

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JOÃO VICTOR PEIXOTO DA CUNHA



A tradução de expressões idiomáticas em games:
explorando o jogo Call of Duty: Black Ops 6

Uberlândia/MG

2025

JOÃO VICTOR PEIXOTO DA CUNHA

A tradução de expressões idiomáticas em games:
explorando o jogo Call of Duty: Black Ops 6

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

Orientadora: Profa. Dra. Silvana
Maria de Jesus.

Uberlândia/MG

2025

JOÃO VICTOR PEIXOTO DA CUNHA

A tradução de expressões idiomáticas em games:
explorando o jogo Call of Duty: Black Ops 6

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. Dra. Silvana Maria de Jesus – UFU

Orientadora

Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda – UFU

Membro

Prof. Dr. Stéfano Paschoal – UFU

Membro

Uberlândia/MG, 17 de setembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho. Agradeço primeiramente aos meus professores do curso, pela dedicação, paciência e por todo o conhecimento compartilhado ao longo da minha trajetória acadêmica. À minha família, minha mãe e meu pai, de maneira muito especial, pelo apoio incondicional, por acreditarem em mim e no meu potencial, pelo incentivo e amor, que foram fundamentais em todos os momentos dessa jornada. Aos meus amigos próximos, pela companhia, compreensão, brincadeiras, momentos difíceis e incríveis pelos quais passamos juntos nessa jornada, além das palavras de encorajamento nos momentos mais desafiadores. E por fim, à minha namorada, que esteve ao meu lado nesta reta final, oferecendo apoio, motivação e compreensão, tornando a criação desse trabalho mais leve e possível.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a tradução de expressões idiomáticas (EI) no jogo *Call of Duty: Black Ops 6* (2024), observando a adequação e a coerência das soluções tradutórias na versão em português brasileiro. A fundamentação teórica baseia-se principalmente em Mona Baker (1992), que propõe quatro estratégias para a tradução de EI: (1) forma e sentido semelhantes; (2) sentido semelhante e forma diferente; (3) tradução por paráfrase; e (4) tradução por omissão. Durante a análise foi identificada a necessidade de uma quinta categoria, referente a expressões que apresentam forma e sentido diferentes em relação ao original. A metodologia adotada é descritiva e qualitativa, consistindo na coleta de dez trechos do modo Campanha do jogo contendo EI, seguida da comparação entre as versões em inglês e português e da classificação conforme as categorias propostas. A análise demonstrou que parte significativa das traduções recorreu a equivalências culturais para tornar as expressões mais naturais ao público brasileiro, ainda que, em alguns casos, essa escolha tenha resultado em incoerência no contexto narrativo do jogo. Os resultados mostram que 30% das expressões analisadas se enquadram na categoria de forma e sentido semelhantes; 10% na de sentido semelhante e forma diferente; 10% foram traduzidas por paráfrase; e 50% corresponderam à nova categoria proposta, em que a tradução se deu por meio de uma expressão distinta em forma e sentido. A pesquisa evidencia, assim, que a tradução de EI em jogos é um processo complexo, que demanda não apenas atenção linguística, mas também sensibilidade cultural e contextual.

Palavras-chave: tradução e localização de jogos; expressões idiomáticas; *Call of Duty: Black Ops 6*.

ABSTRACT

This research aims to analyze the translation of idioms in the video game *Call of Duty: Black Ops 6* (2024), focusing on adequacy and coherence of translation choices in the Brazilian Portuguese version. Mona Baker (1992) proposes four strategies for translating idioms: (1) similar form and meaning; (2) similar meaning but different form; (3) paraphrase; and (4) omission. The analysis added a fifth category, namely, expressions that differ both in form and meaning. The methodology is descriptive and qualitative, consisting of the collection of ten excerpts from the Campaign mode of the game containing idiomatic expressions, followed by a comparison between the English and Portuguese versions and classification according to the proposed categories. As a result, a significant portion of the translations relied on cultural equivalence to make the expressions sound more natural to the Brazilian audience, although in some cases this choice resulted in incoherence within the game's narrative context. The results reveal that 30% of the analyzed expressions fall into the category of similar form and meaning; 10% into similar meaning but different form; 10% were translated through paraphrase; and 50% corresponded to the newly proposed category, in which the translation was rendered through an expression distinct in both form and meaning. This research thus demonstrates that the translation of idioms in video games is a complex process that requires not only linguistic attention but also cultural and contextual sensitivity.

Keywords: game translation and localization; idioms; *Call of Duty: Black Ops 6*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 FRANK WOODS	21
FIGURA 2 RUSSEL ADLER.....	22
FIGURA 3 JANE HARROW	22
FIGURA 4 TROY MARSHALL.....	23
FIGURA 5 FELIX NEWMAN.....	24
FIGURA 6 SEVATI DUMAS	24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA DE PESQUISA	19
CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DE DADOS	26
CONCLUSÕES.....	41
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

Os estudos da área de Tradução baseiam-se em investigar e desenvolver conceitos, processos, produtos e modos de se traduzir, na teoria e na prática. Assim, buscando acompanhar os avanços tecnológicos, sociais e até mesmo culturais, essa área vem se modificando e se tornando cada vez mais importante para a academia e a sociedade. Com sua ampliação, temos áreas como tradução audiovisual, tradução técnica, tradução literária, tradução especializada, entre outras. Nesse trabalho o foco será a área de tradução de games.

A localização e a tradução de jogos eletrônicos são áreas que têm crescido exponencialmente nos últimos anos, impulsionadas pelo avanço da tecnologia e pela expansão da indústria de games. Jogos são produtos culturais complexos que envolvem não apenas textos, mas também elementos visuais, sonoros e interativos. A tradução de um jogo, como todo processo tradutório, envolve o nível linguístico e o cultural para tornar o conteúdo compreensível e envolvente para jogadores de diferentes regiões do mundo.

Existem diversas pesquisas atualmente que buscam investigar o fenômeno da tradução de games, como o livro escrito por O'Hagan e Mangiron (2013), duas autoras importantes na área da tradução de jogos e que publicaram esse livro que se tornou referência para abordar vários aspectos da tradução e localização de jogos. Outro exemplo são Chandler e Deming (2011), com o livro *The Game Localization Handbook* também relevante no contexto da indústria de jogos e localização.

A localização e a tradução de jogos eletrônicos são áreas ricas em possibilidades de análise, pois envolvem não apenas a parte linguística, mas também a adaptação cultural, técnica e estética. Por exemplo, fatores como a censura local, o público-alvo e as restrições técnicas das plataformas de jogos influenciam diretamente nas escolhas feitas durante o processo de tradução e localização. Essas camadas mais complexas tornam a localização e a tradução em áreas férteis para análises sobre linguagem, cultura e mídia.

Acerca dos elementos textuais, a localização e a tradução de jogos oferecem uma variedade de gêneros discursivos e estruturas narrativas que merecem atenção. Pode-se analisar, por exemplo, os diálogos entre personagens, que muitas vezes precisam ser adaptados para o novo público, seja no aspecto cômico, dramático ou informal. As escolhas lexicais, o uso de gírias, expressões idiomáticas e registros linguísticos também são elementos importantes para garantir uma boa experiência ao jogador (Motta 2013). Assim, essa pesquisa focará na análise de expressões idiomáticas utilizadas pelos personagens e como elas foram traduzidas para o português brasileiro.

Além de tradutor em formação, sou também um grande apreciador de jogos desde menino. Logo, com o intuito de poder começar a traduzir jogos no futuro, utilizarei meu conhecimento para investigar um dos jogos AAA¹ (geralmente chamados de *Triple A*, que são jogos produzidos com enormes investimentos e que são conhecidos mundialmente) parte de uma série de jogos conhecida há várias gerações, a franquia *Call of Duty*, mais precisamente, o último jogo lançado, *Black Ops 6*.

A pesquisa analisa expressões idiomáticas (EI) do jogo *Call of Duty: Black Ops 6* (2024), sua tradução para o português brasileiro e a questão da coerência dessas traduções com a história do jogo, ou seja, se as EI traduzidas se encaixam coerentemente no contexto fonte da história do jogo. O game, que tem o inglês como língua fonte, possui uma grande variedade de línguas traduzidas, como francês, alemão, italiano, espanhol, russo, coreano, japonês, entre outras.

Esse jogo é classificado como um FPS, um jogo de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter*), que faz parte da aclamada franquia *Call of Duty*. Desenvolvido pela *Treyarch* e publicado pela *Activision*, o jogo se destaca por ter uma narrativa envolvente, jogabilidade dinâmica e fluida, e uma imersão parecida com filmes de cinema. O jogo traz uma campanha baseada em eventos históricos, incorporando elementos de espionagem, combate tático e operações militares secretas (*Activision* 2024). A trama

¹ A indústria de games utiliza o termo AAA para designar jogos que possuem orçamento alto, grande produção e distribuição e enorme popularidade com várias franquias que surgiram em função do sucesso de jogos anteriores (informação da IA do Google).

se desenrola durante um período de grande tensão geopolítica, explorando missões em diferentes partes do mundo. O jogo oferece modos multiplayer, competitivos, cooperativos e o icônico modo zumbi, que continua sendo um dos principais atrativos da série (*Activision* 2024).

OBJETIVOS

- Compreender questões relacionadas à tradução de games;
- Avaliar a adequação e a coerência das soluções tradutórias adotadas na versão em português brasileiro;
- Compreender o uso e a tradução de expressões idiomáticas (EI) na tradução de games;
- Investigar as estratégias tradutórias utilizadas na tradução dessas expressões, com base nos pressupostos teóricos de Baker (1992);
- Identificar a coerência entre elementos linguísticos e contextuais na tradução de games.

JUSTIFICATIVA

A indústria de jogos eletrônicos tem se consolidado como uma das mais lucrativas e influentes no cenário global do entretenimento. Em 2024, o mercado mundial de games alcançou uma receita estimada de US\$ 187,7 bilhões, representando um crescimento de ²2,1% em relação ao ano anterior. Este avanço é impulsionado por uma base de jogadores que ultrapassa 3,4 bilhões de pessoas, das quais aproximadamente 1,5 bilhão realiza compras dentro dos jogos, evidenciando o potencial econômico deste setor³.

² Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2024/08/13/faturamento-do-setor-de-jogos-eletronicos-deve-crescer-21percent-em-2024-mesmo-com-incertezas.ghtml>. Acesso em abril 2025.

³ Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/mercado-de-games-deve-atingir-receita-global-de-us-1877-bi-em-2024>. Acesso em abril 2025.

⁴No Brasil, o cenário não é diferente. O país está entre os cinco maiores mercados globais em número de jogadores e está entre os dez principais em termos de receita gerada. Em 2022, a indústria brasileira de games movimentou cerca de US\$ 2,7 bilhões, com projeções indicando um crescimento para US\$ 3,5 bilhões até 2025. Este panorama demonstra a crescente importância dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento para um público diversificado e amplo.

⁵Nesse contexto, a franquia *Call of Duty* destaca-se como uma das mais influentes e bem-sucedidas do mercado. Com múltiplas edições lançadas ao longo dos anos, a série consolidou uma base de fãs global. O mais recente lançamento, *Call of Duty: Black Ops 6*, lançado em 25 de outubro de 2024, introduziu inovações significativas. ⁶Com isso, a crescente demanda por traduções de jogos para o português evidencia o interesse dos jogadores brasileiros em experiências mais imersivas e acessíveis. Discussões em fóruns online revelam que a ausência de localização adequada pode desmotivar potenciais consumidores, ressaltando a importância das traduções para o sucesso comercial dos jogos no mercado nacional.

Um dos desafios na tradução de jogos é a adaptação de expressões idiomáticas (EI). Estas expressões, enraizadas na cultura de origem, são utilizadas nos diálogos e narrativas dos jogos, contribuindo para um diálogo mais autêntico e idiomático nas histórias. A tradução eficaz das EI é crucial para preservar o humor e contexto original, garantindo que a experiência do jogador não seja comprometida por traduções literais ou até mesmo inadequadas.

Talvez a maior preocupação em relação à tradução de um jogo, seja a aceitação pelo público alvo e se há uma correspondência adequada quando eles mesmos comparam com o original, já que os consumidores decidem e compartilham entre si, caso a tradução seja representativa e demonstre bem a cultura brasileira. Mas existe um quesito, nem sempre lembrado por consumidores e produtores, que é a coerência das

⁴ Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/ainda-pequena-industria-de-games-no-brasil-comeca-a- virar-jogo-no-cenario-global/>. Acesso em abril 2025.

⁵ Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty%3A_Black_Ops_6. Acesso em abril 2025.

⁶ Disponível em: <https://steamcommunity.com/discussions/forum/27/666827247938629461/?l=portuguese>. Acesso em abril 2025.

adaptações com o contexto e a história da obra que pode impactar a experiência do jogador.

Essa pesquisa busca demonstrar como as traduções, principalmente das expressões idiomáticas, podem ser um desafio para uma tradução, exigindo conhecimento cultural, linguístico e contextual das línguas envolvidas. Isso envolve a identidade (ou identidades) de uma cultura e seu idioma, para que se possa evitar conflitos, traduções literais, que podem estar erradas ou confusas, melhora na comunicação e entendimento dos diálogos e legendas, e padronização das escolhas tradutórias ao longo do jogo.

As pesquisas realizadas por tradutores em formação no Curso de Tradução UFU⁷ têm abordado o tema, tradução de jogos, mas as expressões idiomáticas ainda não foram tratadas, justificando, assim, o interesse pela investigação da tradução de EI em jogos.

PROBLEMAS E HIPÓTESES

Problema de Pesquisa

Como as expressões idiomáticas presentes no modo campanha do jogo *Call of Duty: Black Ops 6* foram traduzidas para o português brasileiro, e até que ponto essas traduções mantêm a equivalência linguística e cultural em relação ao contexto original do jogo?

Hipóteses

As expressões idiomáticas são, em sua maioria, traduzidas de forma adaptada, buscando mais equivalência de sentido do que equivalência formal. A escolha da estratégia tradutória está diretamente relacionada à necessidade de adaptação cultural para o público-alvo brasileiro, o que pode justificar mudanças na forma, mas não necessariamente no conteúdo das expressões.

⁷Disponíveis no Repositório UFU em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/19118>. Acesso em abril 2025.

CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As pesquisadoras Minako O'Hagan, uma acadêmica importante na área de tradução e localização de videogames, e Carmen Mangíron, no livro *Game Localization: Translating of the Global Digital Entertainment Industry* (2013), discutem e exploram a prática de localização e tradução de jogos digitais e sua relevância no mercado global, estabelecendo um paralelo entre os dois temas.

As autoras explicam que a localização de jogos ganha contornos culturais, étnicos, religiosos, geopolíticos, além de estritamente linguísticos, a partir das relações estabelecidas entre o país em que o jogo é desenvolvido e onde o jogo será comercializado; e descrevem diretamente que a localização de jogos “refere-se a todos os diversos processos envolvidos na transformação de software de jogos desenvolvidos em um país em um formato adequado para venda em territórios-alvo, de acordo com um novo conjunto de ambientes de usuário com implicações linguísticas, culturais e técnicas específicas” (p. 19, nossa tradução). Assim, elas destacam que a tradução tem ganhado importância na indústria com o passar dos anos, evidenciando a tradução audiovisual (TAV) e a tradução de jogos.

Discentes do Curso de Tradução da UFU⁸ publicaram várias monografias que tratam da tradução de jogos. *West of Loathing: tradução e localização comentadas de um RPG de faroeste* de Pontes (2023), aborda a relevância crescente dos jogos digitais e eletrônicos no cotidiano e no mercado; também salienta o papel da localização, além de elaborar e analisar uma proposta de tradução do jogo *West of Loathing* voltada para a localização de partes selecionadas do jogo.

Pajaro (2024), em *Aglutinação e justaposição como recursos tradutórios no jogo Pokémon Platinum*, aborda a limitação de caracteres em caixas de texto, especificamente em um jogo que nunca foi oficialmente traduzido para o português. A proposta central do trabalho é utilizar a formação de palavras por composição, especificamente a

⁸ Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/19118?offset=0>. Acesso em: 28 julho 2025.

justaposição e a aglutinação, como uma solução tradutória para esse problema.

Nascimento (2024) investiga também o jogo *Call of Duty* em *Tradução e Localização do menu do jogo Call of Duty - Modern Warfare 2 (2009): Uma proposta de tradução comentada*. O trabalho aborda o crescimento da indústria dos jogos e busca quantificar o esforço necessário para localizar jogos, utilizando o menu inicial do jogo (uma parte com menos informações) e analisando a tradução existente feita sem foco em localização.

Por outro lado, docentes do Curso de Tradução UFU investigam o tema na formação de tradutores. Esqueda e Silva (2016) publicaram o artigo *Perspectivas Didáticas para a Tradução/Localização de Videogames*, no qual discutem as complexidades de ensinar tradução e localização de videogames em cursos de graduação, com detalhamento de partes práticas e métodos específicos para a tradução dos textos do jogo.

Apesar de tratarmos aqui da tradução do jogo *Call of Duty*, essa pesquisa não foca na parte da localização, voltando-se mais especificamente para a tradução do elemento linguístico do jogo, mais especificamente, as expressões idiomáticas (EI).

Vários autores têm investigado a tradução de expressões idiomáticas (EI), como Falcão e Xatara (2005), que possuem um artigo intitulado *Os animais nos idiomatismos: interface inglês-português*. A pesquisa realiza uma análise de diversas EI em inglês que possuem nomes de animais em sua composição, estabelecendo correspondências com o português e buscando refletir sobre as dificuldades tradutórias em expressões com um certo grau de idiomaticidade.

Lima (2005) estuda o tema em sua monografia intitulada *Desafio de se traduzir expressões idiomáticas na série humorística How i met your mother*. O trabalho trata de forma prática a complexidade da tradução das EI e analisa episódios da série de comédia citada com intuito de comparar as legendas oficiais com as legendas criadas por fãs, no par linguístico inglês-português.

Com foco nas expressões idiomáticas em português, Kreutzfeld (2019) desenvolve a dissertação intitulada *Colorindo as aulas de PL2E: o valor metafórico das colocações formadas por substantivo + adjetivo de cor*. Esse trabalho analisa EI do português brasileiro que possuem cores em sua estrutura. Focando no possível uso para ensino de português como uma segunda língua para estrangeiros, a autora investiga diversos exemplos e busca identificar padrões, avaliar os contextos, identificar traços culturais e sugerir aplicações didáticas.

Oliveira (2022) apresenta também uma dissertação, intitulada *Expressões idiomáticas com a temática alimentação: uma proposta de glossário português - inglês*. O trabalho propõe a criação de um glossário bilíngue de EI relacionadas ao campo da alimentação, voltado para tradutores e aprendizes da língua inglesa.

Como se pode notar, há vários estudos sobre as EI, mas não foi encontrado nenhum focado em games, o que justifica o interesse da presente pesquisa em selecionar e analisar as EI utilizadas em um jogo e como a tradução reelabora essas expressões para o novo jogador.

Mona Baker (1992) oferece uma base teórica abrangente e aplicável à análise e à prática da tradução de expressões idiomáticas, que pode ser utilizada na tradução de jogos em geral. A autora aborda aspectos como o reconhecimento idiomático, a falsa equivalência, a sensibilidade lexical, a adequação ao registro e as escolhas estratégicas.

Baker descreve e contextualiza os principais desafios para a tradução de uma EI:

(a) a possibilidade de que não exista uma palavra de sentido equivalente na língua de chegada, (b) o fenômeno da “falsa equivalência”, (c) a possibilidade de uma expressão ser usada no texto de origem tanto no sentido literal quanto no sentido idiomático, e (d) A própria convenção do uso de expressões idiomáticas no discurso escrito, os contextos em que podem ser usados e sua frequência de uso podem ser diferentes nos idiomas de origem e de destino (Baker, 1992, p. 69-71, nossa tradução).

A autora descreve com detalhes os valores léxicos e discute a adequação do registro. Ela questiona também a utilização de outros fatores, como a importância dos itens lexicais específicos que compõem

a expressão idiomática e se seu uso é apropriado ou não no registro da língua de chegada. Todos esses pontos são desenvolvidos ao longo do texto, com destaque para o uso das estratégias propostas por Baker, consideradas essenciais para a tradução de expressões específicas. (Baker, 1992, p. 71-75).

Baker (1992) afirma que as expressões idiomáticas são “padrões congelados de linguagem que permitem pouca ou nenhuma variação na forma e que, muitas vezes, carregam significados que não podem ser deduzidos de seus componentes individuais” (p. 63, nossa tradução); ou seja, o sentido não pode ser descrito apenas somando-se os significados das palavras que as compõem. Essas expressões possuem quase nenhuma flexibilidade, e modificá-las sem um propósito pode causar estranhamento ao ouvinte e leitor, justamente por possuir um caráter fixo e idiomático.

Baker identifica dois princípios a serem seguidos na tradução dessas expressões:

(1) se uma expressão idiomática com significado semelhante está disponível na língua-alvo, e (2) a importância dos itens lexicais específicos que constituem a expressão idiomática, ou seja, se eles são manipulados em outras partes do texto de origem, assim como a adequação ou inadequação do uso de linguagem idiomática em um determinado registro na língua de chegada (Baker, 1992, p. 71-72, nossa tradução).

Outra questão recorrente, segundo Baker, é a “falsa equivalência” (p. 69), que ocorre quando se identifica, inicialmente, uma expressão aparentemente parecida na língua-alvo, mas que não se encaixa no contexto ou possui um sentido diferente. A autora ressalta que, embora o conhecimento de “padrões de colocação” não seja suficiente para compreender completamente uma EI, eles auxiliam no reconhecimento dessas unidades linguísticas. Baker também reforça que a possível intraduzibilidade de algumas EI não reside propriamente nas palavras que as compõem, mas nas associações culturais que elas carregam. Portanto, compreender o sentido e o impacto cultural da EI no texto-fonte é fundamental, mesmo quando existe uma expressão idiomática similar em sentido na língua-alvo, mas com uma forma diferente.

Portanto, para a análise das EI selecionadas do jogo serão utilizadas as quatro estratégias tradutórias propostas por Baker: (1) EI com forma e sentido semelhantes; (2) EI com sentido semelhante e forma diferente; (3) tradução por paráfrase; ou (4) tradução por omissão, quando não houver solução satisfatória. Em seu livro, Baker (1992) dedica uma seção às estratégias para tradução de EI com exemplos em inglês, francês, árabe, alemão e chinês. Essa seção foi resumida a seguir:

El com forma e sentido semelhantes:

Essa estratégia envolve o uso de uma linguagem na língua-alvo que transmita aproximadamente o mesmo sentido que o da EI da língua-fonte e, além disso, consiste em itens lexicais equivalentes. Esse tipo de equivalência só pode ser alcançado ocasionalmente.

El com sentido semelhante e forma diferente:

Geralmente, é possível encontrar uma expressão idiomática ou expressão convencional na língua-alvo que tem um sentido semelhante ao da expressão idiomática de origem, mas formada por itens lexicais diferentes.

Tradução por paráfrase:

Esta é certamente a maneira mais comum de traduzir expressões idiomáticas quando não é possível encontrar uma correspondência na língua-alvo ou quando parece inadequado usar uma linguagem idiomática no texto-alvo devido a diferenças nas preferências estilísticas dos idiomas de origem e de destino.

Tradução por omissão:

Assim como acontece com palavras isoladas, uma expressão idiomática pode, às vezes, ser omitida completamente no texto-alvo. Isso pode ocorrer porque não há uma correspondência próxima na língua-alvo, a EI não pode ser facilmente parafraseada, ou até mesmo por questões estilísticas. (Baker, 1992, p. 72-77, nossa tradução).

CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA DE PESQUISA

Esta pesquisa possui um caráter descritivo e qualitativo, com o objetivo de analisar as expressões idiomáticas do jogo Call of Duty: Black Ops 6 (2024) a partir das categorias propostas por Baker (1992) para a tradução de uma EI.

O jogo Call of Duty: Black Ops 6 (2024)⁹ possui diversos modos, como o Multiplayer, que permite jogar contra outras pessoas ao redor do mundo em partidas que podemos eliminar uns aos outros com as várias armas, equipamentos e táticas disponíveis no jogo. Há o modo Zombies que é considerado um dos maiores atrativos da série, em que um grupo de até quatro jogadores são colocados em um local específico do planeta e devem sobreviver a hordas de mortos vivos, comprando melhorias, armas, e vantagens para que a sobrevivência em rodadas mais altas fique mais fácil. Esses dois modos são atualizados depois de alguns meses, na tentativa de manter seus jogadores ativos. E por fim, há o modo Campanha, que será analisado no trabalho, que consiste basicamente na história do jogo, ou seja, um compilado de missões, mais precisamente 11 missões, sem contar com as partes de reunião e conversa que ocorrem entre os personagens, antes ou após cada missão. Cada jogo da franquia possui seu modo Campanha, Zumbi e Multiplayer, com suas particularidades e pontos específicos, e a cada lançamento de um jogo novo há continuidade das histórias anteriores. Assim, o jogo aqui analisado é a continuação da história de Call of Duty: Black Ops Cold War (2023).

Call of Duty: Black Ops 6 (2024) é o último jogo lançado da franquia do jogo. E se passa após os conflitos da Guerra Fria, dentro do cenário da Guerra do Golfo por volta de meados dos anos 1990. Nesse contexto, uma organização sombria clandestina, chamada Panteão, que se infiltra nos altos escalões da CIA e começam a acabar com toda e qualquer pessoa que ofereça resistência. Assim, Woods se junta a Troy, Harrow e Case, todos

⁹ As informações dessa seção foram compiladas a partir de um vídeo do Youtube, do site oficial do jogo e do próprio game, todos foram citados nas referências.

agentes da CIA, para descobrir o que está acontecendo e tentar salvar a agência dessa força infiltrada. Com o tempo, outros personagens se juntam ao grupo nas batalhas que virão.

A organização secreta Panteão busca montar armas e criar tecnologias avançadas de destruição e guerra. Por ser uma formação escondida no topo da CIA, podem comandar quem eles tiverem interesse para fins próprios. Ao se alinharem com os soviéticos e com diversos cientistas pelo mundo, essa organização visa criar uma droga que transforme soldados comuns em “super soldados”. Porém, muitas coisas não saem como esperado e eles acabam criando um “vírus zumbi” ou uma arma biológica que seria usada em possíveis ameaças contra os EUA; essa arma se chamava “o berço”.

A história se desenrola com tentativas do grupo de agentes da CIA para descobrir quem são os membros do Panteão e quais seus objetivos, visando salvar os EUA das mãos dos soviéticos. Depois de diversos acontecimentos e missões, não há uma finalização para o modo Campanha, deixando em aberto para continuar em um possível novo jogo que poderá ser lançado em 2025, já que a franquia lança jogos anuais.

Há diversos personagens nessa história, e as informações a seguir foram retiradas do próprio site da empresa sobre o jogo¹⁰, do conhecimento do pesquisador ao jogar e passar por todas as fases do jogo e de um vídeo no Youtube¹¹ que descreve detalhes da história do jogo.

O personagem que é controlado pelo jogador se chama Case, um agente da CIA que foi treinado para ser um tipo de “super soldado”. Sua história é revelada aos poucos por meio das missões da Campanha e não temos imagens ou fotos nos indicando a aparência do personagem. Há o soldado Frank Woods, tenente fuzileiro que serviu na Guerra da Coreia, na Guerra do Vietnã e que finalmente se torna um agente da CIA e acaba criando, no futuro, sua própria equipe de *Black Ops* (são equipes secretas responsáveis por realizar missões governamentais e de guerra pelo

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fnLfo6VXr4c>. Acesso em: 24 abr. 2025

¹¹ Disponível em: <https://support.activision.com/br/pt/black-ops-6/articles/black-ops-6-campaign>. Acesso em 3 abr. 2025.

mundo); é considerado um veterano e, por fim, participa da Guerra do Golfo, onde se passa a história do jogo.

Figura 1 – Frank Woods



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

Outro personagem importante é Russel Adler, um agente da CIA que participou de algumas missões no Vietnã; ele é conhecido pelo seu domínio de táticas secretas e de espionagem; é conhecido de Frank Woods por já terem trabalhado juntos no passado.

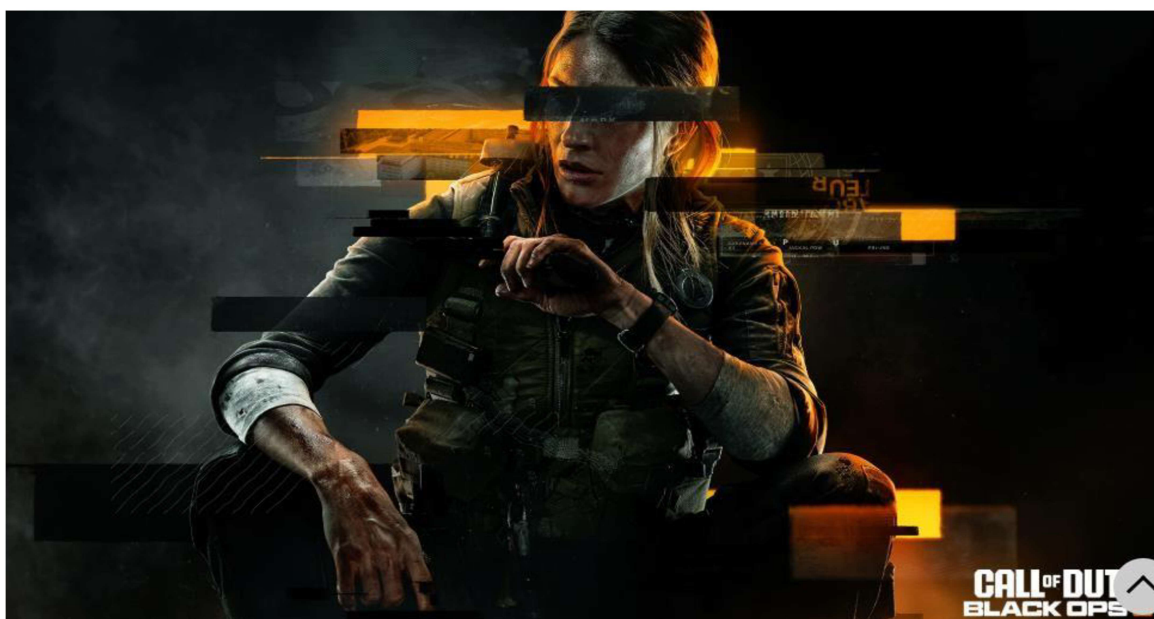
Figura 2 – Russel Adler



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

Jane Harrow é uma especialista da CIA que coordena as missões; é a pessoa que responde pelo diretor geral da SAD (sigla em inglês para a Divisão de Atividades Especiais), ela é responsável também por administrar o planejamento de missões e adquirir informações ao lado dos companheiros paramilitares.

Figura 3 – Jane Harrow



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

Há outros três personagens que participam do grupo de operações e da grande maioria das missões do jogo, mas alguns deles são encontrados no decorrer da história, são eles: Troy Marshall, que vem crescendo na área como um soldado cabeça dura, leal, e um líder metódico movido pela sua moral, o possível substituto de Frank Woods e capitão de algumas missões específicas da história em que Woods não participa diretamente.

Figura 4 - Troy Marshall



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

Felix Neumann, um gênio tecnológico que trabalhou para associações brutais no passado, mas após desistir de continuar com o que fazia, começa a vender segredos de Estado para quem quisesse comprar e acaba por fim se juntando ao grupo em suas missões.

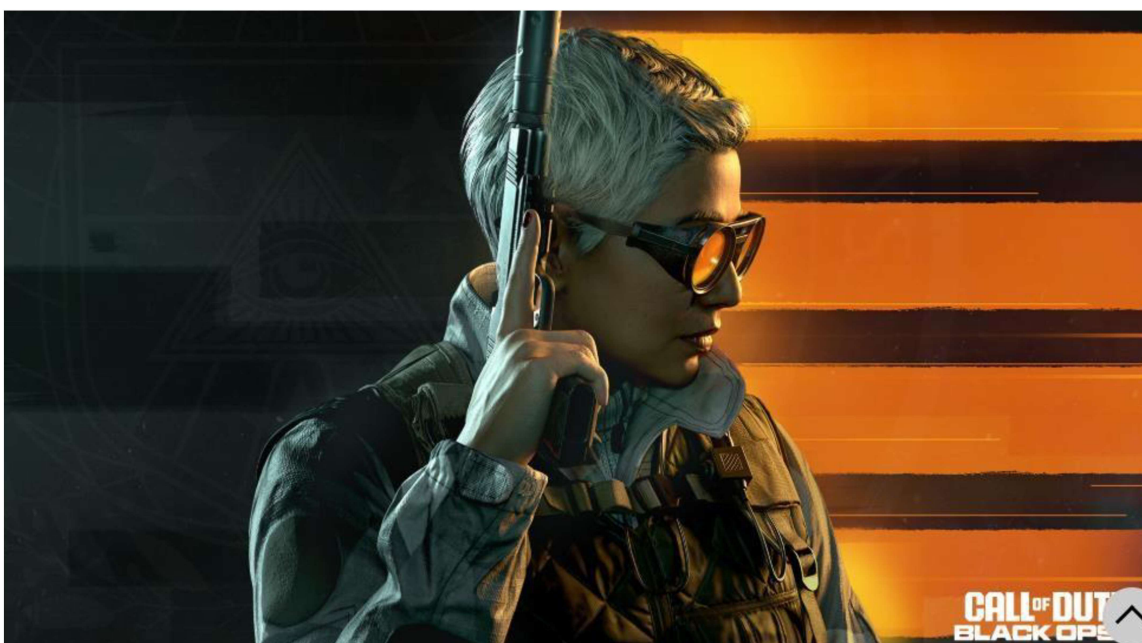
Figura 5 - Felix Newman



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

E por fim, Sevati Dumas, uma assassina e espiã ex-membra de uma facção criminosa de Avalon; após ser traída pelos membros de sua guilda, ela decide sair e se tornar independente, realizando trabalhos para quem pagasse melhor.

Figura 6 - Sevati Dumas



Fonte: Activision. Black Ops 6 campaign. Activision Support, 2024

Assim, serão coletadas partes de diálogos e as respectivas legendas no jogo no modo Campanha. O estudo será feito com a seleção da EI em inglês e português, acompanhadas do contexto na história do game; uma breve explicação de ambas as expressões em inglês e em português, a partir das explicações da IA do Google e pesquisas em outras fontes; e, por fim, a análise de como se deu a tradução, a partir da proposta de Baker (1992).

CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DE DADOS

A partir da metodologia proposta neste trabalho, foi realizada a análise de dez trechos do jogo *Call of Duty: Black Ops 6* (2024) em que ocorrem expressões idiomáticas (EI). As expressões foram analisadas, contrastando-se forma e sentido nas duas línguas (inglês e português). Em seguida, classificou-se a estratégia utilizada na tradução, segundo as quatro categorias propostas por Baker (1992): 1) EI com forma e sentido semelhantes; (2) EI com sentido semelhante e forma diferente; (3) tradução por paráfrase; ou (4) tradução por omissão.

Ao analisar as dez expressões, observou-se a ocorrência de uma estratégia de tradução não proposta por Baker: o uso de uma EI diferente em forma e em sentido, ou seja, uma quinta categoria foi criada para a análise. Observou-se ainda, que essa quinta categoria pode ou não gerar certa incongruência de sentido ou erro de tradução, conforme será comentado a seguir.

Os trechos são conversas realizadas entre os personagens em alguma missão específica da história. Para as três primeiras expressões, foram retiradas falas de uma cena de preparação que antecede uma missão chamada “Rixa de Sangue”, que se passa na cidade de Avalon, onde o personagem principal, Case, precisa da ajuda da Sevati Dumas para assassinar alvos que foram selecionados e que tiveram confirmação de estarem envolvidos com uma organização chamada Panteão, que busca criar uma arma nuclear para acabar com a guerra que estava acontecendo.

A cena em que os exemplos foram retirados se passa um pouco antes dos acontecimentos da missão, em que há uma conversa com o capitão do esquadrão, Frank Woods, e ele informa o passo a passo da missão e quem será caçado. Essa é uma das primeiras missões do jogo, que vem logo após a missão introdutória da história; além da tentativa de assassinato, os personagens tentam trazer Sevati Dumas para ajudar em futuras missões.

Expressão 1 – push off the slide / derrubar do balanço

*-Everyone's looking for who to **push off the slide**. (Captain Frank Woods)*

-Tem sempre alguém querendo te **derrubar do balanço**. (Capitão Frank Woods)

Esse diálogo acontece antes do encontro com Sevati Dumas para caçar contrabandistas que se escondem nas sombras de facções famosas da cidade de Avalon (é uma cidade-estado fictícia localizada na costa do Mediterrâneo). Woods explica sobre a cidade e informa da situação que esta se encontra, um local em que existe uma grande concentração de gangues e facções tentando estar no topo e derrubando umas às outras.

Segundo o Gemini (IA do Google), a *El push off the slide* não é muito utilizada e indica o objetivo de alguém em tomar o lugar do outro ou excluir a pessoa (ou grupo) de uma posição de controle, ou até mesmo tirar do caminho para assumir sua posição. Já “derrubar do balanço” traz a ideia de fazer com que seu rival perca a pose e a estabilidade, abrindo caminho para que outros o superem, visando uma queda mais desmoralizadora, mais visível e constrangedora.

Logo, ambas as expressões *push off the slide* e *derrubar do balanço* passam a ideia de remover um rival de uma posição de poder ou vantagem em um cenário competitivo, ou até mesmo de facções como é o exemplo do jogo, com o objetivo final de dominar o adversário. Assim, a estratégia tradutória usa uma EI com forma e sentido semelhantes (categoria 1).

Expressão 2 – it's a playground / é um parquinho

*-It's a **playground** for the filthy rich. And crime factions run the whole city. (Captain Frank Woods)*

-É um **parquinho** pra quem é rico. E facções comandam a cidade inteira. (Capitão Frank Woods)

O diálogo ocorre no mesmo contexto descrito acima, no cenário de encontrar e assassinar alguns alvos que são de uma facção criminosa famosa no local, mais precisamente, informantes que trabalham escondidos para a organização Panteão, o principal grupo rival no jogo; esses alvos são contrabandistas, ladrões e assassinos. Nesse trecho, Woods descreve como a cidade é um local perigoso e infestado de pessoas corruptas, um local perfeito para a organização de clãs e grupos criminosos.

O Gemini explica a expressão *it's a playground* como uma metáfora de um parque de diversões, similar a expressão em português, relacionado à diversão despreocupada e exploração sem limites que os “ricos imundos” fazem com a cidade, pois assim, eles podem fazer o que quiser sem consequências significativas, manipulando a seu favor e obtendo lucros à custa dos outros. A expressão *parquinho* também se refere a indivíduos ricos que podem agir sem restrições, usando seu poder financeiro para moldar o ambiente e os acontecimentos como quiserem, como crianças em um parquinho.

Por outro lado, há uma diferença no contexto das expressões. Enquanto o inglês usa “filthy rich”, o português usa “ricaços”. Ambos são utilizados para demonstrar desprezo, reprovação ou indignação, mas em português, a conotação desse termo varia bastante, podendo estar ligada a algo positivo dependendo do contexto e tom de fala, como a frase: “Aquele ricaço sempre nos ajuda”, tornando assim o adjetivo positivo, e no inglês, o termo é negativo. O sentido é semelhante, indicando uma crítica a facilidade que pessoas com alto poder aquisitivo têm para poder controlar os outros ou qualquer situação que estejam envolvidas, um tema ligado a desigualdade social. Assim, a estratégia tradutória foi classificada com forma e sentido semelhantes (categoria 1).

Expressão 3 – *scratch someone's back* / você oferece a mão e querem o braço

-You'll **scratch her back**, but sure as hell watch your own. Trust has gotta be earned. (Captain Frank Woods)

-Cê vai **oferecer a mão**, mas não vai oferecer o braço, confiança se conquista. (Capitão Frank Woods)

Nesse trecho, Woods fala sobre a personagem Sevati Dumas, uma assassina independente, que ajuda a assassinar alvos que se escondem em Avalon, que é uma cidade fictícia inventada para esse jogo; essa cidade se localiza na volta do mar Mediterrâneo e é o local que abriga a maioria das guildas de assassinos e contrabandistas na história do jogo. Esse diálogo se passa antes da missão começar em função da preocupação em se confiar cegamente na assassina.

Segundo o Gemini, para as expressões em inglês e português, temos, respectivamente, as seguintes definições: *scratch someone's back* é uma expressão idiomática que significa fazer um favor a alguém, geralmente com a expectativa de receber um favor em troca; implica um acordo recíproco em que ambas as partes se ajudam, até mesmo com o envolvimento de algo ilícito ou errado. A expressão *você dá a mão e querem o braço* é uma forma de dizer que alguém está disposto a ajudar de alguma forma, mas quando você ajuda alguém, essa pessoa acaba exigindo mais, muitas vezes de forma excessiva ou desproporcional ao que você inicialmente ofereceu.

A tradução reelabora a EI comum do português, criando uma expressão diferente, buscando uma correspondência em inglês, resultando em “oferecer a mão, mas não o braço”, visando recriar o sentido de cautela e limite de confiança, embora as expressões em si não sejam equivalentes. Assim, pode se observar que a estratégia tradutória manipula a EI na busca de equivalência de sentido, sendo assim, temos o uso de uma EI diferente em sentido e em forma (categoria 5). Considerando-se o sentido da expressão em português, seria um caso de falsa equivalência. Houve a escolha de uma EI que faz parte do cotidiano

na cultural da língua portuguesa e que traz o sentido de oferecer ajuda, mas o desfecho é que as pessoas exigem mais e mais dessa pessoa, beirando ao abuso. O trecho mantém a coerência do diálogo, mas as expressões em si não são equivalentes.

As seis expressões seguintes são da missão “O Resgate”, em que acontece a infiltração em uma festa de confraternização de pessoas extremamente influentes e ricas (um evento político). Na parte inferior do local do evento, existe uma base de operações secretas da Panteão, onde Russel Adler está preso para interrogatório e mantido como refém; mas os agentes da CIA irão salvá-lo com a ajuda de Case.

Nesse contexto, há um homem, o senador McKenna, que possui acesso a essa área secreta; o motivo não é discutido nem esclarecido no jogo, ele é somente o meio de entrada. Assim, com uma câmera modificada e se passando por um fotógrafo amador de uma revista, o jogador aparece infiltrado na festa e tenta tirar uma foto, perto o suficiente, dos olhos do senador, para utilizar no escâner da porta dessa área secreta. Logo, Sevati Dumas, já dentro do evento, fornece três formas de se conseguir essa foto, sendo uma delas conversar com a esposa do senador, Miriam McKenna, pois, por estarem passando por dificuldades no relacionamento, talvez consiga ajudar o jogador a encontrar com o senador diretamente para tirar a foto.

Miriam, a esposa do Senador, está parada na bancada do bar da festa, bebendo; ela desconfia da relação do marido com uma de suas empregadas, dessa forma, a melhor decisão foi fazer um trato com ela: obter possíveis provas do caso e, em troca, ela fornecerá acesso para estar cara a cara com o senador. Assim, o jogador ajuda a investigar as conversas, tanto do Senador quanto da secretária, e comprova-se o caso do senador McKenna com sua secretária Johannsson; sem que o senador soubesse, Johannsson gravava os encontros amorosos, para que no futuro pudesse utilizá-los como uma jogada política contra o senador. Nessa missão, o jogador encontra as gravações e entrega para Miriam como provas reais de traição; então Miriam chama os guardas para cuidarem de Johannsson e pede para que o marido tire uma foto com o jogador (disfarçado de jornalista), assim obtendo acesso a área restrita.

Expressão 4 – *through gritted teeth* / sorrisinho amarelo

-Senator McKenna seems to be having domestic troubles. Had a fight with his wife when he got here. Lots of smiling **through gritted teeth**.
(Sevati Dumas)

-O senador McKenna anda tendo uns problemas em casa. Brigou com a mulher quando chegou. Depois ficou só de **sorrisinho amarelo**.
(Sevati Dumas)

Sevati nos conta a situação que o senador McKenna está passando, já que nessa missão é necessário descobrir um jeito de se encontrar com ele pessoalmente; ela passa algumas informações para que os personagens principais utilizem a seu favor, aqui ela diz ter o conhecimento dos problemas familiares do senador e que existe a possibilidade de conversar com a esposa dele na tentativa de arranjar algum encontro diretamente com ele.

De acordo com o Gemini, as definições das expressões em inglês e português são: *through gritted teeth* significa dizer ou fazer algo com os dentes bem apertados, muitas vezes enquanto suprime a raiva ou a frustração; implica uma expressão ou ação forçada, relutante ou tensa. *Sorrisinho amarelo* é uma expressão que significa um sorriso falso, forçado, que é usado para esconder desconforto, constrangimento ou para evitar uma situação desagradável; é um sorriso sem vontade, que não transmite alegria genuína.

Assim, a expressão idiomática *through gritted teeth* passa a ideia de algo forçado, feito contra à vontade, associado à emoção de raiva e expresso com um sorriso falso ou forçado. A escolha de sorrisinho amarelo na tradução é uma solução que busca uma certa equivalência semântica, ainda que a imagem visual seja um pouco distinta. Assim, a estratégia tradutória utilizada busca uma EI diferente em sentido e também na forma (categoria 5). A expressão escolhida é adequada culturalmente, pois é familiar para o falante nativo do português e

consegue captar o possível desconforto que a personagem está passando.

Expressão 5 – *lend a sympathetic ear* / ser um ombro amigo

-Maybe you should **lend her a sympathetic ear**? (Sevati Dumas)

-Quem sabe você não pode **ser um ombro amigo**? (Sevati Dumas)

Aqui é o final da conversa com Sevati sobre o senador McKenna e seus problemas com a esposa; Sevati sugeri para o personagem falar com a esposa do senador, no intuito de descobrir mais coisas, e quem sabe, arranjar um encontro cara a cara com ele.

Novamente, a definição do Gemini explica que *lend a sympathetic ear* significa ouvir os problemas de alguém com empatia e compreensão, oferecendo conforto e apoio; implica prestar atenção ativamente e oferecer um ouvido atento com compaixão e disposição para ajudar. Ser um ombro amigo significa oferecer apoio emocional e companhia em momentos difíceis, sendo um ouvinte atento e uma pessoa que se preocupa com o bem-estar do outro. É a atitude de estar presente, de oferecer consolo e ajuda sem julgamentos, e de estar disponível para ouvir e apoiar quando alguém precisa.

Neste caso, *lend a sympathetic ear* é uma expressão idiomática que indica ouvir alguém com empatia e atenção; a tradução ser um ombro amigo representa uma EI que é conhecida no português, usada com frequência para descrever uma pessoa compreensiva e acolhedora em momentos de necessidade emocional. Nesse exemplo, a estratégia tradutória utilizada traz o uso de uma EI equivalente em sentido, mas diferente na forma (categoria 2). A tradução recria o sentido de empatia, demonstrando sensibilidade cultural e respeito ao contexto da narrativa.

Expressão 6 – *drowning one's troubles* / afogar as mágoas

-*She stormed off, hasn't spoken to him since. Just been **drowning her troubles** at the bar.* (Sevati Dumas)

-Ela saiu de perto, e não falou mais nada com ele. Ela tá **afogando as mágoas** dela no bar. (Sevati Dumas)

Sevati continua a informar sobre o senador McKenna e seus problemas pessoais com sua esposa; ela nos informa que a esposa do senador está sozinha no bar e fala sobre como podemos conversar com ela para conseguir informações e um jeito de encontrá-lo pessoalmente. O caminho encontrado seria convencê-la que somos jornalistas e estamos buscando entrevistar seu marido e tirar fotos dele, descobrindo, assim, onde ele está e como encontrá-lo.

De acordo com o Gemini, aqui existe uma EI direta e culturalmente semelhante em sentido para ambas as línguas. *Drowning one's troubles* é uma expressão usada para demonstrar tristeza e insatisfação, em que uma pessoa tenta aliviar suas frustrações ou decepções por meio do álcool como válvula de escape. E a expressão em português se refere ao ato de tentar esquecer ou aliviar alguma tristeza ou dor emocional, também utilizando o consumo de álcool no geral.

Diante da resolução, temos que a estratégia tradutória faz com que a EI do exemplo traga uma semelhança tanto em sentido como em forma (categoria 1), conseguindo passar o sentido central em ambas as línguas, com uma expressão conhecida e que possui modificações sutis de uma língua para a outra. A única observação, a partir da explicação da IA do Google, é que “mágoas” em português possui um tom ligeiramente mais ligado a dores emocionais profundas e ressentimentos, enquanto “*trouble*” em inglês, é um termo mais amplo nesse quesito, já que ele também engloba o sentimento de mágoa como um possível problema.

Expressão 7 – *can't beat the classics* / essa eu quero ver

-Blackmailing a senator with sex tapes? **Can't beat the classics.**
(Troy Marshall)

-Chantagear um senador com vídeo íntimo? **Essa eu quero ver.**
(Troy Marshall)

Após Miriam nos dizer que poderíamos encontrar o senador com sua secretária, decidimos ir observar as suas conversas, na tentativa de descobrir algo para nos ajudar a encontrar com o McKenna. Descobrimos que Johannsson esconde vídeos íntimos dela e de seu chefe no carro de um de seus empregados, ambos tramam em utilizar esses vídeos como um tipo de chantagem, então essa frase é dita logo antes de voltarmos para Miriam para contar os acontecimentos e tentar formar um trato.

O Gemini informa que a *El Can't beat the classics* traz o sentido de algo que é tão bom ou tão estabelecido que é difícil ou impossível de superar ou melhorar, usada para elogiar algo que é tradicional, consagrado pelo tempo, ou de qualidade superior. Já a expressão em português pode ter diferentes sentidos dependendo do contexto. Em geral, ela expressa curiosidade, expectativa ou descrença em relação a algo que foi dito ou apresentado, podendo ser usada para demonstrar que a pessoa está interessada em presenciar algo que foi mencionado, ou para expressar dúvida sobre a veracidade ou a possibilidade de algo acontecer.

Logo, temos que a *El* em português possui mais de um sentido, podendo estar ligada a uma surpresa, uma dúvida, ou a um interesse, ela não está relacionada com o “clássico” que na *El* em inglês refere-se a algo corriqueiro, que no contexto, é algo visto como comum no comportamento dos políticos em geral. De acordo com a análise e o sentido das *El*, a tradução apresenta uma *El* com forma e sentido diferentes da original (categoria 5), mas que não traz incoerência, por conta da existência dos vários sentidos em português, e pode-se dizer que ambas tentam buscar um possível sentido de ironia.

Expressão 8 – *keep someone busy* / fazer sala

-Would you mind **keeping Miss Johannsson busy** until I'm back?
(Miriam McKenna)

-Você se importa de **fazer sala** pra senhorita Johannsson? (Miriam McKenna)

Após ser informada da traição do marido, e das provas obtidas, a mulher do senador decide buscar os guardas do evento para tratar dos assuntos pendentes com a senhorita Johannsson; assim, ela precisa que alguém distraia a secretária até que ela volte.

Segundo o Gemini, a EI em inglês *keep someone busy* possui o sentido de manter alguém ocupado ou ocupar alguém. Essa expressão geralmente traz a ideia de dar tarefas ou atividades, e também uma possível tentativa de distração ou espera. Em português, *fazer sala*, significa acompanhar alguém por cortesia, manter companhia, especialmente durante uma visita em casa, para que a pessoa não se sinta sozinha ou desconfortável, sendo o ato de estar presente e oferecer atenção, evitando que a pessoa se sinta ignorada ou isolada.

Assim, as EI possuem sentidos diferentes. A EI em inglês traz uma ideia mais voltada para “manter ocupada”, podendo incluir qualquer tipo de distração ou tarefa. Já a tradução opta por uma EI específica da cultura brasileira, que remete ao contexto de boas maneiras e hospitalidade. Logo a tradução apresenta uma EI de forma e sentido diferentes (categoria 5), gerando certa incoerência contextual.

Expressão 9 – *God bless someone's soul* / com o perdão da palavra

-My husband, **God bless his soul**, is an idiot. But he gets votes.
That makes him a useful idiot. (Miriam McKenna)

-Meu marido, **perdão da palavra**, é um idiota. Mas é bem votado.
E isso faz dele um idiota útil. (Miriam McKenna)

Na sequência da cena anterior, a mulher do senador chega com os guardas e começa a discutir com a secretária. Durante a discussão, a secretária tenta o máximo possível se defender e dizer que aquilo tudo era uma jogada de marketing e que a culpa era do senador; então a sra McKenna responde “Meu marido (...) é um idiota.”

De acordo com o Gemini, a EI em inglês, *God bless his soul*, é usada para demonstrar simpatia, compaixão e apoio em situações difíceis, ou como uma forma de expressar gratidão por algo gentil que alguém fez. E a EI em português é usada para suavizar ou pedir desculpa por uma palavra ou expressão que possa ser considerada forte, inadequada ou ofensiva, sendo uma forma de indicar que a pessoa está ciente de que a palavra usada pode não ser a mais apropriada, mas que a utiliza com a intenção de expressar algo de forma mais eficaz, buscando o perdão do ouvinte por essa escolha.

Por conseguinte, a expressão em inglês usa uma fórmula típica de simpatia, buscando deixá-la irônica, já que a frase termina em um insulto, mas que a princípio, é uma expressão religiosa. A tradução em português abandona a imagem religiosa e adota uma expressão mais funcional e direta no contexto da fala brasileira: *perdão da palavra*, que tem função de suavizar, sendo diferente da expressão usada no original. Logo, a tradução traz a ideia de uma forma mais concreta e sem possíveis variações no entendimento.

Diante disso, existe uma expressão em português que passa uma ideia semelhante, que seria a EI “que Deus o tenha”. Essa expressão e a utilizada no inglês possuem sentido similares, são ambas utilizadas em contexto religioso, desejando a alguém falecido, um bom lugar após a morte, expressando esperança e fé. Entretanto, mesmo tentando demonstrar ironia, a expressão do inglês não se encaixa com a do português, demonstrando que a estratégia tradutória utilizada fez com que o sentido e a forma fossem diferentes (categoria 5).

A última expressão foi retirada de um momento em que o personagem Case (personagem que controlamos) conversa com Troy Marshall, logo ao final da missão que resgatou o Adler. e depois da reunião em que discutem os próximos passos a serem seguidos. Adler

acaba de ser resgatado, mas Troy não confia tanto assim nas suas decisões, mesmo ele sendo um antigo amigo de Woods e um grande soldado no passado, as acusações que foram feitas contra ele, durante todos os anos que ele esteve sumido, poderiam ser verdade, mesmo que Woods lutasse para confirmar que eram falsas.

Expressão 10 – *someone's a wildfire* / ele é um incêndio / *burn through* / queima tudo

-You've heard the rumors. **Adler's a wildfire. Burns through** whatever's in his way if it gets the job done. (Troy Marshall)

-Cê ouviu os rumores. **O Adler é um incêndio. Queima tudo** o que precisar no caminho pra conseguir o que quer. (Troy Marshall)

Após Adler ser resgatado, é preciso continuar as missões que faltam e ir atrás do Panteão, mas Adler joga inúmeras informações na reunião e começa a dar ordens para o grupo, na tentativa de agilizar as coisas. Entretanto, Marshall, que é o atual líder do esquadrão, não confia nele o suficiente para entregar sua equipe e seguir suas ordens, então ele fala de suas insatisfações com Case – “Adler é um incêndio.”

A frase que foi utilizada como exemplo possui duas EI para serem analisadas, o Gemini diz que a expressão *someone's a wildfire* está ligada a alguém que é explosivo, intenso, contagiante, difícil de controlar ou que causa impacto. E a frase em português utiliza-se de uma paráfrase para traduzir de forma literal a EI que foi usada no inglês, buscando trazer um significado semelhante, mesmo não soando natural; logo, a IA do Google diz que *uma pessoa seria um incêndio* quando ela é muito intensa, alguém que possui uma personalidade forte, é imprevisível e até um pouco perigosa, incontrolável e destrutiva.

A seguir temos a expressão *burns through*, que de acordo com a IA do Google, é uma EI que se refere a algo ou alguém que possui uma força destrutiva ou uma determinação que não se deixa abalar, implicando também uma ação vigorosa, implacável. A tradução para o português traz novamente uma literalidade e não busca uma EI semelhante em

significado, tentando manter o sentido o mais similar possível e mantendo a ideia do fogo.

A princípio, temos duas expressões idiomáticas em inglês que foram traduzidas de forma literal para o português, no intuito de tentar manter o mesmo sentido e a imagem de fogo, tirando um pouco da naturalidade das expressões para o português. O uso de *ele é um incêndio* poderia ser substituído por *ele é fogo* (mantendo a ideia das chamas) ou *ele é como um furacão*, que de acordo com o Gemini, traz um sentido semelhante ao da frase em inglês e utiliza uma expressão mais comum na língua portuguesa, dizendo que descreve alguém que é impulsivo, causa impactos tanto negativos como positivos onde passa e age com intensidade, deixando rastros. E a expressão *burn's through* poderia ter sido traduzida por *passa por cima de tudo e de todos*, uma expressão em português que traz uma ideia similar de alguém que age com total falta de consideração pelos outros e que busca apenas seus próprios interesses.

Diante disso, quando analisadas as traduções, podemos observar que a estratégia tradutória se utilizou de uma paráfrase, na tentativa de manter o sentido e a forma das expressões do inglês para o português (categoria 3).

Diante da análise feita acima das expressões do jogo *Call of Duty: Black Ops 6* (2024), obtivemos as seguintes classificações dos usos e das categorias propostas por Mona Baker (1992). Foram identificados três usos da primeira categoria de Baker, que diz sobre o uso de uma EI que possui forma e sentido semelhantes, que são: *Expressão 1 – push off the slide* / derrubar do balanço; *Expressão 2 – it's a playground* / é um parquinho; e a *Expressão 6 – drowning one's troubles* / afogar as mágoas. Ambas as expressões possuem sentidos em suas traduções para o português que seguem diretamente o rumo da original e possuem uma estrutura e organização que demonstram uma forma similar, representando assim 30% dos exemplos.

Das expressões analisadas, temos um exemplo para a segunda e Terceira categorias. A segunda categoria traz que a expressão possui sentido semelhante mas a forma diferente de sua original, sendo atribuída

a Expressão 5 – *lend a sympathetic ear* / ser um ombro amigo; mostrando que mesmo quando a expressão é traduzida com uma forma diferente, ela ainda pode manter o sentido da original. E temos a terceira categoria, que nos mostra uma tradução realizada por meio de uma paráfrase, que de acordo com a IA do Google, se resume em uma reescrita de um texto ou ideia utilizando outras palavras, mas mantendo o significado original; sendo observada na Expressão 10 – *someone's a wildfire* / ele é um incêndio / *burn through* / queima tudo. Representando então, 10% para cada uma das categorias, respectivamente.

Agora, a grande maioria das expressões foram classificadas na quinta categoria, mais precisamente, 50% delas, uma categoria que não está presente nos estudos de Baker (1992), mas que foi adicionada ao analisar os exemplos e perceber que as categorias não conseguiam abranger necessariamente todas as ocasiões possíveis para as expressões retiradas do jogo. A quinta categoria baseia-se em demonstrar que a EI usada não possui forma nem sentido semelhantes na sua tradução para o português.

As expressões classificadas na quinta categoria foram separadas abaixo, duas delas foram substituições que podem fazer sentido quando analisadas levando o tema, o contexto e a história do jogo em consideração, que são as expressões: Expressão 3 – *scratch someone's back* / você oferece a mão e querem o braço; e a Expressão 7 – *can't beat the classics* / essa eu quero ver. Ambas as expressões possuem forma e sentidos diferentes das originais, com usos distintos em suas línguas de origem e são organizadas de maneira diferente uma da outra; mas quando analisadas de acordo com o contexto e as situações que são ditas, elas são no final, substituições que possuem um certo sentido.

Agora, as três expressões a seguir são classificadas na quinta categoria, mas que quando foram analisadas diretamente com o contexto e o tema, elas continuam incoerentes e até possuem substituições plausíveis por outras EI que talvez trouxessem um melhor entendimento, e essas expressões são: Expressão 4 – *through gritted teeth* / sorrisinho amarelo; a Expressão 8 – *keep someone busy* / fazer sala; e a *God bless someone's soul* / com o perdão da palavra. As três expressões analisadas

trazem forma e sentidos diferentes, temos expressões que quando pesquisadas, trazem sentidos totalmente diferentes dos das expressões do texto original, e mesmo nas condições em que a EI se encontra no jogo, temos diferenças significativas que fazem essa expressão ser até mesmo incoerente.

A quarta categoria dita por Baker (1992) não possui exemplos significativos no jogo, sendo essa uma categoria que geralmente não se é utilizada em traduções, pois recorrer a omissão dos termos e das EI geralmente ocorre quando não existem opções viáveis e nem modos de reproduzir a ideia passada tentando se manter coerente.

CONCLUSÕES

O objetivo central desta pesquisa foi responder à seguinte questão: como as expressões idiomáticas presentes no modo Campanha do jogo Call of Duty: Black Ops 6 foram traduzidas para o português brasileiro, e até que ponto essas traduções mantêm coerência linguística e cultural em relação ao texto original?

A análise demonstrou que, embora muitas traduções busquem preservar a naturalidade do português brasileiro, em alguns casos houve perdas de sentido ou até mesmo incoerências em relação ao enredo do jogo. Isso revela um dos maiores desafios da tradução de EI em games: equilibrar a equivalência cultural com a necessidade de manter a lógica narrativa e a imersão do jogador.

Outro aspecto relevante foi a observação de que as categorias propostas por Mona Baker (1992) não foram suficientes para classificar todos os casos encontrados. A criação de uma quinta categoria, referente a traduções em que a expressão não mantém nem forma nem sentido em relação ao original, mostrou-se necessária para abranger os casos que mais ocorreram no jogo analisado.

De modo geral, a pesquisa confirma a importância da tradução de jogos como um campo abrangente de estudo dentro dos Estudos da Tradução, especialmente pela complexidade das escolhas tradutórias em inúmeros gêneros. A experiência de realizar esta investigação foi enriquecedora, pois uniu o interesse pessoal por jogos à formação acadêmica em tradução, permitindo compreender, de forma prática e crítica, como as estratégias tradutórias impactam a recepção de produtos culturais e globais pelo público local.

REFERÊNCIAS

ACTIVISION. **Black Ops 6 Campaign**. Activision Support, 2024. Disponível em: <https://support.activision.com/br/pt/black-ops-6/articles/black-ops-6-campaign>. Acesso em: 3 abr. 2025.

ACTIVISION. **Call of Duty®: Black Ops 6**. [S.l.]: Activision Publishing, Inc., 2024. Disponível em: <https://www.callofduty.com/br/pt/blackops6>. Acesso em: 24 abr. 2025.

ANENDYA, Aorinka. **Tradução de gírias: como lidar com o desafio da localização**. 2024. Disponível em: https://www.linguise.com/pt/blog/guia/desafio-de-localizacao-de-traducao-de-gurias/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 3 abr. 2025.

BAKER, Mona. **In Other Words: A Coursebook on Translation**. Londres: Routledge, 1992.

BRAZIL TRANSLATIONS. **Tradução e localização de jogos: como é feito e qual sua importância?** 2024. Disponível em: <https://www.brazilts.com.br/blog/traducao-e-localizacao-de-jogos-como-e-feito-e-qual-sua-importancia/>. Acesso em: 3 abr. 2025.

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. **The game localization handbook**. 2. ed. Sudbury, MA: Jones e Bartlett Learning, 2011.

ESQUEDA, Marileide Dias; SILVA, I. A. L. Call of Duty: **Perspectivas didáticas para a tradução/localização de videogames**. Revista Z Cultural, Rio de Janeiro, n. 2, p. 1–7, mai. 2016. Disponível em: <https://revistazcultural.pacc.ufrj.br/call-of-duty-perspectivas-didaticas-para-a-traducao-localizacao-de-videogames/>. Acesso em: 28 jul. 2025.

FALCÃO, Paula Christina de Souza; XATARA, Claudia Maria. **Os animais nos idiomatismos: interface inglês-português**. Cadernos de Tradução, São José do Rio Preto: UNESP/IBILCE, 2005.

FELIPEBRASILGAME. **O final explicado de Black Ops 6 (Agora, você vai entender tudo!)**. YouTube, 4 nov. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fnLfo6VXr4c>. Acesso em: 24 abr. 2025.

KREUTZFELD, Luciana Damasceno. **Colorindo as aulas de PL2E: o valor metafórico das colocações formadas por substantivo + adjetivo de cor**. 2019. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

LIMA, Camila Evangelista Ferreira de. **Desafio de se traduzir expressões idiomáticas na série humorística How I met your mother**. 2015. Monografia

(Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2015.

NASCIMENTO, Gustavo de Sousa. **Tradução e Localização do menu do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)**. 2024. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/43850/1/Tradu%C3%A7%C3%A3oLocaliza%C3%A7%C3%A3oMenu.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2025.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game Localization: translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Game-Localization-Translating-entertainment-industry/dp/9027224579>. Acesso em: 3 abr. 2025.

OLIVEIRA, Isabela Moreira de. **Expressões idiomáticas com a temática alimentação: uma proposta de glossário Português – Inglês**. 2022. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/43862>. Acesso em: 14 abr. 2025.

PAJARO, João Pedro Monteiro. **Aglutinação e justaposição como recursos tradutórios no jogo Pokémon Platinum**. 2024. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/44136>. Acesso em: 28 jul. 2025.

PONTES, Gabriel de Oliveira. **West of Loathing: tradução e localização comentadas de um RPG de faroeste**. 2023. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/39721>. Acesso em: 28 jul. 2025.

SILVA, Hélio Mateus Soares da. **Tradução e localização de menus de jogos eletrônicos: uma proposta para menus de jogos de tiro em primeira pessoa**. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/43850>. Acesso em: 28 jul. 2025.