

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JOÃO PEDRO MONTEIRO PAJARO



Aglutinação e justaposição como recursos tradutórios
no jogo *Pokémon Platinum*

Uberlândia/MG

2024

JOÃO PEDRO MONTEIRO PAJARO

Aglutinação e justaposição como recursos tradutórios
no jogo *Pokémon Platinum*

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

Orientador/a: Prof. Dr. Stéfano Paschoal

Uberlândia/MG

2024

JOÃO PEDRO MONTEIRO PAJARO

Aglutinação e justaposição como recursos tradutórios
no jogo *Pokémon Platinum*

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

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Stéfano Paschoal – UFU
Orientador

Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva – UFU
Membro

Profa. Dra. Júlia Batista Castilho de Avellar – UFU
Membro

Uberlândia/MG, 18 de novembro de 2024

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Cláudio e Patrícia, que sempre me apoiaram nos estudos com muito amor e que me garantiram acesso a tudo de que precisei para chegar até onde estou hoje.

Ao meu namorado, Wender, que me acompanhou nesta trajetória universitária durante esses três anos e que me deu forças para continuar, principalmente nos momentos difíceis, iluminando meus dias ruins.

Ao restante da minha família, em especial aos meus irmãos, Maria Eduarda e João Arthur, à minha madrinha, Francielle, à nossa amiga da família, Derli, e aos nossos animais de estimação, Toia, Joy e Lola, que me deram muito amor e que sempre acreditaram em mim.

Ao meu orientador, o Prof. Dr. Stéfano Paschoal, que, desde o início da faculdade, apoiou-me e deu-me muitas oportunidades, além de me ajudar a tornar este trabalho possível.

Ao restante do corpo docente do Curso de Tradução e dos outros cursos do ILEEL, que foram grandes mentores para mim ao longo da minha trajetória nos Estudos da Tradução e que tiveram uma influência muito positiva na minha formação.

Às minhas amigas de curso, Gabriele, Alexandra e Doris, que participaram ativamente da minha experiência acadêmica. Gabriele foi minha parceira em várias das atividades dentro e fora de sala, Alexandra foi minha parceira de monografia, uma vez que ela foi responsável pela revisão deste projeto, e Doris foi minha parceira de estágio, além de ter colaborado comigo em uma interpretação simultânea que fizemos para a Babel Traduções, a Empresa Júnior do curso.

Aos meus outros amigos, que me incentivaram muito a voltar à universidade e a concluí-la com muita dedicação.

RESUMO

Assim como na legendagem, a Tradução de Jogos também enfrenta problemas com limitação de caracteres. Esta pesquisa se concentrou em uma restrição envolvendo caixas de texto que acomodam apenas 12 caracteres. O jogo analisado foi o *Pokémon Platinum*, da franquia Pokémon, uma das franquias mais conhecidas mundialmente. Os ataques desse jogo não podem ultrapassar o limite de 12 caracteres a fim de caber nas caixas de textos que aparecem na tela. *Pokémon Platinum* nunca foi traduzido para o português, mas o anime, o mangá e o jogo de celular *Pokémon GO* foram. Assim, existem traduções oficiais em português para esses ataques, mas nem todas cabem no limite de 12 caracteres do jogo. A proposta do trabalho foi de utilizar a formação de palavras por composição, o método encontrado na tradução italiana de *Pokémon Platinum*, para solucionar esse problema tradutório. Bechara (2019) diz que, em português, a justaposição é mais comum em processos morfológicos, e a aglutinação é mais usada quando a fusão de vogais iguais não se mostra forçada. Com base no Novo Acordo Ortográfico, propusemos soluções tradutórias utilizando a justaposição e a aglutinação para os casos dos ataques analisados cujas traduções nas outras formas de mídia da franquia não respeitavam o limite de 12 caracteres do jogo. Partindo do pressuposto de que esses ataques fazem parte da terminologia do universo Pokémon, fizemos uma entrevista com jogadores para verificar se algumas de nossas propostas representavam bem os ataques aos quais elas se referiam. Por meio dos resultados da pesquisa e de nossas análises, percebemos que a formação de palavras por composição é uma solução tradutória eficaz para casos com problemas de limitação de caracteres quando usada de forma consciente.

Palavras-chave: Tradução de Jogos. Aglutinação. Justaposição. Pokémon.

ABSTRACT

Game Translation, similarly to subtitling, also faces constraints regarding character limit. This research focuses on a restriction involving text boxes that accommodate only 12 characters. The game we analyzed was Pokémon Platinum, from the Pokémon franchise, one of the most widely well-known gaming franchises in the world. The moves in this game cannot surpass the 12-character limit in order to fit in the text boxes shown on the screen. Pokémon Platinum has never been translated into Portuguese, but the anime, the manga, and the mobile game Pokémon Go have. Thus, there are official translations in Portuguese for these moves, but not all of them fit in the 12-character limit present in the game. The purpose of this project is to use compounding, a method of word formation, which is found in the Italian translation of Pokémon Platinum, to solve this translation issue. Bechara (2019) says that, in Portuguese, compounds are more common in morphological processes and that blend words are usually used when vowel overlapping does not seem unnatural. Building on the latest Portuguese Language Orthographic Agreement, we proposed translation solutions through compound and blend words for the analyzed moves whose translations in other types of media from the franchise did not respect the 12-character limit of the game. Assuming these moves as part of the terminology from the Pokémon universe, we conducted a survey in order to assess if some of our proposed translations represented well the moves they referred to. Through these results and the analyses we conducted, we learned that compounding is an efficient solution to translation problems involving character limit when used consciously.

Keywords: Game Translation. Compound words. Blend words. Pokémon.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Tela de seleção de personagem.....	14
Imagem 2 – Tela de seleção de nome do personagem principal.....	15
Imagem 3 – Tela de animação de uma batalha Pokémon (tela superior do DS).....	16
Imagem 4 – Tela de seleção em uma batalha Pokémon (tela inferior do DS).....	16
Imagem 5 – Ataque <i>Thunder Wave</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	17
Imagem 6 – Entrada na Pokédex das quatro espécies de Pokémon que aprendem <i>Crabhammer</i> em <i>Pokémon Platinum</i>	20
Imagem 7 – Caixas de seleção de ataque na tela sensível ao toque do DS no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	21
Imagem 8 – Ataque <i>Octazooka</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	23
Imagem 9 – Caixas de seleção de ataque na tela sensível ao toque do DS no jogo <i>Pokémon Platinum</i> em italiano.....	24
Imagem 10 – Ataque <i>Fire Blast</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	27
Imagem 11 – Explicação no início do formulário da pesquisa.....	29
Imagem 12 – Exemplo de pergunta no formulário.....	29
Imagem 13 – Ataque <i>Draco Meteor</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	31
Imagem 14 – Pokémon Florges.....	33
Imagem 15 – Ataque <i>Surf</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	37
Imagem 16 – Ataque <i>Muddy Water</i> no jogo <i>Pokémon Platinum</i>	37
Imagem 17 – Entrada de Magmortar na Pokédex em <i>Pokémon Platinum</i>	38
Tabela 1 – Exemplos de propostas de tradução dos ataques.....	26
Tabela 2 – Aceitação do público-alvo por proposta.....	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. CAPÍTULO 1 – Tradução e <i>games</i>	11
1.1 O jogo <i>Pokémon Platinum</i>	13
1.2 Ataques do jogo <i>Pokémon Platinum</i>	15
2. CAPÍTULO 2 – Limitação de caracteres	21
2.1 A justaposição e a aglutinação como solução	22
3. CAPÍTULO 3 – Línguas do jogo e dos jogadores	28
3.1 Resultados da pesquisa	31
3.2 Análise dos comentários e dos resultados	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
Referências Bibliográficas	44
Apêndice 1	46
Apêndice 2	50

INTRODUÇÃO

A Tradução de Jogos, é uma área complexa que tem crescido no Brasil e no mundo de forma notável nos últimos anos e tem ganhado cada vez mais reconhecimento nos Estudos da Tradução. De acordo com o *NewZoo*, em 2022, o Brasil era o quinto maior mercado mundial em número de jogadores, e a receita de jogos no país já era a décima do mundo¹. Durante o processo tradutório de um jogo, o tradutor precisa lidar com diferentes fatores como questões terminológicas, restrições de caracteres e figuras de linguagem. A motivação deste trabalho em específico surgiu devido a um problema com limitação de caracteres.

O jogo selecionado para este trabalho foi o *Pokémon Platinum*, da franquia Pokémon, lançado em 2008 no Japão e em 2009 nos Estados Unidos. O jogo nunca foi traduzido para o português, mas a franquia tem aumentado o número de línguas para as quais os jogos são traduzidos, incluindo, por exemplo, uma localização para o espanhol latino-americano em seu novo jogo *Pokémon Legends: Z-A*, que será lançado em 2025. Com a disponibilização de jogos antigos da Nintendo para o Nintendo Switch, existe a possibilidade de jogos antigos serem também traduzidos para o português e, com isso, podem surgir problemas com a limitação de caracteres para ataques, habilidades e itens na tradução. No jogo *Pokémon Platinum*, há uma limitação de 12 caracteres para os ataques executados pelas diferentes espécies de Pokémon da franquia. Usando outras formas de mídia da franquia Pokémon que já foram traduzidas para o português brasileiro, como o anime e o mangá, encontramos ataques cujas traduções não respeitam essa restrição. O ataque *Draco Meteor*, por exemplo, foi traduzido no anime da franquia como *Meteoro do Dragão*, um sintagma com 17 caracteres. Uma possível tradução desses jogos para o português brasileiro exigiria soluções mais criativas que vão além da tradução literal.

Em português, sintagmas nominais do inglês tendem a ser traduzidos por um substantivo, uma preposição e um substantivo (Tagnin, 2013), o que adiciona três caracteres à tradução, contando com o espaço a mais. Um exemplo é o sintagma *credit card*, que em português é traduzido como “cartão de crédito”. Para

¹ Disponível em <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>

solucionarmos esse problema, decidimos utilizar a tradução do jogo para o italiano como referência, uma vez que línguas neolatinas tendem a apresentar problemas similares em relação à limitação de caracteres devido à sua origem comum. Percebemos que, em italiano, os tradutores utilizaram um recurso presente na gramática da língua para criar novos termos referentes aos ataques cujas traduções extrapolavam o limite de caracteres estabelecido pelo jogo: a *composizione*, ou composição, em português. Esse processo de formação de palavras ocorre quando dois ou mais radicais se juntam para formar uma nova palavra. Um exemplo seria *asciugamano* (toalha), que contém o verbo *asciuga*² (enxuga) e o substantivo *mano* (mão) em sua formação.

A língua portuguesa também possui esse recurso e divide-o em dois casos: a justaposição e a aglutinação. A justaposição acontece quando os radicais presentes na formação da nova palavra permanecem inalterados, como em “passatempo”. Já a aglutinação acontece quando os radicais se fundem, causando alguma modificação neles, como em “planalto”, em que o “o” da palavra “plano” foi supresso. Esse fenômeno não só existe em língua portuguesa, como foi e é utilizado na criação de várias palavras de nossa língua. Desse modo, assim como em italiano, esse processo também pode ser usado como recurso tradutório a fim de solucionar problemas com limitação de caracteres em jogos.

A fim de analisar se as traduções para os ataques criadas por meio da justaposição e da aglutinação no jogo em questão representavam bem os ataques aos quais elas se referiam, decidimos contar com uma pesquisa feita com alguns jogadores de Pokémon. O objetivo da pesquisa era entender se, na opinião dos jogadores, o público-alvo dessas traduções, as propostas de tradução representavam bem os ataques selecionados. Caso fosse verificada uma representação positiva por parte deles, entenderíamos que a justaposição e a aglutinação poderiam ser mais utilizadas na criação de novos termos nos universos dos diferentes jogos, oferecendo ao tradutor mais uma estratégia para solucionar problemas tradutórios enfrentados durante o seu trabalho.

² O infinitivo do verbo *asciuga* é *asciugare*.

CAPÍTULO 1 – Tradução e *games*

A tradução e a localização de *games* fazem parte de uma área da tradução que engloba aspectos de diversos outros âmbitos. Assim como na literatura, a depender do jogo, o tradutor pode se deparar com diferentes níveis de formalidade da língua, chegando, inclusive, a níveis mais técnicos. Segundo Bernal-Merino (2015), há jogos que requerem a tradução de milhares de palavras de diálogos, manuais e até documentação legal e técnica, evidenciando, assim, a complexidade do processo tradutório nessa área. Por exemplo, em um jogo da franquia *God of War*, o tradutor encontrará vários conceitos e termos de mitologia greco-romana ou nórdica. Já em um jogo como *Zoo Tycoon*, o tradutor se deparará com termos sobre animais, biomas, plantas e rochas. Por fim, em jogos de guerra ou de tiro, como *Call of Duty*, o tradutor precisará lidar com inúmeros termos bélicos e conceitos pertencentes às guerras. Erros de terminologias nesses casos podem distanciar o jogador, pois ele pode ter conhecimento técnico suficiente para identificar essas inconsistências (O'Hagan; Mangiron, 2013).

Antes de nos aprofundarmos mais na área de tradução e localização de *games*, explicaremos a diferença entre esses dois conceitos. De acordo com Ferreira e Esqueda (2021), a tradução de *games* se concentra na tradução de linhas de texto escrito, enquanto a localização se preocupa com a adaptação de um produto a um mercado específico que vai além do texto escrito. Um exemplo para ilustrar esse conceito seria a alteração das unidades de medida de um jogo trazido dos Estados Unidos ao Brasil. Nos EUA, usam-se medidas imperiais, como pés e libras, mas, no Brasil, usam-se medidas do sistema internacional, como metros e quilogramas. Essa alteração não é uma simples tradução do texto escrito, mas uma localização ao mercado brasileiro que vai além do das linhas de texto. Para O'Hagan e Mangiron (2013), o processo de localização se preocupa com o *look and feel* (aparência e sensação) do produto localizado, de modo que a cultura para a qual se localiza tenha a mesma experiência que a cultura de partida teve. Esse conceito, assim como o conceito de *fidelidade* na tradução, é muito vago quando seguido rigorosamente. Entretanto, ao fim deste capítulo, explicaremos como nossa análise remete a essa ideia.

Isso posto, vale destacar alguns dos problemas enfrentados pela tradução de jogos, cujo intrincamento requer uma tomada de decisões por parte do tradutor. De acordo com O'Hagan e Mangiron (2013), jogos apresentam problemas tradutórios pragmáticos e linguísticos. No que concerne à primeira problemática, temos os nomes próprios e as diferenças culturais. As estratégias para resolver tais problemas variam, pois, em alguns casos, o tradutor pode optar por manter ou alterar referências culturais e nomes próprios, tendo em vista a experiência dos jogadores da cultura de chegada. Em alguns casos, no entanto, o tradutor pode omitir referências culturais, caso a referência em questão “interfira no entendimento ou no divertimento do jogo” (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 174, tradução nossa)³.

Em contrapartida, os problemas linguísticos podem aparecer em situações com variedade linguística no texto de partida ou quando há palavras inapropriadas para a cultura de chegada, como palavras discriminatórias ou tabus linguísticos. Quando há uma variedade linguística no jogo de partida, o tradutor ou o produtor do jogo podem escolher adaptá-la, quando pertinente, usando as variações presentes na língua da cultura de chegada ou neutralizando essa marca múltipla completamente. Já em casos com palavras discriminatórias ou tabus linguísticos, a escolha tradutória pode impactar negativamente o produto traduzido de um modo que não está presente no jogo de partida (O'Hagan; Mangiron, 2013).

Esses problemas tradutórios não são os únicos enfrentados pelos tradutores ao trabalharem com a tradução de jogos. Bernal-Merino (2015) destaca que um desses problemas é um desafio bastante conhecido na Tradução Audiovisual (TAV), em que uma das maiores questões presentes nas discussões diz respeito às “limitações de tempo e espaço quando lidamos com legendagem” (Bernal-Merino, 2015, p. 65, tradução nossa)⁴. Apesar dessa semelhança, as legendas nessas duas áreas não funcionam da mesma forma por apresentarem diferentes limitações. Por exemplo, enquanto as legendas nos filmes e séries costumam usar apenas duas linhas de cada vez, alguns jogos possuem legendas de até cinco linhas na mesma cena. Neste trabalho, lidamos com uma restrição imposta ao número de caracteres em algumas caixas de texto específicas em vez do número de linhas da legenda do jogo. Essa limitação será explorada no Capítulo 2.

³ *However, if the reference interferes with the understanding or the enjoyment of the game, the more common strategy will be to omit it completely from the target version.*

⁴ *The time and space constraints when dealing with subtitling.*

1.1 O Jogo *Pokémon Platinum*

Como objeto de análise desta pesquisa, usamos o jogo *Pokémon Platinum*, um jogo de RPG (*Role-Playing Game*) lançado em 13 de setembro de 2008 no Japão e 22 de março de 2009 nos Estados Unidos para o Nintendo DS, console da Nintendo com duas telas, sendo a tela inferior sensível ao toque. O jogo foi originalmente produzido em japonês e traduzido para o inglês, mandarim, coreano, espanhol, francês, italiano e alemão. O jogo nunca foi localizado para o mercado brasileiro ou oficialmente traduzido para o português. Como não possuímos domínio do idioma japonês, o estudo foi conduzido a partir da tradução do jogo para o inglês. Além do inglês, foi utilizada a tradução do jogo em italiano como base para o problema específico apresentado e discutido aqui, que será tratado no Capítulo 2. No entanto, há indícios de que o inglês foi utilizado como língua intermediária para a tradução do jogo para as outras línguas.

Uma evidência dessa hipótese é ilustrada pelos ataques *Comet Punch*, introduzido aos jogos em 1996, e *Meteor Mash*, introduzido aos jogos apenas em 2002, que foram traduzidos como “Soco Cometa” e “Meteoro Esmagador”, respectivamente, no anime em português. Em espanhol as traduções dos movimentos foram *Puño Cometa* e *Puño Meteoro*, respectivamente. Entretanto, em japonês, os ataques em questão são *れんぞくパンチ* e *コメットパンチ*, cujas traduções em inglês seriam mais próximas de *Consecutive Punch* (Soco Consecutivo) e *Comet Punch*, respectivamente. Outrossim, esse fenômeno também ocorre nas traduções do jogo em francês e italiano, o que sugere que o inglês tenha sido usado como língua intermediária na tradução. Vale ressaltar que tanto os jogos quanto o anime chegaram ao mercado dos Estados Unidos antes de se disseminarem ao mercado europeu e latino-americano. Para se ter uma ideia, *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire*, os jogos em que o ataque *Meteor Mash* estreou, foram lançados em novembro de 2002 no Japão, março de 2003 nos Estados Unidos e julho de 2003 na Europa.

Como um jogo de RPG, *Pokémon Platinum* oferece ao jogador a possibilidade de controlar o personagem principal como se ele fosse o próprio jogador. No glossário de Bernal-Merino (2015), *Role-Playing Game* pode ser definido como:

Jogo em que os jogadores criam seu avatar ou assumem os papéis de um personagem predeterminado em um jogo de mesa ou em um ambiente virtual digital. Os jogadores tomam todas as decisões incorporando a lógica do mundo do jogo e avançam na narrativa com base nas situações apresentadas a eles (p. 285; tradução nossa)⁵.

Nas primeiras cenas de *Pokémon Platinum*, o jogador pode escolher entre dois personagens e decidir como ele será chamado (veja as Imagens 1 e 2). O jogador pode escolher o personagem com o qual se identifica mais e utilizar seu próprio nome no personagem principal a fim de ter a experiência de estar desbravando a história do jogo. O personagem principal não possui falas no jogo, então o jogador não tem a impressão de que alguém está falando por ele em nenhum momento. No entanto, os outros personagens falam diretamente com o personagem principal, oferecendo uma interação interessante entre jogador e *Non-Playable Characters* (Personagens não jogáveis), ou NPCs.

Imagem 1. Tela de seleção de personagem



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

⁵ Game in which players create their avatar, or assume the roles of a predetermined character in a table game or a digital environment. Players take all the decisions embodying the logic of the game world, and carrying the narrative forward based on the situations presented to them.

Imagem 2. Tela de seleção de personagem



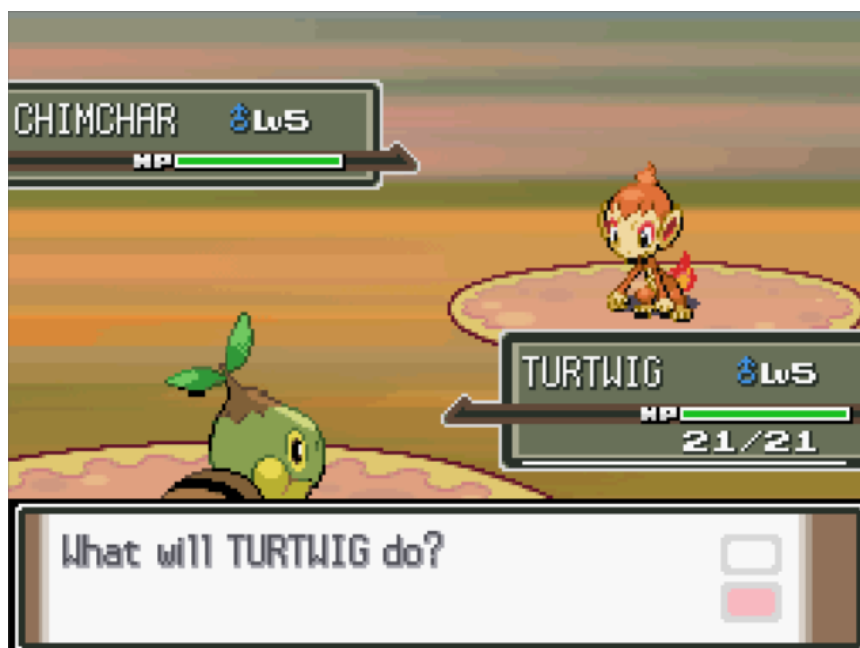
Fonte: Pokémon Platinum (2009)

1.2 Ataques do Jogo *Pokémon Platinum*

Este trabalho concentrou-se em uma peculiaridade desse jogo que está relacionada às restrições impostas ao tradutor durante a tradução. A restrição em questão é a limitação de caracteres para os ataques do jogo. Um conceito-chave dos jogos de Pokémon é a batalha Pokémon, pois é o mecanismo por meio do qual o jogador finaliza o jogo. Em *Pokémon Platinum*, o personagem principal é um treinador Pokémon que captura várias espécies de Pokémon a fim de coletar oito insígnias para desafiar a Liga Pokémon. Ele também precisa derrotar a equipe vilã, que deseja destruir a região onde se passa o jogo. Para conseguir superar esses desafios, o personagem principal enfrenta esses outros personagens em batalhas Pokémon (Imagem 3). Durante uma batalha, o jogador pode selecionar *BAG* para usar um item, *RUN* para fugir da batalha, *POKÉMON* para trocar de Pokémon e *FIGHT* para selecionar os ataques que seu Pokémon executará naquele turno (Imagem 4). Cada ataque tem um tipo, uma categoria, um nome, entre outros detalhes associados a ele. O nome de cada ataque, a fim de caber no espaço delimitado para ele, deve ter, no máximo, 12 caracteres. Um ataque como *Thunder*

Wave (Imagem 5), por exemplo, não poderia, então, ser traduzido como “Onda de Trovão” em português, uma vez que a expressão teria 14 caracteres, contando com os espaços. Por isso, o tradutor precisa recorrer à criatividade para solucionar esse problema, seja com um sinônimo, uma abreviação, um neologismo etc.

Imagem 3. Tela de animação de uma batalha Pokémon (tela superior do DS)



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Imagem 4. Tela de seleção em uma batalha Pokémon (tela inferior do DS)



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Imagem 5. Ataque *Thunder Wave* no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Além da limitação de caracteres, o tradutor também precisa levar em consideração que cada ataque possui uma descrição e uma animação no próprio jogo, que não foi alterada em nenhuma localização do jogo. A descrição de *Thunder Wave* diz: “uma carga elétrica fraca é lançada contra inimigo. Causa paralisção se o ataque funcionar” (Pokémon Platinum, 2009; tradução nossa)⁶. A animação do ataque é mostrada na Imagem 5. Portanto, o tradutor precisa encontrar uma solução para a tradução que leve em consideração a descrição traduzida e a animação do ataque. Por isso, neste trabalho, consideramos que a animação dos ataques também continuaria a mesma caso o jogo fosse traduzido para português.

Por fim, um outro fator a ser considerado é que o nome do ataque aparece na frase acima quando o Pokémon utiliza o movimento. Em português, consideramos que a frase acima seria traduzida como “Manectric usou [nome do ataque]” e priorizamos o uso de substantivos como complemento do objeto direto, uma vez que o verbo “usar” é frequentemente complementado com substantivos. É importante mencionar que “Manectric” nem sempre aparecerá na frase, pois esse termo é o nome da espécie do Pokémon que o jogador está utilizando nesse caso, representado pelo monstinho que está de costas para o jogador. No lugar de

⁶ A weak electric charge is launched at the foe. It causes paralysis if it hits.

“Manectric”, pode aparecer o nome de outro Pokémon, caso o jogador esteja utilizando uma espécie diferente, ou o apelido que o jogador deu a seu Pokémon.

Há ainda outros aspectos a serem considerados que remetem à ideia de *look and feel* de O’Hagan e Mangiron (2013), mencionada anteriormente neste capítulo. Nossa abordagem leva em consideração elementos de todo o contexto do jogo. O primeiro aspecto se preocupa com o fato de os nomes dos ataques comumente indicarem o tipo do ataque em questão. Para se ter uma ideia, dos onze ataques do tipo dragão presentes no jogo, sete contêm a palavra *dragon* (dragão). Em alguns tipos, como venenoso e elétrico, vemos algumas palavras que indicam esses tipos nos nomes do ataque, como *poison* (veneno), *acid* (ácido), *toxic* (tóxico) para o tipo venenoso e *thunder* (trovão), *shock* (choque) e *volt* (volt) para o tipo elétrico, por exemplo. Em outros tipos, como no tipo gelo e fogo, há ataques indicando temperaturas baixas e altas, respectivamente, que constroem uma relação com esses tipos, como *Sheer Cold*, de gelo, e *Overheat*, de fogo, traduzidos como “Frio Absoluto/Frio Extremo” e “Superaquecimento”, respectivamente, no anime em português brasileiro. Partindo do pressuposto de que esses indicativos fornecem informações essenciais sobre o contexto do jogo ao jogador, as soluções propostas também devem observar esse fator. Portanto, um ataque como *Bug Bite* não poderia ser traduzido simplesmente por “Picada”, pois omite um elemento importante do tipo inseto de seu nome. Em português é comum escutar a frase “picada de cobra”, e cobras não são insetos nem no mundo real nem no universo Pokémon.

O segundo aspecto é a naturalidade dos nomes dos ataques. Os jogadores em língua inglesa usam os nomes dos ataques de forma natural como termos do universo do jogo. Inclusive, diferentemente do português, os ataques em inglês não só coincidem nos jogos e no anime, como não sofrem grandes alterações entre gerações do jogo e não se confundem entre si. Já em português, por exemplo, tanto o ataque *Leaf Blade* como *Razor Leaf*, ambos do tipo grama, já foram traduzidos no anime como “Folha Navalha”, o que pode causar uma confusão entre os telespectadores, visto que são ataques diferentes. Já o ataque *Grass Knot*, também do tipo grama, já foi traduzido no anime em português brasileiro como “Peso-pesado” e “Nó de Grama”, dois determinantes que não têm relação entre si. Como essas confusões não acontecem no inglês, todas as propostas levantadas neste trabalho seguirão essa ideia. Além disso, para trazer propostas que representem bem os ataques em português, fizemos uma entrevista com os jogadores para saber

se eles acreditam que nossas propostas representam bem alguns ataques selecionados. Essa pesquisa será abordada no Capítulo 3 deste trabalho.

Por fim, o terceiro aspecto é o grupo de monstros capazes de aprender e utilizar cada ataque do jogo. Apesar de haver controvérsias, em geral, a biologia ou o tipo do Pokémon permite que ele aprenda certos ataques. Por exemplo, um ataque como *Megahorn*, traduzido como “Mega Chifre” e “Megachifre” no anime em português brasileiro, é aprendido por dez espécies de Pokémon, todas as quais possuem chifres. Portanto, a tradução proposta para o ataque não poderia remover de seu nome a informação de que o Pokémon usa seu chifre para atacar. Assim, as mesmas informações sobre o contexto são oferecidas ao jogador em português.

Outro exemplo é o ataque *Crabhammer*, um ataque do tipo água traduzido como “Martelo Caranguejo” e “Martelo de Caranguejo” em outras formas de mídia da franquia. Esse movimento pode ser usado por apenas quatro espécies de Pokémon no jogo *Pokémon Platinum* e todas as quatro são crustáceos também do tipo água. Krabby e Kingler são caranguejos e Corphish e Crawdaunt são lagostins (veja a Imagem 6). Quando usam o ataque *Crabhammer*, todos os quatro usam suas pinças como martelo para atacar o oponente. Sendo assim, a proposta de tradução para o ataque não poderia remover a ideia presente na palavra *crab* (caranguejo), pois essa ideia faz referência tanto ao tipo do ataque quanto às espécies de Pokémon que podem aprendê-lo. Isso não quer dizer que a palavra “caranguejo” precise necessariamente aparecer na tradução do ataque, mas, sim, a ideia presente nela. Portanto, a utilização de outros crustáceos aquáticos com pinças, por exemplo, satisfaria essa condição. No entanto, uma opção como “Martelada”, utilizada no anime em português europeu, estaria descartada por não trazer as informações sobre o contexto presentes em inglês que evidenciam a espécie ou o tipo do Pokémon. Por mais que a justificativa de o ataque ser do tipo de água e ser aprendido apenas por Krabby, Kingler, Corphish e Crawdaunt ainda estivesse presente na descrição e na animação do ataque, o nome dele não teria esse indicativo. Nossas propostas levarão essas informações em consideração.

Imagem 6: Entrada na Pokédex das quatro espécies de Pokémon que aprendem *Crabhammer* em *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

CAPÍTULO 2 – LIMITAÇÃO DE CARACTERES

A limitação de caracteres é um assunto conhecido na área da Tradução Audiovisual (TAV), sobretudo na legendagem. Entende-se que o tempo que se leva para ler uma legenda em um filme varia de público para público e de pessoa para pessoa, a depender de fatores como grau de escolaridade, hábito de ler e ouvir ao mesmo tempo, língua em que se lê etc. Por meio de estudos analíticos, autores e empresas de telecomunicações chegaram ao máximo de caracteres por linha e caracteres por segundo que um ser humano médio consegue ler. Fotios Karamitroglou (1998), por exemplo, diz que cada linha de legenda pode ter, no máximo, 35 caracteres.

Embora os ataques de *Pokémon Platinum* não apresentem uma restrição devido ao tempo que a legenda fica na tela ou à duração da fala do personagem, uma vez que o jogador pressiona o botão “A” de seu Nintendo DS para passar as falas, há um limite de caracteres imposto ao tradutor pelo próprio jogo. Neste caso, o problema é que há um espaço limitado para o nome do ataque nas caixas de seleção durante uma batalha Pokémon, como mostrado na Imagem 7:

Imagem 7: Caixas de seleção de ataque na tela sensível ao toque do DS no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Caso o tradutor opte por uma tradução que supere o limite de 12 caracteres, o elemento visual do jogo será desconfigurado e isso implicará novos ajustes de programação, os quais não são competência do tradutor. Isso também poderá gerar mais custos para a empresa, caso seja necessário mexer na estrutura dos jogos para que as traduções caibam nos espaços determinados. Assim, para que o tradutor se mantenha dentro desse limite sem novos ajustes ao código do jogo, ele precisa utilizar alguma técnica que viabilize a tradução do ataque em um menor número de palavras. Há várias soluções para esse problema. Por exemplo, se considerarmos o ataque “Onda de Trovão”, mostrado na Imagem 5 do Capítulo 1, podemos respeitar a limitação de caracteres utilizando um sinônimo⁷, como “Onda de Raio” (12 caracteres); remover a preposição, como “Onda Trovão” (11 caracteres); manter o termo em inglês como um neologismo, entre outras.

2.1 A Justaposição e a Aglutinação como Solução

A solução que este trabalho se propõe a apresentar é a formação de palavras por meio da composição, que “é a formação de palavras mediante a união de dois ou mais radicais” (Sacconi, 2011, p. 99). O próprio nome da franquia é uma palavra aglutinada⁸, a partir dos termos *Pocket* e *Monsters* (bolso e monstros, respectivamente). Acredita-se que os nomes de alguns monstros também são palavras aglutinadas, como *Octillery*, o Pokémon que está atacando de costas para o jogador na Imagem 8, cujo nome pode ser uma aglutinação a partir das palavras *Octopus* e *Artillery* (polvo e artilharia, respectivamente). Ainda há outros casos de aglutinações no jogo, como Pokédex, uma enciclopédia digital que registra os dados das diferentes espécies de Pokémon, que é uma palavra formada a partir de Pokémon e *Index* (índice); e *Octazooka*, um ataque do tipo água formado pelas palavras *Octopus* e *Bazooka* (bazuca). De todos esses exemplos, apenas *Octazooka* foi traduzido para o português. Embora sua tradução no anime não tenha feito o uso da aglutinação, foi utilizada a justaposição para formar “Polvo-Canhão”. A Imagem 8 mostra a representação do ataque *Octazooka* em *Pokémon Platinum*.

⁷ As palavras “trovão” e “raio” não são exatamente sinônimas, mas são usadas de forma intercambiável sem prejuízo ao sentido nos ataques do jogo.

⁸ Em inglês, usam-se os termos *portmanteau* (palavra de origem francesa) ou *blend word* para esse fenômeno.

Imagem 8: Ataque *Octazooka* no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Neste trabalho, no entanto, pressupomos que a justaposição e a aglutinação podem ser utilizadas como solução tradutória para a limitação de caracteres dos ataques do jogo mesmo quando os ataques no texto de partida não sejam palavras aglutinadas ou justapostas. Essa ideia surgiu por meio de uma análise da tradução de *Pokémon Platinum* para o italiano. Colocações nominais em inglês, formadas por dois substantivos, comumente correspondem a uma expressão formada por um substantivo, uma preposição e um substantivo em português (Tagnin, 2013) e em italiano. Como exemplos, podemos pensar em *computer science* (ciência da computação) e *poison cup* (cálice de veneno), exemplos que Tagnin (2013) menciona em seu livro *O jeito que a gente diz*. O uso da partícula “de” (ou *di*, em italiano) adiciona mais três caracteres à tradução, contando com o espaço a mais em comparação ao inglês.

Para reduzir o tamanho desses binômios e evitar o uso da preposição sem deixá-los fora da naturalidade, o italiano apresentou algumas soluções para esses problemas que podem ser trazidas para o português, principalmente no tocante à criação de palavras por aglutinação e justaposição. Por exemplo, um ataque como *Earth Power* (Poder da Terra, em português) foi traduzido como *Geoforza* em italiano (Imagem 9). Caso o ataque fosse traduzido como ou *Potere della Terra* ou *Potere di Terra* em italiano, o limite de 12 caracteres teria sido superado, pois essas expressões possuem 18 e 14 caracteres, respectivamente. Outros exemplos

também presentes na imagem são os ataques *Wood Hammer*, que virou *Mazzuolegno* (*Mazza* + *Legno*, ou Clava + Madeira) e *Leech Seed*, que virou *Parassiseeme* (*Parassita* + *Seme*, ou Parasita + Semente).

Imagem 9: Caixas de seleção de ataque na tela sensível ao toque do DS no jogo *Pokémon Platinum* em italiano



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Em italiano, assim como em português, há um processo de formação de palavras denominado *composizione* (composição), que permite que a língua aceite novas palavras formadas a partir de dois ou mais radicais. Graffi e Scalise (2013) não fazem diferenciação entre a justaposição e a aglutinação em italiano, mas, em português, divide-se o processo de composição em aglutinação, como em “aguardente”, e justaposição, como em “pentacampeão” (Taddoni Petter, 2010). Sacconi (2011) explica que os radicais presentes nas palavras formadas por justaposição não se alteram e que os radicais nas palavras formadas por aglutinação se fundem e, nesse processo, alguma letra desses lexemas desaparece. Por exemplo, em *aguardente* um “a” é supresso quando a palavra é formada, mas em “pentacampeão”, ambos os lexemas permanecem intactos.

Para que se crie um substantivo por *composizione*, a língua italiana requer dois substantivos, dois verbos, um verbo e um substantivo, um verbo e um advérbio, um substantivo e um advérbio, uma preposição e um substantivo ou um adjetivo e um substantivo (Graffi; Scalise, 2013). Este último, porém, pode também dar origem

a adjetivos. Em português, diferentemente do italiano, a composição de novos substantivos precisa de dois substantivos, de um substantivo e um adjetivo, de um verbo e um substantivo ou de um adjetivo e um substantivo (Taddoni Petter, 2010). Portanto, em todas as derivações por composição propostas, a presença de pelo menos um substantivo se fez necessária, e este foi combinado com outro substantivo, um adjetivo ou um verbo, uma vez que, como mencionado anteriormente, decidimos utilizar substantivos para os ataques de *Pokémon Platinum* para que fossem o objeto direto do verbo “usar”.

Além de ser necessário haver um substantivo em cada termo formado por composição, há algumas questões a serem consideradas para a criação dessas novas palavras. Segundo Bechara (2019), “a justaposição vai-se impondo em *bomba relógio, mandato tampão, homem bala, traje passeio*, em que o procedimento morfológico de formação de compostos se sobrepõe ao processo sintático” (p. 378). Vale ressaltar que “bomba-relógio” e “mandato-tampão” são grafados com hífen no Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa, o Volp, e que “homem-bala” aparece também com hífen no dicionário Priberam⁹. Desse modo, buscamos, nesta pesquisa, a utilização de justaposições morfológicas.

Já a aglutinação foi usada principalmente nos casos em que a fusão de vogais iguais se mostrou não forçada, como em *telespectador* e *radiouvinte* (Bechara, 2019). No entanto, em alguns casos, utilizamos uma aglutinação que modificasse o radical além da fusão de vogais iguais, como em “Explofogo” (Tabela 1), em que “Explosão” perdeu suas últimas três letras. Como *Pokémon Platinum* jamais foi traduzido ao português, propusemos traduções para os ataques dos tipos rocha, dragão, metal, fogo, água e grama. No entanto, oferecemos propostas de tradução a partir de justaposições e aglutinações apenas para os ataques desses tipos cujas traduções no anime ultrapassavam o limite de 12 caracteres do jogo. A Tabela 1 mostra 12 dos ataques selecionados na pesquisa. Todas as propostas feitas neste trabalho se encontram no Apêndice 1.

⁹ Encontrado em <https://dicionario.priberam.org/homem-bala>.

Tabela 1. Exemplos de propostas de tradução dos ataques

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)
<i>Bubblebeam</i>	<i>Bollaraggio</i>	Rajada de Bolhas	Bolharrario
<i>Dragonbreath</i>	<i>Dragospiro</i>	Sopro do Dragão	Dracossopro
<i>Fire Blast</i>	<i>Fuocobomba</i>	Rajada de Fogo	Explofogo
<i>Flare Blitz</i>	<i>Fuococarica</i>	Bombardeio de Chamas	Fogocarga
<i>Grasswhistle</i>	<i>Meloderba</i>	Assobio da Grama	Gramassobio
<i>Iron Defense</i>	<i>Ferrosucudo</i>	Defesa de Ferro	Ferrosucudo
<i>Metal Claw</i>	<i>Ferrartigli</i>	Garra de Metal	Metalogarra
<i>Rain Dance</i>	<i>Pioggiadanza</i>	Dança da Chuva	Chuvadança
<i>Roar of Time</i>	<i>Grafortempo</i>	Rugido do Tempo	Rugitempo
<i>Rock Polish</i>	<i>Lucidatura</i>	Polidor de Rocha	Polirrocha
<i>Sandstorm</i>	<i>Terrempesta</i>	Tempestade de Areia	Tempestareia
<i>Wood Hammer</i>	<i>Mazzuolegno</i>	Martelo de Madeira	Madeiratelo

Fonte: elaborado pelo autor

Para essas propostas, seguimos o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, que entrou em vigor no Brasil em 2009. De acordo com a segunda edição do *Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa*, publicado pelo Senado Federal e atualizado até dezembro de 2013, “certos compostos, em relação aos quais se perdeu, em certa medida, a noção de composição, grafam-se aglutinadamente: *girassol, madressilva, mandachuva, pontapé, paraquedas, paraquedista etc.*” (Brasil, 2013, p. 24). Mesmo que algumas justaposições sejam escritas com hífen, como nas palavras “dedo-duro” e “pé-de-meia” (Sacconi, 2013, p. 99), não utilizamos o hífen nem o espaço em nenhuma composição justaposta, inclusive para evitar o aumento de um caractere nesses termos. Além disso, no Novo Acordo Ortográfico, várias palavras com elementos de composição cujos encontros vocálicos eram diferentes perderam o hífen, como “autoescola”. Por isso, em casos como “ferrosucudo”, acreditamos que a junção das vogais sem a separação por hífen fez sentido. Já em casos envolvendo vogais e as consoantes “r” e “s”, ou em casos em que houvesse um encontro consonantal entre dois “r” ou dois “s”, duplicamos o “r” e o “s” nas palavras compostas, como em “dracossopro” e “polirrocha”. Em casos de encontros vocálicos idênticos, optamos pela aglutinação, como em “gramassobio”.

A depender do caso, a animação e a descrição do ataque ajudaram na escolha final. Por exemplo, *Fire Blast*, traduzido como “Rajada de Fogo” e “Explosão de Fogo” no anime, foi traduzido como *Fuocobomba* (Fogobomba) em italiano. Então, em português, tínhamos a escolha de usar palavras como “rajada”, “explosão” e “bomba” na composição. No entanto, a descrição do ataque diz: “o adversário é atacado com uma explosão de fogo intensa que tudo consome. Pode deixar o alvo queimado” (Pokémon Platinum, 2009; tradução nossa)¹⁰. Devido à descrição e à animação presente na Imagem 10, optamos por não usar o termo “bomba” em nossa composição, visto que o vocábulo “bomba” é mais associado ao objeto em si. No dicionário Priberam¹¹, as três primeiras definições trazem o objeto como destaque em vez do fenômeno, definindo “bomba” como “armamento”, “engenho”, “projétil” ou “peça” que pode explodir, a depender do contexto. Preferimos usar “explosão” a “rajada” por ser uma palavra que aparece mais no universo Pokémon e, assim, a proposta de tradução para *Fire Blast* foi “Explofogo”, uma aglutinação que, na nossa opinião, mostrou-se não forçada.

Imagem 10: Ataque *Fire Blast* no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Todas as nossas propostas se encontram no Apêndice 1 em tabelas separadas pelo tipo do ataque na seguinte ordem: rocha, dragão, metal, fogo, água e grama. Nessas tabelas, sinalizamos o tipo de composição utilizado para cada formação, ou seja, justaposição ou aglutinação.

¹⁰ *The foe is attacked with an intense blast of all-consuming fire. It may also leave the target with a burn.*

¹¹ Definição encontrada em <https://dicionario.priberam.org/bomba>

CAPÍTULO 3 – LÍNGUAS DO JOGO E DOS JOGADORES

Esta pesquisa faz parte da área de Tradução de Jogos. Por esse motivo, as propostas de tradução buscaram uma naturalidade linguística e cultural ao mesmo tempo. Portanto, por mais que alguns falantes de português que possuem conhecimento do inglês reclamem de certas escolhas tradutórias que não recuperem os termos de partida por completo, assim como se reclama na legendagem ao afirmar que “não foi bem isso que a pessoa disse” (Spolidorio, 2021, p. 113), foi permitida uma certa flexibilidade na tradução dos termos a serem utilizados no processo de composição desde que fosse culturalmente justificada e que houvesse uma conexão entre a descrição do ataque, sua animação e seu nome. Aqui, seguimos com a ideia de que tradução é uma reescritura do texto de partida, e não uma mera substituição de palavras (André Lefevere, 1992).

No entanto, nem todo jogador de Pokémon está habituado com a ideia de tradução como reescrita. Assim, a ideia de utilizar a composição de palavras para criar os nomes dos ataques pode gerar descontentamento por parte dos jogadores. Por isso, faz-se necessário entender como esse fenômeno ocorre na língua portuguesa. De acordo com Bechara (2019), a composição geralmente vem de uma construção sintática, por exemplo, em papel-moeda, composto que significa “papel que é moeda”. Por isso, buscamos deixar evidente a origem sintática por trás do processo morfológico da justaposição e da aglutinação nas nossas propostas para que os jogadores conseguissem relacionar os determinantes às características do ataque. Para verificar essa representatividade, foi feita uma pesquisa com jogadores de Pokémon brasileiros falantes ou não de inglês para saber se a proposta de tradução representa bem alguns ataques do jogo. No início do formulário, oferecemos uma breve explicação da proposta do projeto que é mostrada na Imagem 11. Em seguida, selecionamos seis ataques dentre as soluções propostas para criar um formulário no *Google Forms* e demos duas opções aos participantes: “sim, [a proposta] representa bem [o ataque]” ou “não, [a proposta] não representa bem [o ataque]”. A Imagem 12 mostra um exemplo de pergunta do formulário.

Imagem 11: Explicação no início do formulário da pesquisa

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

Apesar de os ataques do universo Pokémon terem traduções para o português brasileiro no anime, no mangá e nos jogos de celular, algumas dessas traduções apresentam problemas para o universo dos jogos de console. Pokémon Platinum para DS, por exemplo, possui uma limitação de 12 caracteres por ataque (contando os espaços), então uma tradução como “Dança do Dragão” já não caberia no jogo. Por isso, estamos propondo uma solução tradutória por meio da formação de novas palavras por meio da aglutinação e da justaposição. Isso existe na língua portuguesa, como podemos ver na palavra “aromaterapia”, que, coincidentemente, é também um ataque no jogo. Em vez de utilizarmos um binômio como “terapia de/com aromas”, criou-se a palavra “aromaterapia” em português.

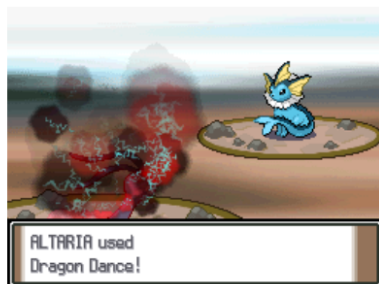
Observação:
as respostas desta pesquisa são anônimas.

Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 12: Exemplo de pergunta no formulário

De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere.

Dragon Dance -> Dança do Dragão -> Dracodança



- Sim, representa bem.
- Não, não representa bem.

Fonte: elaborado pelo autor

Além dessas perguntas, também questionamos o tempo de contato que o entrevistado tinha com a franquia e sua fluência em inglês. O primeiro dado foi usado como critério de elegibilidade para se participar da pesquisa, uma vez que precisávamos de jogadores que conhecessem a franquia para responder a essas perguntas. No entanto, não foi decidido um tempo mínimo de contato, visto que a única exigência era que o participante fizesse parte do universo Pokémon de alguma forma. O segundo dado foi utilizado como parâmetro de análise, pois havia a expectativa de que falantes de inglês se prendessem mais à tradução palavra por palavra. Por fim, permitimos que os participantes deixassem um comentário caso desejassem. A entrevista foi completamente anônima. A pesquisa foi distribuída em grupos de Pokémon no *WhatsApp* e *Facebook* por meio de um link que redirecionava o participante ao formulário. O resultado da pesquisa será compartilhado ao fim deste capítulo acompanhado de uma análise. Já o formulário completo foi disponibilizado no Apêndice 2 deste trabalho.

Como uma segunda justificativa para a criação de novas palavras para a tradução dos ataques de *Pokémon Platinum*, foi usada a ideia de termo presente na área de Terminologia. Para Barros (2007), para se identificar um termo, deve-se analisar se há um conceito específico presente dentro da unidade lexical ou sequência sintagmática em questão para especialistas de uma determinada área. Desse modo, este trabalho propôs novos termos para o universo Pokémon, que não serão apenas significantes vazios, mas termos contendo um conceito por trás de tal significante. Por exemplo, caso o ataque *Draco Meteor* passe a ser traduzido como *Dracometeoro* e esse termo passe a fazer parte da terminologia do universo Pokémon, os falantes de português dentro desse universo imaginarão o ataque correto ao se deparar com esse significante. Como os ataques do jogo também possuem uma animação ao serem selecionados em uma batalha, além de uma descrição do movimento, devem-se escolher traduções que contenham essas informações textuais e imagéticas dentro do próprio termo. No caso de *Draco Meteor*, a animação mostra que o Pokémon dragão ataca seu oponente com meteoros vindos do céu (veja a Imagem 13). *Dracometeoro*, então, é uma escolha plausível para a animação por conter a raiz “draco” e a palavra “meteoro” em sua formação justaposta. Sua descrição diz que: “Cometas são invocados do céu abaixo. O revés do ataque reduz bruscamente o ataque especial de seu usuário” (Pokémon

Platinum, 2009; tradução nossa)¹². A descrição inicial é bem representada pela tradução proposta, já que, assim como cometas, meteoros também caem do espaço. Portanto, em cada proposta, prestamos atenção a esses detalhes envolvendo cada ataque para lançar mão de termos cujos significantes representem seus significados.

Imagem 13: Ataque *Draco Meteor* no jogo Pokémon Platinum



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

3.1 Resultados da Pesquisa

Na pesquisa, contamos com a participação de treze entrevistados, doze dos quais falavam inglês fluentemente. O início de contato com a franquia por parte dos entrevistados aconteceu entre o fim da década de 1990, com a criação da franquia e a chegada dela ao Brasil, e 2011. A maioria dos entrevistados considerou que três das propostas oferecidas representavam bem os ataques aos quais elas se referiam e que as outras três não representavam bem. A Tabela 2 mostra as porcentagens das respostas. É importante mencionar que escolhemos um ataque de cada tipo analisado (rocha, dragão, metal, fogo, água e grama) para a realização da pesquisa.

¹² Comets are summoned down from the sky. The attack's recoil sharply reduces the user's Sp. Atk stat.

Embora fosse interessante averiguar a recepção do público-alvo para todas as propostas, seria difícil conseguir participantes para responderem ao formulário da pesquisa caso ele fosse muito extenso. Além disso, devemos lembrar que nem todas as pessoas eram elegíveis para responder à pesquisa, já que os entrevistados precisavam ser jogadores de Pokémon. Por isso, optamos por um formulário mais conciso que contivesse apenas uma parte dos ataques analisados neste trabalho.

Tabela 2. Aceitação do público-alvo por proposta

Inglês	Português (Anime)	Português (Proposta)	Sim, representa bem	Não, não representa bem
<i>Dragon Dance</i>	Dança do Dragão	Dracodança	84,6%	15,4%
<i>Iron Head</i>	Cabeçada de Ferro/ Cabeça de Ferro	Ferrotesta	69,2%	30,8%
<i>Energy Ball</i>	Bola de Energia/ Esfera de Energia	Ecoesfera	69,2%	30,8%
<i>Rock Polish</i>	Polidor de Pedra/ Polidor de Rocha	Polirrocha	46,2%	53,8%
<i>Crabhammer</i>	Martelo Caranguejo/ Martelo de Caranguejo	Martelossiri	38,5%	61,5%
<i>Heat Wave</i>	Onda de Calor	Caloronda	23,1%	76,9%

Fonte: elaborado pelo autor

3.2 Análise dos Resultados e dos Comentários

A partir dos dados dispostos na tabela, percebemos que algumas propostas agradaram mais do que outras. Uma hipótese é que alguns radicais soem mais natural ao público para a formação de justaposições e aglutinações do que outros. De acordo com o Infopédia¹³, “draco-“ é um elemento formador de palavras que expressa a ideia de “dragão”. Há outras palavras formadas por esse elemento como “dracogrifo”, que já aparece dicionarizado como um animal misto de águia e dragão,

¹³ Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/draco->

e “dracônico”, uma língua do famoso jogo de RPG de tabuleiro *Dungeons & Dragons*. Assim, essa facilidade em se usar esse elemento pode ter facilitado também a aceitação do público-alvo em relação a “Dracodança”. O mesmo poderia ser pensado para “Ecoesfera”, que, embora não tenha tido a mesma aprovação que “Dracodança”, ainda assim agradou a muitos jogadores. “Eco-” já é muito usado como elemento de composição como em “ecoansiedade” e “ecossustentável”, então a hipótese é que o público tenda a estranhar menos formações com esse elemento, embora a proposta de “ecoesfera” tenha surgido da tradução do ataque em francês, *éco-sphère*, e do mito de Narciso e de Eco presente nas *Metamorfoses* de Ovídio, em que Eco é uma ninfa que leva Narciso ao seu fim. Aqui, a associação não é linguística, como a origem etimológica de Eco é *echo* (som), a associação feita não é linguística, mas semântica, uma vez que as ninfas no mundo Pokémon são retratadas como fadas que possuem uma grande relação com a energia vital da natureza. Esse é o caso do Pokémon Florges (Imagem 14), um Pokémon do tipo fada da sexta geração baseado em ninfas que aprende vários ataques do tipo grama, incluindo *Energy Ball*.

Imagem 14: Pokémon Florges¹⁴



Fonte: *Bulbapedia*

¹⁴ Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Florges_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Florges_(Pok%C3%A9mon))

Já o radical “ferro” é comum em compostos eruditos, que são “palavras formadas pelo modelo de composição greco-latina, que consistia em associar dois termos, o primeiro dos quais servia de determinante do segundo” (Cunha; Cintra, 2017, p. 122). Nesse caso, “ferro” é um radical latino com origem em *ferrum*, *-i* que cria compostos como “ferrovia”. Nossa hipótese é de que esses radicais também sejam mais facilmente aceitos pelos jogadores, por serem mais frequentemente usados na criação de compostos.

Um dado interessante da pesquisa é que, curiosamente, a pessoa que não falava inglês fluentemente selecionou “não, não representa bem” para todas as opções, não correspondendo às nossas expectativas iniciais. Uma possível hipótese é que o(a) jogador(a) já se adaptou à terminologia em inglês sem entender de fato sua origem. Por exemplo, ao ler *Rock Polish*, o(a) jogador(a) não entende *Rock* como “rocha” e *Polish* como “polir” ou “polidor” e, por isso, estranha qualquer tipo de tradução. Há a possibilidade de o(a) participante também estar tão preso(a) às traduções do mangá e do anime a ponto de não conseguir reconhecer o processo de composição e relacioná-lo ao sentido das outras traduções. Esse(a) participante não forneceu nenhum comentário para que pudéssemos entender o porquê de as propostas não representarem bem os ataques na opinião dele(a).

Entretanto, outros participantes deixaram comentários que podem ajudar nessa compreensão. Um deles disse que “EcoEsfera descaracteriza a sensação de que é uma energia mais vital, tipo a energia vital das plantas do que pedaços de planta em si” (comentário presente no formulário). *Energy Ball* é um ataque do tipo planta cuja descrição é “o Pokémon extrai poder da natureza e dispara-o contra o inimigo. Pode também reduzir a defesa especial do oponente” (Pokémon Platinum, 2009; tradução nossa)¹⁵. Como explicado anteriormente, se pensarmos na representação das ninfas no mundo Pokémon, o poder natural contido na descrição do ataque se encontra bem representado no mito de Narciso e Eco. Esse mesmo participante ainda disse que “Martelossiri” não soa bem e que “Martelo Siri” ficaria melhor. Existe a possibilidade de se usarmos “Martelo-siri” para evitar esse estranhamento ou de trocarmos a ordem dos radicais, usando “Siri-Martelo”, fazendo um paralelo com “tubarão-martelo”. No entanto, esse comentário indica que o problema não foi a representatividade do movimento, mas um estranhamento à grafia da palavra justaposta sem hífen e sem espaço.

¹⁵ *The user draws power from nature and fires it at the foe. It may also lower the target's Sp. Def.*

Outros dois participantes comentaram que, em “polirrocha”, “poli” parece ser o prefixo grego que indica “muitos” como, por exemplo, na palavra “polissemia”. Um desses participantes ainda sugeriu que o termo fosse localizado para apenas “polimento”, uma palavra que não é composta. Entende-se, portanto, que parte do público pode se incomodar com justaposições ou aglutinações que contenham palavras que se assemelham a afixos e pseudoafixos, como no caso de “poli” em “polirrocha”. Aqui, há a junção do verbo “polir” e do substantivo “rocha”, que estão justapostos na palavra formada, sem qualquer alteração ortográfica. Uma hipótese que justifique essa associação ao pseudoprefixo “poli” é o fato de haver uma mudança fonética na pronúncia do verbo “polir” no infinitivo, já que a sílaba tônica de “polirrocha” seria o “ro”. Uma solução para resolver esse problema seria o uso do hífen, deixando ainda mais evidente os dois radicais em questão: “polir-rocha”. No entanto, há uma questão que deve ser considerada na solução “polimento”: a falta de indicação do tipo de ataque. Como mencionado anteriormente, o nome dos ataques em Pokémon costuma conter dicas do tipo do movimento e, por isso, dos treze ataques do tipo rocha em inglês, sete possuem a palavra *rock*, um possui a palavra *stone* e um, *gem*. Não é obrigatório que essas referências sempre apareçam na língua de chegada, mas optamos pela tentativa de manter as informações sobre o contexto do jogo presentes no texto de partida. Em italiano, por exemplo, o próprio *Rock Polish* é traduzido como *Lucidatura*, substantivo que possui a ideia de “dar luz” em sua raiz. De acordo com o dicionário Treccani, em italiano, *lucidatura* é usado para se referir a polimento em geral ou, no contexto técnico, ao polimento de peças metálicas:

s. f. [der. de *lucidare*]. – 1. Em geral, a operação de polir, de deixar polido: do chão; dos móveis; dos sapatos. Com significados mais técnicos: a. Operação de finalização das peças metálicas, efetuada com polidores, a fim de eliminar a aspereza para dar à superfície um aspecto brilhante e especular [...] (Treccani, s. d., tradução nossa)¹⁶

Assim, essa escolha precisa ser tomada de forma consciente, pois há também o tipo “metal” no jogo e *Rock Polish* não é um ataque desse tipo. No entanto, uma vez que isso tenha funcionado para o público italiano, o público brasileiro também pode apresentar uma recepção positiva para essa escolha.

¹⁶ s. f. [der. di *lucidare*]. – 1. In genere, l'operazione di lucidare, di rendere lucido: l. dei pavimenti; l. dei mobili; la l. delle scarpe. Con sign. più tecnici: a. Operazione di finitura dei pezzi metallici, effettuata con lucidatrici, intesa a eliminare la scabrosità per conferire alla superficie un aspetto brillante e speculare. [...]

Houve também um comentário a respeito da proposta “Caloronda”, a qual agradou apenas três dos participantes. O participante disse que outras opções válidas seriam “Onda Calor”, “Onda Quente”, “Ar Quente” e “Vento Quente”, usando como justificativa o fato de esse ataque em japonês ser *ねっふう*, ou *hot wind* (vento quente). Embora as opções listadas sejam plausíveis, há de se considerar o fato de que as palavras “vento” e “ar” aparecerem frequentemente em ataques do tipo voador, como *Air Slash*, traduzido para o português brasileiro no anime e no mangá como “Golpe de Ar” e *Tailwind*, traduzido como “Vento de Cauda”, um termo usado inclusive na aviação. O termo “onda” não aparece em nenhum ataque do tipo água em *Pokémon Platinum*, mas há dois movimentos cujas animações remetem a uma onda: *Surf* e *Muddy Water*, traduzidas para o português brasileiro em outras formas de mídia de Pokémon como “Surfar/Surfe” e “Água Barrenta/Água Viscosa/Mar de Lama”, respectivamente. As Imagens 15 e 16 mostram esses ataques. Por esses motivos, mesmo que as palavras “calor” e “quente” apareçam no nome do ataque para indicar que seu tipo é fogo, essas opções podem causar uma falha de representação do tipo do ataque.

À vista disso, temos a hipótese de que a alteração de *Hot Wind* para *Heat Wave* tenha levado esses aspectos em consideração, já que, de acordo com o *Cambridge Dictionary*, *heat wave* é “um período de dias durante o qual o tempo é muito mais quente do que o normal” (*Cambridge Dictionary*, s. d. tradução nossa)¹⁷. Assim, expressões que remetem a esse fenômeno meteorológico, como “Onda Calor” ou “Caloronda”, podem ser mais associadas ao tipo fogo em português, uma vez que, de acordo com o glossário do Instituto Nacional de Meteorologia (INMET), dá-se o nome “Onda de Calor” para o fenômeno meteorológico que descreve “cinco ou mais dias consecutivos durante os quais a temperatura máxima diária ultrapassa a temperatura máxima média mensal em 5°C ou mais” (INMET, s.d.). Vale mencionar que o aumento de temperatura é frequentemente relacionado ao tipo fogo no universo Pokémon. Existem ataques e entradas na Pokédex que fazem essa ligação, como *Overheat*, mencionado no Capítulo 1, e a entrada na Pokédex do Pokémon Magmortar (veja a Imagem 17), que diz: “Ao lançar bolas de fogo de 3.600

¹⁷ A period of days during which the weather is much hotter than usual.

°F [aproximadamente 1.982 °C], seu corpo fica com uma coloração esbranquiçada devido ao calor intenso” (Pokémon Platinum, 2009; tradução nossa)¹⁸.

Imagem 15: Ataque *Surf* no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Imagem 16: Ataque *Muddy Water* no jogo *Pokémon Platinum*



Fonte: Pokémon Platinum (2009)

¹⁸ When launching 3,600 degrees F fireballs, its body takes on a whitish hue from the intense heat.

Imagem 17: Entrada de Magmortar na Pokédex em *Pokémon Platinum*

Fonte: Pokémon Platinum (2009)

Por fim, houve dois comentários sobre “Ferrotesta” e ambos sugeriram “Testa de Aço” como solução. Um dos participantes disse que “Testa de Aço” ficaria mais interessante, mas não explicou em que sentido. Já o outro participante disse que “Testa de Aço” distorce o elemento químico, mas acaba sendo mais fiel. Não há problemas em distorcer o elemento químico no mundo Pokémon, pois temos ataques do tipo metal com os elementos ferro e aço, como *Steel Wing*, traduzido como “Asa de Aço” em português brasileiro nas outras formas de mídia da franquia. Esse comentário nos chamou atenção devido à ideia de fidelidade e levantamos a seguinte dúvida: mais fiel a quê? Assim como na imprensa, o conceito de fidelidade costuma girar “em torno da inatingível fidelidade ao ‘original’” (Wylter, 2003), mas aqui vemos um ponto diferente. Se o participante estivesse olhando regressivamente ao ataque em inglês, ele sugeriria “Testa de Ferro” para *Iron Head*, apesar de essa solução não ser viável devido à limitação de caracteres, como explicado no formulário. No entanto, isso não explica o motivo de “Testa de Aço” ser mais fiel do que “Ferrotesta” aos olhos do participante. Uma hipótese seria o fato de *Iron Head* não ser uma palavra formada por composição e, portanto, uma tradução fiel, segundo o participante, também não usaria justaposição ou aglutinação em sua formação. O mais curioso, no entanto, é que o participante que fez esse comentário selecionou a opção “sim, representa bem” quando questionado se “Ferrotesta” representava bem a imagem referente a *Iron Head*.

Após a análise dos resultados da pesquisa e dos comentários fornecidos pelos participantes, podemos destacar alguns pontos. Temos a hipótese de que justaposições e aglutinações formadas por elementos de composição como “draco” e “eco” tendem a ser mais aceitas pelo público do que justaposições e aglutinações formadas por dois substantivos que não costumam ser elementos de composição, como “Caloronda” (Calor + Onda). Também percebemos que não falar inglês fluentemente não significa que o jogador aceitará a composição com mais facilidade e que jogadores que falam inglês fluentemente podem ser receptivos à formação de palavras por composição. Acreditamos que cada jogador utilizará suas percepções, suas opiniões e seu conhecimento para criticar uma tradução como apropriada ou não, utilizando inclusive conceitos intangíveis como o de fidelidade para se justificar.

Por isso, a opinião dos jogadores não deve ser seguida rigorosamente devido ao viés presente na opinião das pessoas. Por exemplo, “Ecoesfera”, uma proposta com quase 70% de aprovação pelos jogadores, foi rejeitada por um dos participantes por não representar bem a energia vital da natureza, segundo ele(a). Assim, a justaposição e a aglutinação podem ser usadas como recurso tradutório para situações como a explorada neste trabalho, mas, como todos os outros procedimentos técnicos e demais recursos usados na tradução, ela deve ser usada de forma consciente. Por isso, concordamos com Ferreira e Esqueda quando eles pontuam que “o tradutor necessita ser criativo e também aprender a lidar com uma série de problemas comuns nessa indústria [de jogos], que podem afetar negativamente seu trabalho e impactar a qualidade da tradução” (Ferreira; Esqueda, 2021, p. 181), evitando, por exemplo, que os jogadores deixem de entender corretamente uma palavra justaposta, como “Polirrocha”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como abordamos no Capítulo 1, a tradução de jogos é uma área de estudo que possui muitas características de outras subáreas dos Estudos da Tradução. Neste trabalho, analisamos um aspecto presente na Tradução de Jogos que é muito estudado na Tradução Audiovisual: restrições impostas ao tradutor devido à limitação de caracteres. O caso estudado foi relacionado aos ataques do jogo *Pokémon Platinum*, os quais possuem uma limitação de 12 caracteres. Isso significa que, em alguns casos, o tradutor precisa de soluções tradutórias mais criativas, que vão além da tradução literal. No caso específico do jogo analisado, há traduções em outras formas de mídia da franquia Pokémon, como o anime e o mangá, mas algumas dessas traduções não podem ser usadas no jogo por ultrapassarem o limite de 12 caracteres por ataque. O objetivo desta pesquisa foi utilizar um fenômeno de formação de palavras existente na língua portuguesa como solução tradutória para esses casos; lembrando que não queremos impor o uso desse fenômeno para todos os casos em que houver uma restrição ao tradutor devido à limitação de caracteres, mas, sim, oferecer mais uma ferramenta para que o tradutor enfrente os desafios de sua função.

A partir da análise proposta, percebemos que a formação de palavras por composição, seja por justaposição ou por aglutinação, é uma solução viável para problemas com limitação de caracteres dos ataques no jogo *Pokémon Platinum*. Os ataques propostos satisfizeram as normas gramaticais que regem o processo de formação de palavras por composição, tanto para a aglutinação como para a justaposição. Além disso, a grafia das propostas obedeceu ao Novo Acordo Ortográfico da língua portuguesa. No entanto, há um fator um pouco mais subjetivo na análise que não pôde ser testado apenas pelo embasamento teórico utilizado: a naturalidade dos termos criados. Por isso, uma pesquisa com jogadores de Pokémon foi feita a fim de verificar se esses determinantes representam bem os conceitos ao quais eles se referem. A partir das respostas e dos comentários da pesquisa, entendemos que o tradutor precisa levar alguns pontos em consideração ao utilizar a justaposição e a aglutinação para criar novos termos na língua portuguesa.

O primeiro ponto a ser destacado é o uso de elementos de formação de palavras. Nossa hipótese é de que elementos como “draco” e “eco” possuam uma naturalidade maior para os falantes de português por serem comumente vistos em palavras formadas por composição. Já substantivos como “calor” e “martelo” apresentam uma dificuldade maior de aceitação do público, e nossa hipótese é de que eles causam um certo estranhamento ao fazerem parte de justaposições e aglutinações. Isso não quer dizer que radicais como esses não possam ser usados para compor outras palavras, mas que talvez essas palavras sejam rejeitadas pelo público pela falta de familiaridade, pelo menos no primeiro momento, mas que podem ser bem recebidas após uma consolidação dos termos no universo Pokémon. Assim, caso seja possível, o tradutor pode optar por elementos de formação de palavras para criar termos por composição, a fim de oferecer uma maior naturalidade ao público desde o primeiro momento.

O segundo ponto analisado foi o fato de alguns radicais parecerem afixos já existentes na língua portuguesa e impactarem o entendimento da palavra formada por composição. Como exemplo, podemos citar o caso de “polirrocha”, termo formado por “polir” e “rocha”, de forma justaposta. Mais da metade dos participantes da pesquisa rejeitou esse termo e dois participantes comentaram que, por “poli” ser um pseudoprefixo que indica “muitos”, “polirrocha” soa mais como um ataque com várias rochas do que um ataque em que uma rocha é polida. Não queremos dizer que palavras que se iniciam com “poli” não podem ser utilizadas na composição de termos, mas que esse fator deve ser considerado para que o tradutor tome decisões conscientes em seu trabalho. No caso do jogo Pokémon, como os nomes dos ataques se relacionam a vários fatores e mecânicas do jogo, como o tipo, a descrição, a animação e as espécies que aprendem o ataque, termos que causem grande confusão devem ser escolhidos com cautela.

Por fim, um terceiro ponto a ser abordado é que o público-alvo não possui uma opinião unânime. Assim, para cada recurso utilizado, há pessoas que elogiarão e que criticarão a escolha do tradutor. Desse modo, o tradutor não pode pensar apenas no público-alvo para a realização de seu trabalho, pois ele não será capaz de agradar todo mundo. Nossa hipótese é de que cada consumidor do jogo terá uma opinião distinta, provavelmente pautada em conhecimentos prévios e percepções próprias que impactam a sua visão de mundo. Por isso, a atividade tradutória não se

resume apenas à aprovação do público. Na verdade, esse é apenas um dos fatores a ser considerado na tomada de decisões do tradutor.

Neste trabalho, fica evidente a complexidade da atividade tradutória, pois as possibilidades são infinitas em uma sociedade que tem muito a dizer sobre o trabalho do tradutor, inclusive com várias críticas. No caso de “polirrocha”, por exemplo, talvez o uso de um sinônimo para criar o novo termo por justaposição ou aglutinação pudesse conquistar uma aprovação maior dos participantes, como “lustrarrocha” ou “lapidarrocha”, usando os verbos “lustrar” e “lapidar”, respectivamente. Por isso, após todas essas considerações, esperamos que o tradutor use de sua criatividade para exercer sua função, mas sempre de maneira ética e consciente.

Há ainda dois pontos a serem abordados que podem servir de estudo para futuros trabalhos. O primeiro é o fato de os tradutores terem dado preferência a justaposições e aglutinações para termos formados a partir de *portmanteaux* e de *blend words* em inglês. Como mostrado no Capítulo 2, palavras como *Pokémon* e *Pokédex* foram mantidas em português apesar de sua origem aglutinada. Já o ataque *Octazooka*, formado a partir das palavras *Octopus* e *Bazooka*, foi traduzido a partir de uma composição justaposta: “Canhão-Polvo”. Essa palavra não existe na língua portuguesa, mas passou a ser um termo no universo Pokémon. No entanto, para os outros ataques estudados neste trabalho, os tradutores do anime e do manga não usaram nenhuma aglutinação ou justaposição na tradução. Por isso, este trabalho teve como objetivo mostrar que essa solução é viável também para termos não formados por justaposição ou aglutinação em sua língua de partida, como os *noun strings* do inglês.

O segundo ponto é o fato de o/a participante da pesquisa que não possuía domínio do inglês ter dito que nenhuma das propostas formadas a partir da justaposição e da aglutinação representava bem os ataques descritos. Antes de realizar a pesquisa, tínhamos a impressão de que jogadores com um bom domínio de inglês fossem mais resistentes ao uso desse recurso na tradução por ele não estar presente na língua de partida. De certa forma, esperava-se que o público falante de inglês tivesse a mesma reação que os telespectadores falantes de outro idioma ao se depararem com uma legenda que, segundo eles, não é *fidel* ao áudio de um filme ou de uma série, por exemplo. No entanto, o/a participante menos receptivo ao uso da justaposição e da aglutinação foi justamente aquele(a) que não falava

inglês fluentemente. Nossa hipótese é de que ele(a) tenha se apegado ao termo em inglês sem entender o significado das palavras e sua relação com a descrição, a animação e os outros elementos referentes ao ataque. Assim, ele(a) não entende que uma tradução possa representar bem o ataque por estar preso(a) ao termo em inglês. No entanto, como o/a participante não escreveu nenhum comentário no formulário, não ficou claro o motivo de sua resposta. Além disso, não houve outro(a) participante que não falasse inglês fluentemente, então não sabemos se essa opinião é particular a esse(a) participante ou se mais jogadores que não dominam o inglês também pensam assim.

Após essas considerações, podemos ressaltar a importância de estudos como este para a evolução da compreensão do fenômeno tradutório no mundo dos jogos. Por mais que nosso objetivo tenha sido analisar a formação de palavras por composição como uma possível solução para problemas de limitação de caracteres nos ataques do jogo *Pokémon Platinum*, esperamos que a justaposição e a aglutinação passem a fazer parte dos recursos disponíveis ao tradutor na realização de seu trabalho, independentemente do jogo que ele estiver traduzindo. O uso da justaposição e da aglutinação pode se estender a outras áreas, desde que o tradutor entenda essa decisão como viável para seu trabalho. Desse modo, esperamos que os tradutores que tenham lido este trabalho também tenham essa percepção e que seu leque de opções para solucionar problemas de tradução tenha aumentado.

REFERÊNCIAS

- ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS. VOLP – Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Global, versão 2023-2024, 2023. Disponível em: <https://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario>. Acesso em: 31 out. 2024.
- BARROS, L. A. Conhecimentos de terminologia geral para a prática tradutória. São José do Rio Preto: NovaGraf, 2007.
- BECHARA, E. Moderna gramática portuguesa. 39. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.
- BERNAL-MERINO, M. Á. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. Nova Iorque e Abingdon: Routledge, 2015. Routledge Advances in Translation Studies.
- BOMBA. *In*: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, s. l., s. d. Disponível em <https://dicionario.priberam.org/bomba>. Acesso em: 31 out. 2024.
- BRASIL. Senado Federal. **Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa**. Brasília: Senado Federal, 2013.
- BULBAPEDIA. *Florges (Pokémon)*. s. d. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Florges_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Florges_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 21 nov. 2024.
- CUNHA, C.; CINTRA, L. Nova gramática do português contemporâneo. 7ª Edição. Rio de Janeiro: Lexikon, 2017.
- DRACO-. *In*: Infopédia Dicionários. Porto: Porto Editora, s. d. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/draco->. Acesso em: 3 nov. 2024
- FERREIRA, G; ESQUEDA, M. Tradução e localização de jogos eletrônicos: o potencial criativo dos tradutores. Belo Horizonte: Revista Cadernos CESPUC de Pesquisa, 2021. Série Ensaios. n. 38.
- GRAFFI, G.; SCALISE, S. La struttura delle parole: morfologia. *In*: **Le lingue e il linguaggio**: Introduzione alla linguistica. 3. ed: il Mulino, 2013, Capítulo 5.
- HEAT WAVE. *In*: Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, s. d. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/heat-wave>. Acesso em: 10 out. 2024.
- INSTITUTO NACIONAL DE METEOROLOGIA. Glossário Meteorológico. Brasília: INMET, s. d. Disponível em: <https://portal.inmet.gov.br/glossario/glossario>. Acesso em: 3 nov. 2024

KARAMITROGLOU, F. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. Manchester: Translation Journal, v. 2, n. 2, 1998, p. 1-15.

LEFEVERE, A. Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame. Nova Iorque: Routledge, 1992.

LUCIDATURA. *In*: Treccani. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana, s. d. Disponível em: <https://www.treccani.it/vocabolario/lucidatura/>. Acesso em: 10 out. 2024.

NEWZOO. Key insights into Brazilian gamers | Newzoo gamer insights report. s. l.: Newzoo, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 2 nov. 2024.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdã e Filadélfia: Benjamins Translation Library, 2013.

TAGNIN, S. E. O. As colocações. *In*: **O jeito que a gente diz**: expressões convencionais e idiomáticas. São Paulo: Disal, 2013. Capítulo 7.

Pokémon Platinum. 1. ed. Tóquio: Game Freak, 2009. Jogo eletrônico.

SACCONI, L. A. Novíssima Gramática Ilustrada. 24 ed. São Paulo: Nova Geração, 2011.

SPOLIDORIO, S. Entre a técnica e a acessibilidade: uma introdução teórico-prática à legendagem. *In*: LIMA, E.; RIMOLI PISETTA, L.; VERAS, V. **E por falar em tradução**: 1. ed. Bauru: Canal 6, 2021, Capítulo 7.

TADDONI PETTER, M. M. Morfologia. *In*: FIORIN, J. L. **Introdução à Linguística**: II. Princípios de análise. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2010, p. 59-80.

WYLER, Lia. **Línguas, poetas e bacharéis**: uma crônica da tradução no Brasil. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

APÊNDICE 1

Tabelas de análise dos ataques estudados cujas traduções no anime e no mangá excedem 12 caracteres. Na última coluna, a letra “J” representa “justaposição” e a letra “A”, aglutinação.

Tabela 1. Ataques do tipo rocha

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Power Gem</i>	<i>Gemmoforza</i>	Joia do Poder / Gema Poderosa	Gemaforça	J
<i>Rock Blast</i>	<i>Cadutamassi</i>	Explosão de Rocha	Explorrochas	A
<i>Rock Polish</i>	<i>Lucidatura</i>	Polidor de Pedra / Polidor de Rocha	Polirrocha	A
<i>Rock Slide</i>	<i>Frana</i>	Deslizamento de Pedras / Lançamento de Rochas	Desmoropedra	A
<i>Rock Throw</i>	<i>Sassata</i>	Atirar Rocha / Arremesso de Pedras / Lançamento de Rochas	Lançapedras	J
<i>Rock Tomb</i>	<i>Rocciotomba</i>	Tumba de Pedra / Enterrada de Pedra / Tumba de Rochas	Tumbarrocha	J
<i>Rock Wrecker</i>	<i>Devastomasso</i>	Devastação de Rocha / Demolidor de Pedras	Demolirrocha	A
<i>Rollout</i>	<i>Rotolamento</i>	Rolo Compressor	Rolopressor	A
<i>Sandstorm</i>	<i>Terrempesta</i>	Tempestade de Areia	Tempestareia	A

Fonte: elaborado pelo autor

Tabela 2. Ataques do tipo dragão

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Draco Meteor</i>	<i>Dragobolide</i>	Meteoro do Dragão	Dracometeoro	J
<i>Dragon Claw</i>	<i>Dragartigli</i>	Garra do Dragão / Garra de Dragão	Dracogarra	J
<i>Dragon Dance</i>	<i>Dragodanza</i>	Dança do Dragão	Dracodança	J
<i>Dragon Pulse</i>	<i>Dragopulsar</i>	Vibração do Dragão / Pulso do Dragão	Dracopulso	J
<i>Dragon Rage</i>	<i>Ira di Drago</i>	Ira do Dragão / Fúria do Dragão	Dracofúria	J
<i>Dragon Rush</i>	<i>Dragofuria</i>	Investida do Dragão	Dracoataque	J
<i>Dragonbreath</i>	<i>Dragospiro</i>	Sopro do Dragão	Dracossopro	J
<i>Roar of Time</i>	<i>Grafortempo</i>	Rugido do Tempo	Rugitempo	A
<i>Spacial Rend</i>	<i>Fendispazio</i>	Fenda do Espaço / Laceração Espacial	Fendaespaço	J

Fonte: elaborado pelo autor

Tabela 3. Ataques do tipo metal

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Flash Cannon</i>	<i>Cannonflash</i>	Canhão de Luz / Canhão de Flash	Canhãoflash	J
<i>Iron Defense</i>	<i>Ferroschudo</i>	Defesa de Ferro	Ferroschudo	J
<i>Iron Head</i>	<i>Metaltestata</i>	Cabeçada de Ferro / Cabeça de Ferro	Ferrotesta	J
<i>Iron Tail</i>	<i>Codacciaio</i>	Cauda de Ferro	Ferrocada	J
<i>Metal Burst</i>	<i>Metalscoppio</i>	Explosão Metálica	Estourometal	J
<i>Metal Claw</i>	<i>Ferrartigli</i>	Garra de Metal	Metalogarra	J
<i>Mirror Shot</i>	<i>Cristalcolpo</i>	Golpe do Espelho / Tiro Espelhado	Espelhotiro	J

Fonte: elaborado pelo autor

Tabela 4. Ataques do tipo fogo

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Blast Burn</i>	<i>Incendio</i>	Queimadura Explosiva	Explocêndio	A
<i>Blaze Kick</i>	<i>Calciardente</i>	Chute Labareda / Chute Flamejante / Chute de Fogo / Pontapé Relâmpago	Chuteardente	J
<i>Fire Blast</i>	<i>Fuocobomba</i>	Rajada de Fogo	Explofogo	A
<i>Fire Fang</i>	<i>Rogodenti</i>	Presas de Fogo / Presa de Fogo	Fogopresa	J
<i>Flare Blitz</i>	<i>Fuococariga</i>	Blitz de Labaredas / Bombardeio de Chamas	Fogocarga	J
<i>Heat Wave</i>	<i>Ondacalda</i>	Onda de Calor	Caloronda	J
<i>Lava Plume</i>	<i>Lavasbuffo</i>	Chuva de Lava	Magmapluma	J
<i>Magma Storm</i>	<i>Magmaclisma</i>	Tempestade de Magma	Tempesmagma	A
<i>Overheat</i>	<i>Vampata</i>	Superaquecimento	Superaquecer	J
<i>Sunny Day</i>	<i>Giornodisole</i>	Dia Ensolarado	Solardia	J

Fonte: elaborado pelo autor

Tabela 5. Ataques do tipo água

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Bubblebeam</i>	<i>Bollaraggio</i>	Jato de Bolhas / Rajada de Bolhas	Bolharraio	J
<i>Crabhammer</i>	<i>Martellata</i>	Martelo Carangueijo / Martelo de Carangueijo	Martelossiri	J
<i>Rain Dance</i>	<i>Pioggiadanza</i>	Dança da Chuva	Chuvadança	J
<i>Water Sport</i>	<i>Docciascudo</i>	Esporte Aquático	Aquaescudo	J

Fonte: elaborado pelo autor

Tabela 6. Ataques do tipo grama

Inglês	Italiano	Português (Anime)	Português (Proposta)	J ou A
<i>Cotton Spore</i>	<i>Cotonspore / Cottonspora</i>	Esporo de Algodão / Esporos de Algodão	Algosporos	A
<i>Energy Ball</i>	<i>Energipalla</i>	Bola de Energia / Esfera de Energia	Ecoesfera	J
<i>Frenzy Plant</i>	<i>Radicalbero</i>	Planta Mortal / Planta de Fúria	Plantafúria	J
<i>Grasswhistle</i>	<i>Meloderba</i>	Assobio da Grama / Apito de Folha	Gramassobio	A
<i>Leaf Blade</i>	<i>Fendifoglia</i>	Lâmina de Folha / Folha Navalha	Laminafolha	J
<i>Leaf Storm</i>	<i>Verdebufera</i>	Tempestade de Folhas	Tempesfolha	A
<i>Petal Dance</i>	<i>Petalodanza</i>	Dança das Pétalas / Dança de Pétalas / Dança de Pétala	Petalodança	J
<i>Power Whip</i>	<i>Vigorcolpo</i>	Chicote Poderoso / Chicote do Poder	Chicoteforça	J
<i>Seed Bomb</i>	<i>Sembombona</i>	Bomba de Sementes	Sembombona	A
<i>Seed Flare</i>	<i>Infuriaseme</i>	Semente Ofuscante	Semeflama	A
<i>Stun Spore</i>	<i>Paralizzante</i>	Pó Atordoante / Esporos Atordoantes / Germe Paralisante/ Pó de Esporos	Atordoesporo	A
<i>Vine Whip</i>	<i>Frustata</i>	Chicote de Vinha / Chicote de Cipó / Chicote de Videira	Chicotecipó	J
<i>Wood Hammer</i>	<i>Mazzuolegno</i>	Martelo de Madeira	Madeiratelo	A
<i>Worry Seed</i>	<i>Affannoseme</i>	Semente de Preocupação	Preocupaseme	A

Fonte: elaborado pelo autor

APÊNDICE 2

Formulário utilizado na pesquisa com jogadores de Pokémon.

Imagem 1: Página 1 do formulário de pesquisa

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

Apesar de os ataques do universo Pokémon terem traduções para o português brasileiro no anime, no mangá e nos jogos de celular, algumas dessas traduções apresentam problemas para o universo dos jogos de console. Pokémon Platinum para DS, por exemplo, possui uma limitação de 12 caracteres por ataque (contando os espaços), então uma tradução como “Dança do Dragão” já não caberia no jogo. Por isso, estamos propondo uma solução tradutória por meio da formação de novas palavras por meio da aglutinação e da justaposição. Isso existe na língua portuguesa, como podemos ver na palavra “aromaterapia”, que, coincidentemente, é também um ataque no jogo. Em vez de utilizarmos um binômio como “terapia de/com aromas”, criou-se a palavra “aromaterapia” em português.

Observação:
as respostas desta pesquisa são anônimas.

** Indica uma pergunta obrigatória*

1. Quando você começou a jogar/ter contato com Pokémon? *

2. Você é fluente em inglês? *

Marcar apenas uma oval.

Sim.

Não.

Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 2: Página 2 do formulário de pesquisa

10/10/2024, 20:27

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

3. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *

Dragon Dance -> Dança do Dragão -> Dracodança



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
 Não, não representa bem.

4. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *

Rock Polish -> Polidor de Pedra/Polidor de Rocha -> Polirrocha



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
 Não, não representa bem.

Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 3: Página 3 do formulário de pesquisa

10/10/2024, 20:27

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

5. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *
- Iron Head -> Cabeçada de Ferro/Cabeça de Ferro -> Ferrotesta



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
- Não, não representa bem.

6. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *
- Heat Wave -> Onda de Calor -> Caloronda



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
- Não, não representa bem.

Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 4: Página 4 do formulário de pesquisa

10/10/2024, 20:27

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

7. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *
- Energy Ball -> Bola de Energia/Esfera de Energia -> Ecoesfera



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
- Não, não representa bem.

8. De acordo com a ilustração do ataque, vote se você acha que a tradução proposta representa bem o ataque ao qual ela se refere. *
- Crabhammer -> Martelo Carangueijo/Martelo de Carangueijo -> Martelossiri



Marcar apenas uma oval.

- Sim, representa bem.
- Não, não representa bem.

Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 5: Página 5 do formulário de pesquisa

10/10/2024, 20:27

Pesquisa sobre propostas de tradução para os ataques do jogo Pokémon Platinum.

9. Comentário

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Fonte: elaborado pelo autor