



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB**

**INSTITUTO DE LETRAS – IL**

**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO - LET**

**CURSO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS – LEA – MSI**

**VITOR VINÍCIUS SILVA OLIVEIRA**

**LOCALIZAÇÃO DE GAMES: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO JOGO  
CYBERPUNK 2077**

**BRASÍLIA, DF**

**NOVEMBRO DE 2021**

**VITOR VINÍCIUS SILVA OLIVEIRA**

**LOCALIZAÇÃO DE GAMES: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO JOGO  
CYBERPUNK 2077**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI)

Orientadora: Profa. Dra. Susana Martínez Martínez

**BRASÍLIA, DF  
NOVEMBRO DE 2021**

**VITOR VINÍCIUS SILVA OLIVEIRA**

**LOCALIZAÇÃO DE GAMES: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO JOGO  
CYBERPUNK 2077**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução  
como requisito parcial para a obtenção do título de  
Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao  
Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-  
MSI)

Orientadora: Profa. Dra. Susana Martínez Martínez

Aprovado em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

**Banca Examinadora**

---

Profa. Dra. Susana Martínez Martínez

Universidade de Brasília

Orientadora

---

Profa. Dra. Fernanda Alencar Pereira

Universidade de Brasília

Avaliadora

---

Prof. Dr. Francisco Cláudio Sampaio de Menezes

Universidade de Brasília

Avaliador

**BRASÍLIA, DF**

**NOVEMBRO DE 2021**

## **Agradecimentos**

Primeiramente, agradeço a Deus pelo dom da vida, e pela determinação para ultrapassar todos os obstáculos e conseguir conquistar meus objetivos.

A professora Susana Martínez, por ter aceitado ser minha orientadora, por toda ajuda e pela paciência em me guiar. Sem dúvidas não teria conseguido sem a sua ajuda.

Aos meus pais, Girlene e Marco, que sempre me incentivaram e me apoiaram nos momentos mais difíceis, obrigado por todo amor e suporte, sem dúvidas essa conquista não seria possível sem o apoio de vocês. Ao meu irmão Jeferson, obrigado por toda ajuda e incentivo.

Aos amigos, por todo apoio, incentivo e ajuda, em especial a Ingrid e Mayerle, obrigado por estarem sempre disponíveis para ouvir meus desabafos e para revisar meus textos.

A todos aqueles que contribuíram, diretamente ou indiretamente ao longo desses anos de curso, que me incentivaram e apoiaram nessa trajetória. Obrigado!

**Resumo:** Com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, das histórias narradas e de sua disseminação pelo mundo, surgiu a demanda por adaptar esse produto, para que a tradução fique mais natural e que permita uma maior aproximação dos elementos linguísticos e culturais dos diferentes contextos locais em que os jogadores atuam. Assim, a localização de *games* surge com o intuito de proporcionar uma experiência completa para os jogadores, possibilitando que o usuário lide mais facilmente com os elementos propostos pelo jogo. A localização de jogos abrange a tradução audiovisual e multimídia do produto, sendo constituída por tipos, níveis e estratégia de tradução. Esse trabalho tem como objeto analisar as estratégias de tradução do jogo e sua aplicação no estudo do jogo Cyberpunk 2077.

**Palavras-chave:** localização de games; estratégias de tradução; cyberpunk 2077.

**Abstract:** With the development of electronic games, the stories they tell, and their dissemination throughout the world, the demand for adapting these products has emerged, so that the translation becomes more natural and allows a greater approximation of the linguistic and cultural elements of the different local contexts in which the players operate. Thus, game localization emerges with the intention of providing a complete experience for players, allowing the user to more easily deal with the elements proposed by the game. Game localization covers the audiovisual and multimedia translation of the product, consisting of types, levels, and translation strategies. This paper aims to analyze game translation strategies and their application in the study of the game Cyberpunk 2077.

**Keywords:** game localization; translation strategies; cyberpunk 2077.

## Introdução

Com a globalização e a troca mais intensa de informações e produtos entre os países, viu-se a necessidade de um processo de preparação dessas produções para outros locais, os quais necessitariam apresentar características linguísticas e culturais da região alvo, assim, acarretaria em uma melhor recepção na região de chegada. Este processo é a localização, que consiste em realizar adaptações nos elementos linguísticos e culturais do produto. Posto isso, existe também a localização de *games*, que corresponde em realizar a tradução audiovisual e multimídia de um jogo eletrônico.

É nesse contexto que o presente trabalho apresenta o processo de localização de *games*, seus elementos, os tipos de localizações, as estratégias de tradução e os níveis de localização. Portanto, tem o objetivo realizar uma análise da localização para o português brasileiro do jogo *Cyberpunk 2077* (2020), a partir das estratégias de tradução utilizadas na localização de *games*. Deste modo, para o alcance do objetivo proposto foi utilizada a linguística de *corpus*.

Ao questionar-se a respeito de localização, faz-se necessário apresentar a teoria sobre a qual esse trabalho é embasado. Para esse fim, introduziremos o conceito de localização de *software* e os tipos de localizações. Posteriormente, apresentaremos a definição de localização de *games*, as estratégias de tradução, os níveis de localização e por fim analisar sua aplicação na localização do jogo: *Cyberpunk 2077*, objeto desta análise.

## Localização de software

Com os avanços da globalização, tornou-se evidente o grande potencial no mercado internacional em disseminar produtos, dentre eles o *software*, com intuito de alcançar novos públicos. Entretanto, para atingir tal objetivo, tornou-se necessário adaptar esse produto para o contexto do público alvo em questão.

Assim, não se limitando apenas a uma língua franca, que é uma língua que foi difundida como língua de comunicação mundial, bastante utilizada em questões políticas, culturais, negócios, assuntos internacionais e etc. Mas, ao menos visando englobar línguas hegemônicas, que são línguas que predominam em determinada região em razão da diversidade linguística no mundo (tendo como exemplo, espanhol

e português na América do Sul; russo, alemão e francês na Europa; e chinês na Ásia); deste modo é possível alcançar um público mais amplo. Essa adaptação trata de uma tradução específica, e que precisa ser representativa no local de destino do produto. Consequentemente, permitirá que haja entendimento e identificação cultural<sup>1</sup> na adaptação do software, ou seja a localização do produto.

A localização é um processo que de acordo com Esselink (2000, p. 4) consiste em adaptar os elementos linguísticos e culturais de um produto tornando-o adequado ao um local alvo, país ou região onde esse produto será utilizado e vendido, assim sendo apropriado para uma língua e cultura específica. Deste modo, a localização entende-se como um tipo especial de tradução, como aponta Malta e Barcelos (2017).

As modificações feitas no processo de localização não se limitam apenas a tradução textual e abrange diversas características como ressalta Ribeiro (2005, p. 234):

As adaptações podem incluir desde mudanças nos formatos de hora, data, endereços e nomes até alterações nas cores e símbolos, na organização interna e no conteúdo do produto, nas leis de direitos autorais e na garantia, na estrutura do *software*.

Em vista disso, Vehar (2015) evidencia também que a localização não se limita somente à tradução do texto em toda a interface, englobando também ajustes de funcionalidade e da documentação em formato escrito e digital do produto. O autor também destaca que se deve adaptar juntamente mensagens principais, etiquetas de interface gráfica, ajuda, sons, cores, ícones, datas, horas, números, moedas, unidades de medida, números de telefone, nomes pessoais e endereços postais.

Destarte, os objetivos principais da localização são apontados por Esselink (2000, p. 2) como a preferência dos usuários em utilizar o produto em seu idioma nativo e alcançar um mercado local. Desta maneira, a localização surge para aumentar as oportunidades de vendas nos países alvos. Existem diversos tipos de localização, que serão exemplificadas a seguir.

---

<sup>1</sup> A identificação cultural está atrelada ao sentimento de pertencimento a uma determinada cultura nacional, e os papéis desempenhados culturalmente característicos de dada região.

## Tipos de localizações

Segundo Scholand (2002), o processo de localização se segmenta em três classes, que são a localização técnica, localização nacional e a localização cultural. A localização técnica refere-se aos aspectos informáticos (conversão de *byte* duplo, compatibilidade de sistema operacional etc). A localização nacional trata da adaptação de alfabetos, da conversão de símbolos e formatos. Contudo, não se delimita apenas na tradução da interface do usuário. Por conseguinte, a localização cultural concerne na adaptação do produto às características culturais do local alvo (história, costumes, convenções linguísticas e etc.).

Nesse trabalho focaremos nos aspectos relativos à localização cultural no âmbito da localização de *games*.

## Localização de Games

No que se refere a localização de *games*<sup>2</sup>, Méndez González (2015, p. 85) considera que ela não se restringe somente aos textos, mas abrange a tradução audiovisual e multimídia de um produto, e também tudo o que envolve o *game*, como os elementos fora do jogo; isso engloba ainda o processo de *marketing* e publicidade do *game*.

A necessidade da localização dos jogos surge com o intuito de proporcionar uma experiência completa para os jogadores, de acordo com Coleti e Motta (2013). É essa experiência completa que tem como primórdio a história do *game*; Méndez González defende que:

Essa história deve ser compreensível para o jogador, pois se for apresentada em uma linguagem que ele não conhece, ele não vai entender, não vai gostar e, portanto, o jogo não será capaz de cumprir seu objetivo final de fazer com que o usuário mergulhe na aventura, desenvolva laços emocionais com os personagens e aproveite cada um dos elementos que lhe são apresentados na tela. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2015, p. 83, tradução nossa)<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Neste trabalho, utilizaremos *game* e jogo como sinônimos, visto que jogo é a tradução literal de *game*, referindo-se aos *videogames*. Também por motivo de que o estrangeirismo em inglês está ganhando bastante espaço na área no Brasil.

<sup>3</sup> No original: *Dicha historia debe ser comprensible para el jugador, ya que si se le presenta en un idioma que desconoce no la va a comprender, no la va a disfrutar y, por consiguiente, el juego no conseguirá cumplir su objetivo último de conseguir que el usuario se sumerja en la aventura, desarrolle vínculos emocionales con los personajes y disfrute de todos y cada uno de los elementos que se le presentan en pantalla.*

Assim, segundo Souza (2014), a localização possibilita que o jogador lide com os elementos da *gameplay*<sup>4</sup>, que são os objetivos, desafios e regras do jogo, de modo que proporcione a compreensão destes, evitando que comprometa a experiência. Desta maneira, a localização intercede na *gameplay experience*, que é a experiência de jogo, de forma significativa, pois entende-se que os objetivos principais do jogo são a imersão na experiência do *game* e o entretenimento. Para promover a localização, existem estratégias de tradução que auxiliam o processo, e serão apresentadas a seguir.

### **Estratégias de tradução**

Segundo Méndez González (2016), existem diversas estratégias para tradução, e o autor destaca nove estratégias que são mais adequadas para tradução de jogos:

**Transcrição:** trata-se de copiar a pronúncia de uma palavra da língua-fonte e adaptá-la para o código ortográfico da língua-alvo. Geralmente é utilizada em nomes de lugares e nomes próprios de línguas que possuem sistemas de escrita diferentes.

**Transliteração:** consiste na adaptação de um texto escrito na língua-fonte para o alfabeto da língua-alvo. Bastante utilizada na adaptação do grego, mandarim, coreano ou japonês para alguma língua românica, um exemplo disso, é a romanização, que é um sistema que consiste em representar no alfabeto latino uma língua que utiliza outro alfabeto, como no caso do *pinyin*.

**Domesticação ou transposição:** consiste em fazer alterações de frases definidas, ditados, piadas, ou formas de falar, para que se adequem a uma determinada situação da melhor forma possível. Deste modo, utilizando o máximo de elementos culturais da língua-alvo, podendo perder a conotação que tinha na língua-fonte, adquirindo assim um novo sentido na língua-alvo.

**Tradução literal ou calque:** basicamente consiste em transpor palavra do texto da língua-fonte para a língua-alvo da mesma maneira que é reproduzida no texto original.

---

<sup>4</sup> Souza (2014) ressalta que *gameplay* são os componentes que constituem o jogo e que o tornam interessante e envolvente. Esses componentes são: objetivos, desafios, estratégias, escolhas, decisões, ações, regras e consequências.

Méndez González (2016) ressalta que em alguns casos funciona muito bem quando o personagem tem algum nome simbólico ou quando uma frase tem um significado fundamental para o desenvolvimento do jogo, mas em outros casos não é recomendado utilizar essa estratégia, quando existem frases fechadas ou piadas.

**Estrangeirismo ou empréstimo:** é quando se utilizam palavra ou expressão estrangeira, que não pertence ao léxico da língua-alvo. Geralmente são palavras ou expressões vindas de culturas que influenciam outra cultura.

**Definição ou explicação:** é utilizada quando a palavra ou referência da língua-fonte não possui uma equivalência lógica na língua-alvo, tornando necessário fazer uma definição explicativa do que se trata.

**Neutralização:** concerne em transferir um elemento existente da língua-fonte para língua-alvo sem marcas culturais. Por exemplo, no texto original, há uma marca de um refrigerante, a neutralização elimina o nome da marca e utiliza o elemento concreto fundamental que é o refrigerante, para compreensão do texto.

**Omissão:** na omissão, o elemento é totalmente eliminado para evitar conflitos na língua-alvo. Também pode ser uma opção quando o espaço na tela é limitado.

**Neologismo ou recreação lexical:** refere-se à criação de uma nova palavra. Por exemplo, seleciona-se uma palavra que já exista no léxico da língua-alvo e adiciona-se um prefixo ou sufixo, possibilitando que essa nova palavra transmita o mesmo sentido da palavra da língua-fonte.

### **Níveis de Localização**

Conforme O'Hagan e Mangiron (2013), existem diferentes níveis de localização de jogos que são determinados pelas estratégias de marketing da desenvolvedora, e a priorização pelo nível de localização está relativamente ligada ao tamanho do mercado, assim, as chances de uma localização completa são maiores quando o mercado é maior. Com isso, o intuito é impulsionar as vendas do jogo e aumentar a presença no mercado da localidade alvo, de acordo com as autoras. Os níveis de localização são definidos por Chandler (2005) como:

**Sem localização:** são títulos vendidos em outros países sem localização, apenas com o idioma original. Não é personalizado para o mercado internacional.

**Localização de embalagem e manual:** trata-se de uma localização que só ocorre a modificação na embalagem e no manual do jogo, nenhuma alteração é feita no código e no idioma do jogo. Nessa modalidade de localização, o desenvolvedor deve-se atentar em adaptar as funcionalidades do teclado ou do controle (por exemplo, teclados e controles japoneses são diferentes dos que são usados no ocidente<sup>5</sup>) para que atenda às necessidades internacionais. Todavia, essa variante de localização apresenta a desvantagem de ter apenas a embalagem e o manual localizados; isso pode ajudar o usuário a entender as instruções do jogo, porém afeta a *gameplay experience*, podendo não ser tão envolvente como deveria.

**Localização parcial:** refere-se à localização apenas do texto do jogo, e não da narração. Porém, existe a possibilidade de a narração ser legendada, se os códigos do jogo oferecerem suporte para esse recurso. Esse tipo de localização já consegue possibilitar ao jogador internacional uma experiência mais interessante.

**Localização completa:** é um tipo mais amplo de localização. Requer um orçamento maior, pois grande parte do investimento será utilizado no suporte de localização do jogo, como a tradução dos textos, manual, embalagem, legendas, incluindo a narração com as vozes dos diálogos. A localização completa oferece aos jogadores uma imersão maior na história do jogo, pois o usuário consegue adquirir um produto totalmente adaptado para seu idioma. Com essa prática, a localização mostra ao público internacional que a desenvolvedora está realmente preocupada em oferecer uma melhor experiência do jogo.

Em vista disso, Méndez González (2015) reforça que o intuito principal das desenvolvedoras é a satisfação do consumidor e que seja possível imergir na história do jogo. Com isso, é notório que uma localização completa e cultural bem feita é elemento importante para uma melhor experiência na usabilidade do jogo. Assim, o autor também frisa que entregar um produto localizado para cada mercado alvo

---

<sup>5</sup> Como no caso dos controles de videogames, as teclas de ações geralmente possuem a distribuição de um botão superior, esquerdo, direito e inferior; e são posicionados ao lado direito do controle. As funcionalidades desses botões podem variar de acordo com a região, tal como, no Japão o botão inferior normalmente é a função de cancelar, e o botão direito é a de cancelar, enquanto no ocidente é ao contrário.

contribui para que os usuários desfrutem ao máximo da história do jogo, e também que esse produto seja bem recebido pelos consumidores.

Para um jogo ter localização completa seja necessário que a desenvolvedora invista mais orçamento no processo de localização, esse investimento é vantajoso. Sendo a indústria dos *games* um dos setores do entretenimento mais bem avaliado, dados apontam que em 2020 o mercado de *games* movimentou US\$ 165,9 bilhões mundialmente<sup>6</sup>. O mercado brasileiro possui uma grande relevância econômica, sendo classificado como o maior mercado de *games* na América Latina e o 12º maior no mundo<sup>7</sup>. É notório que um jogo bem localizado necessita um maior investimento para a adaptação do produto para o idioma ou a cultura local, mas esse investimento pode ser bem recompensado conquistando novos consumidores e sendo um sucesso de vendas<sup>8</sup>.

Diante disso, este trabalho tem como intuito fazer um estudo de caso do PT-BR do jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020), que possui localização completa e cultural para o público alvo brasileiro.

## O jogo: *Cyberpunk 2077*

*Cyberpunk 2077* é um jogo eletrônico categorizado como *RPG*<sup>9</sup>, sendo um *game* de ação e aventura de mundo aberto<sup>10</sup> desenvolvido e publicado pela CD Projekt SA<sup>11</sup>. Lançado em 10 de dezembro de 2020 para *Xbox One*, *PlayStation 4*, PC, e disponível também para *Xbox Series X/S* e *PlayStation 5* via

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/04/16/distanciamento-na-pandemia-impulsiona-industria-de-games-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 13 out. 2021

<sup>7</sup> Disponível em: <[https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-\\$2.3bn-in-2021-newzoo](https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-$2.3bn-in-2021-newzoo)>. Acesso em: 13 out. 2021

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/industria-dos-games-aprende-o-portugues/>>. Acesso em: 13 out. 2021

<sup>9</sup> RPG é a sigla em inglês para *Role-Playing Game*, em Português significa jogo de interpretação de personagens.

<sup>10</sup> É uma categoria dos jogos eletrônicos, o qual permite que o jogador se mova livremente pelo mundo e lhe é concedido uma liberdade considerável, assim, podendo decidir como e quando realizar os objetivos do jogo.

<sup>11</sup> É uma desenvolvedora e publicadora de jogos eletrônicos polonesa, tendo como carro-chefe os jogos da saga *The Witcher*, que vendeu mais de 50 milhões de cópias em todo o mundo.

retrocompatibilidade. De acordo com a *CD Projekt*, em 22 de abril de 2021, o jogo *Cyberpunk 2077* já tinha vendido mais de 13,7 milhões de cópias em todo o mundo.

A história do jogo se passa no ano de 2077 em *Night City*, uma cidade fictícia localizada na costa oeste dos Estados Unidos. *Night City* é uma metrópole multicultural moderna que tem grande influência hispânica e nipônica, sendo constituída de seis regiões distintas, que são *City Center*, *Westbrook*, *Watson*, *Santo Domingo*, *Pacifica* e *Heywood*. *Night City* foi construída pelas corporações, que exercem pleno poder na cidade. Por *Night City* fazer parte do Estado Livre do Norte da Califórnia, não sofre interferências dos governos. São as corporações, as gangues e a criminalidade que dominam *Night City*.

O jogo *Cyberpunk 2077* é situado em um futuro no qual é possível personalizar aparatos cibernéticos ao personagem, conhecido como biomodificações, assim otimizando o conjunto de habilidades e o estilo de jogo do personagem. O jogo possui três começos distintos, que dependem da escolha do jogador. Deste modo, é possível iniciar o jogo como um corporativo, um nômade ou um marginal. Apesar de ter três começos diferentes, é na missão “O Resgate” que os três caminhos se conectam, e seguem para a história principal do jogo.

A narrativa se passa através da perspectiva em primeira pessoa de V, um mercenário fora da lei cujo objetivo é encontrar um implante *biochip* único, chamado de *Relic* que carrega a chave da imortalidade. Em uma missão, V foi contratado para roubar o implante que pertencia a Yorinobu Arasaka; no decorrer da missão os membros da equipe de V foram assassinados, sobrando apenas o personagem principal. V consegue roubar o dispositivo, porém o invólucro está totalmente danificado e o protagonista se vê obrigado acoplar o implante em seu cérebro para poder fugir. Sendo essa a missão principal, o jogo contém diversas missões secundárias no decorrer da história.

No entanto, V é traído e assassinado, e seu corpo é jogado nos aterros sanitários nos arredores de *Night City*. Em seguida, seu corpo é revivido pela relíquia que está implantada no seu cérebro. Esse dispositivo faz com que a consciência de V seja dividida entre a consciência dele e a consciência de Johnny Silverhand que estava presa ao artefato roubado. Com isso, V tem a frente uma grande jornada que consiste em tentar remover o dispositivo de seu corpo sem sofrer severos danos, lutar

contra Johnny Silverhand para que ele não tome controle total de seu corpo e combater membros de gangues e das corporações que estão em busca da relíquia a qualquer custo. E a história principal do jogo tem em média 22 horas de duração de acordo com o site *How Long to Beat*<sup>12</sup>,

O jogo foi localizado em 18 línguas, das quais 7 dispõem apenas de tradução do sistema do jogo e das legendas; e 11 línguas possuem localização completa (tradução de todo o sistema do jogo, legendas e narração), que são inglês, alemão, espanhol, francês, italiano, polonês, português brasileiro, russo, chinês (simplificado), coreano e japonês. Assim, o jogo consegue abranger uma grande diversidade linguística e cultural.

## **Metodologia**

Após o esclarecimento do embasamento teórico, podemos prosseguir para a metodologia, a qual consiste em realizar o processo de coleta dos dados, criar um corpus e efetuar a análise da localização do produto.

## **Coleta dos dados**

Foram selecionados seis vídeos de gravações de tela do jogo Cyberpunk 2077 no Youtube, dos quais três em português brasileiro, e três em inglês. O critério de escolha foi selecionar vídeos com a gravação do prólogo do jogo. Foram transcritas as gravações em inglês para possibilitar a comparação em relação a versão do jogo em português. Como o jogo foi lançado com a localização em 18 línguas, a escolha em coletar a versão em inglês se dá porque a língua inglesa é o idioma disponível em todas as regiões, já que o suporte de idiomas do jogo Cyberpunk 2077 depende da região do jogador. Deste modo, o inglês atua como idioma internacional do jogo.

---

<sup>12</sup> Serviço de registro do tempo de duração dos jogos, a plataforma é alimentada pelos os jogadores e realiza uma média entre o tempo gasto. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com>>. Acesso em: 20 out. 2021

Em seguida, foram coletados de cada vídeo apenas o prólogo, e não o jogo completo, por julgarmos que a análise do prólogo já é ilustrativa do jogo completo, tendo uma proporção ponderada para análise.

O prólogo é dividido em a missão “O Resgate”, a fala do personagem Stanley e os três caminhos iniciais. Esses caminhos variam de acordo com o estilo de vida do personagem que é escolhido pelo jogador antes do jogo começar, a saber: corporativo, marginal e nômade (*corpo*, *streetkid* e *nomad* em inglês). Dependendo da escolha do jogador, o personagem principal V inicia o jogo em locais diferentes da cidade e tem histórias de vida também diferentes.

Desse modo, foi necessário transcrever do prólogo as mensagens com instruções do sistema que são apresentadas no decorrer do progresso do jogador e os diálogos dos personagens que são exibidos nas legendas. Não houve a necessidade de coletar as falas (vozes) separadamente das legendas, pois elas estavam fiéis as falas dos personagens; assim, foi preciso apenas transcrever as legendas, como mostram as figuras a seguir:

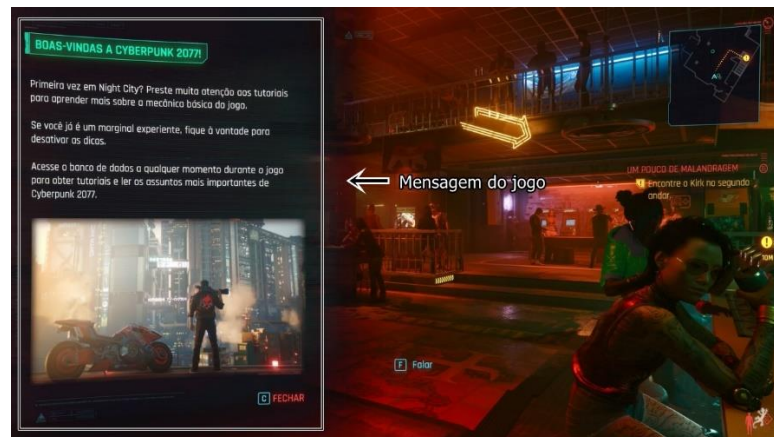
**Figura 1-** Instrução do sistema e diálogo



**Fonte:** Lucky Salamander, 2020<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Captura de tela retirada do vídeo do Youtube, do canal Lucky Salamander. Disponível em: <<https://youtu.be/NtnJENMtZuE>>. Acesso em: 20 out. 2021

**Figura 2-** Mensagem do jogo



**Fonte:** Lucky Salamander, 2020<sup>14</sup>

Em seguida, os textos foram convertidos para extensão txt. Logo depois, os arquivos em txt foram organizados em subcorpora por idiomas: português brasileiro e inglês. Depois de todo esse processo temos o corpus de estudo como resultado.

Posteriormente, com o corpus construído, foi utilizado o programa de análise de corpus *AntConc*<sup>15</sup> versão 3.5.8 para averiguar o número de palavras *tokens*, que é o total de palavras contidas no corpus, e o total de palavras *types* que se refere ao número de palavras distintas nos *subcorpora* de acordo com Berber Sardinha (2004). Também foram utilizadas as ferramentas *Word List*, que cria uma lista com todas as palavras do corpus de acordo com a ordem de frequência; e a função *Concordance*, a qual apresenta a oração em que a palavra se encontra.

## O corpus

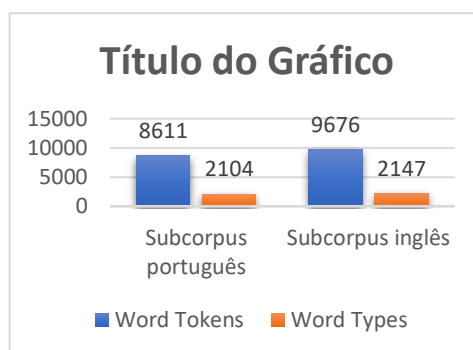
O corpus se caracteriza como bilíngue e com a finalidade de estudos de acordo com a Linguística de Corpus, segundo Berber Sardinha (2004). O Corpus assim criado possui textos em inglês e português brasileiro que foram transcritos do jogo *Cyberpunk 2077*, sendo um corpus com estrutura bidirecional, o qual nos permite

<sup>14</sup> Captura de tela retirada do vídeo do Youtube, do canal Lucky Salamander. Disponível em: <<https://youtu.be/NtnJENMtZuE>>. Acesso em: 20 out. 2021

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>>. Acesso em: 11 out. 2021

analisar partindo do inglês para o português ou vice-versa. O corpus total possui 18.287 palavra *tokens*, e seus *subcorpus* contem a seguinte relação:

**Gráfico 1-** Número de *tokens* e *types* nos *subcorpus*



Fonte: elaboração própria

## Análise

Nossa análise se restringe apenas as estratégias de tradução da localização do jogo Cyberpunk 2077 em português brasileiro. Para esse fim, foi feita a utilização do subcorpus inglês somente para fazermos averiguações, que possibilitem ter um ponto de referência.

Observamos que tivemos 103 ocorrências da estratégia estrangeirismo, que é a presença de palavras de idioma estrangeiro, conforme Méndez González (2016), sendo 7 ocorrências vindo do inglês, e 96 ocorrências do espanhol. Tivemos essa numerosa ocorrência de estrangeirismo proveniente do espanhol devido a presença de personagens de origem hispânica como Pepe, Jackie Welles e Padre. Esses personagens possuem falas bastante marcadas pelo uso de palavras em espanhol. A seguir temos uma tabela com as ocorrências de estrangeirismo:

**Tabela 1** - Exemplo dos termos mais frequentes do corpus

| Rank | Frequência | Palavra            |
|------|------------|--------------------|
| 76   | 17         | <i>mierda</i>      |
| 130  | 10         | <i>Trauma Team</i> |
| 152  | 8          | <i>carajo</i>      |
| 196  | 6          | <i>cabrón</i>      |

|      |   |                 |
|------|---|-----------------|
| 255  | 5 | <i>manito</i>   |
| 1032 | 1 | <i>chipcard</i> |

Fonte: elaboração própria.

Temos igualmente alguns exemplos das ocorrências em inglês em que podemos observar a estratégia de estrangeirismo utilizada no jogo.

**Tabela 2** - Exemplo de falas dos personagens em português e inglês

| Português                                                                                                                                                       | Inglês                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| “V: Se a gente quiser que a galera faça vista grossa pros nossos documentos, vamo <sup>16</sup> precisar molhar a mão. Tá com o <i>chipcard</i> com o suborno?” | “V: If we want the customs office to turn a blind eye to our dubious docus, we’ll need a sweetener. Do you have <i>credit chip</i> with the bribe?” |
| “Jenkins: Biometria, cartão do <i>Trauma Team</i> , nome de pessoas próximas – motorista, chefe de segurança, amantes, amantes do marido... Tudinho.”           | “Jenkins: Biometrics, <i>Trauma Team</i> card, names of her closest associates – driver, chief of security, lover, lover’s husband. Everything.”    |

Fonte: elaboração própria.

Assim, o uso do estrangeirismo vindo do inglês foi utilizado em termos específicos como “*chipcard*”, que se refere um equipamento tecnologico; e *Trauma Team* que é uma corporação especializada em serviços médicos, atuando como um sistema de saúde. Os casos de estrangeirismo do inglês foram mais ocorrentes em termos tecnológicos, e aparição do inglês foi menor comparando com as ocorrências provenientes do espanhol.

Ademais, foi observado que as ocorrências de estrangeirismo vindo do espanhol possuem uma linguagem coloquial, de uso do cotidiano, apresentando gírias e palavrões, citando o caso de “Jackie: *Carajo*, V, isso tá me cheirando a *mierda* das

<sup>16</sup> No original a grafia consta “vamo” sem a utilização do “s” no final.

grandes.”, o qual temos exemplos de “*carajo*” e “*mierda*” que são palavras do espanhol. E também a utilização de expressões completamente em espanhol como “Padre: *Entonces vaya con Dios*”. Sendo o uso de estrangeirismo evidente em falas dos personagens de origem hispânica.

Verificamos também a presença da estratégia de tradução domesticação, que de acordo com Méndez González (2016) consiste em adaptar frases definidas para que se adequem a determinada situação, assim, utilizando o máximo de elementos culturais da língua-alvo. Notamos 24 ocorrências de domesticação, e o intuito da sua aplicação é utilizar uma adaptação que se adeque a situações. Deste modo, tornando a sentença mais espontânea nos diálogos e utilizando o máximo de elementos culturais do português brasileiro, como nas situações apresentadas a seguir:

**Tabela 3** - Exemplo de falas dos personagens em português e inglês

| Português                                                              | Inglês                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Jackie: <i>Vamos dar o delta</i> . O elevador leva direto pra garagem. | Jackie: <i>Let's get outta here</i> . Elevator gets us to the garage direct. |
| V: Preciso da sua ajuda, Jack. <i>Tenho um trampo</i> .                | V: Need your help, Jack. <i>Got some biz</i> .                               |
| V: <i>Vou fazer uma gambiarra</i> pra desviar do acoplamento.          | V: <i>I'm gonna bypass</i> the coupling and rig a hotwire.                   |

Fonte: elaboração própria.

Podemos observar que na sentença “*Let's get outta here*” (que significa “sair de um lugar”)<sup>17</sup> na tradução foi usada uma expressão idiomática em português brasileiro para suceder a expressão em inglês. Temos a expressão usada “*Vamos dar*

<sup>17</sup>Definição segundo o dicionário on-line Your Dictionary. Disponível em: <<https://www.yourdictionary.com/get-out-of-here>>. Acesso em: 27 out. 2021

o delta” que tem como sentido “ir embora” e “sair”<sup>18</sup>. Deste modo, mantendo o mesmo sentido na frase, e sendo adequada a situação. Também temos o caso da adaptação de “biz” (que é a forma curta e informal de “business”, e significa “negócios” e “atividade remunerada”) <sup>19</sup> para uma gíria em português brasileiro “trampo” que possui o significado de “trabalho” e “serviço”<sup>20</sup>; do mesmo modo, temos a domesticação da expressão em inglês “V: I’m gonna bypass the coupling and rig a hotwire” (o termo “bypass” tem sentido de desvio)<sup>21</sup>, sendo utilizada a gíria “gambiarra” na sentença “V: Vou fazer uma gambiarra pra desviar do acoplamento” que se encaixa no contexto que foi usada a sentença, a qual o personagem V está em uma oficina mecânica tentando consertar seu carro, e a gíria “gambiarra” tem um sentido de conserto improvisado ou remendo.

Também podemos notar os diversos usos de neologismo, que segundo Méndez González (2016), consistem na criação de uma nova palavra que se encaixe perfeitamente ao contexto. Notamos 9 ocorrências de neologismo. Observamos que a maioria do uso de neologismo no jogo tem relação com aspectos futurísticos, pelo fato da história do jogo se passar em 2077. Podemos citar como exemplo:

“[...] Claro, todos conhecem a perturbação mental muito conhecida como *ciberpsicose*. [...]”

“T-Bug: O alvo deve tá lá dentro, mas não tô vendo o *biomonitor* dela...”

“[...] Os *medicânicos* podem substituir quase todas as partes do corpo humano com implantes artificiais, do dedão a partes do sistema nervoso. [...]”

A formação dos termos do exemplo, dá-se pela a combinação de dois termos já existentes, e se trata de palavras que se adequem ao contexto futurístico do jogo.

---

<sup>18</sup> Definição segundo o dicionário on-line Dicionário inFormal. Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/dar+o+delta/>>. Acesso em: 27 out. 2021

<sup>19</sup> Definição segundo o dicionário on-line Dictionary.com. Disponível em: <<https://www.dictionary.com/browse/biz>>. Acesso em: 27 out. 2021

<sup>20</sup> Definição segundo o dicionário on-line Dicio. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/trampo/>>. Acesso em: 27 out. 2021

<sup>21</sup> Definição segundo o dicionário on-line Merriam-Webster. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/bypass>>. Acesso em: 27 out. 2021

Como exemplo, temos “*ciberpsicose*” que é a junção de “ciber” com “psicose”, que é um distúrbio dissociativo, no qual ocorre a perda dos sentimentos e emoções humanas, resultado de um uso em excesso de modificações cibernéticas no corpo. Também a título de exemplo, “*biomonitor*”, sendo a união de “bio” com “monitor”, é um dispositivo que permite monitorar a vida e a saúde do usuário. Do mesmo modo, temos o termo “*medicânicos*”, que é a combinação de “médico” com “mecânico”, que são profissionais especializados em realizar modificações cibernéticas em seres vivos.

Mediante a análise, observamos que as mensagens com instruções do sistema que são exibidas no decorrer do progresso do jogador apresentam mais neutralidade em relação as falas dos personagens. Também foi notório que nomes de lugares e nomes próprios não tiveram uma adaptação e foram mantidos da língua original como padrão. Observamos que as estratégias mais utilizadas foram estrangeirismo, domesticação e neologismo. Sendo que o estrangeirismo apresentou o maior número de ocorrências, um total de 103, das quais 7 ocorrências vindas do inglês, e 96 ocorrências do espanhol. É surpreendente a proporção das ocorrências em espanhol, tornando interessante o uso do estrangeirismo do espanhol em falas de personagens hispano falantes, sendo uma marca acentuada nos diálogos.

Com a utilização dessas estratégias, a localização do jogo apresentou uma tradução mais naturalizada, em português, permitindo uma maior aproximação dos elementos linguísticos e culturais dos diferentes locais dos jogadores, e assim, desenvolvendo uma *game experience* mais satisfatória, possibilitando uma imersão melhor à história do jogo.

## **Conclusões**

Entende-se que localização é um processo de adaptações nos elementos linguísticos e culturais do produto, que favorece sua disseminação em diferentes locais. A localização de *games*, em específico a localização completa, apresenta resultados notórios conquistando novos consumidores, pois, contribui diretamente para uma melhor experiência do jogo, possibilitando ao jogador compreenda melhor os elementos propostos pelo jogo, assim, os usuários desfrutem ao máximo da história do jogo.

Desde modo, dentre os componentes que constituem a localização de *games* compreende-se os tipos de localizações, níveis e estratégias de tradução; dessa maneira, nos possibilitou realizar uma pesquisa acerca da localização do jogo Cyberpunk 2077. Diante da análise, podemos observar que as estratégias mais recorrentes na localização do jogo foram estrangeirismo, domesticação e neologismo. Através dessas estratégias, a tradução torna-se menos literal e permite uma maior aproximação dos elementos linguísticos e culturais dos diferentes locais dos jogadores, desta forma, possibilitando que o jogador lide da melhor maneira com os elementos da *gameplay*, e assim, a localização intervém na *gameplay experience*, possibilitando uma imersão à história do jogo e uma experiência mais satisfatórias.

Observamos a presença do uso do espanhol na localização para o português brasileiro do jogo, em virtude de personagens de origem hispânica, sendo o espanhol evidente nas falas desses personagens. Logo, observamos também que a utilização do espanhol por esses personagens, representa uma linguagem coloquial, de uso do cotidiano.

Por fim, conclui-se que a pesquisa atingiu resultados satisfatórios, apresentando conceitos sobre localização, os tipos, os níveis e as estratégias de tradução. Também foi possível construir o corpus com os diálogos dos personagens que são exibidos nas legendas e as mensagens com instruções do sistema que são apresentadas no decorrer do progresso do jogador. Assim, pudemos realizar uma análise da localização para o português brasileiro do jogo Cyberpunk 2077, e observar as amostras da aplicabilidade de estratégias de tradução no jogo.

## **Referências Bibliográficas**

Arcane YT. CYBERPUNK 2077 Walkthrough Gameplay Part 1 Street kid path - NO COMMENTARY - 1080p Ultra. Youtube, 11 dez. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/CoEOjM36tko>>. Acesso em: 5 out. 2021

BERBER SARDINHA, Tony. Linguística de Corpus. Barueri: Manole, 2004.

CD PROJEKT RED. Cyberpunk 2077. Jogo Digital. PC, XBOX ONE, XBOX Series X/S, Playstation 4, Playstation 5, 2020.

CHANDLER, Heather M. The Game Localization Handbook. Massachusetts: Charles River Media. 2005

COLETI, B.; MOTTA, L. A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático. *In-tradução: Games e Tradução*, v. 0, n. 5, nov. 2013

ESSELINK, Bert. *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins Publishing Company, 2000.

Hagazo. Cyberpunk 2077 - O Início Dublado e Legendado em Português (Gameplay PT-BR). Youtube, 9 dez. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/EwcinSLB2x8>>. Acesso em: 27 ago. 2021

Jerzku'sGames. CYBERPUNK 2077 100% Nomad Gameplay Walkthrough Part 1 - 4K 60FPS ULTRA No Commentary. Youtube, 10 dez. 2020. Disponível em: <[https://youtu.be/\\_98s6LH3eTY](https://youtu.be/_98s6LH3eTY)>. Acesso em: data 6 out. 2021

Lucky Salamander. Cyberpunk 2077 - Parte 1: Bem-Vindo a Night City!!! [PC – Playthrough 4K]. Youtube, 9 dez. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/NtnJENMtZuE>>. Acesso em: 29 set. 2021

MALTA, G.; BARCELOS, L. G. N. A localização em jogo na tradução de Games. *Tradterm*, [S. l.], v. 32, p. 116-137, 2018. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/147040>>. Acesso em: 27 ago. 2021.

MaxMRM GAMEPLAY. CYBERPUNK 2077 - O INÍCIO DE GAMEPLAY, Dublado em Português | CAMINHO CORPORATIVO. Youtube, 9 dez. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/felsL6JUzEQ>>. Acesso em: 4 out. 2021

MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón. La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *AdComunica*, n. 9, p. 77-95, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.6035/246>>. Acesso em: 27 ago. 2021.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón. Localización y Cultura: Comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas*, v. 7-8, p. 741-749, 2016.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. *Game Localization, Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013.

RIBEIRO, Gabriela. Tradução e localização de software e outros produtos: Audiovisual ou Multimídia?. *Cadernos de Tradução*. 2005. p. 231 – 250. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6742>. Acesso em: 27 ago. 2021.

Ronin Z. Cyberpunk 2077 - 100% Walkthrough Part 1 - No Commentary - Corpo Full Game - PS5 1080p 60FPS. Youtube, 9 dez. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/JscR6ohwKSc>>. Acesso em: 5 out. 2021

Scholand, Michael. Localización de videojuegos. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 2002. Disponível em: <<https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/29121/28956>>. Acesso em: 27 ago. 2021.

SOUZA, R.V.F. O conceito de “gameplay experience” aplicado à localização de games. *Scientia Translationis*, n. 15, p. 08-26, 2014. Disponível em <<https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p8>>. Acesso em: 12 set. 2021

VEHAR, Matej. Optimizacija procesa lokalizacije programskega produkta. Univerza v Ljubljani, Ljubljani, 2015. Disponível em <<https://repozitorij.uni-lj.si/lzpisGradiva.php?lang=eng&id=72449>>. Acesso em: 27 ago. 2021.

## Anexo

### Anexo A - Exemplo dos termos mais frequentes do corpus

| Rank | Frequência | Palavra    |
|------|------------|------------|
| 76   | 17         | mierda     |
| 106  | 13         | trauma     |
| 130  | 10         | team       |
| 151  | 9          | vamo       |
| 152  | 8          | carajo     |
| 172  | 8          | trampo     |
| 195  | 6          | biomon     |
| 196  | 6          | cabrón     |
| 220  | 6          | tamo       |
| 223  | 6          | una        |
| 232  | 5          | bien       |
| 255  | 5          | manito     |
| 278  | 5          | treta      |
| 291  | 4          | biomonitor |
| 296  | 4          | chica      |
| 304  | 4          | edinho     |
| 314  | 4          | gracias    |
| 320  | 4          | mejor      |
| 332  | 4          | pendejos   |
| 340  | 4          | su         |

|     |   |           |
|-----|---|-----------|
| 341 | 4 | suerte    |
| 343 | 4 | sí        |
| 371 | 3 | coyote    |
| 375 | 3 | cê        |
| 377 | 3 | delta     |
| 407 | 3 | gambiarra |
| 411 | 3 | hack      |
| 412 | 3 | hijos     |
| 428 | 3 | maciota   |
| 436 | 3 | mi        |
| 451 | 3 | parce     |
| 475 | 3 | siempre   |
| 478 | 3 | surdina   |
| 513 | 2 | alguna    |
| 534 | 2 | bico      |
| 537 | 2 | bróder    |
| 538 | 2 | cabrones  |
| 544 | 2 | caranga   |
| 554 | 2 | chingada  |
| 561 | 2 | con       |
| 594 | 2 | edinhos   |
| 597 | 2 | el        |
| 604 | 2 | es        |
| 613 | 2 | fuera     |
| 624 | 2 | hacks     |
| 628 | 2 | hermanito |

|      |   |              |
|------|---|--------------|
| 708  | 2 | pendejo      |
| 715  | 2 | pero         |
| 755  | 2 | sangre       |
| 781  | 2 | trabajo      |
| 791  | 2 | usted        |
| 800  | 2 | y            |
| 801  | 2 | ándale       |
| 847  | 1 | ahora        |
| 926  | 1 | ayudo        |
| 928  | 1 | años         |
| 930  | 1 | bagulho      |
| 971  | 1 | buena        |
| 972  | 1 | buenas       |
| 1010 | 1 | cascalho     |
| 1031 | 1 | chinguen     |
| 1032 | 1 | chipcard     |
| 1034 | 1 | ciberdeque   |
| 1036 | 1 | ciberpsicose |
| 1106 | 1 | corazón      |
| 1109 | 1 | cosa         |
| 1110 | 1 | cosas        |
| 1114 | 1 | creo         |
| 1125 | 1 | culos        |
| 1126 | 1 | cumpade      |
| 1184 | 1 | diablo       |
| 1186 | 1 | dios         |

|      |   |             |
|------|---|-------------|
| 1201 | 1 | donde       |
| 1214 | 1 | educación   |
| 1224 | 1 | ellas       |
| 1233 | 1 | en          |
| 1251 | 1 | entonces    |
| 1271 | 1 | escucha     |
| 1355 | 1 | fuerte      |
| 1392 | 1 | hacer       |
| 1393 | 1 | hackeando   |
| 1396 | 1 | hasta       |
| 1398 | 1 | hermana     |
| 1399 | 1 | hielo       |
| 1401 | 1 | hijo        |
| 1406 | 1 | hombre      |
| 1454 | 1 | jodas       |
| 1472 | 1 | larica      |
| 1505 | 1 | mamacitas   |
| 1506 | 1 | mamita      |
| 1510 | 1 | manjo       |
| 1517 | 1 | mascota     |
| 1521 | 1 | medicânico  |
| 1522 | 1 | medicânicos |
| 1548 | 1 | mierdas     |
| 1557 | 1 | misma       |
| 1558 | 1 | mocó        |
| 1561 | 1 | molezinha   |

|      |   |              |
|------|---|--------------|
| 1565 | 1 | monofios     |
| 1576 | 1 | muchas       |
| 1583 | 1 | muy          |
| 1596 | 1 | nervios      |
| 1599 | 1 | neuromotor   |
| 1600 | 1 | neuroporta   |
| 1601 | 1 | neurov irus  |
| 1603 | 1 | noches       |
| 1624 | 1 | ojos         |
| 1628 | 1 | oportunidad  |
| 1652 | 1 | pardiero     |
| 1659 | 1 | par a        |
| 1682 | 1 | pendejitos   |
| 1713 | 1 | pierna       |
| 1723 | 1 | plomo        |
| 1726 | 1 | pobrecita    |
| 1732 | 1 | poquito      |
| 1739 | 1 | possante     |
| 1751 | 1 | preocupaci n |
| 1762 | 1 | primito      |
| 1791 | 1 | quien        |
| 1792 | 1 | quieres      |
| 1797 | 1 | ral          |
| 1832 | 1 | relaja       |
| 1840 | 1 | rel jate     |
| 1881 | 1 | sacarla      |

|      |   |           |
|------|---|-----------|
| 1887 | 1 | safar     |
| 1928 | 1 | sin       |
| 1935 | 1 | situación |
| 1945 | 1 | son       |
| 1947 | 1 | soy       |
| 1949 | 1 | status    |
| 1961 | 1 | sussa     |
| 1968 | 1 | también   |
| 1970 | 1 | tech      |
| 1976 | 1 | tengo     |
| 1992 | 1 | tiempo    |
| 2001 | 1 | top       |
| 2004 | 1 | trabaja   |
| 2043 | 1 | vam'bora  |
| 2047 | 1 | vas       |
| 2048 | 1 | vaya      |
| 2057 | 1 | vergüenza |
| 2086 | 1 | vámonos   |

Fonte: elaboração própria