

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
BACHARELADO EM LETRAS TRADUÇÃO ESPANHOL

Luiz Gustavo Nogueira Barcelos

A Tradução de *games*: um estudo descritivo baseado no jogo *Overwatch*

Brasília

2017

Luiz Gustavo Nogueira Barcelos

A Tradução de *games*: um estudo descritivo baseado no jogo *Overwatch*

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel (a) em Letras Tradução Espanhol.

Área de habilitação: Bacharel

Orientador: Prof. Dr. Gleiton Malta

Brasília

2017

Luiz Gustavo Nogueira Barcelos

**A TRADUÇÃO DE *GAMES*: UM ESTUDO DESCRITIVO BASEADO NO JOGO
*OVERWATCH***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel(a) em Letras Tradução Espanhol.

Aprovado em: ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gleiton Malta– UnB (orientador)

Profª. Dra. Alba Escalante - UnB

Profª. Dra. Cristiane Roscoe Bessa - UnB

À toda a comunidade *gamer*, pois foi nesse meio que desenvolvi meu hobby e, então, minha linha de pesquisa. Além de todo o curso de Letras Tradução Espanhol da UnB, que foi onde aprendi a refletir, duvidar e nunca encarar a realidade como pronta. Aqui aprendi a ver a vida de um jeito diferente.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter me dado saúde e força para superar todas as dificuldades. Sem Ele nada disso teria se concretizado e eu não teria conseguido chegar aonde cheguei.

Aos meus amados pais, Letícia Duarte Nogueira Barcelos e José Luiz Monteiro Barcelos e meus irmãos, Ana Gabriella Nogueira Neves e Thiago Nogueira Barcelos por sempre acreditarem em mim e me apoiarem, independente de minhas escolhas e caminhos, me ensinaram a ser a melhor pessoa que eu poderia ser e a lutar pelo meu futuro, sempre com amor, respeito ao próximo e dignidade. Sem vocês eu não seria nada. Muito Obrigado!

Agradeço a minha fiel noiva Lorena Ribeiro Costa da Cunha por estar sempre ao meu lado, me apoiando e incentivando, nos bons e maus momentos desse caminho que escolhi percorrer. Seu apoio foi imprescindível para que esse trabalho fosse concluído, sem sua fé em mim eu não teria a certeza, o foco e a força necessária para chegar até o final dessa jornada, essa que foi acompanhada de perto por você. Fica aqui, então, o meu muito obrigado!

Ao meu mestre e orientador, professor Gleiton Malta, por todo o suporte, dicas e trabalho empregado nesse projeto. Sem a sua mão e dedicação incondicional, esse projeto não teria sido concluído.

Agradeço em especial à Professora Alba Escalante e à Professora Cristiane Bessa, por aceitarem compor a banca, e a todos os professores que fizeram parte dessa jornada.

Aos meus amigos e companheiros que me acompanharam durante essa trajetória e compreenderam a minha ausência, quando se fez necessário. Ao suporte que me deram e todo o incentivo para a conclusão de mais uma etapa. A força de vocês foi de suma importância durante todo esse período. Agradeço de coração.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, compartilhando bons e maus momentos, ajudando, incentivando e apoiando, a minha mais sincera gratidão.

RESUMO

Este trabalho, inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, especificamente em seu ramo descritivo orientado ao produto tradutório, aborda o tema da tradução/localização de *games*. Portanto, objetivou identificar características de localização na tradução de legendas e dublagens ao espanhol americano e ao português brasileiro do jogo *Overwatch*. Este trabalho se justifica pela necessidade de mais estudos acadêmicos na área, incluindo o binômio espanhol-português, além do grande apelo mercadológico que abrange o tema. Metodologicamente, o material linguístico do referido jogo, legendas e dublagens em inglês, espanhol e português, foi extraído, transcrito e depurado para sua devida exploração por *software* de *corpus*, configurando-se um *corpus* customizado, paralelo, multilíngue e unidirecional. Outrossim, com vistas à coleta de informações adicionais, utilizou-se um questionário semiestruturado aplicado à empresa de tradução. Como resultado, a análise mostrou que o subcorpus de legendas e dublagens do inglês é maior e mais rico lexicalmente que os subcorpora do português e do espanhol. Ademais, foram encontradas mais características de tradução/localização na versão em português brasileiro que em espanhol americano. Por fim, sugerem-se estudos com *corpus* maiores com o fim de se generalizar, confirmar ou refutar os resultados aqui obtidos.

Palavras-chave: Tradução de *Games*; Localização; Estudos da Tradução baseado em corpora; Tradução espanhol-português; *Overwatch*.

RESUMEN

Este trabajo, insertado en el campo disciplinario de los Estudios de Traducción, específicamente en su rama descriptiva orientada al producto traductor, aborda la temática de la traducción/localización de videojuegos. Por lo tanto, su objetivo principal fue el de identificar características de localización en la traducción de subtítulos y doblajes al español americano y al portugués brasileño del juego *Overwatch*. Este trabajo se justifica por la necesidad de más investigaciones académicas en el área, contemplando el binomio español-portugués, además del gran llamamiento mercadológico que abarca el tema. Metodológicamente, el material lingüístico de dicho videojuego, subtítulo y doblajes en inglés, español y portugués, se extrajo, se transcribió y se depuró para su manejo por *software* de *corpus*, configurándose en un *corpus* personalizado, paralelo, multilingüe y unidireccional. Además, con miras a la recolección de informaciones adicionales, se utilizó un cuestionario semiestructurado aplicado a la empresa de traducción. Como resultado, el análisis mostró que el sub-*corpus* de subtítulo y doblaje del inglés es más grande y más rico lexicalmente que el sub-*corpora* del portugués y del español. Asimismo, fueron encontrados más rasgos de traducción/localización en la versión en portugués brasileño que en español americano. Finalmente, se sugiere que se lleven a cabo estudios con *corpora* más grandes con el fin de generalizar, confirmar o rechazar los resultados aquí obtenidos.

Palabras clave: Traducción de videojuegos; Localización; Estudios de la Traducción basados en *corpora*; Traducción español-portugués; *Overwatch*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Print screen da tela do sistema do jogo Overwarch com a seleção dos idiomas	23
Figura 2 - Leiaute dos quadros com as falas (legenda e transcrição) dos personagens nos três idiomas	24

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Exemplo de fala da personagem D.VA nos três idiomas, localizadas no português	34
Quadro 2 - Exemplos de falas do personagem Genji nos três idiomas, localizadas no português.....	35
Quadro 3 - Exemplos de fala do personagem Sombra nos três idiomas, localizadas no português.....	35
Quadro 4 - Exemplos de falas da personagem Mei, nos três idiomas, localizadas em português.....	36
Quadro 5 - Exemplos de tradução de onomatopeias personagens Junkrat e Soldado 76.....	37
Quadro 7 - Exemplos de falas localizadas para o personagem brasileiro Lúcio	39
Quadro 8 - Exemplos de falas do personagem Mccree nos três idiomas e localizado no português	40
Quadro 9 - Exemplos de fala da personagem Mei nos três idiomas e localizado no português do Brasil	41
Quadro 10 - Exemplos de falas da personagem Pharah nos três idiomas e localizado no português ...	42
Quadro 11 - Exemplos de falas da personagem Zarya nos três idiomas e localizado no português	43
Quadro 12 - Exemplos de falas do personagem Torbjörn nos três idiomas e localizados no português44	44
Quadro 13 - Exemplos de falas da personagem Tracer nos três idiomas e localizado no português	45

LISTA DE TABELAS

Tabela 2 – Número de tokens, types e razão tokens/types.....	30
Tabela 3 – Número de tokens, types e razão tokens/types aplicando a stop list.	31

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Total de falas por idiomas.....	27
Gráfico 2 -Sentenças traduzidas e sentenças localizadas	29
Gráfico 3 - Número de itens e formas de cada subcorpus de legenda e dublagem	29
Gráfico 4 - Comparativo intercorpora por modalidade de tradução sem stop list.....	31
Gráfico 5 - Comparativo intercorpora por modalidade de tradução com stop list.	32
Gráfico 6 - Comparação intracorpora entre modalidades de tradução sem Word list.....	33
Gráfico 7 -Comparação intracorpora entre modalidades de tradução sem Word list.....	33

Sumário

LISTA DE FIGURAS.....	7
LISTA DE QUADROS	7
LISTA DE TABELAS.....	7
LISTA DE GRÁFICOS	7
INTRODUÇÃO	9
1 CAPÍTULO TEÓRICO.....	11
1.1 LOCALIZAÇÃO	11
1.2 TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO	12
1.3 TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE GAMES.....	13
1.3.1 Estratégias de tradução identificadas no processo de tradução de games.....	18
2. METODOLOGIA	21
2.1 O CORPUS.....	21
2.1.1 O Jogo (game).....	22
2.1.2 A coleta, extração e análise dos dados.....	22
2.2 O QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO	25
2.3 ANÁLISE QUANTITATIVA	26
2.4 ANÁLISE QUALITATIVA	26
3. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DO DADOS	27
3.1. DADOS QUANTITATIVOS DO CORPUS.....	27
3.2 DADOS QUALITATIVOS.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
Apêndice A.....	51
Apêndice B - Questionário	72

INTRODUÇÃO

A tradução de *games* é uma área em franca expansão. Com a apresentação no país de grandes empresas do mercado de *games* como a Sony, Microsoft e Nintendo do Brasil, o cenário de tradução, legendagem e dublagem para o português vem ganhando espaço. Esse fenômeno pôde ser averiguado no evento Game Word, realizado em São Paulo, no qual grandes empresas mostraram interesse no mercado brasileiro de games traduzidos e vêm investindo na tradução tanto das legendas como das dublagens¹.

Essa efervescência traz consigo a necessidade de se refletir, teoricamente, sobre a *praxis* implementada nesse tipo específico de tradução. Um dos pontos a se destacar diz respeito às estratégias de tradução dos *games*, principalmente, no que tange à sua localização para o mercado e público nacionais.

Segundo Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015), devido às nações não compartilharem os mesmos valores culturais, a localização pode conferir ao produto traduzido uma comunicação mais eficaz. Embora as autoras se refiram à tradução/localização de rótulos de cosméticos, a maior proximidade com o público alvo também se aplica ao mercado e à tradução de games, cuja diversidade de temática, segundo Pernas (2007), costuma causar problemas para tradutores.

Inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução (HOLMES, 2004), mais especificamente em seu ramo descritivo orientado ao produto tradutório, este estudo tem por objetivo principal descrever o *game* Overwatch sob a perspectiva dos Estudos da Tradução. Essa descrição busca averiguar as estratégias utilizadas pelas equipes de tradução no que tange à localização para o português do Brasil e para espanhol latino² a partir do texto-fonte em inglês. Para tanto, as versões em inglês, português e espanhol, incluindo legendas e dublagens, são contrastadas à luz de teorias de tradução/localização

Uma vez definidos os objetivos, indaga-se: Como se caracteriza a tradução do jogo Overwatch? As traduções do jogo para o português do Brasil e espanhol da América apresentam traços de localização? Há distinção entre as propostas de tradução dos textos escritos e de suas versões orais (dublagens)? Para responder a essas perguntas, lançou-se mão de recursos metodológicos elaborados especificamente para este estudo, além do suporte da

¹Cf. : http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/03/no-brasil-empresas-investem-em-jogos-traduzidos-para-o-portugues.html?keepThis=true&TB_iframe=true&height=600&width=850&caption=G1

² Nomenclatura utilizada no jogo para referir-se ao espanhol americano.

Linguística de Corpus. O processo de coleta e extração de dados é o tema da metodologia, constante da seção 2 deste trabalho.

O estudo aqui proposto se justifica, minimamente, por três motivos. O primeiro é de cunho pessoal, por este pesquisador possuir vasta experiência como jogador e pela paixão que o tema desperta. Esse motivo também encontra respaldo acadêmico. Willians e Chesterman (2007) afirmam que o primeiro quesito para que um estudante de tradução queira se enveredar pelo mundo da pesquisa é justamente gostar do tema a ser pesquisado. O segundo motivo é mercadológico. De acordo com o Instituto de Pesquisa de Mercado NewZoo³, o Brasil é o 11º maior mercado de *games* do mundo em faturamento, e o 4º em número de jogadores⁴. Na América Latina, segundo o referido Instituto, o Brasil ocupa o 1º lugar. O terceiro motivo é acadêmico: Para Willians e Chesterman (2007), o objetivo das pesquisas no campo disciplinar dos Estudos da Tradução “(...) é expandir a soma de nossos conhecimentos”⁵ (WILLIANS; CHESTERMAN, 2007, p. 2). Segundo os autores, essa contribuição pode ser dada de diferentes maneiras: (i) fornecendo novos dados, (ii) sugerindo respostas para indagações específicas, (iii) testando ou refinando hipóteses, teorias e metodologias já existentes, e (iv) propondo novas ideias, hipóteses, teorias e metodologias (idem). Portanto, a contribuição deste trabalho se encaixa, de forma mais específica, no primeiro e no segundo item.

Este trabalho está dividido em 3 capítulos, além desta Introdução, das Considerações Finais e das Referências. No **Capítulo Teórico** disserta-se sobre a localização e tradução e localização de *games*. No segundo capítulo é apresentada a **Metodologia**, incluindo detalhes sobre a compilação do corpus, o jogo, e a coleta de informações junto à empresa responsável pela tradução. No terceiro capítulo apresentam-se e analisam-se os dados descritivos. A análise está dividida em duas subseções: a primeira dedicada aos dados quantitativos e a segunda aos dados qualitativos. O trabalho é concluído com as **Considerações Finais**, seguidas das **Referências** e **Apêndices**.

³ Mais informações sobre o instituto disponível em: <https://newzoo.com>

⁴ Fonte: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/07/31/estudo-indica-que-brasil-e-11-maior-mercado-de-games-no-mundo.htm>

⁵ Nossa tradução para: (...) *increase the sum of our knowledges*.

1 CAPÍTULO TEÓRICO

Neste capítulo será abordado o tema da Localização. Com vistas à organização do conteúdo, este será apresentado no formato *up-down*, ou seja, partindo do mais genérico, a localização em si, para o mais específico, a tradução/localização de *games*.

1.1 LOCALIZAÇÃO

O termo localização está intrinsecamente ligado ao termo globalização. Para compreender essa ligação, precisa-se, primeiro, definir o que é este vocábulo. Segundo Baker e Saldanha (2009, p. 157), a palavra “globalização” pode ser definida como:

Termo utilizado para descrever a profunda natureza das mudanças que afetam as economias, culturas e sociedades por todo o mundo, do século XX em diante. Anthony Giddens definiu globalização como “a intensificação das relações sociais em todo o mundo onde ligam locais distantes de forma que os acontecimentos locais são moldados por eventos que ocorrem a vários quilômetros de distância, e vice-versa.”⁶

Pode-se entender que a Globalização, então, funciona como uma ponte de ligação entre culturas, aproximando diferentes países, com sociedades e línguas distintas, através da economia. Seria como ignorar as fronteiras. Localização, por sua vez, apresenta uma ideia que briga em certos pontos com a globalização. Segundo verbete da *Routledge Encyclopedia of Translations Studies* (BAKER; SALDANHA, 2009), localização pode ser definida como a adaptação linguística e cultural de conteúdo digital para os requisitos locais do mercado estrangeiro e a prestação de serviços e tecnologias para o gerenciamento do multilinguismo através do fluxo digital de informação global. Dunne (2006), citado por Baker e Saldanha (2009, p. 157) define localização como o “processo pelo qual os conteúdos digitais e produtos desenvolvidos em um local (definido em termos de área geográfica, linguagem e cultura) são adaptados para venda e uso em outro lugar.”⁷

⁶ Nossa tradução para: The term ‘globalization’ has been used to broadly describe the profound nature of changes affecting economies, cultures and societies worldwide from the late twentieth century onwards. Anthony Giddens has defined globalization as ‘the intensification of worldwide social relations which link distant localities in such a way that local happenings are shaped by events occurring many miles away and vice versa’ (Anthony Giddens, 1990, p.64, apud BAKER; SALDANHA, 2009, p. 126)”

⁷ Nossa tradução para: ‘process by which digital content and products developed in one locale (defined in terms of geographical area, language and culture) are adapted for sale and use in another locale’”.

Em **O Local e o Universal**, Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015, p. 16) afirmam que “a localização surge como uma premência diante da globalização da economia, quando ajustar um produto às demandas de um mercado local específico torna-se imprescindível”.

De acordo com Baker e Saldanha (2009), a localização surgiu por volta dos anos 80 em um contexto no qual grandes empresas de *software* da época buscavam novos mercados para sua expansão. À época, identificou-se uma grande demanda para o mercado de países como a França, Itália, Alemanha e Espanha, mas para isso seria necessário localizar seu produto para as respectivas línguas e culturas locais. A citação de Willy Brandt, ex-chanceler alemão, ilustrou bem a situação: ‘Se eu estou te vendendo, eu falo sua língua. Se eu estou comprando, dann müssen Sie Deutsch sprechen! (então você deve falar alemão) (BAKER; SALDANHA, 2009, p. 158).

1.2 TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO

“Segundo Nemeč (2009), citado por Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015, p. 12), a tradução é uma ferramenta importante no processo de localização. Essa asserção confirma que a tradução está inserida na localização, sendo uma das várias ferramentas auxiliaadoras no processo geral. Tendo isso em mente, podem-se distinguir os campos de estudo da tradução e da localização. Apesar de tratar especificamente de rótulos, Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015) definem bem a função da localização e tradução na cultura de chegada, que, apesar de abordarem especificamente de rótulos, pode-se aplicar a um contexto amplo de produto em si:

Nota-se que a presença de valores culturais e sociais nos rótulos sugere certa preocupação em adequá-los aos diferentes mercados na era da globalização. Visto que os diferentes povos não compartilham os mesmos valores, a localização pode proporcionar uma comunicação eficaz entre o rótulo e o consumidor (ROSCOE-BESSA; AQUINO; BORGES, 2015. p. 12).

Através dos tempos, a tradução tornou-se necessária em mais áreas de atuações. Permeando desde livros, revistas, artigos, publicações ou até em cartas e transpassando para novas modalidades, como filmes (dublagem e legendagem), tradução audiovisual, transcrição de áudios e videogames. Com isso, vem sendo uma importante ferramenta para a localização, refletindo o forte envolvimento de novas tecnologias na prática e estudos da tradução (MUNDAY, 2009, p. 17)⁸. Ainda Segundo Munday, (2009, p. 17), a localização envolve a

⁸ Nossa tradução e adaptação para: Initially, centred almost exclusively on the analysis of film subtitles and dubbing, audiovisual translation (sometimes also known as ‘screen translation’ or ‘multimedia translation’) now encompasses phenomena as varied as voice-over, fansubs, video games, audio description and even forms of localization, reflective of the strong involvement of new technologies in the practice and study of translation.

adaptação de um produto às expectativas linguísticas e culturais do local alvo. Na indústria isso é visto como “um tipo especial de tradução” que leva em consideração a cultura da localização ou região onde o texto será utilizado.

1.3 TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE GAMES

A localização de jogos é um campo que vem ganhando destaque atualmente no cenário da tradução. Os *games* possuem uma grande importância no cenário econômico e cultural atual⁹. Com o crescimento da indústria dos jogos no país, o interesse no mercado nacional de jogos cresceu, em conjunto com a localização para o idioma Português do Brasil, onde é possível notar um crescente número de jogos que passam pelo processo de localização para chegar ao país.

Um *game* localizado visa, além de traduzir os códigos linguísticos, amenizar o choque cultural que porventura poderia ser apresentado inicialmente pelo jogo em si, podendo atuar não só em textos, mas também em imagens, dublagens, cinemáticas e inclusive personagens do jogo, como o exemplo da personagem Symmetra do jogo alvo deste trabalho¹⁰. Os Estudos da Tradução na área de localização de *games* devem crescer, considerando a importante relevância do mercado de games para a economia mundial.

Não obstante, para introduzir as discussões que tangem à localização de *games*, primeiro é necessário ter bem definido o que é um videogame. Frasca, (2011 apud BAKER; SALDANHA, 2009, p. 153) define videogames como “*software* de entretenimento baseado em computador, utilizando qualquer plataforma eletrônica, envolvendo um ou vários jogadores em um ambiente físico ou *online*”¹¹.

O enfoque maior das empresas em traduzir todo o conteúdo de um jogo, ou qualquer outro tipo de produto, como supracitado por Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015), para uma respectiva cultura, está despertando o interesse da comunidade e do mercado *gamer*.¹² Além dessa comunidade, também tem estimulado o interesse por parte dos tradutores, fazendo com que surjam novos estudos na área, como os de Méndez González

⁹ Fonte: <http://www.marketingegames.com.br/a-importancia-cultural-e-economica-dos-games-em-nossa-sociedade/>.

¹⁰ Fonte: <http://selectgame.gamehall.uol.com.br/lider-hindu-pede-para-blizzard-remover-skin-alternativa-da-symmetra-overwatch/>.

¹¹ Nossa tradução para: ‘computer-based entertainment software, using any electronic platform ..., involving one or multiple players in a physical or networked environment’.

¹² No Brasil, empresas investem em jogos traduzidos para o português, fonte: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/03/no-brasil-empresas-investem-em-jogos-traduzidos-para-o-portugues.html?keepThis=true&TB_iframe=true&height=600&width=850&caption=G1.

(2014), ou de Coletti e Motta (2013), por exemplo, que oferecem uma visão mais “local” acerca do mercado de *games*. Méndez González acredita que o processo de localização é muito mais do que trabalhar exclusivamente com texto. Afirma que um mundo que envolve o *game*, desde textos até os paratextos, inclusive o trabalho de marketing e campanhas publicitárias. Coletti e Mota (2013) afirmam que a localização de *games* no Brasil é uma necessidade emergente; declaram também que a localização de *games* no país tende a crescer, posicionando os tradutores/localizadores como os formadores da nova identidade nacional no quesito de *games*.

Segundo Scholand (2002), a localização de *games* consiste na tradução do material, não apenas textual de um jogo para a língua alvo. O conteúdo pode ser todo modificado, como cenas, disposições de botões, textos, dublagem, inclusive personagens, o que depende do objetivo principal do cliente. A importação do maior número de referentes culturais da cultura alvo ao jogo que passa por esse processo traz a impressão de que o *game* foi desenvolvido na própria cultura receptora, causando menos estranhamento e derrubando barreiras no que se refere ao *gameplay* (ou jogabilidade)¹³. O produto localizado visa, por tanto, diminuir as barreiras linguísticas e culturais apresentadas pelo produto e torná-lo algo com uma roupagem mais nacional, fazendo que, com isso, o consumidor final tenha a concepção de que o produto não sofreu com a globalização e demais influências culturais externas ao seu país natal.

Para Pernas, (2007), a diversidade de temáticas dos jogos digitais é uma grande problemática para o tradutor. Ter conhecimento interdisciplinar é imprescindível nesse aspecto; saber sobre armas, instrumentos de voo, músicas ou, principalmente, a cultura fonte, é algo que vai determinar o sucesso da localização em si. Ainda segundo Pernas (2007), saber a função da tradução também é algo que vai direcionar a coerência do trabalho a ser realizado. De acordo com a autora, textos para o *menu* do *game* geralmente apresentam limite de caracteres e devem ser mais objetivos e concisos, ou textos para legenda e textos para dublagem que devem ser adequados à oralidade para que não soe pouco natural ou fora de contexto.

Retomando Scholand (2002, p.4), por sua vez define a localização como um “processo de modificação de um produto de modo que este seja aceito em um diferente país, cultura ou região do mundo” (MICROSOFT, 1993, p. XV apud SCHOTLAND, 2002, p. 4). Segundo o

¹³“Jogabilidade é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Quanto mais rápido o jogador se sentir confortável com os comandos do jogo e seu ambiente, mais conceituada é a jogabilidade”. (VANNUCCHI; PRADO; 2009, sem paginação).

autor, a localização de um *game* pode incluir uma vasta variedade de elementos na tradução dos recursos, tradução da documentação, compatibilidade de símbolos e configurações de teclados, compatibilidade em conversões de sistemas de medidas (quilômetros, quilos, moedas e entre outros), compatibilidade numérica, adaptação de menus e combinações de teclas, adaptação dos processos de ordenação, adaptação da interface do usuário e adaptação de cinemáticas¹⁴ (*cutscene*) e, caso necessário, sincronização da oralidade a partir de um roteiro. (SCHOLAND, 2002, p. 5).

No Brasil, a localização vem ganhando importância, principalmente comercialmente, já que a indústria do entretenimento eletrônico cresceu, e vem crescendo, de forma constante, aproximadamente entre 9% e 15% por ano¹⁵. O Brasil, atualmente, faz parte da lista dos 15 países com maior rentabilidade no mundo dos *games*¹⁶, ultrapassando, inclusive, a indústria cinematográfica e musical¹⁷.

Devido a esse crescimento, a profissionalização na área de localização de games já é uma realidade, tendo em vista que as empresas já contratam profissionais que atuem exclusivamente nesse ramo de atuação, dando, assim, maior importância para os estudos acerca do tema e aprimorando o processo de localização, que segundo os referidos modelos não se refere somente à tradução linguística. Por tratar-se de um processo trabalhoso, o ofício requer esforço, pesquisa e uma equipe para conseguir dar continuidade ao trabalho, principalmente por existirem atualizações (*updates*) constantes nos jogos, o que dá ao trabalho um caráter de continuidade. Esse quadro de localizadores, demais responsáveis técnicos, é importante para se dividir o trabalho e também auxiliar no processo e na dissolução das barreiras encontradas durante o processo de localização. Coletti e Lennon (2013) exemplificam assim o processo prático de tradução de *games*.

Para exemplificar o processo do trabalho em equipe, narro aqui a experiência da localização de *skin*, um termo muito abrangente no inglês e que possui uma gama de significados na linguagem específica dos games. Quando há um termo em questão, todos os membros do grupo são convidados para um *brainstorm*, e todas as possíveis hipóteses tradutórias são anotadas, discutidas e testadas em jogo. Nesse caso, *skin* é uma opção de modificação estética para armas, que não causa nenhuma alteração na jogabilidade, apenas a pintura do item. Após muita pesquisa e discussão, quatro

¹⁴ São animações utilizadas pelos games para contar a história do jogo ou dar continuidade a uma cena geralmente não jogável da franquia.

¹⁵ Fonte: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>.

¹⁶ Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/economia/84120-brasil-sil-sil-estamos-entre-15-paises-maior-receita-games.htm>.

¹⁷ Fonte: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musicasomados-16251427>

possíveis traduções foram levadas para votação do grupo, e decidiu-se que a melhor definição para as *skins* do jogo seria ‘leiaute’ (COLETTI; LENNON, 2013, p. 4).

No estudo, Coletti e Lennon (2013) descrevem o processo de localização e suas principais dificuldades em questões terminológicas, no quesito de referências e de direitos autorais; e as dificuldades encontradas referentes à estrutura da programação do jogo. Os autores trazem, ainda, a problemática da tradução de termos que já foram absorvidos pela comunidade *gamer* que, em alguns casos, ainda não foram dicionarizados. É o caso da palavra *sniper* ou *start*, por exemplo. A comunidade mais antiga é mais resistente a mudanças, pois cresceu usando a terminologia, em sua grande maioria, em inglês, dos jogos originais. Usar “atirador de elite” ou “franco atirador” no lugar de *sniper* pode causar certo estranhamento no início, porém é algo que se faz necessário para o reconhecimento da localização e valorização da cultura nacional no *game*. Ainda segundo os autores,

(...) A localização de games no Brasil é uma necessidade emergente, que apenas recentemente começou a ganhar importância e ser bem explorada, e isso a maioria dos usuários de hoje não teve a oportunidade de ter seus jogos em português, e adquirir muita familiaridade com a língua inglesa e com os termos originais da linguagem especializada de games. Acreditamos que isso faz com que muitas empresas prefiram manter os termos originais, ainda que estes não estejam dicionarizados e inseridos na cultura geral (COLETTI; LENNON, 2013, p. 10).

Com base nisso, pode-se notar que algumas teorias da tradução começam a ser utilizadas no âmbito da localização de *games*. Segundo Souza (2013) uma das estratégias mais frequentemente utilizadas é a da estrangeirização (VENUTI, 1995, apud SOUZA, 2013, p. 53), que mantém o termo na língua fonte para proferir a ideia de internacionalização do jogo; e domesticação (idem), que visa amortecer o choque cultural e localizar o jogo como se não tivesse sofrido a tradução. Segundo Souza (2013), a estrangeirização é apresentada como uma “pressão etnodesviante”, em que se busca romper com a tradição de “fluência” e “transparência” já consagrada, em todos os campos, expondo de maneira clara a alteridade tanto linguística como cultural, para que o leitor possa, assim, reconhecer o outro. Coloca a domesticação como uma “redução etnocêntrica”, em que a voz do outro é de certa forma “sufocada” dentro da cultura de destino, sendo obrigada a aculturar-se a ela para garantir sua aceitação (VENUTI, 1995, apud SOUZA, 2013, p. 54).

Como supracitado, uma boa localização auxilia na imersão do jogo, por isso o caminho pelo qual a tradução deverá seguir é tão importante. É possível notar, como na amostragem colhida e analisada posteriormente neste trabalho, uma propensão da localização de *games* pela domesticação, já que o objetivo principal ao localizar um produto é justamente

a busca por uma experiência divertida e próxima à original proposta inicialmente pelos desenvolvedores do jogo.

No caso da domesticação, as barreiras para a adaptação seriam apenas o bom senso e o enfoque que o tradutor/cliente deseja dar ao texto meta, tanto que a atuação do localizador pode ser identificada em textos, imagens, dublagens e músicas do jogo, tudo para adequar o jogo à cultura alvo da melhor maneira possível. Contudo, existem contextos históricos, sociais e religiosos que podem causar desconforto em alguns países, como questões religiosas em países mais radicais, ou temas que sejam tabus em algumas culturas, carecendo assim de uma maior atuação da equipe de localização para que adaptem culturalmente esse elemento em si, lançando mão de estratégias de domesticação (SOUZA, 2013, p. 51). Porém, em diversas situações, é necessário o uso do procedimento de “transcrição”, que é quando o tradutor tem alguma liberdade (levando em conta o limite de caracteres de que dispõe) para usar a sua criatividade, com o intuito de encontrar, se não um termo parecido, um que consiga, de certa forma, “recriar” na versão localizada causando o mesmo impacto que o termo em japonês causou na versão original (SOUZA, 2013, p. 62). Um exemplo disso pode ser os casos de *games* traduzidos do japonês, nos quais seus *kanjis*¹⁸ apresentam uma infinidade de significados e sentidos, porém nem sempre é possível utilizá-los pela limitação de caracteres (SOUZA, 2013, p. 61-62).

Por outro lado, a estrangeirização também é utilizada, porém com menos frequência. Em situações bem específicas, a estrangeirização cabe e é exigida, em virtude do seu público alvo. Ela tem como objetivo dar “alteridade” ao contexto e também trazer a carga cultural proveniente da cultura fonte. Geralmente ela ocorre em jogos com temáticas culturais mais marcantes, como nos casos do *game* chamado “Nioh (2017)” que apresenta uma temática histórica japonesa. Ou, outro exemplo, o *game* “Grim Fandango” que foca no contexto cultural do *Día de los Muertos* mexicano (SOUZA, 2013, p. 63). Adaptá-los totalmente à cultura brasileira e ignorar traços tão marcantes culturalmente causaria uma enorme perda do conteúdo e da proposta original do jogo (SOUZA, 2013, p. 64). Essa estrangeirização, ainda segundo Souza (2013), pode ser utilizada inclusive na versão original do *game*, importando falas e demais aspectos culturais particulares de uma civilização específica.

No caso da adaptação cultural, o processo é mais complexo. Segundo Méndez González (2016), essa adaptação tem por objetivo “permitir que o público receptor aproveite um produto original, que não pode deixar seu próprio caráter de criação que incorpora a

¹⁸ Transcriar, inspirando-se no poeta e professor de literatura Haroldo de Campos, é criar a partir do que se quer traduzir. É ao tentar traduzir o que outra pessoa escreveu ou narrou, reinventar sentidos tentando interpretar o que foi dito e registrado no encontro, nas entrevistas. Fonte: <https://experienciaoralidadeperformance.wordpress.com/performance/transcriacao/>.

própria cultura da língua de origem” (MENDEZ GONZÁLEZ, 2016, p.741). Essa adaptação se faz necessária em casos nos quais certos signos são bem aceitos em uma cultura e em outra não, ou situações em que seria mais adequado o uso de uma realidade e costumes locais em vez da manutenção da marca cultural encontradas no jogo em sua versão original. A língua é intrínseca à cultura, sem o conhecimento da cultura fonte e da cultura alvo esse tipo de localização é impossibilitado, pois para o usuário é fundamental a recriação de ícones culturais reconhecíveis nos videogames, já que isso os ajuda a submergir no universo proposto.

Méndez González (2012) usa como exemplo o jogo *Nier*, da empresa SQUARE ENIX, publicado em 2010, apresentado ao público em duas versões: na primeira, o herói era mais estereotipado, com aspecto robusto, rústico e mais velho, assim como os heróis norte-americanos são propostos geralmente. Na outra versão, o personagem é apresentado como uma figura mais andrógena, fraco e ágil, com uma força interior e um poder ainda a ser explorado, tal como é mais visto no mercado oriental.

Ainda conforme Méndez González (2015b), essa adaptação pode acontecer também nos controles, onde os botões mudam de posição dependendo da região do console. As traduções das músicas e efeitos sonoros também são muito complexas. Os acordes de instrumentos utilizados em versões japonesas podem não ser utilizados em versões europeias, por exemplo.

O caso torna-se ainda mais complexo em *games* musicais onde essa localização transforma o *game* em algo completamente novo e diferente do original (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2015b, p. 90). Um exemplo claro disso pode ser encontrado no jogo *Osu! Tatakae! Ouendan* (iNiS/Nintendo, 2005) que apresenta uma lista com diversos grupos de música famosos no Japão, porém pouco difundidos no ocidente. Por conta disso, a empresa resolveu lançar uma versão completamente diferente do original, porém com a base do jogo original. *Elite Beat Agents* (iNiS/Nintendo, 2006) apresenta o mesmo estilo artístico, porém com músicas mais internacionais, como Madonna, David Bowie ou The Rolling Stones (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2015b, p. 190).

1.3.1 Estratégias de tradução identificadas no processo de tradução de games

O que se deve compreender é que os videogames são, atualmente, um grande referente cultural. Eles passaram de “apenas entretenimento eletrônico” para um grande influenciador da cultura pop, para a indústria do cinema e possuidor de grande importância no cenário

econômico mundial (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p.753). Para o autor, (2016, p. 746), de forma geral, costuma-se abordar três estratégias básicas para englobar o aspecto de possibilidades: a domesticação que é domesticar o texto e retirar marcas culturais; a estrangeirização que traz elementos da cultura fonte ao texto alvo; e a neutralização que é trazer o termo original sem marcas culturais (MARCELO, 2007, apud MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p.746). O autor apresenta os seguintes procedimentos técnicos identificados na tradução de games (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, pp. 746-750):

Transcrição: Consiste, simplesmente, na cópia da pronúncia da palavra concreta do idioma original. Exemplo – No *game* *Castlevania Bloodlines* (1994) o personagem se chamava エリック・リカード, que é a transcrição para o japonês do nome Eric Ricardo.

Transliteração: é a adaptação, letra a letra, de uma palavra em um alfabeto a outro. Exemplo («*Had ken*», «*Shin Shoryuken*»).

Domesticação ou transposição: Segundo Venuti (1995, apud MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p.748), é a “redução etnocêntrica”, em que a voz do outro é de certa forma “sufocada” dentro da cultura de destino, sendo obrigada a aculturar-se a ela para garantir sua aceitação.

Tradução literal ou calco: Em situações nas quais o personagem tenha um nome simbólico ou quando uma frase tem um significado fundamental para o desenvolvimento do jogo, a tradução literal é aplicada como uma das dinâmicas mais habituais. Seria a tradução palavra por palavra.

Estrangeirização ou empréstimo: “pressão etnodesviante”, em que se busca romper com a tradição de “fluência” e “transparência” já consagrada, expondo de maneira clara a alteridade tanto linguística como culturalmente, para que o leitor possa, assim, reconhecer o outro. (VENUTI, 1995, apud MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 748).

Definição e explicitação: Em casos onde não exista um referente concreto para uma palavra específica, se retira ela do texto e o tradutor explica ao receptor do que se trata.

Neutralização: Significa transportar um elemento cultural do texto original à cultura do texto meta, sem marcas culturais. Ao optar por essa prática, perde-se inevitavelmente a marca cultural do texto original, mas consegue-se que funcione na língua meta sem acrescentar estranheza ao texto alvo.

Omissão: Eliminar uma marca cultural completamente, como se nunca tivesse existido.

Neologismo e recriação léxica: Consiste na invenção de novas palavras, ou seja, “aportuguesar” uma palavra do texto fonte para que ela emita o mesmo significado da palavra original. Exemplo: No *game* *Kingdom Hearts* os inimigos são chamados de *Heartless*, em

espanhol eles adotaram um neologismo para essa palavra e traduziram por *sincorazones*, o que transmite a mesma ideia do texto original.

É cada vez maior a presença dos *games* no mercado do entretenimento mundial¹⁹. Com essa expansão, os jogos estão em todos os lugares: consoles de mesa, portáteis, celulares, redes sociais entre outros. É possível encontrar pessoas, mesmo que não sejam jogadores, que conheçam marcas como Playstation, Xbox, Wii, PSP, DS, 3DS, Vita, Switch etc. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016); igualmente conhecerão títulos de muitos jogos. A atenção para a importância da localização é para exatamente atrair o público receptor e os aproximar do objetivo final do projeto. Os *games* são referentes culturais tão importantes como qualquer outro, vide os grandes números de vendas, a presença desses produtos no dia-a-dia da população e a influência em outros meios. Os jogos estão em seu grande apogeu e devem ser vistos, também, como referentes culturais, portanto, são dignos de receberem a devida atenção dos estudos da tradução.

¹⁹

Fonte: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2016/04/03/interna_diversao_arte,525323/os-games-invadem-a-industria-do-entretenimento.shtml.

2 METODOLOGIA

Neste trabalho, lança-se mão de instrumentos de coleta baseados na Linguística de Corpus (LC). Segundo Sardinha (2000, p 325),

a Linguística de Corpus ocupa-se da coleta e exploração de corpora, ou conjuntos de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística. Como tal, dedica-se à exploração da linguagem através de evidências empíricas, extraídas por meio de computador.

No caso da tradução acorde com Miroir (2016), as ferramentas computacionais da LC são utilizadas, em consonância com os Estudos Descritivos da Tradução, para pesquisar o produto, ou seja, as traduções em si. Portanto, a LC neste estudo tem papel preponderante, já que possibilita a extração e o manejo de dados quantitativos em grande escala, gerando valores que, por sua vez, dão subsídio para uma análise qualitativa do objeto estudado.

2.1 O CORPUS

A compilação do *corpus* aqui utilizado teve por base o jogo Overwatch. Como o objetivo principal deste estudo é a identificação de características de localização nas traduções ao espanhol americano e ao português do Brasil, compilou-se um *corpus* paralelo, customizado e unidirecional de falas de personagens (legendas e dublagens) do referido jogo, contendo o TF, em inglês, e suas respectivas traduções, uma para o espanhol americano e outra para o português do Brasil.

Por *corpus* paralelo entende-se como a combinação de minimamente dois *subcorpora* alinhados entre si, sendo, *grosso modo*, um *subcorpus* de textos originais na língua 1 (L1) e outro *subcorpus* com os textos da L1 traduzidos para uma língua 2 (L2) (FRANKENVERG-GARCÍA, 2008, p. 118). Os *corpora* paralelos ainda se subdividem em: unidirecional, bidirecional ou misto. Na primeira configuração, a unidirecional, se permite analisar textos em uma única direção, ou seja, da L1 para a L2. Na configuração bidirecional, é possível analisar textos traduzidos nas duas direções, da L1 para a L2 e da L2 para a L1. Na terceira configuração, os *corpora* mistos permitem realizar análises nas duas configurações anteriores, já que estes são formados por *corpora* uni e bidirecionais (*idem*). Segundo Perrotti-garcía, (2005, Apud MIROIR, 2016, sem paginação), o *corpus* costumizado é aquele que será explorado diretamente pelo tradutor (pesquisador), seja para a tradução em si, seja para

pesquisa. Nesse sentido, o *corpus* de falas do *game* Overwatch, compilado com vistas a uma análise tradutológica, se encaixa nas categorias de corpus citadas anteriormente.

2.1.1 O Jogo (*game*)

O *game* Overwatch foi concebido pela empresa Blizzard e lançado no ano de 2016. A empresa produtora do jogo possui sede em Irvine, Califórnia, a Blizzard Entertainment, uma divisão da Activision Blizzard, foi fundada em mil novecentos e noventa e um (1991) com o nome Silicon&Synapse, por Allen Adham, pelo Presidente & CEO Michael Morhaime e pelo CDO Frank Pearce (Fonte: Techtudo²⁰). O Jogo é multiplataforma, sendo possível ser jogado em um computador que possua os requisitos mínimos de sistema, um videogame Playstation 4 ou um videogame Xbox One. Trata-se de um *game* casual, que tem como suas principais características a acessibilidade e o caráter de passatempo, possuindo uma mecânica de fácil aprendizado e partidas rápidas sem compromisso (BRANDÃO et al, 2014, p. 1108); e também com cenário competitivo onde todo modo de jogo é tido *online*, necessitando, então, de uma conexão com a internet para que seja possível usufruir de todo o conteúdo do jogo. O jogo, no momento no qual foi realizada a coleta de dados para dar continuidade a esse trabalho, possuía 23 heróis – personagens selecionáveis com habilidades distintas – e 12 mapas.

A mecânica do jogo é diferente da maioria dos jogos. Nele não existe um desafio linear, chefes no final da fase e muito menos um grande desafio final que acarrete no seu “zeramento”, ou conclusão, do *game*. Esse jogo é impossível de zerar, o objetivo central não é definido e cada jogador pode escolher seu estilo de jogo. Cada partida se torna única, pois ela é jogada contra outras pessoas que também estão, em tempo real, conectadas à internet, o que foge do padrão de luta contra Inteligência Artificial proposta nos jogos mais tradicionais multiplataforma. Esse propósito torna o jogo mais dinâmico, e as estratégias de localização auxiliam na imersão. Este *game* foi localizado para diversos idiomas, como Japonês, Coreano, Português do Brasil, Espanhol americano, Espanhol europeu e chinês, por exemplo.

2.1.2 A coleta, extração e análise dos dados

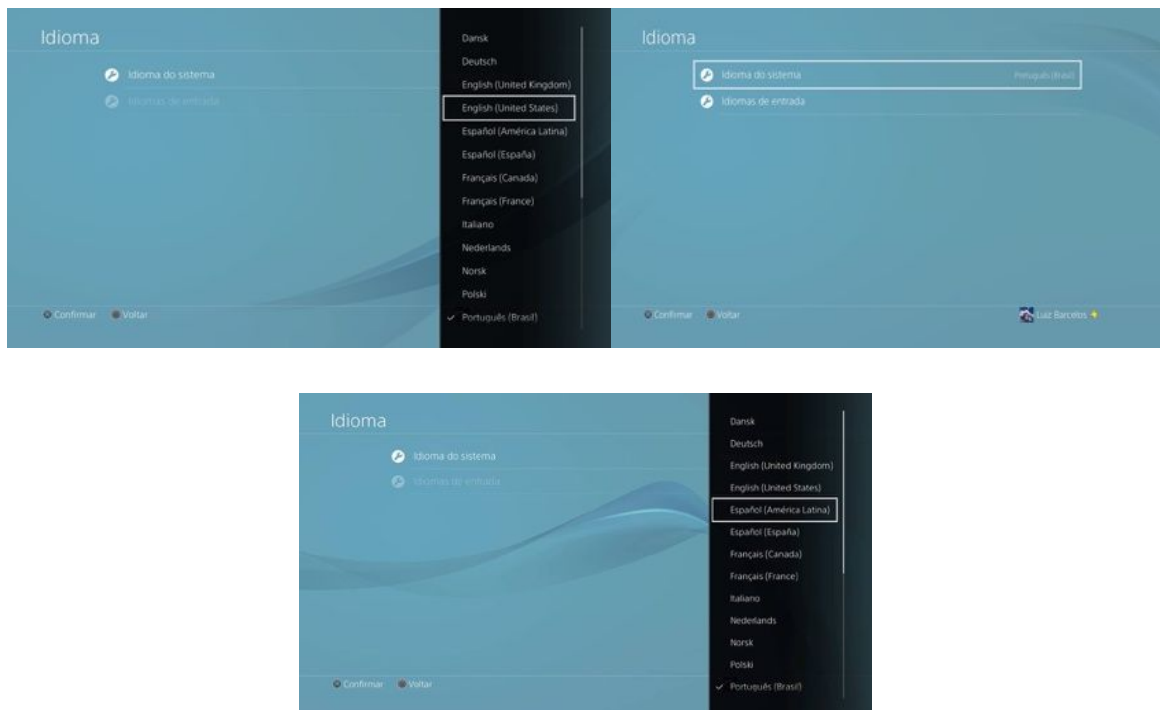
Para fins de coleta e extração dos dados, foram necessários: uma televisão, um console de videogame da marca Sony e modelo PlayStation 4 *slim*, uma mídia do jogo Overwatch

²⁰<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2010/12/poderosa-blizzard.html>.

(compatível com essa versão de console) e acesso à internet (pois o jogo necessita de conexão para transmissão de dados e só funciona se estiver *online*). Para a seleção dos idiomas, o jogo disponibiliza a opção de escolha da língua adotada para o sistema, conforme mostra a Figura 1. Primeiro escolheu-se o idioma original (inglês dos Estados Unidos), depois as versões em português do Brasil e Espanhol americano (espanhol latino, segundo o sistema).

Uma vez selecionados os idiomas, as falas foram organizadas em quadros divididos por personagem. Os quadros contemplam, além do TF, a legenda e a fala transcrita do personagem nos idiomas português do Brasil e espanhol americano. Para dar início ao procedimento, as configurações do console foram alteradas para a região em que seria trabalhada a língua proposta. No caso, primeiramente foi alterado o idioma para inglês e a região para Estados Unidos da América para ter acesso ao conteúdo original do game, em seguida para o Espanhol americano (espanhol latino, segundo o sistema) e, por último, para o português brasileiro, como mostrado na Figura 1.

Figura 1 - Print screen da tela do sistema do jogo Overwatch com a seleção dos idiomas



Fonte: Elaboração própria

Depois desse processo, acessou-se o jogo para dar início ao procedimento de coleta das falas. Já no *game*, ingressou-se na área “galeria de heróis” onde ficam armazenados todos os itens colecionáveis do jogo, sejam eles roupas, poses de vitória, *emotes* (ações feitas pelos personagens durante a partida) e as falas que cada personagem utiliza no decorrer da partida.

Essas falas podem ser selecionadas pelo jogador, até 4 delas, e serem utilizadas durante a partida. O acesso às falas é realizado por meio do direcional inferior do *joystick*, onde as opções são mostradas na tela. As orações são divididas por heróis, organizados em ordem alfabética, conforme quadros apresentados no Apêndice A. A coleta de dados contemplou cada personagem, exceto o denominado como “Bastion”, pois se trata de uma representação de um robô que não apresenta falas em nenhum idioma conhecido.

A sequência dos quadros com as falas e legendas seguiu a mesma ordem proposta no jogo, em ordem alfabética e nos idiomas inglês, espanhol americano e português brasileiro. Nos quadros foram apresentadas as informações de “legenda” para o texto que representa a fala reproduzida oralmente, e a “fala” no local destinado à transcrição²¹ do áudio dublado no jogo nos três idiomas analisados. Esses diálogos foram abertos, um a um, reproduzidos e transcritos. Cada personagem apresenta aproximadamente 14 falas, podendo ter pequenas variações. Esses discursos são apresentados ao jogador em uma tabela em formato de frase, onde se pode reproduzi-las para ouvir e selecionar a que mais agrada. Dessa forma, os quadros foram construídos para discriminar a personagem, a fala escrita, a dublagem, e o idioma em que foi reproduzida.

Devido às diferentes nacionalidades dos personagens, frequentemente não foi possível a coleta do áudio e sua transcrição, já que alguns deles utilizam a fala em seu idioma original, como russo, japonês e egípcio. Nesse caso, as falas foram catalogadas nos quadros como “ininteligível”. Com isso, foram gerados 66 quadros no total, caracterizando-se, assim, como um *corpus* costumizado, paralelo, unidirecional multilíngue de falas e legendas do jogo.

O *corpus*, por sua vez, foi subdividido em subcorpora por idioma e por personagem sendo: subcorpus de falas (transcrições) e subcorpus de legendas nos três idiomas. Essa subdivisão se dá devido à necessidade de comparação inter e intracorpora. A Figura 2, a seguir, representa o *corpus* e seus subcorpora.

Figura 2 – Leiaute dos quadros com as falas (legenda e transcrição) dos personagens nos três idiomas

Personagem					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Transcrição	Legenda	Transcrição	Legenda	Transcrição

Fonte: Elaboração própria.

²¹Por não fazer parte do escopo deste trabalho, não foi realizada uma transcrição ortográfica conforme modelos de transcrição já estabelecidos. Para mais informação sobre transcrição ortográfica, sugere-se: RAMILO e FREITAS (2001),

Uma vez extraídas todas as falas, os textos foram convertidos para a extensão *txt*. Depois de convertidos, foi utilizado o programa AntConc²², versão 3.4.4w para a extração de dados como:

1. Número de *tokens* que “correspondente a cada item ou palavra, sem considerar as repetições” (RIBEIRO, 2004, p. 12),
2. Número de formas (*tokens*) que “é correspondente ao número total de itens ou palavras, incluindo as repetições de um mesmo item ou palavra”. (RIBEIRO, 2004, p. 12).
3. Razão *types/tokens* que “indica a riqueza lexical do texto - quanto maior a razão, mais variado é o léxico do texto”. (RIBEIRO, 2004, p. 12).

Além desses dados, também foram geradas listas de palavras (*wordlist*), com as quais é possível averiguar quais os itens mais frequentes no corpus e em cada subcorpus. Este recurso foi utilizado concomitante a aplicação de uma *stoplist*, cuja função principal é a retirada de itens da lista de palavras. No caso deste estudo, foram retirados todos os itens sem carga semântica. Esse procedimento é necessário para que os itens gramaticais (sem carga semântica) não interfiram no cálculo da *Ratio*, ou seja, da razão que indica a riqueza lexical de cada *corpus*. A partir desses dados, qualitativamente buscou-se analisar as possibilidades e escolhas tradutórias em cada idioma em seu número de palavras, tipos e formas adotadas nas traduções.

2.2 O QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO

Foi utilizado um questionário semiestruturado com perguntas abertas com o fito de se coletar dados e informações pertinentes acerca do processo de tradução/localização do *game* Overwatch pela empresa brasileira de localização. Esse questionário foi elaborado para a coleta de informação complementar sobre o processo de localização do jogo no Brasil. Para isso, foi enviado à empresa Blizzard e à equipe responsável pela dublagem e localização do jogo.

Após contato inicial via *e-mail*, ambas concordaram em responder ao questionário com as perguntas previamente estipuladas. As perguntas e respostas obtidas podem ser consultadas no Apêndice B deste trabalho. Contudo, as informações coletadas via questionário não foram, neste estudo, o objeto principal, mas serviram como suporte para que

²²<http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>.

o autor do trabalho pudesse entender como se deu o processo de tradução/localização do Game objeto desta pesquisa. Na seguinte seção serão apresentados os resultados.

2.3 ANÁLISE QUANTITATIVA

A análise quantitativa dos dados visou à comparação entre os subcorpora, ou seja, bem como sua descrição. Nessa análise, os números, totais e relativos, representam a estrutura dos *corpora* no que tange à quantidade de palavras (itens), sua riqueza léxica (razão types/tokens), palavras mais frequentes e mais repetidas no corpus. Esses dados funcionam como descritores do *corpus*, portanto, são parte importante para se responder à primeira pergunta de pesquisa e se chegar ao Objetivo Geral deste estudo em termos quantitativos. Essa análise encontra-se no item 3.1 deste trabalho.

2.4 ANÁLISE QUALITATIVA

A análise qualitativa cumpre com o intuito de se cotejar os dados coletados desde a perspectiva dos Estudos da Tradução, ou seja, identificando traços de tradução/localização no material linguístico que compõe o *corpus*. A análise possui natureza comparativa, posto que o *corpus* é formado por, minimamente, três subcorpora, analisados de forma individual (intercorpus) e de forma conjunta (intracorpora).

A apresentação e a análise dos dados são o tema do seguinte capítulo.

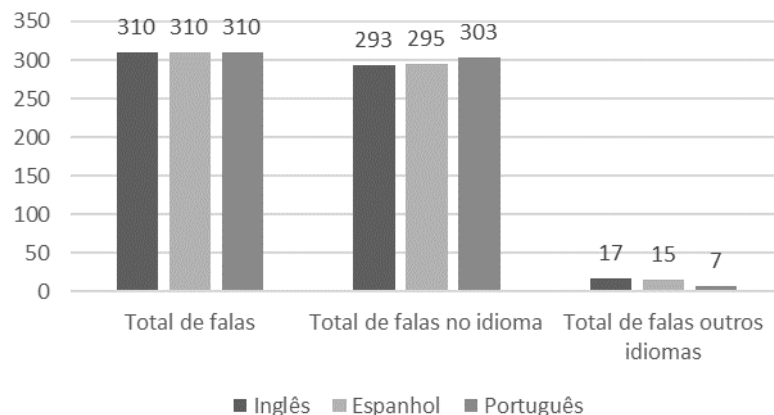
3. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Conforme anunciado neste trabalho, os dados foram tratados de forma quantitativa e qualitativa. A primeira seção deste capítulo está dedicada à apresentação dos dados quantitativos, ao passo que a segunda aos dados qualitativos.

3.1. DADOS QUANTITATIVOS DO *CORPUS*

Após a coleta inicial de dados, foi analisada cada fala transcrita da dublagem original do idioma inglês e de suas duas traduções ao espanhol e português do Brasil, além de sua legenda. As falas somam um total de 310 sentenças selecionáveis e utilizáveis pelo jogador no decorrer do jogo, e, no total, 1860 (mil oitocentos e sessenta) falas, entre transcrição de áudio e legenda, essa contagem foi feita de forma manual. Com a compilação do *corpus*, foi possível analisar os possíveis procedimentos utilizados no campo de estudos da tradução e localização de jogos digitais, como os exemplos *infra* citados de tradução literal, neutralização, explicitação, estrangeirismo ou omissão, por exemplo. Ademais, a análise de corpus também foi subsidiada pelo questionário localizado no Apêndice B deste trabalho. O Gráfico 1 representa uma análise comparativa entre as duas traduções, em português e espanhol, e a versão original, apresentando o número total de falas e número de falas localizadas e não localizadas nos três idiomas.

Gráfico 1-Total de falas por idiomas



Fonte: Elaboração própria

No texto em inglês, nota-se que 17 falas foram mantidas no idioma original do personagem que não possuía origem americana ou inglesa. No caso do espanhol, todas as

falas mantidas inicialmente na versão do jogo em inglês, também foram mantidas na versão em espanhol, à exceção de 2 falas para o texto original da personagem Sombra, que por ter origem mexicana, em inglês, apresenta algumas falas em espanhol que na versão desta língua foram mantidas. Porém, em diversos casos, as dublagens não condizem com o texto-fonte em inglês.

Em português, portanto, nota-se que o *game* sofreu mais localização que a versão em espanhol. Apenas 7 falas, das trezentos e dez sentenças a serem traduzidas, foram mantidas em outra língua, obedecendo, assim, o “padrão” do texto original. Isso mostra que a versão espanhola quase não localiza o *game*. Já a versão brasileira é mais domesticadora/localizadora.

A opção da equipe brasileira pela domesticação do jogo, adaptando o texto original para proferir a ideia de origem nacional ao *game*, pode ser notada pelos termos mais localizados, utilização de gírias²³ e *memes*²⁴ para dar uma “cara” mais específica ao produto final. A localização do *game* para o idioma espanhol, por sua vez, tenta ser mais “fiel”²⁵ ao texto original, em inglês, utilizando-se de ferramentas localizadoras apenas em situações extremas, porém, sempre tentando seguir da forma mais rígida possível ao texto-fonte.

Em sua grande maioria, total de 95,81% dos textos transcritos da dublagem, analisados nos três idiomas deste trabalho seguem, a princípio, a mensagem original proposta, ou seja, são traduzidos literalmente²⁶, não fugindo e nem se permitindo a interferência mais direta dos localizadores do *game*, conforme o Gráfico 2:

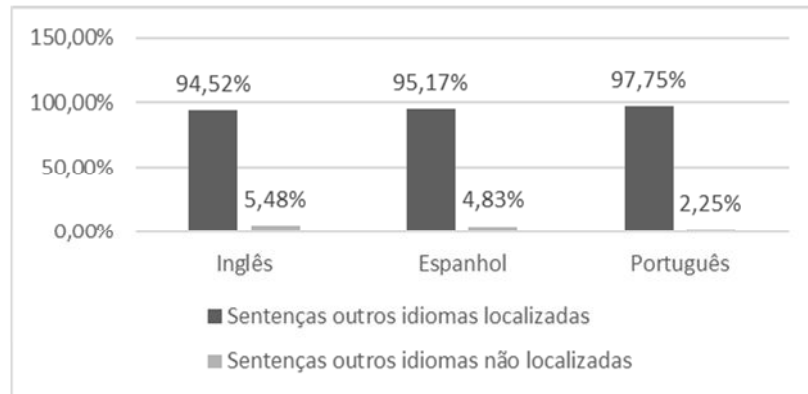
²³ Neste trabalho, usamos a seguinte definição de gíria: “A Linguagem, em geral efêmera, marcada por vocabulário novo, ou já existente, porém com outra significação, e construções metafóricas, muitas vezes cômicas. A gíria se popularizou e é usada hoje por diferentes grupos sociais” (Fonte: Dicionário Michaelis).

²⁴ Trata-se de uma imagem, vídeo ou frase bem-humorada que se espalha na internet como um vírus. (SOUSA, SOUSA; GOBBI, 2014, P. 129-145). Disponível em: <http://super.abril.com.br/multimedia/memes-682294.shtml>

²⁵ “Pensar a tradução como fidelidade é pensar em equivalência entre as línguas de partida e de chegada, onde haveria sempre uma unidade equivalente na língua de chegada para a escolhida na língua de partida” (PENA, 2009, p.1)

²⁶ Em situações nas quais o personagem tenha um nome simbólico ou quando uma frase possui um significado fundamental para o desenvolvimento do jogo, a tradução literal é aplicada como uma das dinâmicas mais habituais. Seria a tradução palavra por palavra. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 748).

Gráfico 2 - Sentenças em outros idiomas, localizadas e não localizadas

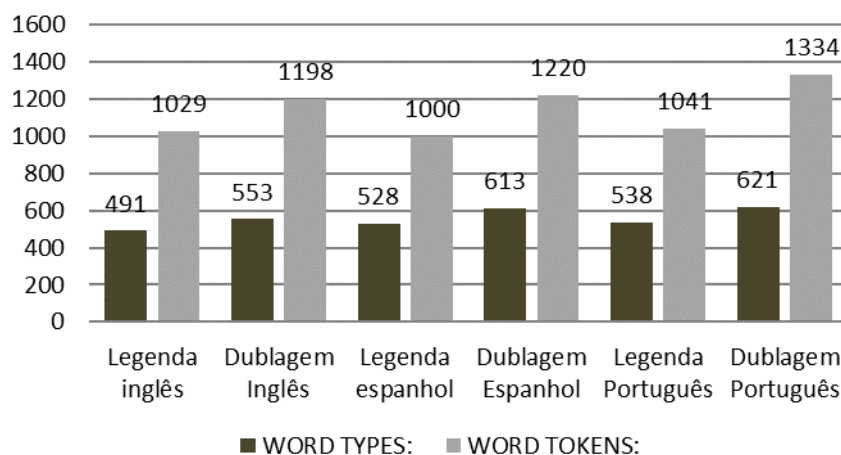


Fonte: Elaboração própria

Conforme citado na Metodologia, alguns personagens mantêm seus idiomas de origem (japonês, mandarim etc), alguns deles não traduzidos em nenhuma das versões, nem no jogo original em inglês. Ao comparar os dados (Gráfico 2), observa-se que a versão brasileira é a que mais localizou essas sentenças, ou seja, 97,75% delas foram localizadas, enquanto em espanhol e inglês o número cai (94,52% no inglês e 95,17% no espanhol).

Conforme citado no capítulo Metodológico, o objeto de estudo aqui delimitado é formado pelas falas do jogo Overwach em três idiomas: Inglês, espanhol americano e português brasileiro. O corpus customizado de falas e legendas do jogo é composto por 6 subcorpora: *Corpus* de legenda em Inglês (COLING); *corpus* de dublagem em Inglês (CODING) *corpus* de legendas em espanhol (COLESP); *corpus* de dublagem em espanhol (CODESP); *corpus* de legenda em português (COLPOR); e o *corpus* de dublagem em português (CODPOR), conforme Gráfico 3.

Gráfico 3– Número de itens e formas de cada subcorpus de legenda e dublagem



Fonte: Elaboração própria

Conforme Gráfico 3, o *corpus* de legendas e dublagem em inglês (2227 *tokens*) se assemelha muito ao *corpus* em espanhol, com 2220 *tokens*. Se por um lado os dois *corpora*, inglês e espanhol, se assemelham, por outro, o *corpus* do português, também considerando as legendas e a dublagem, apresenta um número superior de *tokens*, 2375, ou seja, 148 *tokens* a mais que o *corpus* em inglês e 155 a mais que o *corpus* em espanhol. Essa diferença pode significar maior riqueza léxica no caso do português comparado com os outros dois *corpora*. Vale observar que a maior diferença é observada no CODPOR, cujo número de *tokens* e *types* são maiores que em todos os outros subcorpora.

Contudo, os dados representados no Gráfico 3 não são suficientes para afirmar que o *corpus* do português é mais rico lexicalmente. Com o fito de se buscar comprovar esse resultado, calculou-se a razão entre *tokens* e *types*. Os resultados estão disponíveis na Tabela 1, a seguir.

Tabela 1–Número de *tokens*, *types* e razão *tokens/types*

	Legenda Inglês	Dublagem Inglês	Legenda Espanhol	Dublagem Espanhol	Legenda Português	Dublagem Português
WORD TYPES	491	553	528	613	538	621
WORD TOKENS	1029	1198	1000	1220	1041	1334
TOKENS/TYPES	2,10	2,17	1,89	1,99	1,93	2,15

Segundo Ribeiro (2004), quanto maior a diferença na razão entre *tokens* e *types*, maior a riqueza lexical do *corpus* em questão. Portanto, se analisados separadamente, o CODING é o que mais possui riqueza lexical, com razão de 2,17, seguido do CODPOR, com razão de 2,15, conforme Tabela 1. Contudo, esses dados levam em consideração todos os *tokens*, ou seja, o total de itens ou palavras considerando as repetições, o que significa que palavras sem carga semântica, tais como artigos, preposições, conjunções etc. são consideradas. Levando em conta que essas palavras geralmente são as mais frequentes em um *corpus*, o dado aqui apresentado pode estar enviesado.

Para minimizar esse problema, por meio da ferramenta *stop list* do AntConc, todas as palavras gramaticais foram retiradas da contagem, gerando uma nova *Word list* com novos dados numéricos, conforme mostrado na Tabela 2, a seguir.

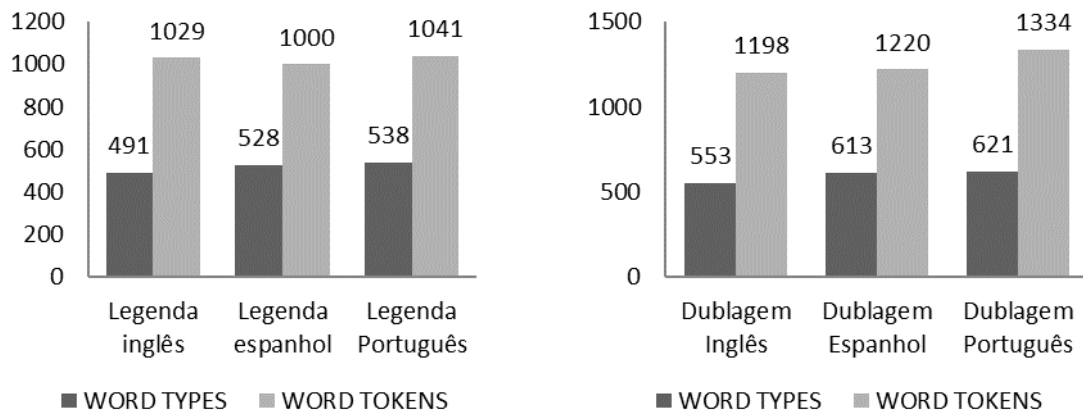
Tabela 2– Número de *tokens*, *types* e razão *tokens/types* aplicando a *stop list*.

	Legenda inglês	Dublagem Inglês	Legenda espanhol	Dublagem Espanhol	Legenda Português	Dublagem Português
WORD TYPES	553	448	543	451	588	508
WORD TOKENS	1198	1023	544	589	1108	874
TOKENS/TYPES	2,17	2,28	1,00	1,31	1,88	1,72

Aplicada a *stop list*, ou seja, os resultados confirmam maior riqueza léxica nos dois subcorpora do inglês, com reação *tokens/types* de 2,17 e 2,28 no COLING e CODING, respectivamente, e 1,88 e 1,72 no COLPOR e no CODPOR, respectivamente. O corpus em espanhol é, portanto, o menos rico lexicalmente, com 1,0 e 1,31 no COLESP e CODESP, respectivamente.

A mesma configuração se repete quando os *corpora* de legenda e dublagem são unificados. O *corpus* em inglês continua sendo o mais rico, com 2221 *tokens*, 1001 *types* e razão de 2,21. O *corpus* em português vem em segundo lugar, com 1982 *tokens*, 1096 *types* e razão de 1,80. Por último novamente está o *corpus* em espanhol, com 1133 *tokens*, 994 *types* e razão de 1,13.

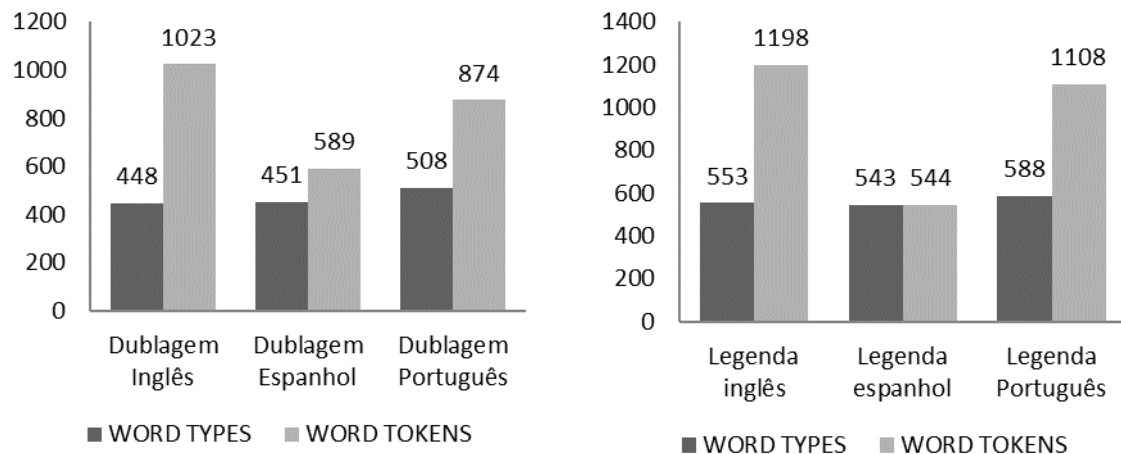
Por modalidade de tradução, os corpora são representados conforme Gráfico 4.

Gráfico 4 – Comparativointercorpora por modalidade de tradução sem *stop list*.

Sem aplicar a *stop list*, observa-se que o tanto na legenda quanto na dublagem, o corpus do português é o maior, também considerando *tokens* e *types*. Ao observar os dados da modalidade dublagem, nota-se que o CODESP é maior que o CODING, contrariando os dados anteriores em que o *corpus* em espanhol era sempre menor. Isso pode ser explicado devido à modalidade e à estrutura dos sistemas linguísticos em si. Enquanto o CODING utiliza menos palavras e menos repetições, o CODESP e o CODPOR utilizam mais palavras com mais repetições.

Isso pode ocorrer devido ao fato de tanto o português quanto o espanhol possuírem mais categorias de itens lexicais sem carga semântica que o inglês. Se tomamos, a título de exemplo, o uso de artigo definido, somente nessa classe de palavras se observará uma diferença de 4 vezes, nas duas línguas latinas comparada à anglo-saxônica, ou seja, enquanto o inglês utiliza o artigo *the* tanto para expressar gênero como número, o espanhol e o português utilizam quatro formas distintas, *el, la, los, las* e *o, a, os, as*, respectivamente. Isso por si só causa um aumento no número de *tokens* (total de palavras) e no número de *types* (total de palavras sem repetição). Por isso a necessidade de retirada deste tipo de palavra do corpus para uma análise mais fidedigna dos dados referentes à riqueza lexical. Os dados após a aplicação da *stop list* estão representados no Gráfico 5.

Gráfico 5 – Comparativo intercorpora por modalidade de tradução com *stop list*.

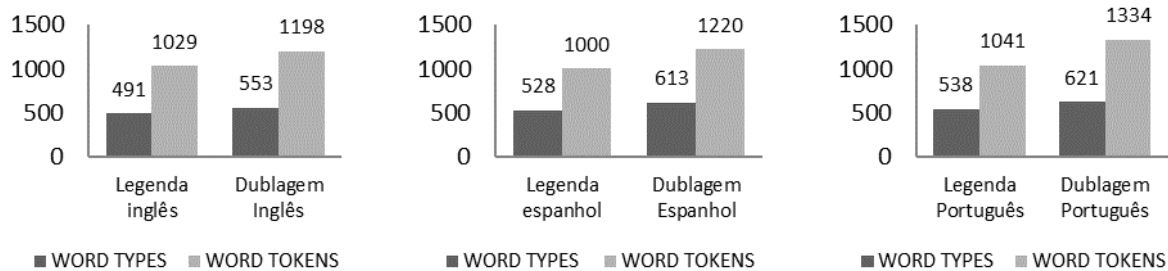


Os dados expostos no Gráfico 5 comprovam a hipótese aventada anteriormente, ou seja, que as diferenças dos sistemas linguísticos impactam os dados. Observe-se que, diferentemente ao que ocorreu com os dados antes da aplicação da *stop list*, o corpus em português era o maior. Com a aplicação da *stop list*, o *corpus* do passa a ser o maior, tanto na modalidade dublagem como na modalidade legenda. Ao calcular a razão entre *tokens* e *types*, comprova-se a maior riqueza léxica no inglês em todos os subcorpora (CODING=2,28; COLING= 2,16; CODPOR= 1,72; COLPOR= 1,88; CODESP= 1,30; COLESP=1,0). Um dado que merece destaque diz respeito à legenda em espanhol, na qual *tokens* e *types* possuem praticamente o mesmo valor, o que denota que as palavras repetidas nesta modalidade são mínimas.

Até este momento, foram realizadas comparações intercorpora. Porém, como anunciado na Metodologia deste trabalho, uma comparação intracorpora, ou seja, dentro do mesmo idioma também deve ser realizada.

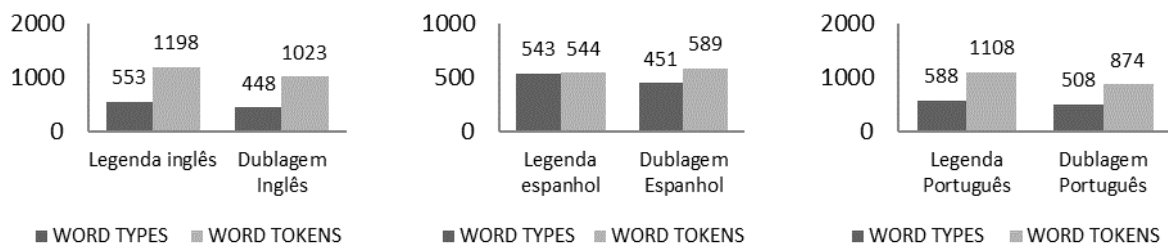
Desconsiderando a *stop list*, os *corpora* encontram-se assim representados:

Gráfico 6 – Comparação intracorpora entre modalidades de tradução sem *Word list*.



Observa-se no Gráfico 6 que, dentro de mesmo idioma, a dublagem sempre possui maior número de *tokens* e *types*. Isso talvez se dê devido às características de cada modalidade, tendo a dublagem mais liberdade para um maior uso de palavras. Ao aplicar a *Word list*, os dados sofrem alterações significativas, conforme mostra o Gráfico 7.

Gráfico 7 – Comparação intracorpora entre modalidades de tradução sem *Word list*.



Ao contrário do que ocorreu na análise sem a aplicação da *Word list*, quando os dados revelam que na modalidade dublagem todos os *corpora* eram maiores comparados com a modalidade legenda; ao aplicar a *Word list*, observa-se que em inglês e português a modalidade legenda apresenta maior número de *tokens* e *types* que a modalidade Dublagem. Isso indica que, nesses dois sistemas linguísticos, há um número grande de palavras gramaticais (sem carga semântica) em uso. No caso da língua espanhola, também se registra maior número de *tokens* na dublagem, mas ao contrário do inglês e do português, o número de *types* da dublagem foi inferior ao número de *types* da legenda, o que pode significar que o texto da dublagem em espanhol é mais simples que o da legenda.

Na próxima seção serão analisados os dados de forma qualitativa.

3.2 DADOS QUALITATIVOS

Todos os dados aqui apresentados foram colhidos para descrever o processo de localização do *game* Overwatch. Estes foram coletados de maneira individual e manual para os devidos fins. Através destes foi possível que essa dissertação apresentasse material para a discussão apresentada posteriormente no decorrer deste trabalho. Todas as informações apresentadas são originalmente produzidas ou coletadas dos veículos anteriormente discutidos.

Abaixo serão analisados, de forma individual, alguns casos pertinentes para essa dissertação. Em algumas situações os textos foram bem equivalentes e seguiram a mensagem do texto original, porem, em diversos outros casos, os textos foram alterados completamente, dando, em certas situações, outro sentido e passando uma mensagem completamente distinta do texto-fonte. Podemos observar o exemplo de uma fala da personagem **D.VA** no Quadro 1 que se deu da seguinte forma:

Quadro 1 - Exemplo de fala da personagem D.VA nos três idiomas, localizadas no português

Personagem: D.VA					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>I play towin</i>	Ininteligível ²⁷ (Coreano)	<i>Juego para ganar</i>	Ininteligível (Coreano)	Eu jogo pra ganhar	Eu jogo pra ganhar

No Quadro 1 - Exemplo de fala da personagem D.VA, na parte da esquerda tem-se a legenda utilizada quando da seleção da frase durante o jogo, e à direita a fala reproduzida de forma oral durante a partida. A palavra “Ininteligível” refere-se ao fato de o personagem expressar-se em seu idioma de origem, no caso da **D.VA**, o coreano, não transcrito neste trabalho. Com isso, pode-se notar que, no texto-alvo, a personagem utiliza-se de seu idioma materno, o que é mantido na versão do game para o idioma espanhol. Porém, quando se analisa o trecho em português do Brasil, nota-se que esse trecho também foi traduzido, ou seja, a fala aparece em português e não em coreano. Em outras situações, essa situação também se repetiu como nos exemplos referentes aos personagens **Genji**, **Sombra** e **Mei**. A

²⁷ Foi utilizada a palavra “ininteligível” para designar quando a dublagem utilizada no *game* era em outra língua, no caso a original da nacionalidade do personagem, e não foi traduzida para o inglês ou localizada para o espanhol ou português.

influência utilizada pela equipe de localização Brasileira pode ser identificada nas seis falas elencadas no Quadro 2 - Exemplos de falas do personagem Genji referente ao personagem **Genji**:

Quadro 2 - Exemplos de falas do personagem Genji nos três idiomas, localizadas no português

Personagem: Genji					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Let's Fight!</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>¡Luchemos!</i>	Ininteligível (Japonês)	Vamos à luta	Vamos, lutemos com honra
<i>My soul seeks balance</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>Mi alma busca equilibrio</i>	Ininteligível (Japonês)	Minha alma busca o equilíbrio	Minha alma busca o equilíbrio
<i>Damn!</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>Maldición</i>	Ininteligível (Japonês)	Droga!	Merda!
<i>I amprepared!</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>¡Estoy listo!</i>	Ininteligível (Japonês)	Estou preparado!	Estou preparado!
<i>Yeah!</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>¡Sí!</i>	Ininteligível (Japonês)	Isso!	Sim!
<i>Notgoodenough!</i>	Ininteligível (Japonês)	<i>Pero no es suficiente</i>	Ininteligível (Japonês)	Não é forte o suficiente	Ainda não

Tanto na versão em inglês como na versão em espanhol, o idioma japonês é utilizado para se expressar, já na versão brasileira é traduzida e localizada para o idioma português do Brasil. Tal procedimento foi questionado à equipe de localização do game, que após contato afirmou: “Temos versões de todas as falas em português brasileiro para as falas que são de representação da língua de origem. A análise é feita caso a caso para que possa ter um impacto maior no jogador²⁸”. No caso da localização para espanhol, temos o uso da estrangeirização, que segundo Souza (2013) é uma ação que profere a idéia de internacionalização do texto, e ainda segue a linha mais literal ao texto original. O mesmo procedimento também é identificado, no exemplo mostrado no Quadro 3 referente à personagem **Sombra** em duas falas:

Quadro 3 - Exemplos de fala do personagem Sombra nos três idiomas, localizadas no português

Personagem: Sombra					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Show me what you got</i>	<i>Asustame panteón</i>	<i>Muéstrame de qué estás hecho</i>	<i>Asustamepanteón</i>	<i>Vamos ver do que você é capaz</i>	Vamos ver o que você sabe fazer

²⁸ Questionário completo no apêndice B.

<i>Cool</i>	<i>De pelos</i>	<i>Genial</i>	<i>De pelos</i>	<i>Bacana</i>	Show
-------------	-----------------	---------------	-----------------	---------------	------

No caso do exemplo exposto no Quadro 3, a personagem é de origem Mexicana, portanto tem o idioma espanhol como sua língua materna, porém as falas foram literalmente reproduzidas como foram apresentadas em inglês, sendo que em espanhol ela utilizou a mesma expressão, já que era na língua alvo da localização. Eles não optaram por utilizar-se de ações localizadoras para “trazer” a personagem para mais próximo da cultura latina, igual os localizadores brasileiros fizeram com o personagem Lúcio, que pode ser visto em exemplos posteriores. O mesmo fenômeno é encontrado nos exemplos das falas do personagem Mei, conforme Quadro 4 - Exemplos de falas da personagem Mei.

Quadro 4 - Exemplos de falas da personagem Mei, nos três idiomas, localizadas em português

Personagem Mei					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Fight for our world</i>	<i>Ininteligível (Chinês)</i>	<i>Lucha por nuestro mundo</i>	Ininteligível (Chinês)	Lutem pelo nosso mundo	Vale a pena lutar pelo nosso mundo

A personagem **Mei**, a qual utiliza o idioma Mandarin para uma sentença específica, e na localização nacional ela também foi “traduzida” à língua portuguesa. Esse fenômeno foi discutido por Souza (2013) onde afirma que na tradução de *games* a “fidelidade” é discutível, a experiência é o objetivo final, não o pressuposto dito pelo texto original. (MANGIRON; O’HAGAN, 2006, apud SOUZA, 2013, p. 56). Esse padrão pode ser averiguado na análise dos dados de todos os personagens, denotando uma forma de atuação distinta das equipes de localização brasileira, mais focada na localização, e equipe de localização para o espanhol, mais focada na literalidade do texto, ignorando a referência do filme em questão.

Além desse recurso, ou seja, o de traduzir as falas originais de quaisquer idiomas para o português, estratégia não utilizada no caso da língua espanhola, outras características também foram identificadas. Os personagens **Junkrat** e **Soldado 76**, por exemplo, utilizam onomatopéias²⁹ distintas que são adequadas a cada país, conforme exemplos dispostos no Quadro 5.

²⁹ “O termo onomatopeia designa o processo de criação de palavras através da imitação de sons de naturais e também as palavras formadas através deste processo”. (CALDAS, 2011, p. 153 – 184)

Quadro 5 - Exemplos de tradução de onomatopeias personagens Junkrat e Soldado 76

Personagem Junkrat					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Tick-Tock-Tick-Tock	Tick-Tock-Tick-Tock-Tick-Tock	TIC, TOC, TIC, TOC	TIC, TOC, TIC, TOC, TIC, TOC	TIC TAC TIC TAC	TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
Personagem Soldado 76					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
KockKnock	KockKnock	TOC TOC	TOC TOC	TOC-TOC	TOC-TOC

É possível detectar nas falas dos personagens, em cada idioma, a alteração realizada para que fizesse sentido para aquela cultura. Nesse caso, o personagem **Junkrat** “imita” o som de um relógio, pois faz referência ao tipo de arma que utiliza no jogo, no qual uma bomba é lançada e o jogador pode ativá-la quando quiser. As variações de onomatopeia são importantes para a compreensão total do texto e mais ainda para a localização, onde é possível identificar-se de imediato com a cultura de chegada ao deparar-se com uma onomatopeia conhecida, o que torna o texto mais fluido e natural, evitando extranhamentos desnecessários.

Ainda com relação às onomatopeias, o personagem **Soldado 76** faz alusão à antiga piada do “toc-toc”, onde reproduz uma conversa em que uma pessoa bate à porta de outra, que pergunta quem é e obtém alguma resposta humorística, podendo haver variações em diferentes regiões e culturas pelo mundo. Esse tipo de tradução segue a linha da tradução literal, pode-se entender por aquela tradução em que se mantém uma fidelidade semântica estrita, adequando, porém, a morfossintaxe as normas gramaticais da língua de chegada (AUBERT, 2017, p. 187), onde pode-se notar a busca da onomatopeia referente à cada cultura de chegada para que o texto em si fizesse sentido e não soasse como estrangeiro ou fora do contexto para o público alvo.

Em outras situações, nota-se que a localização do *game* para o idioma português do Brasil apresenta uma liberdade criativa de escolha que não é vista no idioma espanhol. Em diversas situações as referências culturais são inseridas visando uma identificação com um

nicho específico da cultura pop atual, envolvido no meio do mundo *geek, nerd, internet*³⁰. Outros demais elementos que intrínsecos a essa comunidade são utilizados com referências diretas para o “alívio cômico”³¹ do *game* – que é a inclusão, neste caso, de uma sentença para que quebre o ritmo de seriedade enraizados durante o texto e poder se aproximar mais do público de maneira indireta.

O personagem que mais apresenta essa característica localizadora é o **Lúcio**, que é representado, com vários estereótipos, por um DJ negro, carioca, da periferia do Rio de Janeiro. Talvez por ser um personagem que represente a cultura nacional, os localizadores optaram por adotar diversas falas que fossem intrínsecas à cultura brasileira, permitindo, assim, criar novas ideias, propostas e personalidade para o personagem que representa a própria cultura de chegada, conforme ilustrados nos seguintes exemplos.

Quadro 6 - Exemplos de falas do personagem brasileiro Lúcio

Personagem: Lúcio					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Can't stop, won't stop</i>	<i>Can't stop, won't stop</i>	<i>No puedo parar, ni quiero</i>	<i>No puedo parar, ni quiero</i>	Não para, não para, não para não	Não para, não para, não para não
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Why are you so angry?</i>	<i>Why are you so angry?</i>	<i>¿Por qué tan molesto?</i>	<i>¿Ahh, por qué tan molesto?</i>	Pra que tanto ódio no coração, parça?	Pra que tanto ódio no coração, parça?

No Quadro 6 - Exemplos de falas do personagem brasileiro Lúcio, em inglês e espanhol, pode-se notar que a fala não faz alusão ou remete-se a nada em específico. No caso da tradução e da dublagem brasileira, o personagem fala, cantarolando, a sentença “Não para, não para, não para não”, que é uma letra bastante popular de um funk carioca, ritmo ao qual é de uma propriedade cultural indiscutível e faz uma alusão à origem e profissão do personagem de forma bem direta, com intuito de domesticar a sentença localizada. A domesticação é algo

³⁰Segundo Galvão, 2009, p. 35-36 (apud MATOS, Patrícia, 2011, p. 3) “Devido à essa nova sociedade que exige, cada vez mais, conhecimento em tecnologias, predisposição à novidades, dedicação aos estudos, curiosidade científica, etc” o nerd teria se tornado “aquela pessoa que todos consultam”. E o termo “geek” aparece como um sinônimo de nerd, mas sem a conotação pejorativa, e também como uma espécie de subgrupo (MATOS, Patrícia, 2011, p. 4).

³¹“an amusing scene, incident, or speech introduced into serious or tragic elements, as in a play, in order to provide temporary relief from tension, or to intensify the dramatic action.

Relief from tension caused by the introduction or occurrence of a comic element, as by an amusing human foible” Cf. Dictionary.com. Disponível em: <http://www.dictionary.com/browse/comic-relief>. Acesso em 13 jun. 2017

sem limites, tendo em vista o bom senso e principal objetivo do game como direcionamento para o trabalho, retirando as marcas culturais da cultura fonte e trazendo elementos da cultura alvo para o texto (MÉNDEZ, González, 2016, p. 746). Esse tipo de localização foi fiel à mensagem original e acrescentou ainda um referente cultural marcante o suficiente facilmente reconhecido por grande parte do público alvo.

Ainda se tratando do personagem Lúcio (Quadro 6), constata-se que a tradução utilizada não seguiu nenhum padrão específico, porém foi utilizada a ferramenta tradutória da domesticação, em que foi inserida uma gíria difundida no âmbito econômico-social das favelas do Rio de Janeiro como forma de expressão e caracterização do personagem.

A gíria em português não existe no texto original, que ao se utilizar do recurso “gíria”, ou de expressão idiomática. Tampouco foi adaptada na versão espanhola do *game*. Utilizar-se desse tipo de recurso acrescenta outra “imagem” à sentença. A gíria é utilizada, em sua grande maioria, por jovens, salvo em casos de gírias profissionais usadas por classes de trabalhadores específicas, ou de nichos sociais característicos. Nessa situação a palavra “parça” traz uma brasilidade à fala, e, também, dá um sentido mais apaziguador, como se o personagem fosse uma pessoa tranquila e quisesse encerrar uma briga, por exemplo. Esse tipo de entendimento só é possível graças ao acréscimo dessa palavra na versão brasileira, com a qual, em conjunto com o complemento da frase utilizada na fala de Lúcio (Quadro 6) forma-se um *meme*. Essa “fuga” da tradução literal pode ser averiguada nos seguintes exemplos, retirados da mesma personagem.

Quadro 7 - Exemplos de falas localizadas para o personagem brasileiro Lúcio

Personagem Lúcio					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>I'm on top of the world</i>	<i>I'm on top of the world</i>	<i>Estoy en la cima del mundo</i>	<i>Estoy en la cima del mundo</i>	Eu sou sinistro	Eu sou sinistro
<i>Killed it!</i>	<i>Killed it!</i>	<i>¡Hasta nunca!</i>	<i>La rompí</i>	Arrebentei.	Arrebentei.
<i>Oh, Yeah!</i>	<i>Oh, Yeah!</i>	<i>¡Oh, sí!</i>	<i>¡Oh, sí!</i>	Ah, Garoto!	Ah, Garoto!

Mais uma vez conforme Quadro 7, observa-se que no caso do idioma espanhol a tradução é bastante fiel à estrutura da língua fonte, traduzida palavra por palavra e com o mínimo de variações possíveis, no caso, mais no nível da palavra. Por sua vez, na tradução à língua portuguesa, os localizadores utilizaram-se de gírias para trazer o personagem para mais

próximo da cultura nacional. Esse tipo de trabalho faz com que o jogador sinta que o *game* foi feito em sua própria terra, pois as barreiras estrangeirizadoras e qualquer problema de compreensão direta, com várias referências à uma cultura muito específica, proferem essa ideia de nacionalidade ao produto final em seu texto meta.

Outro ponto que parece ter influenciado a localização, principalmente do personagem Lúcio, é o fato de ele fazer parte do contexto da cultura de chegada, ou seja, a equipe de localização do game, por também fazer parte dessa mesma cultura, talvez tenha se sentido mais à vontade para “brincar” com esse personagem, devido ao conhecimento mais apurado da cultura de chegada, reiteramos, por também fazerem parte dela. No caso da língua espanhola essa relação não existe, já que para os jogadores hispanos o personagem será estrangeiro, enquanto para os brasileiros, não.

As referências à cultura pop, atualmente muito cultuada por jovens e grande parte do público alvo do *game* é outra característica muito presente. Essas referências foram encontradas no texto-fonte e em algumas localizações, principalmente na dublagem do jogo para o idioma português do Brasil. Os seguintes exemplos ilustram a afirmativa.

Quadro 8 - Exemplos de falas do personagem Mccree nos três idiomas e localizado no português

Personagem Mccree					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Happens to the best of us</i>	<i>Happens to the best of us</i>	<i>Le pasa hasta a los mejores</i>	<i>Le pasa hasta a los mejores</i>	Acontece nas melhores famílias	Acontece nas melhores famílias
<i>I'm your huckleberry</i>	<i>I'm your huckleberry</i>	<i>Soy quien buscas</i>	<i>Soy quien buscas</i>	Eu sou o cara	Eu sou o cara
<i>I'm the quick...</i>	<i>I'm the quick, you're the dead.</i>	<i>Soy rápido...</i>	<i>Soy rápido, y mortal</i>	Eu sou o rápido...	Eu vou te... abati.

No primeiro exemplo do Quadro 8, uma tradução literal, em português, para a sentença “*Happens to the Best of us*” seria “**Acontece com os melhores de nós**”, procedimento que parece ter sido utilizado na tradução para o espanhol. Porém, em português, é utilizada uma expressão cultural bem marcante: “**Acontece nas melhores famílias**”. Essa expressão acrescenta signos que não haviam na versão original e, tampouco, na localização ao espanhol, porém, em português foi utilizada uma expressão cultural como forma de domesticação, muito marcante para trazer aproximar e dar o sentido de localização do *game*.

No segundo exemplo, ainda no Quadro 8, a expressão cultural é apresentada em inglês, *I'm your huckleberry*, gerando um problema para sua localização. Em espanhol a saída utilizada foi transcrever o significado da expressão, utilizando “Soy quien buscas”. Em português, a equipe utilizou-se de uma referência à outra expressão comumente utilizada pelos jovens em forma de gíria para domesticá-la: “Eu sou o cara”, o mesmo ocorre com o terceiro exemplo citado também no Quadro 8 cuja sentença em inglês, “*I'm the quick...*”, é traduzida de forma literal em espanhol por: “*Soy rápido...*” e em português é domesticada mais uma vez utilizando a expressão: “Eu vou te... abati”, anulando possíveis traços estrangeirizadores e apresentando em mais uma forma de gíria.

A empresa Blizzard utilizou-se de muitas referências da cultura popular para integrar a seu *game* uma imagem de contemporaneidade e direcioná-la a um público alvo específico, de jovens e admiradores da cultura pop. Nesse sentido, observa-se o uso de uma referência ao filme *Frozen*, da Disney³². A personagem **Mei** utiliza uma arma de gelo, assim como o filme *Frozen*, é ambientado em um ambiente frio e a protagonista consegue dominar esse elemento. A referência direta ao filme pode ser observada no exemplo demonstrado do Quadro 9.

Quadro 9 - Exemplos de fala da personagem Mei nos três idiomas e localizado no português do Brasil

Personagem: Mei					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>You have to let it go</i>	<i>You have to let snow</i>	<i>Tienes que dejarlo ir</i>	<i>Tienes que dejartenieve</i>	Livre estou	Livre estou
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
A-MEI-ZING!	A-MEI-ZING!	¡Mei con M de Maravillosa!	¡Mei con M de Maravillosa!	A-MEI!!!	A-MEI!!!

O filme apresenta uma canção original, tida como a principal e mais marcante do filme, chamada “*Let it go*”, traduzida em espanhol como “*Libre soy*” e em português como “Livre estou”. Na frase utilizada pela personagem no jogo, em inglês existe a referência direta à canção do filme, bem como em português, porém, em espanhol, optou-se por traduzir a sentença literalmente e ignorou-se esse fato e a referência escolhida pela empresa em seu texto-fonte. A tradução em espanhol “*Tienes que dejarlo ir*” foge da proposta inicial de

³²É uma companhia multinacional estadunidense de mídia de massa sediada no Walt Disney Studios, em Burbank, Califórnia. Possui parques e estúdios para criação de filmes e animações. (Fonte: Wikipedia)

referir-se ao clássico da Disney, ainda que semanticamente represente o TF, trazendo uma neutralização para o trecho. Segundo González (2016), essa neutralização traz o elemento cultural sem alterá-lo, sem acrescentar das marcas culturais da língua alvo. Com essa mesma personagem, em outra sentença, pode-se observar que as equipes de localização encontraram dificuldade para traduzir um trecho com recurso estilístico que agrega a um item lexical o nome da personagem.

O jogo de palavras com o nome da personagem, **Mei**, foi aproveitado na versão em língua portuguesa do jogo, onde “*A-MEI-ZING*” (Incrível, em tradução livre) se tornou “*A-MEI*” em português. Porém, em espanhol, esse jogo de palavras não foi possível devido a imposições do próprio sistema linguístico que impossibilitou o efeito, o que no sistema da língua portuguesa foi possível. Então eles optaram por utilizar uma frase, em vez de uma única palavra, que tivesse o nome **Mei**, um adjetivo e uma justificativa que tentasse manter o mais próximo possível da oração inicial em forma de explicitação (*con M de maravillosa*). Em outro caso o jogo de palavras também foi utilizado, porém com outra personagem e em outra situação, conforme demonstrado no Quadro 10.

Quadro 10 - Exemplos de falas da personagem Pharah nos três idiomas e localizado no português

Personagem: Pharah					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Play nice, play Pharah</i>	<i>Play nice, play Pharah</i>	<i>Juega bien, juega con Pharah</i>	<i>Juega bien, juega con Pharah</i>	Faça como a Pharah faria	Faça como a Pharah faria

Nessa situação, existe um jogo de palavras que traz uma sonoridade peculiar na oração da personagem em inglês, que é bastante notada, pois o *game* é todo dublado. Em espanhol a tradução foi literal, seguindo a mesma proposta do texto em sua língua fonte. Na versão localizada do jogo em língua portuguesa foi trazida, além do jogo de palavras, essa sonoridade inicialmente apresentada, focando mais na experiência do que no sentido apresentado no texto-fonte, tendo em vista que essa sentença não alteraria o sentido ou trama da história do jogo. Como citado no capítulo teórico, essa é a função da localização, afinal o produto localizado visa diminuir as barreiras linguísticas e culturais apresentadas pelo produto e torná-lo algo mais nacional, fazendo que se tenha a concepção que o produto nenhum

processo de tradução ou localização, e tampouco possui referentes culturais externas ao seu país natal.

Em diversas outras situações, a tradução literal, que segundo González (2016) se trata de reproduzir exatamente o mesmo texto original, com as mesmas palavras, no texto meta; é adotada. Na maioria das vezes não existe nenhum problema com isso, afinal trata-se de um texto simples e direto, que não influencia na história do jogo ou mesmo no *gameplay*⁷. Em muitas situações, porém, observa-se que o procedimento de tradução palavra por palavra sofre algumas alterações para a adequação cultural ou mesmo para dar polidez ao texto, como se pode observar no exemplo Quadro 11, da personagem **Zarya**, onde em português acrescenta-se a palavra **soldado**, dando uma ideia diferente da contida no texto-fonte.

Quadro 11 - Exemplos de falas da personagem Zarya nos três idiomas e localizado no português

Personagem Zarya					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Getdown, give me 20</i>	<i>Getdown, give me 20</i>	<i>Abajo y dameveinte</i>	<i>Abajo y dameveinte</i>	Pague vinte flexões, soldado	Pague vinte flexões, soldado

A domesticação se faz bastante presente no processo de localização de jogos digitais. Nida (1947) (apud González, 2016, p.747 – 748) é um dos seus principais defensores, afirma que:

consciente de que la equivalencia es dinámica y que lo que importa no es tanto el elemento puramente textual del original sino conseguir que el producto provoque una reacción similar o equivalente a los receptores de ambos idiomas entre los que se trabaja. De este modo, la versión traducida evita todo tipo de conflicto lingüístico y cultural en el receptor de la traducción y se consigue El objetivo último de ofrecer una comunicación intercultural satisfactoria al cambiar frases hechas, refranes, chistes o modos de hablar para adaptarse mejor a una nueva.

⁷Esse termo é traduzido também por jogabilidade. “... é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Quanto mais rápido o jogador se sentir confortável com os comandos do jogo e seu ambiente, mais conceituada é a jogabilidade. Existe ainda outro conceito para jogabilidade, geralmente aplicado por revistas especializadas, que pode ser entendido como a maneira em que o jogador interage com a mecânica de jogo. Neste caso, uma jogabilidade mais complexa não significa dificuldade de interação entre jogador e jogo, mas a profundidade com que isto ocorre, na forma de enredo mais elaborado, variedade de ação e quebra-cabeças complexos” (VANNUCCHI; PRADO, 2009, p. 131).

Como em sua grande maioria o objetivo é conferir ao texto características de uma obra nacional com a menor influência estrangeira possível, Expressões utilizadas e adaptadas por questão de censura, ou adaptações de um poema de JL Semeador, vide poema subsequente, ademais dos exemplos infracitados no Quadro 12.

SE URUBU CANTASSE. . .³³

Se urubu cantasse
Viveria preso em gaiola.
Foi isso que um amigo me disse
Com um jeito todo gabola.

Gostei tanto que, se soubesse,
Comporia uma moda de viola
Dizendo que, se urubu cantasse,
Viveria preso em gaiola.

Mas, o caso não é esse,
Urubu não canta
E música não se aprende na escola.
O futuro é o que se planta.
Rancor cultivado só nos empobrece.
Amor guardado embolora
Se não sair da gaiola
Antes que a vida cesse!

JL Semeador.

Quadro 12 - Exemplos de falas do personagem Torbjörn nos três idiomas e localizados no português

Personagem Torbjörn					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>A chicken out of a feather</i>	<i>You're make a chicken out of a feather</i>	<i>Una Gallina de una pluma</i>	<i>Estás haciendo una gallina de una pluma</i>	Se urubu cantasse	Se urubu cantasse eu tinha dois na gaiola
<i>Let's not buy the pig</i>	<i>Let's not buy the pig while it's still in the bag</i>	<i>No compremos el cerdo</i>	<i>No compremos el cerdo mientras aún está en la bolsa</i>	Não contem com o ovo	Não contem com o ovo que a galinha não pôs.

³³Disponível em: <http://www.recantodasletras.com.br/poesias/3558768>. Acesso em: 13 jun 2017

O exemplo do personagem **Torbjörn** é bastante rico em mostrar os recursos da língua portuguesa e da localização em si. A localização em espanhol seguiu a linha do texto fonte, atendo-se às expressões utilizadas nela e apresentando um texto traduzido literalmente em sua essência. Na versão nacional, por sua vez, permitiu-se adaptar as expressões por sentenças utilizadas no território brasileiro. O primeiro exemplo do Quadro 13, “*You’remake a chicken out of a feather*” é traduzido por “**Se urubu cantasse eu tinha dois na gaiola**”, e no segundo exemplo do mesmo quadro, “*Let’s not buy the pig while it’s still in the bag*” foi traduzido por “**Não contem com o ovo que a galinha não pôs**”. Em ambos os casos, o uso de expressões idiomáticas nas quais há a presença de animais, sofrem alterações em prol da fluência do texto e da imagem que as metáforas dos animais trazem em cada cultura. Além disso, preocupam-se mais com mensagem do que com literalidade da expressão. Por isso, em português, galinha virou urubu para adequar-se a um ditado – e poema – nacional, e porco virou galinha com o mesmo propósito.

Ou em situações onde se procura um referente cultural popular nacional para que traga para mais próximo do público alvo aquele texto em questão, como demonstrado no exemplo elencado no Quadro 13.

Quadro 13 - Exemplos de falas da personagem Tracer nos três idiomas e localizado no português

Personagem: Tracer					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
<i>Sheshoots, she scores</i>	<i>Sheshoots, she scores</i>	<i>Estoy que ardo</i>	<i>Estoy que ardo</i>	Ela chuta e é gol	Ela chuta e é gol haha

Nos exemplos supracitados, a tradução sofre a interferência cultural e domesticação para a região Brasileira quando traz a alusão ao futebol, esporte muito difundido nacionalmente e de grande influência popular. Em espanhol faz uma referência ao *game* em si, que diz respeito a um como a personagem fica quando uma grande pontuação é obtida, ela fica “em chamas”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui foi discutido acerca da tradução e localização de games, em especial ao jogo multiplataforma *Overwatch*. Foi apresentado o *corpus* proveniente do próprio jogo, colhido de forma manual e discutido no decorrer do trabalho. Em seu desenrolar, surgiram as perguntas: Como se caracteriza a tradução do jogo *Overwatch*? As traduções do jogo para o português do Brasil e espanhol da América apresentam traços de localização? Há distinção entre as propostas de tradução dos textos escritos e de suas versões orais (dublagens)? Essas perguntas foram respondidas, e também surgiram novos questionamentos que tangem a temática, ainda em exploração, sobre localização e tradução de *games*.

O campo em questão é muito fértil e permite uma boa exploração dos pesquisadores. Os estudos na área são ainda mais importantes por conta da alta demanda mercadológica e um aumento no número de jogos localizados para o idioma português brasileiro, apresentando, então, a necessidades de profissionais de tradução na área. O objetivo foi descrever esse processo de tradução e localização do *game Overwatch* e discutir aqui a respeito dos traços de localização contidos na versão em português brasileiro e espanhol latino e comparar as suas distinções.

O ponto forte apresentado por esse trabalho, definitivamente, foi a proposta da descrição dos áudios e textos do *game*, propostos inicialmente. Essa descrição permitiu a constatação de diversos fatores, entre eles os dados obtidos de traduções feitas de forma literal ou não, quais versões foram mais localizadas e, ademais, analisá-las à luz das teorias da tradução e/ou localização aqui apresentadas. Ademais, como ponto fraco pode-se considerar que a análise de apenas um jogo não permite uma análise ou amostragem tão precisa que permita a especificação de todo o mercado de jogos, ou também, de todos os tipos de localização adotados para a língua português do Brasil ou espanhol americano. Contudo, por tratar-se de um trabalho acadêmico no padrão de graduação, nada impede que esse tenha continuidade em nível de mestrado e doutorado.

Esse trabalho pôde contribuir, de forma pessoal, positivamente acerca das informações aqui coletadas sobre a localização de games, e, também, como difusor, para que mais pessoas tenham acesso às informações aqui apresentadas e que se discuta e teorize o que tange as teorias da tradução e localização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTHOFF, Gustavo. Localização de Games: Um Olhar Interdisciplinar, n.15. ed. [S.l.]: **Scientia Traductionis**, p. 4-7, 2014 Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p4>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

AUBERT, Francis. A tradução literal: impossibilidade, inadequação ou meta? Ilha do Desterro, n. 17, p. 185-192, 1987.. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/8971/8320>. Acesso em: 13 abr. 2017.

BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriela. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. New York: Routledge, 2009. p. 661.

ROSCOE-BESSA, Cristiane; AQUINO, Janaina; BORGES, Raquel. **O Local e o Universal: Cosméticos e Comestíveis**. 1ª Edição. Brasil: Editora 7 Letras, 2015.

BRANDÃO, Rodrigo et al. Design e inovação tecnológica na indústria de videogames: Nintendo, um estudo de caso. In: **SBGAMES**, 13, 2014, Porto Alegre, p. 1101 - 1110.

CALDAS, Raoni. Estudo linguístico comparativo sobre onomatopéias em histórias em quadrinhos: Português / Alemão. **Pandaemonium**, n. 18, p. 153-184, 2011. Disponível em: <http://www.fflch.usp.br/dlm/alemao/pandaemoniumgermanicum>. Acesso em: 09 maio 2017.

COLETTI, Bruna; MOTTA, Lennon. A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático. **In-traduçãoes: Games e Tradução**, v. 0, n. 5, p.1-12, nov. 2013.

FRANKENBERG-GARCÍA, A. Compilação e uso de corpora paralelos. In: TAGNIN, S.; VALE, O. A. (Orgs). **Avanços da linguística de corpus no Brasil**, São Paulo: Humanitas, 2008p. 117-136

GARCÍA, Ana. Compilação e uso de corpora paralelos. In: TAGNIN, S.; VALE, O. A. (Orgs). **Avanços da linguística de corpus no Brasil**, São Paulo: Humanitas, 2008, p. 117-136.

HOLMES, James. The name and nature of translation studies. In: VENUTI, L. (ed.) **The Translation Studies Reader**, 2ª ed., Londres/Nova York: **Routledge**, p. 180-192, 2004.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: **Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2011, São Paulo. em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>. Acesso em: 15 maio 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón. Localización de Videojuegos: Paratextos Materiales e Icónicos. **Scientia Traductionis**, n. 15, p. 77-93, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p77>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ. Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos. **Sendeban**, n. 26, p. 83-98, 2015a. Disponível em: <http://revistaseug.ugr.es/index.php/sendeban/article/view/2728>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ. La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. **AdComunica**, n. 9, p. 77-95, 2015b,. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ. Localización y Cultura: Comprender los Videojuegos Como Referentes Culturales. **Entreculturals**, v. 7-8, p. 741-749, 2016.

MIROIR, Jean. "A "otimização dos mecanismos de busca" (SEO) como ferramenta de coleta automatizada de documentos para elaboração de corpora", p. 48-78 . **Anais do EBRALC 2015 & ELC 2015** [=Blucher Social Science Proceedings, n.3 v.2]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2359-2990, DOI 10.5151/sosci-viiiieblc-xiii-elc-08_artigo_05.

MUNDAY, Jeremy. **THE ROUTLEDGE COMPANION TO TRANSLATION STUDIES**. New York: Routledge, 2009. p. 284.

PERNAS, María. Paseo por la localización de un videojuego. *Tradumàtica*, n. 5, p. 1-6, 2007. Disponível em: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>. Acesso em: 13 abr. 2017.

PENA, Aline. Tradução: Fidelidade Versus Liberdade. In: **Congresso Nacional de Linguagens e Representações: Linguagens e Leituras**, 2009, Ilhéus. p. 1-4. Disponível em: http://www.uesc.br/eventos/iconlireanais/iconlire_anais/anais-03.pdf. Acesso em: 15 maio 2017.

RAMILO, Maria; FREITAS, Tiago. Transcrição ortográfica de textos orais: problemas e perspectivas. **Actas do Encontro Comemorativo do 25º Aniversário do CLUP**, Porto: CLUP, v. 2, 2001, p. 55-67.

RIBEIRO, Gabriela. Tradução técnica, terminologia e linguística de corpus: A ferramenta Wordsmith Tools. **Cadernos de Tradução**, v. 2, n. 14, p. 159-174, 2014.

SARDINHA, Tony Berber. Linguística de Corpus: histórico e problemática. **DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, v.16, n.2, p.323-367, 2000.

SCHOLAND, Michael; Localización de videojuegos. 1. ed. [S.l.]: **La Localització**, 2002. Pp. 1-9. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>. Acesso em: 13 abr. 2017.

SILVA, Fábio. Localização de Jogos: Contributo para a Análise dos Processos de Decisão e de Adaptação. 54 p. (Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas) - Instituto Politécnico do Porto, Porto, 2015. Disponível em: http://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/7924/1/DM_FábioSilva_2015.pdf. Acesso em: 13 abr. 2017.

SOUZA, Ricardo. Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games. **In-Traduções**, v. 8, p. 51-69, 2013. Disponível em: <http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2519/3141>. Acesso em: 13 abr. 2017.

TAGNIN, Stella. Glossário de Linguística de Corpus. In: VIANA, V. (Org.); TAGNIN, S. E. O. (Org.). **Corpora na tradução**. 1. ed. São Paulo: HUB Editorial, 2015, p. 357-360.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. Discutindo o conceito de gameplay. **Revista Texto Digital**, v.5 n. 2, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>. Acesso em: 05 jun. 2017.

WILLIAMS, Jenny.; CHESTERMAN, Andrew. **The Map**: a beginner's guide to doing research in translation studies, Manchester: St. Jeronime Publishing, 2007.

APÊNDICE A

Quadros

Ana					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Children, Behave	Children, Behave	Niños, compórtense	Niños, compórtense	Comportem-se, crianças	Comportem-se, crianças
Everyone dies	Everyone dies	Todos han de morir	Todos han de morir	Todo mundo morre	Todo mundo morre
It takes a woman to know	It takes a woman to know	Solo una mujer lo sabe	Sole hace falta una mujer para darse cuenta	As mulheres sabem das coisas	As mulheres sabem das coisas
Justice delivered	Justice delivered	Se hizo justicia	Se hizo justicia	A justiça foi feita	Justiça feita
Justice rains from above	Ininteligível (Egípcio)	Llueve justicia desde el cielo	Ininteligível (Egípcio)	A justiça vem de cima	Ininteligível (Egípcio)
No scope needed	No scope needed	Sin mira	Mira, sin mira	Nem precisei de mira telescópica	Nem precisei de mira telescópica
What are you thinking	What are you thinking	¿Qué piensas?	¿Qué piensas?	O que você está pensando?	O que você está pensando?
Witness me	Witness me	Sé testigo	Sé testigo	Testemunhem!	Testemunhem!
You know nothing	You know nothing	No sabes nada	Jaja, no sabes nada	Você não sabe de nada	Você não sabe de nada
Learn from the pain	Learn from the pain	Aprende del dolor	Aprende del dolor	Aprenda com a dor	Aprenda com a dor
Mother knows best	Mother knows best	Mamá sabe	Mamá sabe	Mãe sempre tá certa	Mãe sempre tá certa
Someone to tuck you in?	Need someone to tuck you in?	¿Necesitas que alguien te ponga a dormir?	¿Necesitas que alguien te ponga a dormir?	Precisando de ajuda para dormir?	Precisando de ajuda para dormir?
I'm watching out for you	Ininteligível (Egípcio)	Siempre te cuido	Ininteligível (Egípcio)	Eu te protejo	Ininteligível (Egípcio)
Are you scared?	Are you scared?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo?	Está com medo?	Está com medo?

D.VA

Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
:)	Winky face	:)	Carita con guiño, muac	:)	Um beijo pros fã
A new challenger!	Here comes a new challenger	¡Un nuevo retador!	¡Aquí viene un nuevo retador!	Uma nova competidora!	Aí vem uma nova competidora!
Aw, Yeah!	Aw, Yeah!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!	É isso aí!	É isso aí!
D.VA: 1, Bad guys: 0	D.VA: 1, Bad guys: 0	D.VA: 1, Tipos malos: 0	D.VA: 1, Tipos malos: 0	D.VA 1, Vilões 0	D.VA 1, Vilões 0
LOL	LOL haha	LOL	LOL jaja	HUE HUE	HUE HUE haha
Love, D.va	Love, D.va	Con amor, D.VA	Con amor, D.VA	Com amor, D.VA	Com amor, D.VA
No hacks required	No hacks required	No necesito hacer trampa	No necesito hacer trampa	Nem precisei fazer macete	Nem precisei fazer macete
I'm #1	I'm number one	Soy la numero 1	Soy la numero 1	Eu sou a nº 1	Eu sou a nº 1
AFK	Ah, AFK	AFK	AFK	AFK	AFK
GG!	Hahaha, GG!	¡Buen juego!	jajaja, ¡Buen juego!	GG!	Hahaha, GG!
I play to win	Ininteligível	Juego para ganar	Ininteligível	Eu jogo pra ganhar	Eu jogo pra vencer
Is this easy mode?	Is this easy mode?	¿Estamos en modo fácil?	¿Estamos en modo fácil?	GG!	Hahaha, GG!
Happy Halloween!	Happy Halloween!	¡Feliz Halloween!	¡Feliz Halloween!	Feliz Halloween!	Feliz Halloween!
Aw, you shouldn't have	Aw, you shouldn't have	Qué lindo gesto, no era necesario	Qué lindo gesto, no era necesario	Own, não precisava	Own, não precisava

Genji					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
A steady blade	a steady blade balances the soul	Una espada firme	Una espada firme da equilibrio al alma	Uma lâmina firme	Uma lâmina firme equilibra a alma
Come on!	Come on!	¡Vamos!	¡Vamos!	Vamos!	Venham!
Let's Fight!	Ininteligível (Japonês)	¡Luchemos!	Ininteligível (Japonês)	Vamos à luta	Vamos, lutemos com honra
Measure Twice, Cut	Measure Twice, Cut	Mide dos veces, corta	Mide dos veces, corta	Meça duas vezes, corte	Meça duas vezes, corte

Once	Once	una vez	una vez	uma só	uma só
My soul seeks balance	Ininteligível (Japonês)	Mi alma busca equilibrio	Ininteligível (Japonês)	Minha alma busca o equilibrio	Minha alma busca o equilibrio
Simple	Ah, simple	Sencillo	Ah, fácil	Simple	Simple
Damn!	Ininteligível (Japonês)	¡Maldición!	Ininteligível (Japonês)	Droga!	Merda!
I am prepared!	Ininteligível (Japonês)	¡Estoy listo!	Ininteligível (Japonês)	Estou preparado!	Estou preparado!
Not good enough!	Ininteligível (Japonês)	Pero no es suficiente	Ininteligível (Japonês)	Não é forte o suficiente	Ainda não
Yeah!	Ininteligível (Japonês)	¡Sí!	Ininteligível (Japonês)	Isso!	Sim!
You are only Human	You are only Human	Solo eres humano	No eres más que humano	Você é apenas humano	Você é apenas humano
I was hoping for a challenge	I was hoping for a challenge	Esperaba un desafío	Esperaba un desafío	Um desafio era tudo que eu queria	Um desafio era tudo que eu queria
My Halloween costume?	My Halloween costume? Cyborg ninja	¿Mi disfraz de Halloween?	¿Mi disfraz de noche de brujas? Ciberninja	Minha fantasia de Halloween?	Minha fantasia de Halloween? Ninja ciborgue
Meery Christmas!	Meery Christmas!	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!	Feliz Natal!	Feliz Natal!

Hanzo					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Expect nothing less	Expect nothing less	No esperes menos de mí	No esperes menos de mí	Não esperava nada menos	Não espere menos do que isso
From one thing...	From one thing, know ten thousand things.	De una sola cosa...	De una sola cosa, conoce diez mil más	Saiba dez mil coisas...	Saiba dez mil coisas a partir de uma só
Hm...	Hm...	MMM...	MMM...	Hm...	Hm...
I do what i must	I do what i must	Hago lo que tengo que hacer	Hago lo que tengo que hacer	Eu faço o que é preciso	Eu faço o que é preciso
Never in doubt	the outcome was never in doubt hanzo	Recuerda este momento	Recuerda este momento	Se lembre desse momento	Se lembre desse momento
Remember this moment	Remember this moment	Nunca estuvo en Duda	El resultado nunca estuvo	Nunca houve dúvidas...	Nunca houve dúvidas

			en duda		quanto ao resultado
Spirit Dragon	I choose you spirit dragon	Dragón espiritual	Yo te elijo, espíritu dragón	Espirito do dragão	Espirito do dragão, eu escolho você!
You are already dead	You are already dead	Ya estás muerto	Ya estás muerto	Seu destino já foi selado	Seu destino já foi selado
A gift for you	A gift for you	Un regalo para ti	Un regalo para ti	Um presente para você	Um presente para você
Flow like water	Flow like water	Fluye como el agua	Fluye como el agua	Fluído como a água	Fluído como a água
Never second best	Never second best	Siempre el mejor	Siempre el mejor	Segundo melhor, jamais	Segundo melhor, jamais
Sake!	Sake!	¡Sake!	¡Sake!	Saquê!	Saquê!
Step into the dojo	Step into the dojo	Entra al dojo	Entra al dojo	Sejam bem-vindos ao Dojo	Sejam bem-vindos ao Dojo
Ignore all distractions	Ignore all distractions	Ignora toda distracción	Ignora toda distracción	Ignorem todas as distrações	Ignorem todas as distrações

Junkrat					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
...Blow it up again	It's the first will not succeed blow it up again	...Explótaló otra vez	Si la primera no lo logras, explótaló otra vez	...Exploda de novo	Se não der certo na primeira, tente explodir de novo
Anyone want some BBQ?	Anyone want some barbecue?	¿Alguien tiene ganas de una parrillada?	¿Alguien tiene ganas de una parrillada? jaja	Alguém quer um churrasquinho?	Alguém quer um churrasquinho?
Happy birthday	Happy birthday	Feliz cumpleaños	Feliz cumpleaños	Feliz aniversário	Feliz aniversário
Have a nice day!	Have a nice day!	¡Que tangas un buen día!	¡Que tangas un buen día!	Tenha um ótimo dia!	Tenha um ótimo dia!
Tick-Tock-Tick-Tock	Tick-Tock-Tick-Tock-Tick-Tock	TIC, TOC, TIC, TOC	TIC, TOC, TIC, TOC, TIC, TOC	TIC TAC TIC TAC	TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
Happy Halloween	Happy Halloween	Feliz Halloween	Feliz Halloween	Feliz Halloween!	Feliz Halloween!

BRRRIN G!	BRRRIN G!	¡BRRRRRRRI NG!	¡BRRRRRRRI NG!	Traaaaaaaz!	Traaaaaaaz!
Coming up explodey!	Everythin g's coming up explodey	¡Se pone explosivo!	¡Esto se pone explosivo!	Estou explodindo tudo!	Eu estou bombando!
It's the little things	It's the little things	Son las pequeñas cosas	Son las pequeñas cosas	São as pequenas coisas	São as pequenas coisas
KABOO M	KABOO M	KABÚM	BOOM	Cabum	Cabum
Ooh, shiny	Ooh, shiny	Oh, brillante	Oh, brillante	uuuuh, brilhoso	uuuuh, brilhoso
Smile!	Smile!	¡Sonríe!	¡Sonríe!	Sorria!	Sorria!
I give it a 10!	I give it a 10!	¡Le doy un 10!	¡Le doy un 10!	Nota 10!	Nota 10!
Merry Christmas	Merry Christmas	Feliz navidad	Feliz navidad	Feliz natal!	Feliz natal!

Lúcio					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Can't stop, won't stop	Can't stop, won't stop	No puedo parar, ni quiero	No puedo parar, ni quiero	Não para, não para, não para não	Não para, não para, não para não
Hit me!	Hit me!	¡Con todo!	¡Con todo!	Arrebentei.	Arrebentei.
Jackpot!	Uhh, Jackpot!	¡Me tocó el premio mayor!	¡Me tocó el premio mayor!	Que sorte!	HA HA, Oh sorte!
Tinnitus	That's what you get tinnitus	Tinnitus	A ver como te das tinnitus	Zumbido	Assim que você fica com um zumbido na cabeça
To the Rhythm	Give yourself to the rhythm	Por el ritmo	Oh, déjate llevar por el ritmo	Seguindo o ritmo	Se entrega à batida
Why are you so angry?	Why are you so angry?	¿Por qué tan molesto?	¿Ahh, por qué tan molesto?	Pra que tanto ódio no coração, parça?	Pra que tanto ódio no coração, parça?
You gotta believe!	You gotta believe!	¡Debes creer!	¡Debes creer!	Tem que acreditar!	Você tem que acreditar
Happy Holidays!	Happy Holidays!	¡Felices fiestas!	¡Felices fiestas!	Boas Festas!	Boas Festas!
I'm on top of the world	I'm on top of the world	Estou en la cima del	Estou en la cima del	Eu sou sinistro	Eu sou sinistro

		mundo	mundo		
I could do this all day	I could do this all day	Podría hacer esto todo el día	Podría hacer esto todo el día	Podia fazer isso o dia inteiro	Podia fazer isso o dia inteiro
Not hearing that noise	Not hearing that noise	No me vengas con eso	No me vengas con eso	Não tô te ouvindo, não	Não tô te ouvindo, não
Oh, Yeah!	Oh, Yeah!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!	Ah, Garoto!	Ah, Garoto!
Be champions	Be champions	Sean campeones	Sean campeones	Sejam campeões	Sejam campeões
Killed it!	Killed it!	¡Hasta nunca!	La rompí	Aperta o play!	Aperta o play!

Mccree					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Happens to the best of us	Happens to the best of us	Le pasa hasta a los mejores	Le pasa hasta a los mejores	Acontece nas melhores famílias	Acontece nas melhores famílias
I'm you huckleberry	I'm you huckleberry	Soy quien buscas	Soy a quien buscas	Eu sou o cara	Eu sou o cara
I've got a bullet...	I've got a bullet with your name on it	Tengo una bala...	Tengo una bala con tu nombre	Eu tenho uma bala...	Eu tenho uma bala guardada para você
I tried being reasonable	I tried being reasonable. Didn't take to it.	Intenté ser razonable	Intenté ser razonable, pero no hubo manera	Eu tentei conversar	Eu tentei conversar, não deu muito certo
Reach for the sky	Reach for the sky	Alcanza el cielo	Alcanza el cielo	Mire nas estrelas	Bota as mãos pra cima
Sure as hell ain't ugly	I'm not good, not bad, but i sure as hell ain't ugly	Definitivamente no soy feo	No soy bueno ni malo, pero definitivamente no soy feo	Certamente não sou feio	Eu não sou bom nem mal, mas certamente não sou feio
Wanted: Dead or Alive	Wanted: Dead or Alive	Se busca: Vivo o Muerto	Se busca: Vivo o Muerto	Procura-se: Vivo ou morto	Procura-se: Vivo ou morto
Watch and Learn	Hahaha, Watch and learn	Mira y aprende	Mira y aprende	Olhe e aprenda	hahaha, observe e aprenda

You done?	You done?	¿Terminaste?	¿Terminaste?	Já acabou?	Já acabou?
Ain't i killed you before?	You same familiar, ain't killed you before?	No te maté una vez	Me resultas familiar, ¿que no te maté una vez?	Eu já não matei você?	Você me lembra alguém. Eu já não matei você?
I'm the quick...	I'm the quick, you're the dead.	Soy rápido...	Soy rápido, y mortal	Eu sou o rápido...	Eu vou te... abati.
I don't much like losing	I don't much like losing	Perder no me gusta mucho	No me gusta mucho perder	Perder não é comigo	Ah, perder não é comigo
I'ts your funeral	I'ts your funeral	Es tu funeral	Es tu funeral	É o seu funeral.	É o seu funeral.
Had to break the ice	Someone had to break the ice	Alguien tenía que romper el hielo	Alguien tenía que romper el hielo	Alguém tinha que quebrar o gelo	Alguém tinha que quebrar o gelo

Mei					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
A-MEI-ZING!	A-MEI-ZING!	¡Mei con M de Maravillosa!	¡Mei con M de Maravillosa!	A-MEI!!!	A-MEI!!!
Chill out!	Hey, chill out!	¡Enfría tu temperamento!	Hey, ¡Enfría tu temperamento!	Relaxa!	Que fria!
Fight for our world	Ininteligível (Chinês)	Lucha por nuestro mundo	Ininteligível (Chinês)	Lutem pelo nosso mundo	Vale a pena lutar pelo nosso mundo
Hang in there	Hang in there	Resiste	Resiste	Aguenta aí	Aguenta aí
Learned your lesson	I hope you learned your lesson	Aprendiste la lección	Espero que hayas aprendido la lección	Aprendeu sua lição	Espero que tenha aprendido a sua lição
Okay!	Okay!	¡Está bien!	¡Está bien!	Ok!	Ok!
Ouch, are you okay?	Ouch, are you okay?	Ay, ¿Estás bien?	Ay, ¿Estás bien?	Eita, você está bem?	Ai! Você está bem?
Sorry sorry sorry sorry	Sorry, sorry, i'm sorry sorry	Lo siento, lo siento, lo siento	Lo siento, lo siento, es verdad, lo siento	Desculpa, desculpa, desculpa, desculpa	Desculpa, desculpa, me desculpa, desculpa
That was great	Hahaha, that was great	Eso fue genial	jaja, Eso fue genial	Isso foi incrível	Hahaha, isso foi incrível

Yay!	Yay!	¡Si!	¡Si!	Wuhul!	Wuhul!
You have to let it go	You have to let snow	Tienes que dejarlo ir	Tienes que dejarte nieve	Livre estou	Livre estou
Overcome all obstacles	Overcome all obstacles	Vence todos los obstáculos	Vence todos los obstáculos	Supere todos os obstáculos	Supere todos os obstáculos
Scary!	Scary!	¡Qué miedo!	Tenebroso	Assustadora!	Que medo!
I got you something!	I got you something!	¡Tengo algo para ti!	¡Tengo algo para ti!	Tenho algo para você!	Eu tenho uma coisa pra você!

Mercy					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Consultation fee	I send to you my consultation fee	Honorarios de consulta	Te enviaré mi factura por mis servicios	Taxa de consulta	Depois te mando o preço da consulta
Doctor's orders	Doctor's orders	Son órdenes de la doctora	Son órdenes de la doctora	Ordens médicas	Ordens médicas
I have my eye on you	I have my eye on you	Te tengo en la mira	Te tengo en la mira	Estou de olho em você	Estou de olho em você
Miracle worker	I'm not a miracle worker, well, not always	No hago milagros	No hago milagros, bueno, no siempre	Milagreira	Eu não faço milagres, bom, às vezes.
On a scale of 1-10	On a scale of 1 to 10, how's your pain?	De uno al diez	De uno al diez cuanto dolor sientes	Numa escala de 1-10	Numa escala de 1 a 10, quanto é a sua dor?
The doctor is in	The doctor is in	Llegó la doctora	Llegó la doctora	A doutora chegou	A doutora chegou
The doctor will see you	The doctor will see you	La doctora te atenderá	La doctora te atenderá	A doutora já vai te atender	A doutora vai vê-lo agora
How barbaric	How barbaric	Que bárbaros	Que bárbaros	Excelente!	Excelente!
Need a second opinion?	Need a second opinion?	¿Necesitas una segunda opinión?	¿Necesitas una segunda opinión?	Precisa de uma segunda opinião?	Precisa de uma segunda opinião?
Super!	Super!	¡Super!	¡Super!	Quanta barbárie	Quanta barbárie
Take two	Take two and coming in the morning	Toma dos	Toma dos y llámame la mañana	Tome duas	Tome duas dessas e me ligue amanhã
Piece of cake	Piece of cake	Pan comido	Pan comido	Moleza	Muito fácil
Superstition	Superstition	Superstición	Superstición	Superstição	Superstição

Your guardian angel	Your guardian angel	Tu ángel guardián	Tu ángel guardián	Seu anjo da guarda	Seu anjo da guarda
---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--------------------

Pharah					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Aerial superiority achieved	Aerial superiority achieved	Superioridad aérea alcanzada	Superioridad aérea alcanzada	A ventania só me faz voar mais alto	A ventania só me faz voar mais alto
Fly like an Egyptian	Fly like an Egyptian	Vuela como un egipcio	Vuela como un egipcio	Voe como um egípcio	Voe como um egípcio
Flying the friendly skies	Flying the friendly skies	Volando por el cielo azul	Volando por el cielo azul	O domínio dos céus é meu	O domínio dos céus é meu
Got you on my radar	I got you on my radar	Te tengo en mi radar	Te tengo en mi radar	Você está na minha mira	Você está na minha mira
Not a chance	Not a chance	De ninguna manera	De ninguna manera	Sem chance	Sem chance
Security in my hands	Put your security in my hands	Puedes confiarme tu seguridad	Puedes confiarme tu seguridad	Pode deixar sua segurança comigo	Pode deixar sua segurança comigo
Shot down	Shot down	Derribado	Derribado	Abatido	Abatido
Sorry, but i need to jet	Sorry, but i need to jet	Lo siento, pero debo despegar	Lo siento, pero debo despegar	Desculpa, ms preciso sair voando	Desculpa, mas ou ter que dar no pé
The forecast	Want to know the forecast	El pronóstico	Quieres saber el pronóstico	Previsão do tempo	Quer saber a previsão do tempo?
Leave this to a professional	Leave this to a professional	Esto es trabajo para una profesional	Esto es trabajo para una profesional	Deixe com a profissional	Deixe com a profissional
Play nice, play Pharah	Play nice, play Pharah	Juega bien, juega con Pharah	Juega bien, juega con Pharah	Faça como a Pharah faria	Faça como a Pharah faria
Rocket Jump?	Rocket Jump? That's sound dangerous	¿Salto de Cohete?	¿Salto de Cohete? Sueña peligroso	Rocket jump?	Rocket jump? Isso parece perigoso
We are in this together	We are in this together	Estamos juntos en esto	Estamos juntos en esto	Estamos nessa juntos	Estamos nessa juntos
Dead or alive	You gone to come with me, dead or alive	Vivo o muerto	Vivo o muerto, vendrás conmigo	Vivo ou morto.	Vivo ou morto, você vem comigo

Reaper					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Dead man walking	Dead man walking	Un muerto en vida	Un muerto en vida	Que fácil	Que fácil
Give me a break	Give me a break	¿En serio?	¿En serio?	Dá um tempo	Dá um tempo
Haven't i killed you	Haven't i killed you somewhere before	No te había matado	No te había matado antes, en otro sitio	Eu já não te matei antes?	Eu já não te matei antes?
I'm back in black	I'm back in black	Te vuelta a segar	Te vuelta a segar	De volta dos mortos	De volta dos mortos
If it lives, i can kill it	If it lives, i can kill it	Si está vivo, puedo matarlo	Si está vivo, puedo matarlo	Se está vivo, pode morrer	Se está vivo, pode morrer
Psychopath	I'm not a psychopath, i'm a hight functional psychopath	Psicópata	No soy un psicópata, soy un psicópata altamente funcional	Psicopata	Não sou só um psicopata, sou um psicopata extremamente funcional
Too easy	Hm, too easy	Demasiado fácil	MMM, qué fácil	Fácil demais	Fácil demais
What are you looking at?	What are you looking at?	Qué miras	Qué miras	Ta olhando o quê?	Ta olhando o quê?
It's in the refrigerator	It's in the refrigerator	Está en el refrigerador	Está en el refrigerador	Mais um homem morto	Mais um homem morto
Next	Next	Siguiente	Siguiente	Próximo	Próximo
Seen a ghost?	You looking like you seen a ghost	¿Viste un fantasma?	Parece que viste un fantasma	Viu um fantasma?	O que foi? Viu um fantasma?
Was that all?	Was that all?	¿Eso fue todo?	¿Eso fue todo?	Isso foi tudo?	Isso foi tudo?
I work the graveyard shift	I work the graveyard shift	Puedo cumplir tu sueño eterno	Solo trabajo el turno de la noche	Estou montando um cemitério	Eu estou montando um cemitério
Holiday spirit	Where is your holiday spirit?	Espíritu festivo	¿Donde esta tu espíritu festivo?	Espirito festivo	Cadê seu espírito festivo?

Reinhardt					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala

Are you afraid?	Are you afraid to fight me?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo de luchar conmigo?	Está com medo?	Está com medo de lutar contra mim?
Bring me another	Bring me another	Tráígame otro	Tráígame otro	Pode trazer mais	Pode trazer mais
Crusader online	Crusader online	Cruzado en línea	Cruzado en línea	Cruzado online	Cruzado online
Honor and glory	Honor and glory	Honor y gloria	Honor y gloria	Honra e glória	Honra e glória
I salute you	I salute you	Mis respetos	Mis respetos	Saudações	Saudações
This old dog	This old dog still know's a few tricks	Este perro viejo	Este perro viejo todavía sabe algunos trucos	Este cão velho	Ah, este velhote ainda lembra de alguns truques
Smashing	Smashing	Genial	Genial	Esmagar!	Esmagar!
Catch phrase!	Catch phrase!	¡Mi frase típica!	¡Mi frase típica!	Frase de efeito!	Frase de efeito!
Crushing machine	Hahaha, i'm the ultimate crushing machine	Fuerza destructora	jajaj, nada se resiste a mi fuerza destructora	Máquina de demolição	hahaha, eu sou a máquina de demolição suprema
German engineering	Precision German engineering	Ingeniería alemana	Ingeniería alemana de precisión	Engenharia alemã	Engenharia alemã de precisão
Respect your elders	Respect your elders	Respeto a tus mayores	Respeto a tus mayores	Respeite os mais velhos	Respeite os mais velhos
Show you how it's done	Let me show you how it's done.	Déjame enseñarte cómo se hace	Déjame enseñarte cómo se hace	Deixa eu mostrar como se faz	Deixa eu mostrar como se faz
100% German Power	100% German Power	100% Poder alemán	100% potencia alemana	100% potencia alemã	Poder 100% alemão
You're on my naughty list	You're on my naughty list	Estás en mi lista de niños malos	Estás en mi lista de niños malos	Você está na lista dos malcriados	Você está na lista dos malcriados

Roadhog					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Candy from a baby	Like take a candy from a baby	Como hn dulce a un bebé	Como quitarle el dulce a un	Doce de criança	Como tirar doce de criança

			bebé		
HAHAHA!	HAHAHA!	¡JA, JA, JA!	¡JA, JA, JA, JA, JA!	HAHAHA!	HAHAHA!
Line is pain, so is death	Line is pain, so is death	La vida es dolor y la morte también	La vida es dolor y la morte también jejeje	A vida é dor e a morte também	A vida é dor e a morte também
Piece of cake	Piece of cake	Pan comido	Facilísimo	Moleza	Molezinha
Say "bacon"...	Say "bacon" on more time...	Di "tocino" ...	Di "tocino" una vez más...	Diga "bacon"...	Diga "bacon" mais uma vez para você ver...
The Apocalypse	"Welcome to the apocalypse."	El Apocalipsis	Bienvenido al Apocalipsis	O apocalipse	Bem-vindos ao apocalipse
Violence is the answer	Violence is usually the answer	La violencia es la respuesta	La violencia suele ser la respuesta	Violência é a resposta	Violência normalmente é a resposta
Got something to say?	Got something to say?	¿Tienes algo que decir?	¿Tienes algo que decir?	Tem algo a dizer?	Tem alguma coisa pra me dizer?
Hook, line, and sinker	Hook, line, and sinker	Los haré trizas	Los haré trizas	Sai fora	Sai fora
Push off	Push off	Estorbo	Estorbo	Gancho, corda e isca	Já tá no gancho
We're all animals	We're all animals	Todos somos animales	Todos somos animales	Somos todos animais	Somos todos animais
What's mine is mine	What's mine is mine	Lo que es mío es mío	Lo que es mío es mío	O que é meu é meu	O que é meu é meu
Want some candy?	Want some candy?	¿Quieres uns caramelos?	¿Quieres uns caramelos?	Quer doce?	Quer doce?
Ho Ho Ho	Ho Ho Ho Ho	JO, JO, JO	JO, JO, JO, JO, JO, JO	Hô Hô Hô	Hô Hô Hô Hô Hô

Soldado: 76					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Get off my lawn	Young punks, get off my lawn.	Fuera de mi jardín	Jóvenes escandalosos, fuera de mi jardín	Saiam do meu gramado	Pivetes, saiam do meu gramado
I'm an army of one	I'm an army of one	Soy ejército de uno solo	Soy ejército de uno solo	Eu sou um exército de	Eu sou um exército de

				um homem só	um homem só
I've still got it	I've still got it	Aún soy bueno para esto	Aún soy bueno para esto	Eu ainda levo o jeito	Eu ainda levo o jeito
I Didn't stat this war...	I Didn't stat this war, but i'm damn will gonna finish it	No empecé esta guerra...	No empecé esta guerra pero juro que voy acabarla	Não comecei essa guerra...	Não comecei essa guerra, mas certamente vou terminá-la
Not on my watch	Not on my watch	No mientras yo esté aquí	No mientras yo esté aquí	Não no meu turno	Não no meu turno
Smells like victory	Smells like victory	Huele a victoria	Huele a victoria	Sentindo cheiro de vitória	Sentindo cheiro de vitória
That's "sir" to you	That's "sir" to you	"Señor" pra ti	"Señor" pra ti	É "senhor" pra você	É "senhor" pra você
What are you loonkin' at?	What are you loonkin' at?	¿Qué miras?	¿Qué miras?	Tá olhando o quê?	Tá olhando o quê?
You're the other one	I'm the one who does his jobs. I'm thinkin' you're the other one.	Eres el otro	Soy el que haces el trabajo, creo que tú eres el otro	Você é o outro	Sou eu quem faz o trabalho dele, estou achando que você é o outro
You didn't make the cut	You didn't make the cut	No pasaste la prueba	No pasaste la prueba	Esse não passa nem do treinamento	Esse não passa nem do treinamento
Old soldiers	Old soldiers never die, and they don't fade away	Soldados veteranos	Viejos soldados nunca mueren y no se desvanecen	Soldados velhos	Soldados velhos nunca morrem, nem desaparecem
You want a medal?	You want a medal?	¿Quieres una medalla?	¿Quieres una medalla?	Você quer uma medalha?	Você quer uma medalha?
Kock Knock	Kock Knock	TOC TOC	TOC TOC	TOC-TOC	TOC-TOC
Stay frosty	Stay frosty	Mantente alerta	Mantente alerta	Fica frio	Fica frio

Sombra					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Boop	Boop	¡Bup!	¡Bup!	BUP	BUP

Playing fair	Where's the funny in playing fair	Jugando limpio	Que chiste tiene jugar limpio	Jogo limpo	E qual é a graça de jogar justo?
Show me what you got	Asustame panteón	Muéstrame de qué estás hecho	Asústame panteón	Vamos ver do que você é capaz	Vamos ver o que você sabe fazer
Taking this very seriously	Taking this very seriously	Esto me lo tomo en serio	Te lo estás tomando muy en serio	Estou levando isso muito a sério	Você está levando isso muito a sério
I know who's been naughty	I know who's been naughty	Sé quien se ha portado mal	Sé quien se ha portado mal	Eu sei quem foi malcriado	Eu sei quem foi malvado
Cool	De pelos	Genial	De pelos	Bacana	Show
Did you mean to do that?	Did you mean to do that?	¿Querías hacer eso?	¿Deverás querías hacer eso?	Você queria fazer isso mesmo?	Você queria fazer isso mesmo?
Glitch in the system	You're just a glitch in the system	Erro de sistema	Solo eres un error en el sistema	Falha no sistema	Você é mesmo uma pane no sistema
Good one	Good one	Bien pensado	Bien pensado	Mandou bem	Boa
Hack the planet	Hack the planet	Hackea el planeta	Hackea el planeta	Hackeiem o planeta	Hackeiem o planeta
In over your head	I think you're in over your head.	Fuera de tu liga	Creo que se te sube la cabeza	Você ta querendo demais	Acho que você está querendo demais
Just squishing a bug	Just squishing a bug	Solo aplasto un bug	Solo eliminando un bug	Só esmagando um inseto	Só um pequeno bug
Mess with the best...	Mess with the best and die like the rest	Te metes con la mejor...	Te metes con la mejor y mueres como el peor	Mexa com a melhor...	Mexa com a melhor e termine na pior

Symmetra					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Everything by design	Everything by design	Todo tiene un propósito	Todo tiene un propósito	Tudo como projetado	Tudo como projetado
How unsightly	How unsightly	Qué vergüenza	Qué vergüenza	Que desagradável	Que desagradável
Impressive	Impressive	Impresionante	Impresionante	Impressionante	Impressionante
Perfect harmony	Perfect harmony	Armonía perfecta	Armonía perfecta	Em perfeita harmonia	Em perfeita harmonia

Precisely	Precisely	Precisamente	Precisamente	Com precisão	Com precisão
Put you in your place	I will put you in your place	Te pondré en tu lugar	Te pondré en tu lugar	Colocarei você em seu lugar	Eu colocarei você em seu lugar
Such lack of imagination	Such lack of imagination	Qué falta de imaginación	Qué falta de imaginación	Você não tem imaginação	Quanta falta de imaginação
Welcome to my reality	Welcome to my reality	Bienvenido a mi realidad	Bienvenido a mi realidad	Entre na minha realidade	Entre na minha realidade
Why do you struggle?	Why do you struggle?	¿Por qué te resistes?	¿Por qué te resistes?	Por quê você ainda luta?	Por quê você ainda luta?
A frightening thought	A frightening thought	Un pensamiento aterrador	Un pensamiento aterrador	Pensamento tenebroso	Que pensamento tenebroso
Exquisite	Exquisite	Exquisito	Exquisito	Esplêndido	Esplêndido
I don't think so	I don't think so	No lo creo	Creo que no	Acho que não	Não creio
Hard work and dedication	Hard work and dedication pays off.	El trabajo duro y la dedicación	El trabajo duro y la dedicación rinden sus frutos	O trabalho árduo sempre dá frutos	O trabalho árduo sempre dá frutos
I made you something	I made you something	Te prepararé algo	Te prepararé algo	Fiz algo pra você	Fiz algo pra você

Torbjörn					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
A chicken out of a feather	You're make a chicken out of a feather	Una Gallina de una pluma	Estás haciendo una gallina de una pluma	Se urubu cantasse	Se urubu cantasse eu tinha dois na gaiola
Engineers	People always underestimate the engineers.	Ingenieros	Siempre subestiman a los ingenieros	Engenheiros	As pessoas sempre subestimam os engenheiros
Hard work pays off	Hard work pays off	El trabajo duro rinde sus frutos	El trabajo duro rinde sus frutos	O trabalho duro sempre compensa	O trabalho duro sempre compensa
I'm Swedish!	For the last time, i'm Swedish!	¡Soy de Suecia!	Por última vez, ¡soy sueco!	Eu sou sueco!	Pela última vez, eu sou sueco!
Leave this to	Leave this to	Déjaselo al	Déjaselo al	Deixem essa	Deixem essa

an expert	an expert	experto	experto	com o profissional	com o profissional
Some assembly required	Some assembly required	Se necesita ensamblaje	Se necesita ensamblaje	Precisa ser montado	Precisa ser montado
Working as intended	Working as intended	Funciona según el plan	jajaja, funciona según el plan	Tá funcionando direitinho	Tá funcionando direitinho
Made to order	Made to order	Hecho a la medida	Hecho a la medida	Feito sob medida	Feito sob medida
Completion date?	Completion date? haha, well, it's done	¿Fecha de entrega?	¿Fecha de entrega? jaja, cuando esté listo	Data de entrega?	Uma data pra entrega? haha, quando estiver pronta
Don't get caught	Don't get caught with your beard in the letterbox.	Que no te atrapen	Ininteligível	Não seja pego	Cuidado para a barba não ficar presa
I'm giving it all i've got!	I'm giving it all i've got!	¡Estoy dando todo de mí!	¡Estoy dando todo de mí!	Estou fazendo tudo o que eu posso!	Estou dando tudo o que eu posso
Let's not buy the pig	Let's not buy the pig while it's still in the bag	No compremos el cerdo	No compremos el cerdo mientras aún está en la bolsa	Não contem com o ovo	Não contem com o ovo que a galinha não pôs.
More where that came from	More where that came from	Hay más de donde vino eso	Hay más de donde vino eso	E eu ainda tenho outros truques	haha, não é magia é tecnologia
If you build it	hahaha, If you build it, they will die	Si lo construyes	Si lo construyes, morirán	É só construir	haha, é só construir e eles morrem

Tracer					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Aw, Rubbish	Aw, Rubbish	Ah, rayos	Ah, rayos	Ah, porcaria	Ah, porcaria
Be right back!	Be right back!	¡Vuelvo enseguida!	¡Vuelvo enseguida!	Volto já já!	Volto já já!
Check me out	Check me out	A la orden	Como digas	Saca só eu	Olha pra mim
Keep calm	Keep calm and Tracer on.	Mantén la calma	Mantén la calma y déjaselo Tracer	Keep calm	Keep calm e Tracer na área

She shoots, she scores	She shoots, she scores	Tira y anota	Tira y anota	Ela chuta e é gol	Ela chuta e é gol haha
The world needs heroes	The world could always use more heroes	El mundo necesita héroes	El mundo está la espera de más héroes	O mundo sempre precisa de heróis	O mundo sempre precisa de novos heróis
You got it	You got it	Estoy que ardo	Estoy que ardo	Pode deixar	Pode deixar
Cheers, love!	Cheers, love! The cavalry's here	Hola, cariño	Hola, cariño ya llegó la caballería	Obrigada, querido!	Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou!
Déjà vu	Ever get that feeling of Déjà vu	Déjà Vu	Nunca sientes como un Déjà Vu	Déjà Vu	Já teve aquela sensação de Déjà Vu
Under control	I have this under control	Bajo control	Tengo eso bajo control	Sob controle	Tá tudo sob controle
You need a time out	Looks like you need a time out	Necesitas un descanso	Me parece que necesitas un descanso	Lutem pelo futuro	Eu acho que você ta precisando de um tempo
Eat my dust	Eat my dust	Muerde el polvo	Muerde el polvo	Coma poeira	Coma poeira
Ooh, scary!	Ooh, scary!	¡Uh, qué susto!	¡Uh, qué miedo!	Ai, que medo!	uuh, que medo!
It's in the bag	It's in the bag	Ya lo tenemos	Ya lo tenemos	Essa é nossa	Essa é nossa

WidowMaker					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
A single death	A single death can change everything	Una sola muerte	Una sola muerte puede cambiar todo	Uma única morte	Uma única morte pode mudar tudo
Encore?	Encore?	¿Encore?	¿Encore?	Quer que eu faça de novo?	Quer que eu faça de novo?
Let them eat cake	Let them eat cake	Deja que coman pastel	Deja que coman pastel	Que comam brioche	Que comam brioche
Look for the woman	Ininteligível (Francês)	Busca a la chica	Ininteligível (Francês)	Procure a mulher	Ininteligível (Francês)
One shot, one kill	Ininteligível (Francês)	Un tiro, una muerte	Ininteligível	Um tiro, uma morte	Ininteligível (Francês)
Ouh Là Là	Ouh Là Là	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ

Step into my parlor...	Step into my parlor," said the spider to the fly	Entra a mi salón...	Entra a mi salón (Ininteligível)	Entre em meu salão...	Entre em meu salão, disse a aranha para a mosca
That's how it is	Ininteligível (Francês)	Así es como es	Ininteligível (Francês)	Assim são as coisas	Ininteligível (Francês)
To life, to death	Ininteligível (Francês)	A la vida, a la muerte	Ininteligível (Francês)	À vida, à morte	Ininteligível (Francês)
I don't miss	I don't miss	Nunca fallo.	Nunca fallo.	Eu não erro	Eu não erro
Magnifique	Magnifique	Magnifique	Magnifique	Magnifique	Magnifique
What's an aimbot?	What's an aimbot?	¿Que hago trampa?	¿Que hago trampa?	Eu nunca aprendi a errar	Eu nunca aprendi a errar
The party is over	The party is over	Se acabó la fiesta	Se acabó la fiesta	A festa acabou.	A festa acabou.
Exquisite	Ah, Exquisite	Exquisito	Exquisito	Esplêndido	Ah, esplêndido

Winston					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
...Excuse me	hahahahah... Excuse me	Discúlpenme ...	jajaja.. Discúlpenme.	...Perdão	hahaha.. Perdão
Curious	Curious	Qué curioso	Qué curioso	Curioso	Que interessante
How embarrassing!	How embarrassing!	¡Qué vergüenza!	¡Qué vergüenza!	Isso foi constrangedor!	Isso foi constrangedor!
No monkey business	No monkey business	No es hora de hacer monadas	No es hora de hacer monadas	Sem macaquice	Sem macaquice
Peanut butter?	Did someone say peanut butter?	¿Mantequilla de maní?	¿Alguien dijo mantequilla de maní?	Manteiga de amendoim?	Alguém falou manteiga de amendoim?
The power of science!	The power of science!	¡El poder de la ciencia!	¡El poder de la ciencia!	O poder da ciência!	O poder da ciência!
We have a problem	Houston, we have a problem	Tenemos un problema	Houston, tenemos un problema	Temos um problema	Houston, temos um problema
I...got you something	I...got you something	Tengo... algo para ti	Tengo algo bueno para ti	Eu... tenho algo para você	Eu... tenho um presente para você

Don't get me angry	Don't get me angry	No me hagas enojar	No me hagas enojar	Desculpa por isso!	Desculpa por isso!
I do not want a banana	No, I do not want a banana	No quiero una banana	No, no quiero una banana	Não, eu não quero uma banana	Não, eu não quero uma banana
Natural selection	Natural selection	Selección natural	Selección natural	Seleção natural	Seleção natural
Sorry about that	Sorry about that	¡Lo siento!	¡Lo siento!	É melhor não me deixar nervoso	É melhor não me deixar nervoso
Playtime's over	Playtime's over	Se acabó el recreo	Se acabó el recreo	A brincadeira acabou	A brincadeira acabou
This is not a costume	This is not a costume	Esto no es un disfraz	Esto no es un disfraz	Isso não é uma fantasia.	Isso não é uma fantasia.

Zarya					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Get down, give me 20	Get down, give me 20	Abajo y dame veinte	Abajo, dame veinte	Pague vinte flexões, soldado	Pague vinte flexões, soldado
I am mother Russia	I am mother Russia	Soy la madre Rusia	Soy la madre Rusia	Eu sou a mãe Rússia	Eu sou a mãe Rússia
I can bench more than you	I can bench more than you	Puedo levantar más que tú	Puedo levantar más que tú	Consigo levantar mais peso do que você	Consigo levantar mais peso do que você
I will break you	I will break you	Te destruiré	Te destruiré	Vou acabar com você	Vou destruir você
In Russia, game plays you	In Russia, game plays you	En Rusia, fracasar no es una opción	En Rusia, fracasar no es opción	Na Rússia, o jogo joga você	Na Rússia, o jogo joga você
Need personal training?	Are you in need of personal training?	¿Quieres un entrenador personal?	¿Necesitas una entrenadora personal?	Precisa de uma personal trainer?	Está precisando de um personal trainer?
No mercy	No mercy	Sin piedad.	Sin piedad.	Sem piedade	Sem piedade
Siberian bear	I want to hug you like big, fuzzy Siberian bear.	Oso siberiano	Quiero abrazarte como un enorme y peludo oso siberiano	Urso siberiano	Eu vou te abraçar e te apertar como um ursinho de pelúcia siberiano
Strong as the mountain	Strong as the mountain	Fuerte como la montaña	Fuerte como la montaña	Forte como uma montanha	Forte como uma montanha

Welcome to the gun show	Welcome to the gun show	Bienvenido a la exposición de cañones	Bienvenido a la exposición de cañones	Uma amostra grátis dos meus muques	Uma amostra grátis dos meus muques
Together we are strong	Ininteligível (Russo)	Juntos somos fuertes	Ininteligível (Russo)	Juntos nós somos mais fortes	Ininteligível (Russo)
No pain, no gain	No pain, no gain	Si no duele, no sirve	Si no duele, no sirve	Sem dor não tem graça	Sem dor não tem graça
Never forget the fallen	Never forget the fallen	Nunca olviden a los caídos	Nunca olviden a los caídos	Nunca se esqueçam dos que caíram	Nunca se esqueçam dos que caíram
For the motherland	For the motherland	Por la madre Patria	Por la madre Patria	Pela pátria mãe	Pela pátria mãe

Zenyatta					
Inglês		Espanhol		Português	
Legenda	Fala	Legenda	Fala	Legenda	Fala
Do i think?	Do i think? Does a submarine swim?	¿Que si sé pensar?	¿Que si sé pensar? ¿Sabe un submarino nadar?	Eu penso?	Eu penso? Um submarino nada?
Hello, world!	Hello, world!	¡Hola, mundo!	¡Hola, mundo!	Olá, mundo!	Olá, mundo!
I dreamt i was a butterfly	I dreamt i was a butterfly	Soñé que era una mariposa	Soñé que era una mariposa	Sonhei que eu era uma borboleta	Sonhei que eu era uma borboleta
I think, therefore i am	I think, therefore i am	Pienso, luego existo	Pienso, luego existo	Penso, logo existo	Penso, logo existo
Ones and zeroes	Life is more than a series of ones and zeroes	Unos y ceros	La vida es más que una serie de unos y ceros	Uns e zeros	Há mais na vida do que uns e zeros
The iris embraces your	The iris embraces your	El iris te favorece	El iris te favorece	A íris o abraça	A íris o abraça
We are in harmony	We are in harmony	Estamos en armonía	Estamos en armonía	Estamos em harmonia	Estamos em harmonia
Trick or treat?	Trick or treat?	¿Dulces o travesuras?	¿Dulces o travesuras?	Doces ou travessuras?	Doces ou travessuras?
Death is whimsical today	Death is whimsical today	La muerte se muestra caprichosa hoy	La muerte se muestra caprichosa hoy	Hoje a morte está caprichosa	Hoje a morte está caprichosa
Free your	Free your	Libera tu	Libera tu	Liberte sua	Liberte sua

mind	mind	mente	mente	mente	mente
I will not juggle	I will not juggle	No haré malabares	No haré malabares	Não trapacearei	Não trapacearei
Peace and blessings	Peace and blessings be upon you all	Paz y bendiciones	Que la paz y bendiciones estén con ustedes	Graças e bênçãos	Que a paz abençoe a todos
Strive for improvement	Always strive for improvement	Intenta mejorar	Siempre intenta mejorar	Busque sempre a elevação	Busque sempre a elevação
No snowflake	No snowflake ever falls in the wrong place	Sin copos de nieve	Ningún copo de nieve cae en lugar equivocado	Sem floco de novo	Os flocos de neve caem sempre onde deveriam

APÊNDICE B - Questionário

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – FUB

INSTITUTO DE LETRAS – IL

DEPARTAMENTO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA E TRADUÇÃO – LET

Prezados (as),

Este questionário é parte de uma pesquisa que está sendo empreendida na Universidade de Brasília sobre tradução de *games*. Todos os dados da empresa serão mantidos em sigilo e as informações aqui prestadas serão utilizadas, exclusivamente, para fins acadêmicos. Se for de interesse, o nome da empresa poderá ser divulgado nos trabalhos acadêmicos de divulgação da pesquisa.

() Sim, autorizamos a divulgação do nome da empresa como participante da pesquisa.

(x) Não, não autorizamos a divulgação do nome da empresa como participante da pesquisa.

Assinatura: _____ . Data ____/____/____

Agradecemos de antemão a colaboração e nos disponibilizamos a reportar os resultados deste estudo.

Prof. Dr. Gleiton Malta
Universidade de Brasília
Mat. 1043731
gleitonmalta@gmail.com
61 31077418

Luiz Barcelos
Graduando/bacharelado em Tradução
Mat.130123285
Barcelos_gustavo@hotmail.com

Questionário

1. A empresa tem conhecimento sobre localização? (x) sim () não
2. Quais foram as principais dificuldades na localização / dublagem do *game* Overwatch?

Respeitar a cultura local de cada um dos personagens e adequar as falas de maneira que houvesse reverberação na cultura do português brasileiro. O impacto no PT-BR deve ser algo importante e, por vezes, usamos os referenciais de lá de fora de maneira bem mais localizada.

3. A respeito do cenário atual de *games* no Brasil, é possível observar um crescimento e uma maior vontade das empresas de localizar seus jogos para o idioma português?

O que se nota é que quando o jogo é bem localizado, ele facilita a venda do produto e até aumenta. Quando não é bem feita, ela influencia negativamente na venda.

4. A empresa tem algum dado sobre a recepção do público Brasileiro à dublagem do jogo em questão? Vocês recebem muitos elogios ou reclamações de jogadores mais exigentes que são mais conservadores e ainda preferem jogar em inglês?

Não temos dados, mas uma maioria esmagadora do público vem com muitos elogios para as pessoas da equipe. Tanto a tradução quanto a dublagem são bem vistas pelos jogadores. Posso citar o caso de um fã que desenhou uma personagem em carvão e entregou para a dubladora.

5. Na questão da adequação, houve dificuldade para traduzir alguma expressão específica ou que não se encaixaria no contexto nacional? Se sim, qual?

Há algumas expressões que tem significado na língua local e que precisaríamos manter. O que foi feito foi um trabalho de interpretação por parte do ator para que ela viesse imbuída de sentido. O sentido das palavras tem uma importância enorme.

6. Que tipo de procedimento/técnica de tradução é frequentemente utilizado no processo de tradução e de dublagem?

Ler o texto, entender o que se está na Carta Criativa ou Casting Kit e prosseguir.

7. Existe contato da equipe de tradução e a equipe dublagem? Como essas equipes trabalham em conjunto, caso sejam equipes distintas?

São do mesmo grupo.

8. Qual o maior desafio de dublar um jogo como esse?

Fazer com que os sentimentos dos atores presentes esteja de verdade. Incorporar a cultura do jogo nas falas e torna-las épicas.

9. O português é uma língua extremamente rica, mas por que, então, os jogos localizados para o português brasileiro ainda apresentam termos não localizados como por exemplo *skin*, *start*, *select* e entre outros.

Sobre skin é sim versionado, mas as maiorias dos jogadores, por hábito de outros jogos em inglês, usam o termo. Outra coisa para pensarmos é que alguns termos chegam antes e são incorporados. Hamburger no Brasil é hambuguer; kibe é quibe.

10. Em Overwatch é possível observar a substituição de alguns termos já conhecidos pela comunidade *gamer*, como “sniper” por “franco-atirador”, por exemplo. A que se deve essa mudança de postura?

A equipe buscou localizar todos os termos possíveis para a cultura local.

11. A partir de qual idioma foi feita a tradução do jogo Overwatch?

Inglês americano – o padrão nos videogames.

12. Qual o critério na escolha dos dubladores do jogo?

Competência técnica, voz que possa representar o personagem e o que de sabor possa acrescentar ao personagem.

13. Overwatch é composto por personagens de diversas localidades onde alguns apresentam sotaques. Nesse caso, alguns personagens apresentam sotaque em inglês, mas não em português, como o caso da personagem Mei (que poderia apresentar um sotaque, tendo em vista que o sotaque chinês é bem forte em português) e da personagem Symmetra (que apresenta sotaque em inglês, mas não em português). Qual o motivo da neutralização do sotaque em português?

Depende do caso. O sotaque tem que ter uma forma de representação imediata no inconsciente do brasileiro para que faça sentido. O sotaque francês é mais presente na cultura e tem sua representação apropriada para a realização da personagem.

14. Em inglês algumas falas foram mantidas no idioma original do personagem (como várias falas do personagem Genji em japonês, por exemplo), porém, em português elas foram traduzidas. Por quê?

Temos versões de todas as falas em português brasileiro para as falas que são de representação da língua de origem. A análise é feita caso a caso para que possa ter um impacto maior no jogador.

15. No processo de localização do game, vocês se atentaram mais à mensagem proposta pela personagem ou se utilizaram mais do processo criativo para trazer uma nova roupagem a ela?

Um misto das duas. Você não pode ser vilanesco a ponto de usurpar a proposta inicial da mensagem, mas tem que saber encontrar o eco apropriado em português brasileiro.

16. Os profissionais designados para esse ofício têm formação acadêmica em tradução ou alguma especialização na área? A equipe é formada por quantas pessoas e qual a formação delas?

Todos têm formação em letras e especializações. O número de pessoas é confidencial.

17. Como vocês enxergam o atual cenário da localização de *games* no Brasil?

Enxergamos como uma expansão do cenário de dublagem e tradução. Algumas empresas decidem investir adequadamente, visando que o público seja acolhido pela dublagem e que a recepção seja: “Nossa, esse jogo foi feito em português. Que incrível!”.