jogo: 1) um jogo pode não ter nenhum tipo de localização, não precisando de nenhum investimento; 2) o jogo pode ter apenas a caixa e o manual traduzidos, requerendo baixo investimento; 3) o jogo pode ser parcialmente localizado, tendo todo o conteúdo textual traduzido, porém mantendo-se as vozes dubladas no idioma original; ou, por fim, 4) temos os jogos completamente localizados, dos quais todos os aspectos são traduzidos e o investimento é alto.

Além disso, são também apresentados os diferentes modelos de localização, começando pelo *simultaneous shipment (sim-ship)*, que ocorre simultaneamente com o desenvolvimento do jogo, permitindo que o tradutor possa fazer sugestões. O modelo *post-gold* ocorre após o desenvolvimento do jogo, havendo tempo para a tradução antes de o jogo ser publicado. As localizações podem ocorrer no formato *in-house*, modelo em que o tradutor pode trabalhar sob supervisão dos desenvolvedores e no mesmo espaço físico, geralmente ocorre juntamente com o processo *sim-ship*. Já o formato *outsourced* consiste na contratação de uma empresa terceirizada para realizar a localização do jogo, geralmente ocorre com projetos realizados no modelo *post-gold*.

O autor apresenta a análise das críticas publicadas por fãs e pela mídia em relação à localização de *Mortal Kombat X*. Os dados coletados foram divididos em duas categorias: de um lado, as críticas específicas sobre as falas da personagem Cassie Cage; do outro, as críticas sobre os demais personagens. Além disso, foram criadas categorias para dividir as razões que motivaram aquelas críticas. Foram incluídos excertos de críticas nos quais os fãs e a mídia estavam insatisfeitos com os talentos de vozes na dublagem, algumas traduções errôneas e adaptações literais demais ou malfeitas, além de problemas técnicos relacionados ao áudio do jogo.

Leimontas (2017) utiliza a análise descritiva e qualitativa para avaliar as traduções e identificar possíveis problemas, como inconsistência, escolha inadequada de termos e erros de tradução. Com essa análise foi possível verificar alguns problemas em relação à tradução de

expressões idiomáticas e inconsistências contextuais e gramaticais. O autor constata que a tradução não transmite os significados e as nuances do texto original, ressaltando a importância de uma tradução adequada para garantir uma experiência de jogo positiva.

Na análise das falas dos demais personagens, foram ilustrados alguns desafios que acompanham o processo, como a dificuldade de se traduzirem humor, referências culturais e trocadilhos. É ressaltado pelo autor que se deve dar importância em manter o sentido e a intenção do texto original, sem torná-los incompreensíveis para o público-alvo.

Dando continuidade à análise, em oito trechos a dublagem brasileira da personagem Cassie Cage prejudicou a compreensão dos diálogos. Além disso, foram identificados 14 trechos nos quais um problema com a tradução fez com que a compreensão fosse prejudicada. Apesar de as críticas específicas à dublagem da cantora Pitty serem subjetivas, os exemplos de problemas encontrados pelo autor validam as críticas. O processo de dublagem é questionado pelo autor, que apresenta algumas informações sobre o trabalho de dublagem, como controle de qualidade, prazos, materiais e ferramentas.

Para concluir a dissertação, os trabalhos de Chandler e Deming (2012) e O'Hagan e Mangiron (2013) foram utilizados para estabelecer os critérios e realizar uma avaliação da tradução de *Mortal Kombat X*. Não houve intenção de criticar o trabalho de localização como um todo, mas entender as razões que levaram a tantas críticas públicas. Também foram ressaltados os impactos de estratégias de marketing, como, no caso do jogo, a escolha por convidar uma figura pública para realizar a dublagem de uma personagem. Em resumo, houve 40 instâncias nas quais algum problema de localização causou estranhamento nos jogadores, fazendo com que a experiência de jogo fosse influenciada, o que levou às críticas. A dissertação é de caráter descritivo e não fez menção ao ensino de tradução ou à formação de tradutores.

#### **4.7 O estado da arte da localização/tradução de videogames, Hemanoel Mariano Sousa e Silva, 2018**

Esta pesquisa é de caráter descritivo e têm como objetivo examinar a situação atual da localização de jogos, fornecer um resumo breve de sua evolução e reconhecer as características do processo de tradução.

Na introdução, o autor apresenta o tema, descrevendo o mercado de jogos e o seu início nos anos 60, tornando-se uma indústria bilionária após 40 anos e levando muitas empresas a investir em tradução e localização de jogos para adaptá-los. Com o desenvolvimento da indústria de jogos no Brasil, as desenvolvedoras passaram a se preocupar em localizar seus

jogos para o português brasileiro, mas, o autor cita que há pouca pesquisa sobre a localização de jogos no país, apesar de seu crescente mercado.

O autor cita os primórdios dos jogos, descrevendo o seu histórico e citando alguns dos jogos mais conhecidos da época, como *Pong*. A tradução e a localização de jogos são colocadas como um processo importante para garantir uma experiência de jogo satisfatória e adaptada para diferentes regiões e culturas. No que diz respeito ao processo de localização, o autor menciona que não há uma definição clara para o termo, entretanto, a localização é explicada como o processo que não somente traduz, mas que também adapta o produto à realidade do local de forma totalmente integrada ao software do produto.

Práticas como a domesticação e a estrangeirização são mencionadas na dissertação do autor, além do grau de localização, que depende da intenção do material e do público-alvo daquele produto e geralmente é decidido pelas empresas. No contexto dos jogos, há uma maior tendência para a domesticação, que leva em consideração as diferenças culturais, linguísticas, morais e religiosas de cada público. A jogabilidade, ou experiência de jogo, é um fator determinante para a qualidade de um jogo. São citados exemplos de jogos nos quais foi utilizada a domesticação, como em *Final Fantasy*, *Super Mario* e em jogos de esportes como *Fifa*. Em detrimento da domesticação, é possível que os jogadores foquem no contexto e nas atividades do jogo de forma que possam realizar as atividades propostas pelo produto, o que pode garantir o sucesso do jogo.

Silva (2018) cita os modelos de localização, que ocorrerem de forma interna ou terceirizada, e comenta que ambos envolvem a criação de um kit de localização que contém informações gerais, material de referência, programas e elementos a serem traduzidos. A pré-localização é a fase inicial do processo de localização de jogos, envolvendo a elaboração do kit de localização, a escolha de gerentes de projetos e tradutores e a criação de glossários, guias de estilo e caracterização para garantir consistência na tradução. A tradução pode ocorrer simultaneamente ao desenvolvimento do jogo original ou após sua conclusão. Por fim, a pós-localização envolve a integração e testes de qualidade do produto localizado. É mencionado que pelo fato de a indústria de jogos japoneses ser muito presente nesse cenário, jogos são geralmente traduzidos primeiro do japonês para o inglês e depois para outras línguas. O autor também discorre sobre a história geral da localização e de como a localização vem acontecendo no Brasil. Por ter o foco no estado da arte da localização, o texto não menciona ensino de tradução nem formação de tradutores.

#### 4.8 Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-português, Luiz Gustavo Nogueira Barcelos, 2020

A dissertação de Barcelos (2020) tem como objetivos identificar as características de localização no material linguístico do jogo *Overwatch* e mapear semelhanças e diferenças nas versões produzidas para mercados culturais específicos, como o Brasil, a Espanha e a América Latina. A pesquisa faz parte das atividades do MapTrad Research Group, da Universidade de Brasília, que mapeia diferentes aspectos relacionados aos Estudos de Tradução. O material linguístico é analisado em três línguas: português brasileiro, espanhol latino-americano e espanhol da Espanha, comparando suas localizações.

Como nas pesquisas anteriores, o início das dissertações e teses geralmente é dedicado a discutir a relação entre globalização e tradução e destacar a influência das empresas internacionais no mercado global. Barcelos (2020) apresenta a diferença entre tradução e localização e discute a necessidade de adaptação cultural dos produtos para o mercado de chegada. Afirma que a adaptação cultural age como adicional para garantir a experiência imersiva e apresenta algumas das estratégias de tradução usadas durante o processo de localização.

Como citado anteriormente, são analisados os recursos audiovisuais do jogo *Overwatch* traduzidos para o português do Brasil, o espanhol da América Latina e o espanhol da Espanha. A coleta de dados foi feita seguindo uma organização das falas em quadros divididos por personagem. Os resultados indicam que, em geral, há um equilíbrio entre fidelidade ao original e adequação à cultura de chegada nas versões em português e espanhol da América Latina, e maior fidelidade na versão em espanhol da Espanha. Foram identificadas escolhas tradutórias que podem afetar a compreensão do jogo pelos jogadores. A análise quantitativa inclui quantidade de palavras, riqueza lexical e palavras mais frequentes, enquanto a análise qualitativa visou a avaliar as escolhas dos tradutores e suas implicações nas traduções.

Foram analisadas 5.984 falas e legendas em cada *corpus*, divididos por língua, com dados de *types* e *tokens*. Uma nova versão localizada do jogo para o espanhol da Espanha foi incluída na análise. O texto também discute a pressão cultural exercida por uma língua sobre outra, a reafirmação cultural pela via linguística e a tradução literal utilizada na localização dos jogos. O *corpus* em português do Brasil utilizou-se mais da tradução literal em comparação com as versões em espanhol. Foram encontradas 1.566 ocorrências no *corpus* em português brasileiro, 1.518 ocorrências no *corpus* espanhol América Latina e 1.452 ocorrências no *corpus* em espanhol da Espanha. Esses números foram divididos por dois em razão das *tags*.

Foram discutidas as dificuldades de se traduzirem expressões idiomáticas, pela complexidade, conotações e especificidades culturais. Foi observado como os tradutores e as equipes de localização adaptam expressões específicas da língua-alvo, para enriquecer o produto e fornecer uma sensação de produto nacional ao usuário. É necessário ter muita atenção principalmente ao se fazerem referências culturais, para se evitar ofender determinados públicos. Também foi observado que o espanhol latino-americano apresentou uma versão mais “neutralizada”, renunciando à riqueza cultural para adaptar o seu texto. Após analisar atualizações nos diálogos dos personagens e nas falas de novos personagens, um novo *corpus* em espanhol da Espanha foi incluído, apresentando a possibilidade de comparar dois *corpora* na mesma língua, que poderiam ser diferenciados de acordo com a variação cultural de cada local. O estudo descobriu que a versão usada na localização/tradução do *corpus* em espanhol da Espanha é rica em seu próprio léxico, assim como a versão em português, ao contrário da versão em espanhol latino-americano previamente analisada, que parece buscar uma abordagem mais neutra e próxima do original.

O estudo envolveu análises qualitativas e quantitativas, sendo a análise qualitativa focada na caracterização dos *corpora*, examinando os procedimentos de tradução adotados no processo, enquanto a análise quantitativa apontou quais *corpora* apresentavam mais elementos de língua estrangeira. As versões brasileira e espanhola provavelmente tinham a intenção de oferecer um texto mais neutro. Quando o texto traduzido é mais próximo do original, não há o objetivo de se aproximar mais do público-alvo por meio de referências culturais ou da cultura pop. No que diz respeito ao ensino de tradução para tradutores, o estudo demonstra uma “preocupação” ao citar brevemente O’Hagan e Mangiron (2013) quando as autoras mencionam que a academia e a indústria de games não têm comunicação e se negligenciam ao mesmo tempo. Isso é mencionado na seção em que o autor faz uma recapitulação das pesquisas existentes sobre o tema da localização no Brasil. A dissertação de Barcelos (2020) é descritiva e menciona “preocupação” com a formação de tradutores.

#### **4.9 Tradução/localização de *Magic: The Gathering* para o português brasileiro: uma descrição segundo as estratégias de tradução de Chesterman, Thiago de Sousa Almeida, 2020**

A dissertação de Almeida (2020) é voltada para os jogos de carta e mais uma vez se trata de *Magic: The Gathering*. As cartas tiveram a tradução analisada de acordo com as teorias de Chesterman para identificar as estratégias utilizadas. A importância da jogabilidade é citada,

assim como por praticamente todos os pesquisadores antes citados, pois é um fator que proporciona a experiência única pela qual o jogador decide consumir um jogo.

O autor explica que aborda *Magic: The Gathering* e outros jogos de tabuleiro, não se tratando especificamente de jogos eletrônicos ou digitais. É discutido o conceito de multimodalidade, pois jogos de carta e de tabuleiro são ótimos exemplos desse tipo de comunicação multimodal, por mesclarem textos, imagens e diferentes formas para se criar essa experiência para o jogador. Além disso são adicionadas características imateriais, como referências à cultura pop, que também demandam certa atenção. As cartas são compostas por diferentes tipos textuais nelas contidos, sendo esses, por exemplo, os *flavor texts* e as regras. Os *flavor texts* existem para “trazer o ar de entretenimento” ao jogo, necessitando de um tipo específico de linguagem; em contrapartida, as regras podem ser consideradas como tradução técnica.

É utilizado o paradigma descritivista de análise dos Estudos da Tradução na dissertação de Almeida (2020). A tradução é analisada pelo que ela é, em vez de prescrever como ela deve ser. Conceitos de equivalência ou comparação de estruturas não são propostos. Portanto, o estudo apresenta as estratégias de tradução identificadas e descritas por Chesterman, que as agrupa em três categorias: sintática, semântica e pragmática. As estratégias são consideradas procedimentos potencialmente conscientes que o tradutor usa para resolver problemas que surgem durante o processo de tradução, como a tradução literal, o empréstimo, a transposição e a coesão. Busca-se observar e sistematizar as mudanças que ocorrem durante o processo de tradução, identificando os universais da tradução e as ferramentas (estratégias) utilizadas pelos tradutores para produzir uma tradução adequada.

O autor comenta que houve dificuldade em encontrar trabalhos acadêmicos relacionados à tradução e à localização de jogos de cartas, mas destaca a relevância de duas dissertações de mestrado específicas, escritas por Meggie Fornazari (2014) e Hemanoel Silva (2018), e usadas como referencial teórico desta pesquisa. O trabalho de Fornazari (2014) focaliza práticas de localização em *Magic: The Gathering* do inglês para o português, fornecendo uma explicação do jogo e conceitos relacionados à localização, além de realizar um estudo quantitativo e qualitativo com base em um jogo, como também já se destacou antes. Já a tese de Silva (2018), também abordada na presente pesquisa, fornece uma visão geral da evolução da indústria de jogos eletrônicos, comenta o conceito de localização e concentra-se no processo de localização de jogos, incluindo a localização de jogos no Brasil, jogabilidade e o conceito de estrangeirização/domesticação de Lawrence Venuti.

Almeida (2020) criou um *corpus* paralelo com os segmentos na língua de partida (inglês) e os segmentos correspondentes na língua de chegada (português brasileiro), com o objetivo de comparar as duas versões e identificar estratégias de tradução empregadas pelo tradutor ao realizar a tradução. A análise foi realizada sob duas óticas: macroanálise e microanálise, que levaram em consideração a densidade lexical, a razão *type/token*, as ocorrências e as repetições de palavras. A análise realizada utilizando a ferramenta Sketch Engine forneceu algumas informações interessantes sobre os *corpora* em português. Em termos de tamanho, os textos em português apresentaram quantidades mais elevadas em termos tanto de *tokens* quanto de *types*. No entanto, as traduções tendem a apresentar uma variedade lexical menor em relação aos textos originais.

Ao comparar as listas de palavras mais frequentes nos *corpora* em português e inglês, Almeida (2020) percebeu que as palavras gramaticais, como preposições, artigos, conjunções e pronomes, aparecem com mais frequência em ambos os textos. Além disso, ao analisar as palavras de conteúdo, foi possível observar uma correspondência direta entre palavras em um idioma e seu correspondente “óbvio” no outro, como é o caso dos pares “war”/“guerra” e “world”/“mundo”. Essa análise permite entender melhor como as escolhas lexicais podem afetar a tradução e como as diferenças culturais e linguísticas podem influenciar as decisões do tradutor.

Foi identificado que a estratégia mais utilizada foi a tradução literal, e em segundo lugar a “filtragem cultural”. Além disso, a análise quantitativa do *corpus* mostrou que as traduções tendem a ser mais explícitas do que os textos originais, e que a “filtragem cultural” é uma estratégia comum para adaptar o texto à realidade linguística e cultural do público de chegada. A técnica da explicitação também é muito utilizada na tradução. A pesquisa é descritiva e não menciona os temas de ensino de tradução e formação de tradutores.

#### **4.10 Localizando o humor: uma análise da tradução do card game *Munchkin*, Hudson Cogo Moreira, 2020**

A dissertação de Moreira (2020) analisa a tradução de algumas cartas do jogo *Munchkin* para avaliar como o humor foi construído em inglês e adaptado para atender às necessidades culturais do público brasileiro.

No primeiro capítulo, que o autor divertidamente nomeou de “Turno 1”, são apresentadas explicações para o termo *role-playing game* (RPG) e é apresentado o jogo em questão a ser analisado, *Munchkin*. Para a melhor compreensão desse universo e do público que

consome esse conteúdo, o autor discorre sobre questões referentes à cultura *geek* e até mesmo menciona como machismo acaba sendo muito comum nesse ambiente.

Nos capítulos (ou turnos) seguintes, o autor dedica-se a tratar das questões referentes à teoria e às definições do que é tradução, localização e multimodalidade na tradução, por se tratar de um jogo de cartas. A seção sobre tradução em contextos especializados destaca a importância do conhecimento prévio do contexto para uma tradução adequada e precisa e aborda as complexidades relacionadas à terminologia e preferências gramaticais e estilísticas de cada campo, nesse caso, de cada gênero de jogo. A seção sobre multimodalidade enfatiza a integração de diferentes recursos comunicativos, como a linguagem verbal, imagens, sons e música, e ilustra os desafios da tradução de textos multimodais.

A complexidade na tradução de textos humorísticos está na dependência de circunstâncias culturais específicas que precisam ser entendidas e apreciadas, ou consideradas, como divertidas. O jogo *Munchkin* é apresentado como particularmente desafiador de se traduzir, pois envolve vários aspectos multimodais. É necessário que os tradutores sejam criativos para entender o humor na língua original e recriá-lo na língua de destino. As cartas *Munchkin Core Set* foram analisadas de acordo com as abordagens qualitativa e descritiva. O estudo analisou 168 cartas do jogo, focalizando pares de cartas que continham trocadilhos, referências específicas a RPG ou elementos relacionados a diferentes mitologias, personalidades históricas ou cultura *geek*. Foram selecionados 30 pares de cartas para a análise, incluindo técnicos e características relacionadas a diferentes sistemas de RPG. A intenção foi identificar as características positivas e negativas do processo de tradução e oferecer soluções que possam contribuir não só para a localização deste jogo, mas também para outros processos de tradução no futuro.

É importante ressaltar que o intuito não era criticar os tradutores que trabalharam na tradução, sendo eles Renato Sasdelli e Yuri Fang, da Galápagos Jogos, mas descrever o possível processo utilizado para a realização do trabalho para verificar se o humor foi traduzido de forma satisfatória para o público brasileiro. O estudo é descritivo, e não é feita nenhuma menção direta ao ensino de tradução de jogos.

#### **4.11 Localizando jogos eletrônicos nos estudos da tradução corpus no suporte à tradução de *MOBAS*, Daniel Santos Perpetuo, 2021**

A dissertação de Perpetuo (2021) se inicia com a menção da popularidade dos jogos eletrônicos e digitais em todo o mundo e os problemas de qualidade nas traduções oferecidas

por algumas desenvolvedoras. O objetivo do trabalho é estudar a importância da tradução no conteúdo dos jogos do gênero *multiplayer on-line battle arena* (MOBA) em inglês e português brasileiro, usando dois jogos como exemplo de análise por meio da Linguística de *Corpus*: *League of Legends (LoL)* e *Defense of the Ancients 2 (DotA2)*.

Assim como nos outros trabalhos, é apresentado um panorama do mercado de jogos, destacando seu crescimento contínuo desde a década de 1970 e sua posição como a terceira maior indústria do entretenimento, superando o setor cinematográfico.

Os e-sports são destacados com suas transmissões ao vivo e campeonatos televisionados, contribuindo para a grande popularização desse *hobby*. Esses jogos possuem uma linguagem específica utilizada dentro do contexto, formando um tipo de linguagem especializada. O autor argumenta que a análise das características linguísticas desses jogos por meio da Linguística de *Corpus* pode ajudar na qualidade de suas traduções. Entretanto, há desafios a serem considerados mesmo assim, como a influência do inglês. É importante prezar por recursos lexicais e estruturas que facilitem a comunicação nessa área especializada. O autor explica o funcionamento de um MOBA e traz alguns exemplos.

Em jogos on-line com grandes comunidades, glossários de termos de jogos são uma estratégia utilizada pelos desenvolvedores para garantir a proximidade do produto com o público ao garantir que a terminologia sempre esteja correspondente. A análise por Linguística de *Corpus* permite criar exemplos de uso natural e autêntico da linguagem nos vários contextos em que é empregada nos jogos, bem como mostra os desafios na tradução desse vocabulário especializado.

O quarto capítulo traz a metodologia utilizada para coletar e analisar os dados textuais dos jogos *LoL* e *DotA2* com o objetivo de estudar a relevância dessa terminologia não somente para os jogadores, mas também para os tradutores. São apresentados os diversos desafios enfrentados nesse processo, como a necessidade de criar familiaridade com códigos de programação que incorporam os textos. Pode-se destacar a seção 4.3, que propõe a análise do *corpus* criado para a elaboração de um guia para tradutores, que inclusive está anexado à dissertação juntamente com um glossário. O glossário foi elaborado de acordo com a ocorrência de termos pois muitos termos são específicos do gênero MOBA e conhecidos pela comunidade. O guia é composto por informações essenciais para tradutores que querem se familiarizar com a área de localização de jogos e inclui diversas dicas como:

Tags, ou etiquetas, servem para demarcar os códigos que serão lidos pelo software do jogo. Elas podem se tornar valores numéricos (ex. a quantidade

de dano causado por uma habilidade em um certo nível, acrescido ou multiplicado proporcionalmente pelos atributos do personagem) ou possibilitar flexões de número e gênero em certas línguas. Não altere ou exclua essas tags, a menos que o cliente apresente instruções nesse sentido. No exemplo a seguir, já traduzido, é possível distinguir, em negrito, o texto legível a que o tradutor deve se ater e, em itálico, as tags que ainda estarão visíveis no texto fonte disponibilizado ao tradutor. (PERPETUO, 2021, p. 131)

A pesquisa é de caráter empírico descritivo e contribuiu indiretamente para as discussões em sala de aula de ensino de tradução.

#### **4.12 Localização de jogos nos estudos da tradução: uma abordagem sistêmica aos *trading card games*, Boris Katopodis, 2021**

A dissertação de mestrado de Katopodis (2021) também tem como principal foco a tradução de TCG, pois eles oferecem um grande volume de material linguístico traduzido e apresentam questões de multimodalidade entre texto e imagem. A indústria de jogos é descrita como fenômeno mundial em constante expansão, e é mencionado que pesquisadores têm estudado a natureza do processo de localização de jogos, incluindo as tarefas envolvidas e as competências necessárias para um bom trabalho. O trabalho apresenta diferentes vertentes teóricas dos Estudos da Tradução, como a Teoria dos Polissistemas, os Estudos Descritivos da Tradução e a metodologia proposta por José Lambert e Hendrik Van Gorp para análise e descrição.

O autor fornece um contexto sobre os TCG, cartas colecionáveis que surgiram nos anos 1990, trazendo destaque para *Magic: The Gathering*, *Pokémon Trading Card Game* e *Yu-Gi-Oh!*. Esses jogos são produzidos em conjuntos de cartas vendidos em pacotes ou coleções. As cartas têm efeitos descritos nelas mesmas, o que as torna únicas dentro do universo e do contexto do jogo. Nos últimos anos surgiram TCG digitais, o que contribuiu para a ampliação do acesso ao jogo e a internacionalização do produto.

No capítulo 2, o autor discute algumas abordagens e conceitos dos Estudos da Tradução, com foco na localização de jogos. O autor aborda a Teoria dos Polissistemas, de Itamar Even-Zohar, e os Estudos Descritivos da Tradução, de Gideon Toury. O capítulo também apresenta um histórico dos estudos de localização de jogos e discute conceitos importantes, tais como adaptação cultural e transcrição. A Teoria dos Polissistemas é utilizada para explicar como os TCG são sistemas relacionados e identifica transferências em relação a temas, estruturas narrativas e mecânicas de jogo. Para realizar a tradução desse tipo de jogo é importante manter

a estrutura dos efeitos e regras de cada carta, enquanto se trabalha com os elementos narrativos para garantir a coerência da estrutura e estilo de cada carta.

Em seguida são apresentados alguns estudos internacionais e nacionais sobre localização de jogos. O autor destaca a comunicação entre desenvolvedores e tradutores, assim como a diversidade de métodos de localização usados na indústria de jogos. São enfatizados a importância da internacionalização no desenvolvimento de jogos e o papel dos tradutores nesse processo, que não se limita apenas à tradução, mas se estende para o papel de consultores para medidas de internacionalização. É sugerido que a colaboração entre a indústria de jogos e os Estudos de Tradução poderia melhorar a qualidade da localização de jogos. Para complementar, o autor também cita Mangiron e O'Hagan, autoras bastante conhecidas entre os estudiosos de localização de jogos. A pesquisa nessa área começou um pouco mais tarde no Brasil e é apontado que os primórdios foram no começo dos anos 2000 através de publicações. O autor faz um apanhado de trabalhos em nível de pós-graduação, assim como a proposta desta dissertação.

Em Katopodis (2021), o processo da localização é descrito como aquele que envolve adaptar um jogo para uma língua ou uma cultura diferente. O autor apresenta o modelo GILT (globalização, internacionalização, localização, tradução) para definir cada etapa do processo. A localização é uma área ditada pela indústria, e muitos estudos que fazem parte dos Estudos de Tradução focalizam a análise desses processos da indústria e suas repercussões entre os tradutores e os Estudos da Tradução. Existem diversos fatores que fazem parte da localização de jogos, como elementos técnicos, a importância da portabilidade entre plataformas, multimídia e interatividade, além do marketing e das preferências dos usuários, todos eles cruciais para serem considerados ao longo do processo.

A tradução de TCG inclui desafios devido à natureza criativa e complexa desses jogos, que podem incluir limitações espaciais nas cartas e a necessidade de objetividade e clareza na tradução das mecânicas do jogo.

São realizadas análises das traduções das cartas de *Yu-Gi-Oh!*. O autor destaca a importância do nome das cartas como elemento central de identificação para os jogadores. O nome também é usado para diferenciar cartas que podem ser idênticas em relação aos efeitos e às interações com as regras do jogo, sendo, portanto, um elemento textual fundamental para a organização das cartas.

No jogo *Yu-Gi-Oh!*, existem “arquétipos”, conjuntos de cartas com similaridade em relação à narrativa e/ou às mecânicas do jogo. O nome de um arquétipo geralmente faz referência ao seu significado e sua função ou seu papel no mundo fantástico criado pelo jogo,

podendo ter referências culturais de diversas culturas do mundo real. São apresentados critérios para reconhecer uma carta como parte de um arquétipo em *Yu-Gi-Oh!*.

São feitos comentários referentes à reimpressão dessas cartas, uma possibilidade para atender demandas e até alterar algumas traduções que tiveram alguns problemas (falta de contexto, por exemplo) ou que apenas receberam uma revisão. Em se tratando de *Yu-Gi-Oh!*, as cartas são escritas originalmente em japonês, o que pode levar a termos com trocadilhos impossíveis de serem traduzidos, tornando-se um grande desafio para tradutores.

Na conclusão, Katopodis (2021) tratou da importância da localização de jogos no mercado global, com enfoque para os TCG. A evolução da indústria aumentou a quantidade de elementos envolvidos no processo de localização e contribuiu para a sofisticação desses elementos. O autor também investigou os Estudos da Tradução, procurando verificar quando as pesquisas sobre esse campo tiveram início, quem foram os primeiros pesquisadores e quais foram os temas destacados em seus trabalhos. A pesquisa é descritiva. Apesar de não haver enfoque no ensino em si, o autor menciona bastante a academia, acreditando que ela possa colaborar com a indústria e conseqüentemente com o mercado de trabalho.

### ***Cenário internacional***

#### **4.13 La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales, Lucila María Pérez Fernández, 2010**

O trabalho da autora discorre brevemente sobre a evolução da tradução ao longo da história e enfatiza os processos de localização. A tese é dividida em oito capítulos, incluindo um capítulo que trata especialmente de uma proposta didática para ensino de localização.

A autora traça um histórico antecedente à localização e discorre sobre algumas teorias da tradução que surgiram ao longo da história, citando autores como Tylter e Schleiermacher, mencionando inclusive a tradução de textos bíblicos e o movimento das belas infiéis.

São citadas diferentes formas de localização, como a localização de softwares, web, conteúdos midiáticos e jogos. O capítulo 3 discorre extensivamente sobre a história e a evolução dos jogos, para então, no capítulo 4, dar continuação ao tema, tratando especificamente da localização de jogos. A autora inclusive questiona se há a necessidade de separar a localização de software da localização de jogos, e conclui que sim, já que os jogos possuem uma linguagem diferente.

O capítulo 5 é dedicado à análise proposta pela autora, que consiste em comparar a tradução do jogo *Harry Potter e a Pedra Filosofal* com o filme homônimo, além da obra original. No capítulo 6 são apresentados os resultados da análise. Notou-se que o jogo tem mais semelhança com o filme justamente por ter-se baseado nele. Portanto, não só os aspectos linguísticos, como também toda ambientação e os personagens têm semelhança ou são basicamente iguais aos do filme. Houve casos, segundo a autora, em que alguns nomes no jogo foram traduzidos diferentemente da versão espanhola do livro. Por exemplo, o mago Hengist of Woodcroft ficou conhecido como Ramón Llull na tradução, porém no jogo manteve-se o nome inglês. Isso leva à suposição de que o tradutor se baseou em grande parte na versão inglesa do jogo, segundo a autora.

A importância da documentação e consistência terminológica é ressaltada ao longo do processo de localização na tese de Pérez Fernández. No capítulo 7 a autora oferece uma proposta didática para o ensino de localização, pois ela acredita que existem diversos elementos que podem ser lecionados à parte para introduzir essa área aos tradutores em formação, de maneira que eles já possam ter contato com a prática durante a graduação:

Dada a importância atual do setor de localização de videogames, acreditamos ser apropriado começar a incluir treinamento neste campo nos currículos universitários. Portanto, apresentamos abaixo uma proposta didática na qual incluímos os objetivos e metodologia de um assunto específico sobre localização de jogos de vídeo, que pode servir como guia para a formação dos estudantes nos últimos anos de sua graduação em Tradução e Interpretação, ou para um curso introdutório para cursos de pós-graduação específicos, destinados, naturalmente, àqueles que desejam focar sua carreira profissional no setor de localização<sup>29</sup>. (PÉREZ FERNÁNDEZ, 2010, p. 335, tradução nossa)

A autora apresenta os objetivos e uma proposta metodológica que consiste em três módulos, sendo o primeiro referente à introdução ao processo de localização; o segundo trata da localização de jogos em si, envolvendo histórico, aspectos culturais e linguísticos etc.; e por fim, o terceiro módulo é baseado na introdução à prática da localização de jogos. Ela explica de forma detalhada os temas que podem ser abordados em cada módulo e, no fim do capítulo, fornece dez exemplos de tarefas nas quais o docente pode se basear durante a disciplina.

---

<sup>29</sup>No original: “Dada la importancia que actualmente tiene el sector de la localización de videojuegos consideramos oportuno que se empiece a incluir formación entorno a esta rama en los planes de estudio universitarios. Por lo tanto, presentamos a continuación una propuesta didáctica en la que incluimos los objetivos y metodología de una asignatura específica de localización de videojuegos, que pueda servir de guía para la formación en los últimos años de carrera de estudiantes del Grado en Traducción e Interpretación, o para un curso introductorio de posgrados específicos, dirigida, claro está a aquellos que deseen enfocar su carrera profesional hacia el sector de la localización”.

As tarefas consistem em diferentes exercícios de tradução, nos quais os discentes são incentivados a ter contato com diversos contextos que eles podem vir a deparar-se durante a vida profissional: tradução de frases soltas, traduções técnicas, por exemplo, de manuais de instrução ou tutoriais dos jogos ou então traduções que demandam escrita criativa. O conteúdo das tarefas são excertos de jogos já existentes.

A autora também apresenta um modelo de avaliação, que consiste em dar o direito a participar das avaliações àqueles discentes que estiveram presentes em 85% das horas letivas. A nota é dividida na entrega de exercícios práticos que compõem 50% da nota final, exercícios em grupo para treinar o trabalho em equipe que consistem em 30%, e 20% para o exame final, que avaliará os conteúdos teóricos e a aplicação prática. Para a autora, com esse modelo de disciplina, espera-se que o aluno adquira o conhecimento teórico e prático relacionado ao exercício da localização e às tecnologias envolvidas nesse processo.

Para concluir a tese, a autora menciona que, com a expansão do mercado, cresce o interesse pela indústria, mas não somente isso, pois os jogadores também passam a exigir que os jogos sejam lançados em seu idioma nativo.

A tese de Pérez Fernández (2010) é predominantemente teórica, mas dedica um capítulo para discorrer sobre ensino de localização, fornecendo e descrevendo uma proposta didática para a sala de aula.

#### **4.14 The translation of humor in video games: a case study, Ornella Lepre, 2014**

Nessa tese, a autora propõe a análise da tradução para o italiano dos jogos *The Secret of Monkey Island* (1990), *Day of the Tentacle* (1993) e *Discworld* (1995) e as diferentes traduções que receberam ao longo do tempo para identificar quais foram as mudanças. A tese é dividida em sete capítulos e é organizada como um estudo de caso, dando enfoque aos elementos humorísticos na versão britânica e na tradução para o italiano.

No primeiro capítulo a autora fornece uma visão geral sobre as contribuições acadêmicas na área de Estudos da Tradução e nas pesquisas referentes a elementos humorísticos e ao humor. A autora discute as diferenças entre tradução de fãs e a tradução profissional, além do impacto que diferenças culturais podem ter na localização. São discutidas as diversas teorias de humor, com destaque a Attardo (2002), *general theory of verbal humor* (GTVH), e Raskin (1991), *semantic script theory of humor* (SSTH). Apesar de o humor na localização de jogos ser um tema que não possui muitos estudos disponíveis, o GTVH fornece métricas para

determinar a semelhança entre piadas feitas em idiomas diferentes. A autora diz que a transferência de humor não é absoluta e nem sempre é possível.

O segundo capítulo é dedicado a apresentar e discorrer sobre os tipos de humor e seu impacto em jogos e na relação dos jogadores com o produto. Os tipos de humor são diversos, podendo aparecer em forma de piadas internas, sátiras, paródias, quebra da quarta parede, entre outras. Para exemplificar os impactos do humor, a autora apresenta alguns exemplos por meio dos jogos *Dragon Age: Origins* e *Batman: Arkham Asylum*. No jogo *Batman: Arkham Asylum*, por exemplo, o humor se perdeu na versão em espanhol, dificultando a resolução de alguns quebra-cabeças baseados em trocadilhos. Por conta disso é possível afirmar que o humor e a tradução são importantes para o desenvolvimento da história e o avanço no jogo.

O terceiro capítulo explora os diversos recursos audiovisuais que podem estar presentes em um jogo e o seu impacto na tradução. Também examina as maneiras pelas quais um conteúdo é transmitido para os jogadores e descreve os elementos audiovisuais, que, por exemplo, podem ser legendas ou textos na tela.

No quarto capítulo, a autora destaca os jogos incluídos em seu estudo e define a abordagem utilizada na análise. Ele fornece uma breve visão geral da história das aventuras contidas nos jogos e detalha as suas principais características. O humor usado nos jogos e os elementos audiovisuais são explorados, e é fornecida uma visão geral do processo de coleta de dados, levando em conta os desafios que muitas vezes surgem ao se coletarem dados de texto de videogames.

O quinto capítulo concentra-se na análise do texto, explorando as técnicas dominantes usadas na tradução do humor para o italiano e examinando as estratégias de tradução para lidar com o humor enraizado em referências culturais específicas. A classificação dos procedimentos de tradução de Pedersen (2005), que aborda especificamente a tradução audiovisual e enfatiza as referências extralinguísticas vinculadas à cultura (ECR), é fundamental para a análise feita por Lepre (2014), por conta da alta frequência de ECR nos jogos que ela analisou. Também são considerados os métodos de tradução de trocadilhos discutidos por Delabastita (1996), pois uma grande parte do humor do *corpus* é baseada em trocadilhos.

Foi possível constatar que o humor em jogos pode ser classificado em dois grupos principais: o humor que foi preservado por meio da tradução, como paródia, sátira e meta-humor, e humor que requer mudanças mais profundas no texto de chegada, como trocadilhos, eufemismo e humor baseados em referências culturais (ECR) e variedades de idiomas. O estudo mostrou que a escolha de estratégias de tradução para ECR é influenciada por diversos fatores, como questões culturais (e.g. nomes próprios). No entanto, tradutores diferentes têm

abordagens diferentes. A análise de trocadilhos mostrou que alguns trocadilhos foram perdidos no texto traduzido, enquanto a perda de humor baseado em eufemismo e variedades de linguagem na tradução de *Discworld* pode sugerir que menos empenho foi colocado em sua tradução. Com base nesses resultados é formada uma base para a discussão sobre a retradução dos jogos no capítulo seguinte.

Ao discutir a retradução dos jogos, a autora analisa as semelhanças e diferenças entre a primeira tradução para o italiano e a tradução mais recente. Além disso são tecidos alguns comentários sobre as traduções feitas por fãs, analisando a retradução de *Discworld* como um exemplo. A versão de fãs para fãs foi feita quase duas décadas após o lançamento da versão oficial.

A retradução foi investigada por Lepre (2014) com a intenção de estudar o papel da tradução na evolução dos jogos. Foi observado que as retraduições eram mais baseadas na língua original e que mais elementos humorísticos foram recuperados em comparação com a primeira tradução, confirmando a hipótese da retradução levantada pela autora. De acordo com essa hipótese, acredita-se que as traduções se aproximam cada vez mais do texto original. Essa proximidade é notada na proximidade das referências culturais, trocadilhos e piadas. Em consequência do *corpus* limitado, não foi possível fazer conclusões gerais; entretanto, a autora aponta que a consistência dos resultados fornece uma base para estudos futuros a respeito deste tema.

Apesar de o número de estudos na área de localização de jogos estar aumentando em comparação com os últimos 15 anos e a autora escrever sua tese em 2014, a escassez de *corpus* dificulta o trabalho dos estudos. No último capítulo ela conclui que as retraduições podem ser mais completas pelo fato de os tradutores da primeira versão provavelmente não terem tido acesso ao jogo finalizado. Entretanto, a autora menciona que o seu trabalho teve algumas limitações, pois os jogos analisados são do mesmo gênero e para se chegar a uma conclusão geral é necessário conduzir um estudo com diferentes gêneros para observar como os elementos audiovisuais se comportam de diferentes formas, influenciando o trabalho do tradutor. Ao longo da tese, a autora não aborda o ensino de tradução nem a formação de tradutores.

#### **4.15 Responsible localization: game translation between Japan and the United States, Stephen Mandiberg, 2015**

Essa tese de doutorado tem como objeto de análise estudos de tradução, mídia e teorias da globalização, para verificar como a localização de jogos colabora para o processo de

construção de sentido. Essas práticas foram responsáveis por colocar as empresas de jogos nacionais no topo da indústria global nos anos de 2010. Foram combinadas questões etnográficas de estúdios de localização, entrevistas com especialistas da área e a análise textual das versões japonesas e norte-americanas de jogos. A tese considera ambos os lados: por um lado, a parte comercial, que busca lucro máximo; por outro, as práticas éticas, que podem melhorar questões sociais.

O autor apresenta o conceito de “localização responsável”, isto é, práticas éticas de tradução de jogos positivas para os aspectos culturais que possam estar neles presentes. De acordo com o autor:

Defendo que os tradutores de jogos - o especialista encarregado de lidar principalmente com a localização de bens textuais - podem e devem usar sua capacidade de mudar o jogo para se engajar no que eu chamo, através de Haroldo de Campos, Jacques Derrida e Donna Haraway, localização responsável. Há muitas formas de localização responsável, mas para todos eles, traduzir não é simplesmente ganhar dinheiro para a editora ou patrono. Ao contrário, o tradutor responsável pelo jogo responde à cultura de origem e com ela como um meio de reunir eticamente as culturas de origem e destino e os jogadores<sup>30</sup>. (MANDIBERG, 2015, p. 27-28, tradução nossa)

A intenção dessa prática responsável, de acordo com o autor, é buscar um equilíbrio entre o comercial e o ético, mostrando a influência da localização na indústria de jogos como um todo e ressaltando como a localização, assim concebida, pode contribuir para a justiça social na indústria.

Os jogos são colocados como um tema que, já em 2015, não era mais estudado apenas por cientistas da área de Linguística ou Computação, mas também pelas Ciências Sociais, Humanas e Economia, por serem ferramentas multimodais com propósito multifacetado, como entretenimento, interatividade e educacional. Entretanto, são ressaltados pelo autor os desafios de localizar um jogo, principalmente quando se consideram referências culturais e traduções fora de contexto que podem ter grande impacto na jogabilidade e, conseqüentemente, na visão geral que o jogador tem do produto.

A língua é comumente vista como um elemento invisível e irrelevante, entretanto, ela tem um grande impacto nos jogos, como a impossibilidade de se jogarem jogos japoneses em

---

<sup>30</sup>No original: “I argue that game translators – the specialist tasked with dealing primarily with the localization of textual assets – can and should use their ability to change the game to engage in what I call, through Haroldo de Campos, Jacques Derrida, and Donna Haraway, responsible localization. There are many ways of localizing responsibly, but for all of them, translating is not simply about making money for the publisher or patron. Rather, the responsible game translator responds to and with the source culture as a means of ethically bringing together source and target cultures and players”.

consoles americanos por questões de idioma. O autor também discute e defende o uso do termo “tradução”, apesar de alguns autores serem a favor de termos como “transfiguração” ou “circulação”, e ressalta a importância de se atentar à conexão que o termo tem com os sistemas de poder.

O significado de “localização” também muda de acordo com o cargo da pessoa, por exemplo, no mercado a localização é vista como a manipulação do conteúdo textual para um público estrangeiro. Mas, para profissionais da indústria de jogos, a localização depende da tarefa que aquela pessoa tem dentro do processo de produção do jogo. O autor diferencia os termos “tradução” e “localização”, considerando o primeiro um termo guarda-chuva e o segundo a prática específica da área de jogos.

A metodologia da tese consistiu em realizar análises textuais e aplicar entrevistas. É importante mencionar que as entrevistas foram limitadas por acordos de sigilo. Apesar disso, o autor pôde reunir diversos dados por meio das entrevistas realizadas no Japão, na Holanda e nos Estados Unidos, utilizando o método de amostragem “bola de neve” (“snow ball”). A diversidade da amostra acabou não sendo tão grande devido a essa técnica e mulheres não estavam tão presentes entre o grupo de pessoas entrevistadas. Além disso, o autor também jogou os jogos citados na pesquisa e é favorável à localização responsável que considera questões éticas.

O autor descreve o complexo processo de localização de jogos, que envolve vários especialistas trabalhando juntos. A localização de jogos é discutida pelo autor como prática multimodal, incluindo a colaboração de vários especialistas de diferentes grupos dentro da indústria de jogos, que modificam os ativos para países diferentes.

O processo envolve a tradução de texto, legendagem de diálogos, (re)dublagem de voz, manipulação de arquivos de áudio e gráficos, mudança de design de personagens e manipulação de fluxo narrativo e jogabilidade. O autor comenta que a localização de jogos envolve uma modalidade de prática distribuída que se baseia no modelo de *Cognition in the Wild* (1995), de Edwin Hutchins, para estudar como o trabalho é feito na prática e o quanto as habilidades, as tarefas e a tomada de decisão estão inter-relacionadas com outras áreas de especialização. A produção de jogos é distribuída em conjunto com processos que podem incluir centenas de especialistas centrados em diferentes tarefas. Com isso, são ressaltados os desafios encarados pelos tradutores na indústria de localização de jogos, um deles sendo o acordo de sigilo (NDA), que dificulta a colaboração e a comunicação necessárias para traduzir melhor um jogo.

Muitas vezes os tradutores procuram ajuda de colegas, mas as restrições fazem com que eles encontrem essa colaboração conjunta em outros lugares, como fóruns na internet (e.g.

Proz). Entretanto, o medo de quebrar o NDA limita as estratégias que podem ser utilizadas nos fóruns. Outro desafio é o orçamento limitado para a tradução, o que significa que o financiamento para um editor verificar a gramática e outros aspectos para a qualidade final do texto torna-se mais difícil.

Empresas como 8-4 Ltd têm etapas de edição extensas que envolvem a contratação de um tradutor, um editor e um último revisor para qualquer projeto específico. Assim, a tese de Mandiberg (2015) demonstra que a localização de jogos é um processo colaborativo que envolve vários especialistas de diferentes grupos, como a empresa que fornece a plataforma, a editora, o desenvolvedor, a equipe de garantia de qualidade e a equipe de localização. Essa colaboração interfuncional é essencial para se fazerem as mudanças necessárias nos elementos linguísticos, visuais, lúdicos, paratextuais e de áudio dos jogos. Entretanto, as práticas na área não são padronizadas nem regulamentadas por conta das diferenças na estrutura organizacional, na distribuição de trabalho, entre outros.

O autor se baseia em diversas teorias da literatura, do cinema e de jogos para argumentar que a localização de jogos é uma prática distribuída que transforma o texto de diversas maneiras. O autor entrevistou alguns tradutores e gerentes de projetos que trabalham na área para obter a visão deles sobre o mercado e o processo distribuído. O autor explora questões como autoria e propriedade, intenção e autoridade, e argumenta que os tradutores de jogos têm um tipo específico de autoridade e responsabilidade dentro da localização de jogos. A tradução e a autoria sobre determinado material são abordadas a partir do conceito de responsabilidade. Ao reconhecer a existência de uma responsabilidade tradutória, o autor entende que a globalização opera como um processo complexo e distribuído.

A invisibilidade do tradutor segundo Venuti (2008) também é mencionada. O autor comenta que o tradutor toma decisões importantes que não podem ser resumidas à mera transferência de informações. É um processo complexo e autoral que envolve diferentes teorias de tradução. É enfatizado que a escolha da metodologia de tradução é crucial e que os tradutores são subjetivos e criativos em sua escrita. Portanto, a invisibilidade do tradutor causa efeitos negativos nas relações culturais e para os próprios tradutores, de acordo com Venuti (2008). Apesar de os tradutores nem sempre serem lembrados pelo público, suas decisões têm influência direta no produto. Dessa forma, a autoria ligada à tradução torna-se ainda mais complexa, pois podem ocorrer múltiplos processos de localização.

O autor comenta que a localização tem papel importante na produção e na globalização dos jogos. Apesar de sua importância, a localização completa é rara, devido ao alto custo e ao número de diferentes locais e idiomas falados no mundo. No entanto, a localização responsável

ainda pode ser uma forma funcional para realizar a tradução ética desses produtos. Por meio dela é possível traduzir de acordo com o original e com os preceitos da equipe de criação, de forma que se obtenha uma versão localizada que pode abrir as portas para novos públicos.

Como exemplo de localização responsável, cita-se o jogo *Nier*, que acarretou uma mudança na demografia dos jogadores. O trabalho também menciona modificações que são chamadas de localizações feministas, pois estimulam a maior participação de mulheres no mundo dos jogos. A localização pode focalizar elementos não linguísticos, como gênero, e agir sobre a cultura de jogos ao unir diferentes jogadores e criadores de locais diferentes.

Assim, a localização de jogos não se resume a um processo linguístico, mas também envolve a alteração de gráficos e a manipulação paratextual. O autor escolheu estudar a localização entre Japão e Estados Unidos, pois tem familiaridade com tais línguas e porque a transição do japonês para o inglês ocorreu posteriormente a traduções para outros idiomas, como o francês, o italiano, o alemão e o espanhol.

Ao fim do trabalho é sugerido que mais pesquisas sobre a experiência dos jogadores em relação à localização sejam realizadas para se verificar como isso afeta o mercado e as vendas. Mandiberg (2015) também argumenta que a produção de jogos não envolve somente criar algo do zero, mas incluir possíveis modificações, recriações e a localização propriamente dita. O autor realizou algumas entrevistas com tradutores da área para apresentar uma visão direta desses profissionais. Além disso, teve a intenção de mostrar que as diferentes práticas de localização resultam em diferentes produtos. O trabalho é de caráter empírico e não abordou o ensino de tradução.

#### **4.16 La localización de videojuegos del japonés al español: perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas, Alicia Casado Valenzuela, 2018**

Nessa tese de doutorado, foi estudada a localização de jogos do japonês para o espanhol, considerando o inglês como comparação para a tradução indireta, e a partir de três perspectivas: translológica, linguística e tecnológica. A autora propôs um modelo de análise holística dividido naquelas três perspectivas. Para tal, utilizou pesquisas como as de Hurtado Albir (2016), Hatim e Mason (1990), Venuti (1995) e Mangiron e O'Hagan (2006), pois esses autores discutem temas como domesticação, estrangeirismo e transcrição. Um dos objetivos do estudo foi preencher a lacuna de pesquisas sobre jogos no par linguístico japonês-espanhol.

A autora introduz a franquia *Pokémon* como uma série de jogos eletrônicos criada em 1996 pela Nintendo no Japão, que foi se popularizando e evoluindo ao longo dos anos. Em

2016, a franquia se reinventou com o lançamento do jogo *Pokémon Go*, que se tornou um sucesso mundial. A marca também conta com programas de televisão, filmes, brinquedos e cartas colecionáveis. A pesquisa destaca que *Pokémon* teve grande influência na cultura japonesa, americana e espanhola, com mais de 300 milhões de jogos vendidos em todo o mundo e um valor de marca estimado em 92 bilhões de dólares, tornando-se uma das franquias de mídia mais bem-sucedidas da história.

No terceiro capítulo, a autora descreve as características da língua japonesa, fazendo também comparações entre o japonês, o inglês e o espanhol. Ela informa que a língua japonesa tem diferentes escritas e dialetos, discorre sobre a gramática e sobre os sistemas de tratamento que não são tão comuns ou sequer existem em inglês e espanhol.

Além disso, são apresentadas as diferenças linguísticas entre homens e mulheres no Japão e a importância das onomatopeias. O japonês possui um amplo repertório de onomatopeias e mimeses, que imitam não apenas sons da natureza, mas também formas de movimento e emoções, dificultando a tradução dessas palavras, se não houver equivalentes adequados em outras línguas. É destacada a dificuldade do par linguístico japonês-espanhol pela falta de estudos específicos do par e pela escassez de tradutores profissionais nesses idiomas. Além disso é mencionado que o japonês tem certa influência do inglês, mas que isso nem sempre é visto de forma positiva.

No quarto capítulo é abordada a importância da localização e da tradução em diferentes perspectivas, incluindo a tradutológica, a linguística e a técnica, como antes dito. A autora discute sobre a cultura do Japão e os conceitos próprios do país, que coexistem, mas ao mesmo tempo contrastam com Japão moderno e tecnológico como conhecemos atualmente. Os jogos são descritos como algo que vai além de um produto cultural e levanta questões relacionadas à tradutologia. Essa prática requer um estudo interdisciplinar para ser realizada corretamente, considerando tanto aspectos técnicos quanto estratégias de tradução que levem em conta as referências culturais presentes no jogo.

Adicionalmente são abordados os conceitos de tradução indireta e direta. Segundo a autora, a primeira não é uma opção confiável, pois não é possível comprovar a compreensão da língua original, além de haver desvios inevitáveis durante o processo da tradução que alteram o resultado. Na tradução direta utiliza-se apenas um texto original para se obter um texto traduzido. A autora destaca a importância de considerar a neutralidade, a objetividade e a transparência da representação da versão original na localização de jogos.

A tese de Valenzuela (2018) descreve a metodologia utilizada para a análise de qualidade de jogos localizados. Para isso, foi criado um *corpus* textual paralelo de 120.000

palavras e 11.114 imagens, baseado em jogos japoneses localizados em japonês-inglês-espanhol e japonês-espanhol da saga *Pokémon*, e etiquetado por meio do programa MAXQDA. A metodologia utilizou-se da Linguística de *Corpus*, da metodologia comparativa, da tradutologia e de técnica para garantir objetividade. A análise enfatizou as estratégias de tradução, os problemas de tradução, de censura, o uso de nomes de personagens e outros elementos.

Além disso, foi proposto um modelo holístico de avaliação de qualidade aplicável a jogos localizados do japonês para outros idiomas. Esse modelo consiste em uma lista de aspectos positivos e negativos que recebem pontos dependendo do grau de cumprimento desses aspectos. O modelo, baseado em alguns estudos de Jiménez-Crespo e Williams, é descritivo e tem um máximo de 33 pontos, sendo que 16 ou mais pontos significam que a localização foi de boa qualidade. O texto também apresenta uma tabela com diferentes elementos negativos que podem afetar a qualidade da localização de jogos do japonês para o espanhol, atribuindo pontos que indicam o grau de gravidade de cada um.

No capítulo de análise, os jogos escolhidos foram *Pokémon Sapphire* (2002) e *Pokémon Alpha Sapphire* (2014). Foram discutidas questões como estratégias de tradução, omissões e problemas de tradução. Os exemplos são apresentados em japonês, inglês e espanhol. A autora realizou a análise dos trechos dividindo-os de acordo com o uso de, por exemplo, domesticação, estrangeirização e transcrição. São observados diversos aspectos tais como linguísticos, textuais, técnicos, pois, em se tratando do japonês, o idioma possui um sistema de escrita diferente, o que requer alterações técnicas nos sistemas. Houve casos em que os tradutores adicionaram informação à tradução, mas também omitiram outras.

Por fim, é apresentado um modelo de avaliação de qualidade que foi testado na aplicação desses jogos e em seguida os resultados são discutidos. De acordo com a autora as questões linguísticas foram resolvidas com sucesso em *Pokémon Alpha Sapphire*, provavelmente em razão dos avanços técnicos. O trabalho é predominantemente descritivo, mas é apresentada uma proposta de avaliação que talvez possa ser utilizada em sala de aula para produzir e avaliar traduções e localizações de jogos na formação de tradutores, mas não trata diretamente do ensino.

## LEVEL MÁXIMO – AS CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito do presente estudo foi descrever o estado da arte e o estado da questão em 16 trabalhos de nível de pós-graduação coletados nas plataformas brasileiras Catálogo de Teses e Dissertações (CTD) e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e na espanhola Bibliography of Interpretation and Translation (BITRA), com o objetivo de identificar quais temas são mais recorrentes e quais as possíveis propostas apresentadas por seus pesquisadores.

Como apresentado na seção de resultados quantitativos, o pico de publicações ocorreu no ano de 2018 com duas publicações nacionais e uma publicação internacional, totalizando três trabalhos, e em 2020, ano que também contou com três publicações, todas nacionais. Considerando que o primeiro trabalho foi publicado em 2010, observou-se como os estudos evoluíram ou deram continuidade ao assunto ao longo de uma década, até os últimos trabalhos coletados nesta pesquisa, publicados em 2021.

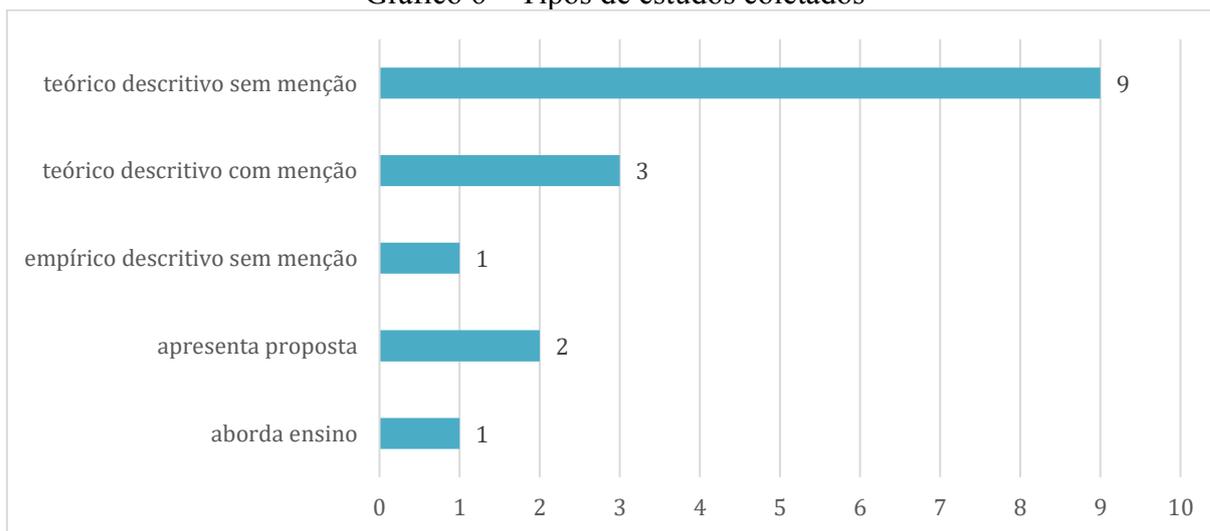
O número de dissertações foi maior que o de teses: ao todo foram coletadas 9 dissertações (nacionais) e 7 teses (3 nacionais e 4 internacionais). Foi possível observar que a pesquisadora Fornazari deu continuidade nas pesquisas dessa área ao publicar tanto dissertação quanto tese. Essa continuidade não pôde ser observada nos trabalhos internacionais, pois a plataforma BITRA disponibiliza apenas teses de doutorado.

De certa forma, o debate terminológico entre tradução e localização se estende de maneira (in)direta nas pesquisas. Os termos “localização” e “Estudos da Tradução” são frequentes e possuem forte conexão.

Partindo para a análise qualitativa, as bases teóricas e até mesmo parte da contextualização são em sua maioria semelhantes. Teóricos da área de localização como Bernal-Merino (2013; 2015), O’Hagan (2006; 2013), Mangiron (2006; 2013), Esselink (2000; 2002), Chandler (2011; 2012) e Hurtado Albir (2016) são frequentemente mencionados, mostrando que há consistência teórica entre os estudos. Grande parte dos trabalhos também compartilha o fato de mencionar que há escassez de estudos referentes à localização de jogos, apesar de existir um número considerável de livros e artigos na área.

Os trabalhos também apresentam temas e metodologias em comum, com destaques para estudo e análise da tradução de textos humorísticos; produção, análise e comparação de *corpus* linguístico; conceitos de estrangeirização e domesticação; jogos de cartas e, em geral, análise de localizações já existentes.

Gráfico 6 – Tipos de estudos coletados



Fonte: elaborado pela autora

Para uma melhor visualização dos tipos de estudos, as pesquisas foram categorizadas, para identificar quais de fato abordaram o tema relacionado ao ensino de tradução e responder a pergunta de pesquisa inicial da presente dissertação. É possível ver que a maioria dos trabalhos coletados é de caráter teórico-descritivo e não faz menção ao ensino de tradução ou de localização de forma direta (9).

Há três (3) trabalhos que também são teórico-descritivos, mas mencionam o ensino de práticas de localização ou treinamento. Rodrigues (2019) aponta que seu estudo pode servir como base para reflexões relacionadas à prática tradutória, de modo que os alunos podem se atentar para a escolha léxico-gramatical durante o processo tradutório, por exemplo. Barcelos (2020) apresenta uma breve menção indireta à formação através de uma citação de O'Hagan e Mangiron (2013), que comentam o distanciamento e a negligência recíproca entre a academia e a indústria de jogos. Katopodis (2021) faz uma breve menção à relação da academia com a indústria, apontando que essa colaboração seria benéfica para as empresas e para tradutores em formação. O autor completa dizendo que

Ambos os objetivos da colaboração com a indústria de jogos serviriam para proporcionar uma experiência melhor aos jogadores pela via de localizações de qualidade elevada. De certa forma, já é possível identificar, no conjunto de textos aqui reunido, exemplos de contribuições dessa natureza, como a apresentação de propostas para ajudar a tornar o processo de localização mais eficiente feita por Dietz (2006, p. 132), assim como os relatos profissionais de Heimburg em seus dois artigos, que apontam para estratégias que se provaram eficazes em casos de localização de jogos. (KATOPODIS, 2021, p. 57)

Mandiberg (2015) foi categorizado como estudo empírico por ter realizado entrevistas com tradutores que atuam na área. Entretanto, o ensino para tradutores em formação não é mencionado.

Há dois (2) trabalhos que não têm como foco discorrer sobre maneiras de se ensinar localização, por exemplo, mas apresentam propostas que poderiam fazer parte de um programa de ensino. Perpetuo (2021) abordou especificamente a localização do gênero MOBA e criou um manual para a tradução desse tipo de jogos com base no *corpus* produzido. Valenzuela (2018) apresenta um modelo holístico de avaliação de qualidade composto por um sistema de pontos que considera os aspectos positivos e negativos da tradução e foi criado com base em alguns estudos de Jiménez-Crespo (2008; 2009; 2011) e Williams (2001; 2009).

Por fim, o único estudo que diretamente abordou o ensino de tradução, e curiosamente é o primeiro a ser publicado entre todos os trabalhos coletados, é a tese de doutorado de Pérez Fernández (2010). Seu trabalho apresenta metodologia que descreve a estrutura e possíveis módulos como parte de uma proposta didática de disciplina na qual as aulas são estruturadas começando pela parte introdutória geral, a contextualização da localização específica dos jogos e a prática da localização. São apresentados modelos de atividades para exercitar a prática e métodos de avaliação e organização da distribuição de nota.

É interessante notar que, de 16 dissertações e teses publicadas ao longo de uma década, somente uma de fato demonstrou interesse pelo tema e grande parte da pesquisa é dedicada a propor práticas de ensino de tradução para a área de localização. Quando houve menção (3 trabalhos) ou alguma forma de proposta que pudesse parecer caminhar para a área de aprendizagem (2 trabalhos), os estudos acabam direcionando-se para questões mercadológicas. A preocupação, ao que parece, deixa de ser a formação em si e passa a ser a qualidade do produto. Não se quer dizer aqui que o processo tradutório deva ser desvalorizado ou desconsiderado, mas ao se criarem apenas manuais e sistemas de avaliação sem se dar o devido foco para a aprendizagem dessa temática, a formação de tradutores e sua autonomia acabam ficando em segundo plano. Muito se fala sobre como avaliar, como analisar, como tratar o mercado de trabalho; pouco se fala, no entanto, sobre como aprender a se autoavaliar, por exemplo.

Por experiência própria, muitas vezes a autora desta dissertação e seus colegas de curso já se questionaram e reclamaram sobre como a universidade não prepara os estudantes para o mercado de trabalho. Contudo, há uma linha turva entre trabalho e mercado de trabalho. É comum que esses conceitos sejam confundidos e considerados como um só, entretanto, o trabalho faz parte do processo criativo dos tradutores e o mercado é composto pela indústria de

jogos em geral. Quando formamos tradutores para somente se atentarem a determinadas regras impostas pelo mercado de trabalho, de certa forma não formamos os tradutores, mas criamos máquinas humanas que precisam seguir as instruções que garantirão o suposto sucesso do produto traduzido.

“Aproveitem, pessoal! Esse é o momento para cometer erros” é uma frase que esteve muito presente durante minha graduação. Isso significa que os erros fazem parte exclusivamente da formação e não há espaço para deslizes no mercado de trabalho? O objetivo da presente dissertação não é responder essa pergunta, mas criar uma reflexão sobre como a formação pode contribuir para profissionais autônomos e capacitados. Um tradutor de jogos entende que há regras a serem seguidas, glossários a serem respeitados, questões técnicas, referências. E há muita criatividade envolvida no processo. Porém, quando se observam apenas os números e os tipos de trabalhos, parece haver maior preocupação somente com o ponto de vista linguístico, de acordo com Mandiberg (2015, p. 1, tradução nossa): “A língua não tem importância; ela serve para ser uma camada invisível por meio da qual o jogador consegue vivenciar o jogo”.<sup>31</sup> O ponto linguístico acaba sendo aquele que interfere diretamente na jogabilidade e, conseqüentemente, nas vendas do jogo. Análises comparativas de tradução também foi um tópico bastante discutido.

Não há dúvidas de que a tradução e a localização são componentes essenciais para a distribuição global de um mesmo produto. Questiona-se se essa deveria ser a principal preocupação de um tradutor em formação. Para se iniciar um jogo, é comum que os termos mais usuais para identificar o botão sejam “iniciar”, “jogar” ou até mesmo “começar”. Não deveria existir um certo ou um errado, mas possibilidades para se indicar que aquele é o botão de início. Um erro de fato seria somente se o termo traduzido passasse uma mensagem diferente da intencionada pelo texto original. Justamente esse fato diferencia um tradutor autônomo de um tradutor que tenha sido treinado somente para seguir parâmetros.

Portanto, pode-se concluir que a localização de jogos é vista como um fenômeno social e mercadológico de grande impacto; todavia, é ínfima a dedicação dos estudiosos no sentido de tratar a localização de jogos como um fenômeno educacional na formação de tradutores. É importante ressaltar que não se teve aqui a intenção de criticar o trabalho dos autores citados, mas sim iniciar uma reflexão que ainda não é muito explorada. Propõe-se que sejam realizados futuros estudos que busquem mapear o tema com base em outras plataformas, para que se possa identificar se há trabalhos diferentes dos coletados na presente dissertação e quais foram os

---

<sup>31</sup>No original: “Language is simply not supposed to matter; it is supposed to be an invisible layer that the player sees through in order to experience the game”.

temas abordados por eles quando se trata de localização. Assim, pode-se dar início a um processo de criação de propostas didáticas e ideias de formação para tradutores de jogos, visto que dissertações e teses são produtos da ciência em sua forma mais prestigiada.

## CRÉDITOS – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO, Víctor. New challenges in interactive media localization projects. *In*: MANGIRON, Carmen; ORERO, Pilar; O'HAGAN, Minako (eds.). **Fun for all**: translation and accessibility practices in video games. Bern: Peter Lang, 2014. p. 269-285.
- ARAÚJO, Ronaldo Ferreira; ALVARENGA, Lidia. A bibliometria na pesquisa científica da pós-graduação brasileira de 1987 a 2007. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 16, n. 31, p. 51-70, jan./jun. 2011. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2011v16n31p51>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2011v16n31p51/17757>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- ATTARDO, Salvatore. Translation and humor: an approach based on the General Theory of Verbal Humor (GTVH). **The Translator**, Abingdon, v. 8, n. 2, p. 173-194, May/Aug. 2002. DOI: <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799131>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13556509.2002.10799131>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- ATTARDO, Salvatore; RASKIN, Victor. Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. **Humor**, Oakland, v. 4, n. 3-4, p. 293-347, Sept./Dec. 1991. DOI: <https://doi.org/10.1515/humr.1991.4.3-4.293>. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humr.1991.4.3-4.293/html>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- BARCELOS, Luiz G. N.; MALTA, Gleiton. A tradução/localização de videogames: um mapeamento das pesquisas realizadas em instituições de ensino superior brasileiras entre 1998 e 2018. **Belas Infieis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 127-144, set./dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.26512/belasinfieis.v9.n4.2020.27155>. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfieis/article/view/27155>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á. **The localisation of video games**. 2013. Thesis (PhD in Translation Studies) – Translation Studies Unit, Imperial College, London, 2013. DOI: <https://doi.org/10.25560/39333>. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10044/1/39333>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- BERNAL-MERINO, Miguel A. Translation and localisation in video games: making entertainment software global. New York: Routledge, 2015.
- BRASIL é o 4º consumidor de games, mas mercado carece de mão de obra. **G1**, Rio de Janeiro, 9 nov. 2015. Disponível em: <https://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/11/brasil-e-o-4-consumidor-de-games-mas-mercado-carece-de-mao-de-obra.html>. Acesso em: 19 out. 2022.
- CADIEUX, Pierre; ESSELINK, Bert. Feeling GILTy: Defining the terms Globalization, Internationalization, Localization and Translation. **Language International**, v. 14, n. 3, p. 22-25 June 2002. Disponível em: <https://aclanthology.org/www.mt-archive.info/00/LangInt-2002-Cadieux.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- CARDOSO, Márcia Regina Gonçalves; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; GHELLI, Kelma Gomes Mendonça. Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa. **Cadernos da FUCAMP**, Monte Carmelo, v. 20, n. 43, jan./fev. 2021. Disponível em:

<https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2347/1443>. Acesso em: 22 ago. 2022.

CHALK, Andy. Hades dev responds to translation criticism, says it paid pros and community members alike. **PC Gamer**, 15 Jan. 2021. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/hades-dev-responds-to-translation-criticism-says-it-paid-pros-and-community-members-alike/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

CHAMBERS, Angela; WYNNE, Martin. Sharing corpus resources in language learning. In: **Handbook of Research on Computer-enhanced language acquisition and learning**. IGI Global, p. 438-452, 2008. DOI: <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-895-6.ch025>. Disponível em: <https://www.igi-global.com/gateway/chapter/full-text-pdf/19825>. Acesso em: 22 ago. 2022.

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. **The game localization handbook**. Burlington: Jones & Bartlett Publishers, 2011.

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. **The game localization handbook**. 2<sup>nd</sup> ed. Burlington: Jones & Bartlett Publishers, 2012.

CHESTERMAN, Andrew. **Memes of translation**: the spread of ideas in translation theory. Amsterdam: John Benjamins, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.123>.

COSTA, Rafael Soares Mariano; BAPTISTA, Tatiana de Oliveira Emery. Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 20., 2021, online. **Anais Estendidos** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 1057-1060. DOI: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2021.19760](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19760). Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19760/19588](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19760/19588). Acesso em: 22 ago. 2022.

DELABASTITA, Dirk. Introduction. **The Translator**, Abingdon, v. 2, n. 2, p. 127-139, 1996. Special issue. DOI: <https://doi.org/10.1080/13556509.1996.10798970>.

DUNNE, Keiran J.; ESQUEDA, Marileide Dias et al. 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>.

ESQUEDA, Marileide Dias. **Bibliometric and scientometric investigations in Translation and Interpreting Studies**: numbers from Brazil and other countries. Curitiba: Editora CRV, 2022.

ESQUEDA, Marileide Dias. **Estudos bibliométricos e cienciométricos da Tradução**: tendências, métodos e aplicações. Curitiba: Editora CRV, 2020a. DOI: <https://doi.org/10.24824/978658608789.5>.

ESQUEDA, Marileide Dias. Training translators for video game localization: in search of a pedagogical approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, p. 703-731, set./dez. 2020b. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbla/a/4rsrsPjchmGTXFMrznSV8Lr/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 22 ago. 2022.

ESQUEDA, Marileide Dias; STUPIELLO, Érika Nogueira de Andrade. Teaching video game translation: first steps, systems and hands-on experience. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 103-120, jan./abr. 2018. DOI: <https://doi.org/10.17851/1983-3652.11.1.103-120>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/16783/13544>. Acesso em: 22 ago. 2022.

ESSELINK, Bert. **A practical guide to localization**. Amsterdam: John Benjamins, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1075/liwd.4>.

EVEN-ZOHAR, Itamar. The position of translated literature within the literary polysystem. *In*: HOLMES, J.; LAMBERT, J; VAN DEN BROECK, R. (ed.). **Literature and translation: new perspectives in literary studies**. Leuven: Acco, 1978. p. 117-127.

FalleN - biography, career and interesting facts. Esportfire, sem data. Disponível em: <https://esportfire.com/player/FalleN-biography-career-achievements>. Acesso em: 03 de maio de 2023.

GAMBIER, Yves. Multimodality and audiovisual translation. *In*: CARROLL M.; GERZYMISCH-ARBOGAST, H.; NAUERT, S. (org.). **Audiovisual translation scenarios: proceedings of the second MuTra Conference**. Copenhagen: University of Copenhagen, 2006. p. 91-98.

HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. 2<sup>nd</sup> ed. London: Edward Arnold, 1994.

HATIM, B.; MANSON, I. **Discourse and the Translator**. Londres: Longman, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Traduzido por João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HURTADO ALBIR, Amparo. **Traducción y traductología: introducción a la traductología**. Madrid: Cátedra, 2016.

HUTCHINS, Edwin. **Cognition in the Wild**. Cambridge: MIT Press, 2006.

JELAČA, Jasmis. Localization maturity in game development. **Multilingual**, Sandpoint, ID, v. 30, n. 3, p. 26-28, May/June 2019. Disponível em: <https://multilingual.com/issues/may-jun-2019/localization-maturity-in-game-development/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

JIMÉNEZ-CRESPO, Miguel A. A corpus-based error typology: towards a more objective approach to measuring quality in localization. **Perspectives**, v. 19, n. 4, p. 315-338, 2011a. DOI: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2011.615409>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2011.615409?scroll=top&needAccess=true&role=tab&aria-labelledby=full-article>. Acesso em: 22 ago. 2022.

JIMÉNEZ-CRESPO, Miguel A. **El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo**. 2008. Tesis (doctoral) – Universidad de Granada, Granada, 2008.

JIMÉNEZ-CRESPO, Miguel A. The evaluation of pragmatic and functionalist aspects in localization: towards a holistic approach to Quality Assurance. **The Journal of Internationalization and Localization**, v. 1, n. 1, p. 60-93, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1075/jial.1.03jim>.

JIMÉNEZ-CRESPO, Miguel A. The future of general tendencies in translation: explicitation in web localization. **Target**, v. 23, n. 1, p. 3-25, 2011b. DOI: <https://doi.org/10.1075/target.23.1.01jim>. Disponível em: <https://benjamins.com/online/target/articles/target.23.1.01jim>. Acesso em: 22 ago. 2022.

KATAN, David. **Translating cultures**: an introduction for translators, interpreters and mediators. 2<sup>nd</sup> ed. Manchester: Saint Jerome Publishers, 2004.

KUDŁA, Dominik. The views of dedicated Polish gamers on the localization of video games into Polish: on-line survey results. **Kwartalnik Neofilologiczny**, Warsaw, v. 68, n. 4, p. 530-549, Oct./Dec. 2021. DOI: <https://doi.org/10.24425/kn.2021.139558>. Disponível em: <https://journals.pan.pl/dlibra/show-content?id=122315>. Acesso em: 22 ago. 2022.

LAMBERT, José; VAN GORP, Hendrik. On describing translations. In: HERMANS, Theo (ed.). **The manipulation of literature**: studies in literary translation. London: Croom Helm, 1985.

MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela do Corral. Muito além dos pixels: experiências de consumo e cultura material em League of Legends. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 41, p. 146-170, set./dez. 2017. DOI: <https://doi.org/10.18568/CMC.V14I41.1386>. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1386>. Acesso em: 22 ago. 2022.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. **The Journal of Specialised Translation**, n. 6, p. 10-21, July 2006. Disponível em: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf). Acesso em: 22 ago. 2022.

META. In: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. Lisboa: Priberam, 2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/meta>. Acesso em: 24 abr. 2023.

MOLINA, Lucía; HURTADO ALBIR, Amparo. Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. **Meta**, v. 47, n. 4, p. 498-512, 2002.

NÓBREGA-TERRIEN, Sílvia Maria; TERRIEN, Jacques. Trabalhos científicos e o estado da questão: reflexões teórico-metodológicas. **Estudos em Avaliação Educacional**, v. 15, n. 30, p. 5-16, 2004. DOI: <https://doi.org/10.18222/ae153020042148>. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/ae/article/view/2148/2105>. Acesso em: 22 ago. 2022.

NOVAIS, Guilherme. Meta do LoL: o que é e como muda e funciona. **Globo**, 23 jun. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/06/23/meta-do-lol-o-que-e-e-como-muda-e-funciona.ghtml>. Acesso em: 24 abr. 2023.

O QUE é extensão de arquivo e para que serve? [S.l.]: Dicas de Informática Básica, 26 ago. 2019. Portal. Disponível em: <https://www.cursosdeinformaticabasica.com.br/o-que-e-extensao-de-arquivo-e-para-que-serve/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game localization**: translating for the global digital industry. Amsterdam: John Benjamins, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.106>.

PEDERSEN, Jan. How is culture rendered in subtitles? In: MULTIDIMENSIONAL TRANSLATION (MuTra), 2005, Saarbrücken. **Proceedings** [...]. Saarbrücken: MuTra Conference Proceedings, 2005. Disponível em: [https://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_Pedersen\\_Jan.pdf](https://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Pedersen_Jan.pdf). Acesso em: 22 ago. 2022.

PETTINI, Silvia. **The translation of realia and irrealia in game localization**: culture-specificity between realism and fictionality. London: Routledge, 2021. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003001935>.

PYM, Antony. **Exploring translation theories**. London: Routledge, 2010. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203869291>.

RADIN, Luna. **A tradução para a língua portuguesa de expressões metafóricas e idiomáticas presentes nas falas de Lux, de League of Legends**. Uberlândia, 2017. Relatório de Iniciação Científica.

RADIN, Luna. **Gênero das palavras na tradução do jogo eletrônico Monster Prom**: uma breve problematização. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/26344/1/G%c3%aaneroPalavrasTradu%c3%a7%c3%a3o.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2022.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. Video game localization: the case of Brazil. **Tradterm**, São Paulo, v. 19, p. 289-326, jan./dez. 2012. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2012.47438>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47438/51166>. Acesso em: 22 ago. 2022.

SPINAK, Ernesto. Indicadores Cienciométricos. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 27, n. 2, p. 141-148, maio/ago. 1998. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0100-19651998000200006>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/LXSkMHSNcxDcMsBVC53TkLf/?format=pdf&lang=es>. Acesso em: 22 ago. 2022.

STEWART, Dominic. **Semantic prosody**: a critical evaluation. New York: Routledge, 2010. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203870075>.

TORO, Cristina García de. Translation Studies: an overview. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 2, n. 20, p. 9-42, jul./dez. 2007. DOI: <https://doi.org/10.5007/%25x>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/1001/1418>. Acesso em: 22 ago. 2022.

TOURY, Gideon. A handful of paragraphs on 'translation' and 'norms'. **Current Issues In Language & Society**, v. 5, n. 1-2, p. 10-31, 1998. DOI: <https://doi.org/10.1080/13520529809615501>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13520529809615501>. Acesso em: 22 ago. 2022.

VANTI, Nadia Aurora Peres. Da bibliometria à webometria: uma exploração conceitual dos mecanismos utilizados para medir o registro da informação e a difusão do conhecimento. **Ciência da informação**, v. 31, p. 369-379, 2002.

VENUTI, Lawrence. **The translator's invisibility**: a history of translation. New York: Routledge, 1995.

VENUTI, Lawrence. **The translator's invisibility**: a history of translation. 2<sup>nd</sup> ed. New York: Routledge, 2008.

VERMEER, Johannes H. **Esboço de uma teoria da tradução**. Lisboa: Edições ASA, 1986.

VINHA, Felipe e MARTINS, Luiza M. O que são jogos AAA? Entenda o termo e a diferença para jogos indies. Techtudo, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/07/o-que-sao-jogos-aaa-entenda-o-termo-e-a-diferenca-para-jogos-indies.ghtml>. Acesso em 03 de maio de 2022.

WILLIAMS, Malcolm. The application of argumentation theory to translation quality assessment. **Meta**, Montréal, v. 46, n. 2, p. 326-344, juin 2001. DOI: <https://doi.org/10.7202/004605ar>. Disponível em: <https://id.erudit.org/iderudit/004605ar>. Acesso em: 22 ago. 2022.

WILLIAMS, Malcolm. Translation quality assessment. **Mutatis mutandis**, Medellín, v. 2, n. 1, p. 3-23, enero/jun. 2009. Disponível em: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/mutatismutandis/article/download/1825/1609/6253>. Acesso em: 22 ago. 2022.

REFERÊNCIAS DO *CORPUS*

- ALMEIDA, Thiago de Sousa. **Tradução/localização de *Magic: The Gathering* para o português brasileiro**: uma descrição segundo as estratégias de tradução de Chesterman. 2020. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em: [https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/54215/1/2020\\_dis\\_tsalmeida.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/54215/1/2020_dis_tsalmeida.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.
- BARCELOS, Luiz Gustavo Nogueira. **Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-inglês**. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/38797/1/2020\\_LuizGustavoNogueiraBarcelos.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/38797/1/2020_LuizGustavoNogueiraBarcelos.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.
- CASADO VALENZUELA, Alicia. **La localización de videojuegos del japonés al español**: perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas. 2013. Tesis (Doctorado en Lengua, Textos y Contextos) – Universidad de Granada, Granada, 2018. Disponível em: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/53470/29138619.pdf?sequence=4&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.
- FORNAZARI, Meggie Rosar. **A metalanguage study on instructional videos**: the Brazilian localization of *Magic the Gathering*. 2018. Tese (Doutorado em Inglês) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/205974/PPGI0137-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.
- FORNAZARI, Meggie Rosar. **Localization practices in trading card games**: *Magic the Gathering* from English into Portuguese. 2014. Dissertação (Mestrado em Inglês) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/123372/326622.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.
- KATOPODIS, Boris. **Localização de jogos nos Estudos da Tradução**: uma abordagem sistêmica aos Trading Card Games. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – PUC Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.
- LEIMONTAS, Renan Abdalla. **“Eu vou equalizar sua cara”**: análise da localização do *video game Mortal Kombat X*. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186551/PGET0353-D.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.
- LEPRE, Ornella. **The translation of humor in video games**: a case study. 2014. Thesis (PhD in Translation Studies) – University College London, Londres, 2014. Disponível em: [https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1468872/1/Lepre\\_Thesis\\_Video\\_Game\\_Humor\\_2015.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1468872/1/Lepre_Thesis_Video_Game_Humor_2015.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.
- MANDIBERG, Stephen. **Responsible localization**: game translation between Japan and the United States. 2015. Dissertation (PhD in Communication) – University of California, San Diego, 2015. Disponível em:

<https://escholarship.org/content/qt3g21n3q7/qt3g21n3q7.pdf?t=o4y9kc>. Acesso em: 19 out. 2022.

MOREIRA, Hudson Cogo. **Localizando o humor:** uma análise da tradução do *card game Munchkin*. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/38936/1/2020\\_HudsonCogoMoreira.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/38936/1/2020_HudsonCogoMoreira.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.

PÉREZ FERNÁNDEZ, Lucila María. **La localización de videojuegos (inglés-español):** aspectos técnicos, metodológicos y profesionales. 2010. Tesis (Doctorado en Traducción e Interpretación) – Universidad de Málaga, Málaga, 2010. Disponível em: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%c3%ada%20P%c3%a9rez%20Fern%c3%a1ndez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.

PERPETUO, Daniel Santos. **Localizando jogos eletrônicos nos Estudos da Tradução:** corpus no suporte à tradução de *MOBAS*. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/42395/1/2021\\_DanielSantosPerpetuo.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/42395/1/2021_DanielSantosPerpetuo.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.

RODRIGUES, Johwysom da Silva. **Recursos interpessoais, interativos e construções identitárias na localização para o português brasileiro do jogo digital *God of War (2018)*:** uma análise crítica multimodal. 2019. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/215243/PGET0457-T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.

SILVA, Fernando da. **The mapping of localized contents in the videogame *inFamous 2*:** a multimodal corpus-based analysis. 2016. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/173818/344328.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 out. 2022.

SILVA, Hemanoel Mariano Sousa. **O estado da arte da localização/tradução de videogames.** Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: [https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/36165/5/2018\\_dis\\_hmssilva.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/36165/5/2018_dis_hmssilva.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames:** uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil. 2015. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. DOI: <https://doi.org/10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933>. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/publico/2015\\_RicardoViniciusFerrazDeSouza\\_VCorr.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/publico/2015_RicardoViniciusFerrazDeSouza_VCorr.pdf). Acesso em: 19 out. 2022.

## REFERÊNCIAS DOS JOGOS CITADOS NESTA DISSERTAÇÃO

- COUNTER Strike. Bellevue: Valve, 1999. PC e consoles.
- DARK Souls III. Tóquio: FromSoftware, 2016. PC e consoles.
- DONKEY Kong. Tóquio: Nintendo, 1981. PC e consoles.
- DOTA 2. Bellevue: Valve, 2013. PC.
- FINAL Fantasy VII. Tóquio: SquareSoft, 1997. PC e consoles.
- GOAT Simulator. Skövde: Coffee Stain Studios, 2014. PC.
- LEAGUE of Legends. Los Angeles: Riot Games, 2009. PC.
- MAGIC The Gathering. Renton: Wizards of the Coast, 1993. Cartas.
- METAL Gear Solid. Tóquio: Konami, 1998. PC e consoles.
- MONSTER Prom. Barcelona: Beautiful Glitch, 2018. PC e consoles.
- MORTAL Kombat. Chicago: Midway Games, 1992. Arcades.
- MUNCHKIN. Austin: Steve Jackson Games, 2006. Cartas.
- OVERWATCH. Irvine: Blizzard Entertainment, 2016. PC.
- PAC-Man. Tóquio: Namco, 1980. Arcades.
- PHANTASY Star. Tóquio: Sega, 1987. Master System.
- POKÉMON Alpha Sapphire. Tóquio: Game Freak; Nintendo, 2014. Nintendo 3DS.
- POKÉMON Go. São Francisco: Niantic, 2016. Celular.
- POKÉMON Sapphire. Tóquio: Game Freak; Nintendo, 2002. Gameboy Advance
- PONG. Sunnyvale: Atari, 1972. Arcades.
- PRO Evolution Soccer (PES) 2018. Tóquio: Konami, 2017. PC e consoles.
- SONIC The Hedgehog. Tóquio: Sega, 1991. Mega Drive, Master System.
- SPACE Invaders. Tóquio: Taito, 1978. Arcades.
- SUPER Mario Bros. Tóquio: Nintendo, 1985. Nintendo Entertainment System
- TENNIS For Two. Nova York: William A. Higinbotham, 1958. Computador analógico/osciloscópio.
- TETRIS. Moscou: Alexey Pajitnov, 1984. Arcades.

THE LEGEND of Zelda: Breath of the Wild. Tóquio: Nintendo, 2017. Nintendo Wii U e Nintendo Switch.

THE SIMS. Redwood City: Maxis, 2000. PC.

TOMB Raider. Londres: Eidos Interactive, 1996. Sega Saturn.

VALORANT. Los Angeles: Riot Games, 2020. PC.

YU-GI-OH! Tóquio: Shueisha, 1996. Cartas.

## OUTRAS REFERÊNCIAS

CHIANCA, Ítalo. Super Mario Bros, o pilar das plataformas do NES. Jogo Véio, 22 abr. 2019. Disponível em: <https://jogoveio.com.br/super-mario-bros-nes-analise/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

FIREFANG9212. **Goat Simulator**. MobyGames, 22 Dec. 2016. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/64790/goat-simulator/promo/group-12121/image-136684/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

KERU WOLF. **Stop ruining your games with machine or non-professional translation :( This is FFVII level bad**. [S.l.]: 12 jan. 2021. Twitter: @BigBadWolframio. Disponível em: [11nk.dev/rkVK5](https://11nk.dev/rkVK5). Acesso em: 22 ago. 2022.

KEYWORDS STUDIOS. **Software localization services**. Dublin, [2022?a]. Disponível em: <https://www.keywordsstudios.com/services/software-localization-services/>. Acesso em: 9 out. 2022.

KEYWORDS STUDIOS. **We are Keywords Studios**. Dublin, [2022?b]. Disponível em: <https://www.keywordsstudios.com/about-us/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

LÚCIO. Overwatch Wiki. 18 April 2023. Disponível em: <https://overwatch.fandom.com/wiki/L%C3%BAcio>. Acesso em: 28 April 2023.

MEMOQ. **The memoQ Story**. Budapest, [2022?]. Disponível em: <https://www.memoq.com/memoq-story>. Acesso em: 9 out. 2022.

NOLETO, Cairo. Código aberto: o que é e quais as vantagens de usar? *In*: TRYBE. **Blog da Trybe**. Belo Horizonte, 16 abr. 2020. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/codigo-aberto/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

ORÁCULO. **Tennis for Two**: o primeiro videogame da historia?! CentralBox, 10 fev. 2022. Disponível em: <https://www.centralxbox.com.br/2022/02/10/tennis-for-two-o-primeiro-videogame-da-historia/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

RAZE. Valorant Wiki, 27 April 2023. Disponível em: <https://valorant.fandom.com/wiki/Raze>. Acesso em: 28 April 2023.

STILLMAN TRANSLATIONS. **Game localization**: why is it important? Córdoba, 28 ago. 2020. Disponível em: <https://www.stillmantranslations.com/game-localization/>. Acesso em: 3 out. 2022.

TEAM LIQUID. **About**. Utrecht, [2022?]. Disponível em: <https://www.teamliquid.com/about>. Acesso em: 22 ago. 2022.

TESTRONIC. **Localization**: efficient, game-focused translators from all corners of the world. New Orleans, [2022?]. Disponível em: <https://www.testroniclabs.com/localization/>. Acesso em: 9 out. 2022.

TRANSPERFECT. **What is video game localization**. New York, 17 fev. 2021. Disponível em: <https://www.transperfect.com/blog/what-is-video-game-localization>. Acesso em: 9 out. 2022.