



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE LETRAS

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO (LET)

**LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS - MULTILINGUISMO E SOCIEDADE DA
INFORMAÇÃO (LEA-MSI)**

KAIROS LUÍS DE FRANÇA LARA

**POKÉMONÍMIA: ANÁLISE MULTILÍNGUE E TRADUÇÃO DOS NOMES DOS
POKÉMON PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL**

Brasília

Novembro/2023

KAIROS LUÍS DE FRANÇA LARA

**POKÉMONÍMIA: ANÁLISE MULTILÍNGUE E TRADUÇÃO DOS NOMES DOS
POKÉMON PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL**

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).

BRASÍLIA, DF

2023

KAIROS LUÍS DE FRANÇA LARA

**POKÉMONÍMIA: ANÁLISE MULTILÍNGUE E TRADUÇÃO DOS NOMES DOS
POKÉMON PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL**

Trabalho de conclusão de curso submetido à comissão examinadora identificada abaixo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Prof. Dr. Thiago Costa Chacon (UnB)

Prof. Dr.^a Helena Santiago Vigata (UnB)

Prof. M. Pedro Henrique Silva Araújo

RESUMO

Este trabalho propõe produzir uma tradução de nomes das espécies de Pokémon para o português do Brasil a partir de uma análise de seus nomes em japonês, inglês e francês. Desde o lançamento de seu primeiro produto, que foi um jogo eletrônico lançado em 1996, a franquia multimidiática Pokémon tem sido sucesso em vendas no mundo todo. Esta franquia de entretenimento tem como elemento central as criaturas fictícias chamadas Pokémon. Cada espécie de Pokémon tem um nome – aqui chamado de “Pokémônimo” – derivado de um *wordplay* com palavras que dizem algo sobre o Pokémon a que se refere. A falta de uma tradução dos nomes dos Pokémon para o português, que nos produtos veiculados no Brasil são referidos pelos nomes em inglês, acarreta num prejuízo da experiência do público brasileiro com a franquia. Baseando-se na teoria da tradução funcionalista de Reiss e Vermer, analisam-se as versões oficiais em japonês, inglês e francês dos nomes das espécies de Pokémon para compreender sua função como texto. Da análise depreende-se que os Pokémônimos têm dois papéis principais: o papel de gerar apelo comercial ao público e o papel de informar características sobre o Pokémon a que se refere, tais como sua aparência, poderes e em que outro Pokémon ele pode se transformar. Assim, este trabalho realiza a tarefa de abstrair um conceito entre as diversas características carregadas por cada espécie de Pokémon e, levando em consideração tanto o conceito abstraído quanto a importância de figuras da Poética para criar nomes que tenham apelo comercial, cria a palavra que servirá de nome para a espécie do Pokémon em português.

Palavras-chave: tradução funcionalista, *naming*, tradução poética, *wordplay*, Pokémon.

ABSTRACT

This work proposes to produce a translation of the names of Pokémon species into Brazilian Portuguese based on an analysis of their names in Japanese, English and French. Since the launch of its first product, which was a video game released in 1996, the Pokémon multimedia franchise has been a sales success worldwide. This entertainment franchise has as its central element fictional creatures called Pokémon. Each species of Pokémon has a name – here called a “Pokémonym” – derived from a play on words that say something about the Pokémon it refers to. The lack of a translation of the Pokémon names into Portuguese, which in products published in Brazil are referred to by their names in English, results in a loss of the Brazilian public's experience with the franchise. Based on Reiss and Vermer's functionalist translation theory, the official Japanese, English and French versions of Pokémon species names are analyzed to understand their function as text. From the analysis it is concluded that Pokémon have two main roles: the role of generating commercial appeal to the public and the role of informing characteristics about the Pokémon to which it refers, such as its appearance, powers and what other Pokémon it can transform into. Thus, this work performs the task of abstracting a concept among the various characteristics carried by each species of Pokémon and, taking into account both the abstracted concept and the importance of Poetics figures to create names that have commercial appeal, creates the word that will be the name of the Pokémon species in Portuguese.

Keywords: functionalist translation, naming, poetic translation, wordplay, Pokémon.

Lista de figuras

Figura 1 - Nomeação do Pokémon #009 em japonês	17
Figura 2 - Nomeação do Pokémon #009 em inglês	17
Figura 3 - Nomeação do Pokémon #009 em francês	18
Figura 4 - Os Pokémon da terceira geração.....	35
Figura 5 - O processo de nomeação do Pokémon #350 em português	57
Figura 6 - O processo de nomeação do Pokémon #351 em português	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
A ESCOLHA DO TEMA DESTE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.....	11
OBJETIVOS.....	14
ESTUDOS ANTERIORES EM POKÉMONÍMIA	15
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	20
METODOLOGIA	27
RESULTADOS.....	58
CONCLUSÃO	69
Referências bibliográficas	71

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objeto os nomes das espécies dos monstros fictícios chamados *Pokémon* (no Japão conhecido como ポケットモンスター, katakana para “Pocket Monsters”, que quer dizer “monstros de bolso” em inglês), da franquia midiática homônima pertencente à empresa japonesa *The Pokémon Company*. Para compreender este trabalho, é preciso que o leitor esteja situado a respeito do que é a franquia *Pokémon*.

O primeiro contato do público com *Pokémon* aconteceu em 1996, no Japão, com o lançamento do par de jogos *Pocket Monsters Red* e *Pocket Monsters Green*. Os jogos foram produzidos pela desenvolvedora de jogos *Game Freak*, de Satoshi Tajiri, e publicados para o console de videogame portátil *Game Boy*, produto da empresa *Nintendo*. Futuramente a franquia *Pokémon* seria exportada para outros países do mundo e se diversificaria em produtos até se tornar a franquia midiática de entretenimento mais lucrativa da história mundial. Há hoje desenhos animados, filmes, jogos de cartas, histórias em quadrinhos e diversos produtos de *merchandising* de *Pokémon*, todos subprodutos da franquia original de jogos eletrônicos. Diante disto, para o propósito deste trabalho, faz-se necessário conceitualizar *Pokémon* na forma de seu produto original: um jogo de *videogame*.

Entretanto, mesmo dentro do âmbito dos jogos eletrônicos, os jogos de *Pokémon* podem ser divididos em dois grupos. Há os jogos da série principal e os jogos *spin off*, subprodutos da série principal. Os jogos *spin off* são muito diversos em termos de gênero, história e jogabilidade. A este grupo pertence o jogo *Pokémon Go*, lançado em 2016 para dispositivos móveis, que usa GPS para mesclar o espaço físico com o de um mundo virtual e proporcionar a experiência de realidade aumentada em que o jogador deve andar pelo mundo real a procura dos monstros que aparecem no mapa em seu dispositivo móvel. Outro exemplo é o do jogo *Pokémon Pikachu*, de 1998, que consiste em um *virtual pet* em que o jogador deve cuidar do monstro *Pikachu*. Já os jogos da série principal são todos do gênero *Role-Playing Game* (RPG) e, ainda que com diferenças, apresentam um padrão conciso em suas histórias e jogabilidade.

Os jogos da série principal podem ser divididos em períodos que correspondem ao lançamento de cada leva de monstros da franquia, chamadas de “gerações”. As gerações de Pokémon são sempre apresentadas ao público com um jogo lançado em duas versões que apresentam pequenas diferenças entre si. Os 151 Pokémon originais são apresentados pelo jogo cujas versões são chamadas de *Red* e *Green*. Ainda na primeira geração, foram lançadas as versões especiais *Blue* e *Yellow*. A segunda geração traz do 152º Pokémon ao 251º com os jogos *Gold* e *Silver*. Atualmente a franquia está na nona geração, apresentada pelas versões *Scarlet* e *Violet*, que fez com que se ultrapassasse a marca de 1020 monstros.

Todos os jogos da série principal são um RPG em que o papel assumido pelo jogador é o de um jovem que sai de casa para explorar a região do mundo fictício onde mora. Além de ser habitado por humanos, esse mundo é habitado por diversas espécies de criaturas chamadas de Pokémon, categoria análoga a de “animal” no mundo real. Há também dentre os Pokémon aqueles cuja natureza se assemelha mais à dos seres que no mundo real entendemos como espíritos, entidades ou divindades. Em sua maioria, os Pokémon têm o papel de animais selvagens, vagantes na natureza, ou de bichinhos de estimação, vivendo na companhia dos humanos. Nesse mundo existem também os chamados treinadores Pokémon. Os treinadores Pokémon capturam Pokémon selvagens e os treinam para lutar contra os Pokémon de outros treinadores em batalhas em que o vencedor ganha dinheiro ou alguma espécie de prêmio. Nos jogos da série principal, o personagem protagonista, cujo papel é assumido pelo jogador, tem dois grandes objetivos: i) tornar-se um grande treinador Pokémon e ii) capturar pelo menos um indivíduo de cada espécie de Pokémon de sua região para registrá-los no sistema “Pokédex” (amalgama de “*Pokémon*” e “*index*”, espécie de enciclopédia eletrônica do mundo diegético). À medida que o jogador explora o mundo do jogo, outros treinadores Pokémon e Pokémon selvagens aparecem e desafiam o jogador a batalhas.

Cada espécie de Pokémon pertence a uma “tipagem” primária e, no caso de algumas espécies, também a uma tipagem secundária. Os Pokémon do tipo Água possuem vantagem sobre os Pokémon do tipo Fogo, isto é, seus ataques causam um dano maior do que o normal aos Pokémon desse tipo, ao passo que têm desvantagem contra os Pokémon do tipo Planta, contra os quais seus ataques causam um dano menor do que a média. Ao todo são 18 tipos de Pokémon que formam um complexo

esquema de vantagem e desvantagem em batalha. Os 18 tipos são: Inseto, Sombrio, Dragão, Elétrico, Fada, Fogo, Lutador, Voador, Planta, Fantasma, Solo, Gelo, Normal, Venenoso, Psíquico, Pedra, Aço e Água. As dinâmicas de vantagem e desvantagem entre os tipos de Pokémon são um conhecimento importante que o jogador deve adquirir enquanto joga para cumprir sua missão de se tornar um bom treinador Pokémon.

Ainda em se falando da dinâmica dos tipos de Pokémon, é importante que o jogador seja capaz de identificar o tipo do Pokémon que está enfrentando em uma batalha com prontidão, sem que seja necessário buscar a informação na Pokédex ou em outra fonte. É desta forma que o objeto de pesquisa deste trabalho, o nome das espécies de Pokémon, cumpre um papel importante para a experiência de jogo. Vejamos um exemplo. O Pokémon de número 134, cujo nome original japonês é シャワーズ *Showers*, na versão em inglês é *Vaporeon* e na versão em francês, *Aquali*, é um bom exemplo de como os nomes das espécies de Pokémon são motivados pelas características do referente. Tanto a lexia *shower*, quanto as lexias *vapor* e *aqua* que compõem essas 3 versões do nome do Pokémon 134 comunicam ao destinatário da obra, neste caso o jogador, que se trata de um Pokémon do tipo Água. Mesmo quando as lexias usadas para cunhar o nome da espécie de Pokémon nas traduções divergem em significado, apontando características diferentes do referencial, veremos nos capítulos adiante que, nos idiomas estudados neste trabalho, os nomes de espécies de Pokémon formam um grupo de palavras em que a relação de motivação entre o signo e o referente sempre está presente.

Outras peculiaridades dos nomes dos Pokémon adicionam ao trabalho do tradutor ainda mais camadas de complexidade. Uma delas vem do propósito comercial do jogo. Como dito anteriormente, além de um jogo eletrônico, Pokémon é uma franquia midiática diversa em produtos a serem vendidos. Muitos produtos de merchandising são vendidos graças ao apelo comercial que os monstros causam no público. Dar nome a um Pokémon é, portanto, também uma tarefa de *naming* publicitário – isto é, a nomeação de uma marca ou produto visando sua comercialização. Assim, além da função referencial, destaca-se o papel da função da linguagem que tem especial importância na criação de nomes com apelo comercial: a função poética.

Apesar dos produtos da franquia terem sido veiculados em muitas partes do mundo, os nomes dos Pokémon receberam traduções oficiais em apenas seis línguas: inglês, francês, alemão, mandarim, cantonês e coreano. Muitas regiões do mundo, como é o caso do Brasil e dos demais países da América Latina, receberam os nomes dos Pokémon em inglês, o que, considerando-se as propriedades e funções desses nomes, certamente afeta a experiência do público com os produtos.

Este trabalho, de caráter exploratório, buscará investigar as estratégias de composição dos nomes dos Pokémon e sua relação com as funções referencial e poética da linguagem, bem como explorar as possibilidades que o português do Brasil oferece para compor esses nomes seguindo estratégias análogas às usadas para produzir os nomes nas versões oficiais.

A ESCOLHA DO TEMA DESTE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Sempre me encantei com trocadilhos. As possibilidades de articular com criatividade e astúcia as polissemias, homofonias e outras peculiaridades da forma das palavras a fim de causar riso ou de passar uma mensagem de maneira especialmente memorável são algo que me dá muito gosto de explorar quando faço uso de uma língua. Gosto de sentir como as peculiaridades da forma das palavras são, entre outros elementos, algo que torna cada língua única.

Como estudante de Línguas Estrangeiras Aplicadas esse meu interesse em *wordplay* se intensificou. Não apenas em decorrência do estudo, e, portanto, da minha familiarização com a forma das palavras de outros idiomas, mas também pelo hábito que encontrei na comunidade formada pelos meus colegas de curso, os autodenominados “LEAdores” – termo informal para se referir aos estudantes e graduados em LEA que foi cunhado a partir da sigla “LEA” com o sufixo formador de substantivo agente “-dor”, tipicamente afixado a verbos, aqui afixado ao substantivo “LEA” sob a premissa poética de fazer referência ao vocábulo “lenhador” –, de cunhar vocábulos-termo, usando sobretudo estratégias de derivação não-concatenativa, para se referir a elementos do universo próprio da nossa comunidade. Por exemplo, o personagem que é mascote do nosso curso é um camaleão chamado Ismael, pois “Ismael” é *verlan* – isto é, a palavra com os sons ou as letras na ordem invertida – da

sigla LEA-MSI. Na comunidade *LEAdora*, também chamada de “*FamiLEA*”, amálgama de “família” com “LEA”, são também frequentes as formações de vocábulos através do processo não-concatenativo chamado de “amálgama”, em que uma palavra se funde com outra pela assimilação de sons parecidos. Este é o caso do termo “*Juruquinta*”, formado a partir de “*Jurupinga*” e “*quinta*” que é como são chamadas as ocasiões em que saímos para beber e nos divertir depois das aulas das quintas-feiras.

Na minha experiência na universidade, aproximei-me também da prática da interpretação, tanto em âmbito formal, como com a interpretação de eventos e palestras, quanto no âmbito informal, como nas *Juruquintas* em que interpretava para amigos estrangeiros ou surdos as conversas que nós *LEAdores* tínhamos. Foi aí que vi a necessidade de traduzir “*Juruquinta*”, para “*Thirstday*” (do inglês “*thirst*”, sede, e “*Thursday*”, quinta-feira), “*Juebebes*” (do espanhol “*jueves*”, quinta-feira, e “*beber*”, beber) e, na libras, para um sinal que consiste na mão passiva em formato de C para representar uma garrafa sendo segurada e a mão ativa com a configuração manual do número 5, como no sinal de quinta-feira, fazendo o movimento que em sua iconicidade representa uma garrafa *long-neck* sendo aberta.

Anteriormente havia tido contato com a tradução de neologismos com características parecidas aos dos acima mencionados através do trabalho feito pela tradutora Lia Wyler para os livros da série *Harry Potter*. A partir de *Gryffindor*, *Ravenclaw*, *Hufflepuff* e *Slytherin*, Lia criou Grifinória, Corvinal, Lufa-Lufa e Sonserina e muitos outros termos que desafiaram o ideal pressuposto da invisibilidade do tradutor. Foi assim que vi que tradução poderia ser também arte. Desde aí eu já sabia que não tinha grande interesse na tradução de manuais, na tradução jurídica ou em qualquer modalidade de tradução que envolvesse textos técnicos, o que eu queria era dar ao mundo palavras como as que Lia havia dado. Posteriormente, no decorrer do desenvolvimento deste trabalho, compreendi que, em termos técnicos, o que eu queria era trabalhar com a tradução de neologismos em cuja cunhagem se destacasse a função poética da linguagem.

Por eu ser um pesquisador que viveu a infância durante os anos 2000, uma época que, devido à grande popularidade dos produtos da franquia Pokémon, veículos midiáticos apelidaram de “*Pokémania*”, “*Pokéfever*” ou “Febre Pokémon” e pelo fato de eu ter escolhido esta franquia como objeto de pesquisa, há de se presumir que tenho uma paixão de longa data por Pokémon. No entanto, surpreenderei o leitor

dizendo que, na infância, não joguei os jogos, assisti poucos episódios do desenho animado e, em geral, tive pouco interesse pela franquia. Na realidade, no contexto surgido pela rivalidade de Pokémon com a franquia midiática do mesmo gênero que lhe era concorrente, não fui uma "criança Pokémon", mas sim uma "criança Digimon"; esta franquia, sim, me interessava. Meu interesse por Pokémon surgiu muito mais recentemente e foi motivado sobretudo pela minha relação com as palavras e as línguas. Foi só em 2018, com a compra de um novo celular, que pude instalar o jogo *Pokémon GO*, naquele tempo já lançado há dois anos, para jogar um jogo de Pokémon pela primeira vez. Com maior compreensão do inglês do que tive na infância e agora estudante de Línguas Estrangeiras Aplicadas, os *wordplays* na formação dos nomes das espécies de Pokémon passaram a me chamar a atenção.

Pesquisei por outras versões dos nomes dos Pokémon e descobri as traduções oficiais existentes em outras línguas. Encontrar um corpus multilíngue só de neologismos criados para se referir a um universo fictício foi para mim como encontrar novamente uma mina de ouro como a que eu havia encontrado anos atrás ao pesquisar as traduções dos neologismos em *Harry Potter*. Porém, dessa vez não havia versão oficial em português. Encontrei na internet algumas traduções de fãs, mas, honestamente, incomodou-me o fato de que todas as que encontrei terem considerado apenas a tradução oficial em inglês como texto de partida e produzido a partir dela calques semânticos, sem dar à função poética da linguagem a importância que ela tinha nas traduções oficiais. Da falta de uma tradução para o português que estivesse de acordo com o ideal que eu tinha, cresceu em mim o desejo de produzir uma tradução que seguisse o que aprendi com Lia e com o LEA.

Em 2020, vi-me na quarentena da Covid-19, e, sem mais *Juruquintas* e privado do contato social, encontrei entretenimento em jogar *Pokémon GO* e em criar traduções para os nomes das espécies. Também nesse ano, publiquei em uma rede social a tradução dos nomes das espécies de Pokémon da primeira e da segunda geração, isto é, dos primeiros 251 Pokémon, falando brevemente sobre a elaboração de cada nome. Eu não sabia nessa ocasião que até a quinta geração, os nomes dos Pokémon seguiam a regra de ter no máximo 10 letras. Por conta disso e de outras mudanças na minha perspectiva sobre a tradução, sei que hoje daria uma tradução diferente a alguns dos nomes que publiquei naquele primeiro experimento. Ainda assim, obtive uma resposta positiva do público sobre os meus resultados.

Minha vontade sempre foi a de, na academia, produzir algo concreto que pudesse efetivamente ajudar alguém. Com essa premissa em mente, quando chegou o momento de criar o meu pré-projeto de TCC, em 2023, tendo em vista as habilidades que havia desenvolvido durante meus estudos em Línguas Estrangeiras Aplicadas, a primeira ideia que tive foi a de criar um aplicativo para ajudar cegos em sua locomoção pelo campus universitário. Logo vi que o desenvolvimento deste projeto extrapolava o escopo de tempo que eu tinha, por isso me pareceu melhor por ora deixá-lo de lado e desenvolver um projeto que eu pudesse concluir de maneira que eu considerasse satisfatória dentro do tempo que tinha. Assim, escolhi retomar meu trabalho de tradução dos nomes dos Pokémon.

Então deixei de lado a premissa de produzir algo para ajudar alguém? Decerto que não. É por isso que dedico este trabalho primeiramente a meus colegas de curso e a todos os estudantes de graduação em processo de desenvolvimento de seu TCC. Sei o quanto este processo pode ser difícil, por isso quero mostrar através do exemplo que é possível desenvolver uma pesquisa sobre um tema leve, que nos traga um prazer genuíno em pesquisar e que além disso seja relevante em termos acadêmicos.

Desta forma, justifico a escolha deste tema de pesquisa com o argumento de que i) pesquisando-o poderei mostrar a outros estudantes em processo de desenvolvimento de seu TCC que é possível desenvolver uma pesquisa sobre um tema a respeito do qual tenham um prazer genuíno em pesquisar e que ii) esta pesquisa enriquecerá a literatura científica na área de Estudos da Tradução com estudo do caso abordado e com o método de tradução aqui desenvolvido, que pode ser adaptado e aplicado a casos semelhantes.

OBJETIVOS

O presente trabalho tem como objetivo geral propor uma tradução para os nomes dos Pokémon em português para o público dos jogos no Brasil.

Em termos específicos, esta pesquisa tem como objetivos:

- A. Sintetizar os estudos já feitos sobre nomes de espécies de Pokémon.

B. Descrever o panorama das traduções oficiais dos nomes das espécies de Pokémon veiculadas pela The Pokémon Company.

C. Explorar as possibilidades para a criação de nomes de Pokémon oferecidas pelo português do Brasil.

D. Traduzir os nomes das espécies de Pokémon para o português do Brasil seguindo os padrões tradutórios das traduções oficiais veiculadas pela The Pokémon Company.

ESTUDOS ANTERIORES EM POKÉMONÍMIA

Dentre os autores que mais se destacam entre os estudiosos dos nomes das espécies de Pokémon está o pesquisador japonês Shigeto Kawahara com seus estudos no paradigma de pesquisa que denominou de *Pokémonastics* - aqui traduzido livremente como Pokémonástica. Em sua publicação *How Pokémonastics has evolved: Ver 2.0* (2023), Kawahara conta que iniciou seus estudos em Pokémonastica em 2016 e a descreve como “*a research paradigm in which researchers use Pokémon names to explore the nature of sound symbolic patterns in natural languages*” (p. 1). Desde então, têm surgido diversos trabalhos produzidos em diversas partes do mundo apontando as relações de fonossimbolismo existentes na versão original e nas traduções oficiais dos nomes das espécies de Pokémon e examinando a percepção desses fonossimbolismos sob a perspectiva de falantes de diferentes idiomas do mundo. De maneira geral, os estudos indicam que, através do simbolismo fonético, o público é capaz de inferir características sobre o estágio evolutivo (GODOY *et al.*, 2020; KAWAHARA e KUMAGAI, 2019), tipo do Pokémon (KAWAHARA, GODOY e KUMAGAI, 2021; KAWAHARA e KUMAGAI, 2019), e outras características das criaturas (KILPATRICK *et al.*, 2023; SHIH *et al.*, 2019; SHIH *et al.*, 2018).

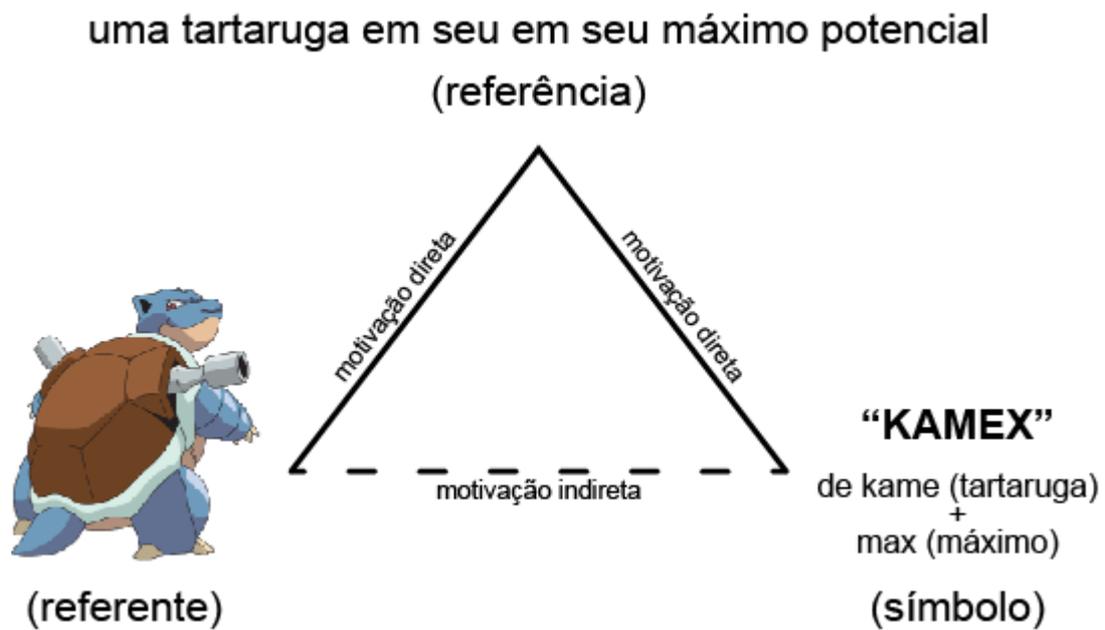
As conclusões inferidas dos experimentos de Godoy *et al.* em sua publicação *Gotta name 'em all: An experimental study on the sound symbolism of Pokémon names in Brazilian Portuguese* (2020), apontam aspectos na percepção dos falantes de português do Brasil no fonossimbolismo dos nomes das espécies de Pokémon importantes para o desenvolvimento do presente trabalho. O estudo conclui que, para falantes de PB, i) nomes mais longos são associados a espécies de Pokémon mais

adiante na linha evolutiva, enquanto nomes mais curtos são associados a Pokémon de estágios evolutivos mais iniciais; ii) a presença da vogal /a/ é associada a espécies de Pokémon mais evoluídas, enquanto a presença da vogal /i/ é associada a espécies menos evoluídas; iii) ao contrário do que se observa com falantes de japonês, os falantes de PB associam a presença de oclusivas vozeadas a espécies mais evoluídas, enquanto as oclusivas surdas são associadas a espécies menos evoluídas.

Para além das pesquisas sobre o paradigma do simbolismo fonético proposto por Kawahara, há também pesquisas que estudam os nomes das espécies de Pokémon como objeto de outras áreas de estudos da linguagem. Em analogia à zoonímia, chamo a esfera que engloba os estudos sobre nomes de espécies de Pokémon enquanto objetos de análise de variados campos de estudos da linguagem, esfera esta na qual a Pokémonística está incluída, de **Pokémonímia**. Seguindo a mesma lógica, chamo os nomes das espécies de Pokémon de Pokémônimos.

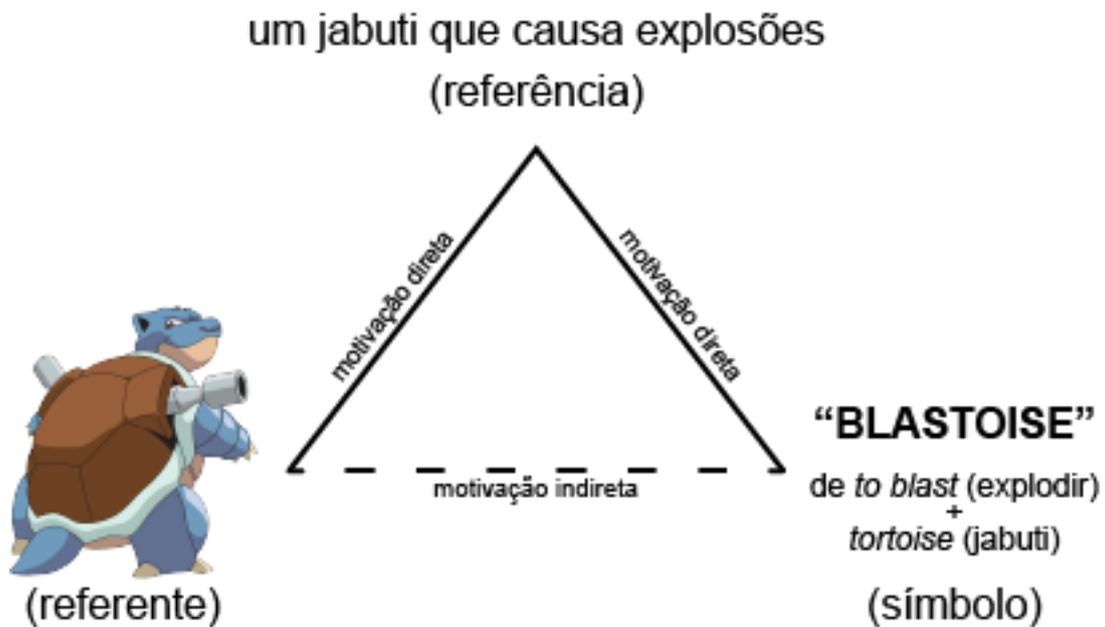
A Pokémonímia também foi estudada a partir da semiótica e da linguística cognitiva em *The Relevance between Word Formation of Pokémon Name and Its Appearance* (CIPTA AGI MAULANA, 2016), em que o autor analisa a relação de motivação entre as características das espécies de Pokémon com os nomes que elas recebem. Neste trabalho, o autor se mune do esquema triangular da relação entre referente, referência e símbolo (OGDEN e RICHARDS, 1923) para apontar a motivação direta nas relações entre o Pokémon (o referente) e o conceito do Pokémon (a referência), entre o conceito do Pokémon e o nome do Pokémon (símbolo) e a relação mais arbitrária, de motivação indireta, que existe entre o nome do Pokémon e o Pokémon em si.

Figura 1 - Nomeação do Pokémon #009 em japonês



Fonte: Elaboração própria.

Figura 2 - Nomeação do Pokémon #009 em inglês



Fonte: Elaboração própria.

Figura 3 - Nomeação do Pokémon #009 em francês

uma tartaruga que compartilha características com um tanque
(referência)



Fonte: Elaboração própria.

Cipta Agi Maulana também se apropria da estrutura proposta por Dobrić (2010) para descrever metáforas cognitivas dividindo-as em domínio fonte, estrutura conceitual e domínio alvo e assim explicar a lógica que fundamenta, em matéria de significado, a seleção das lexias que, através de diversos processos de formação de palavra, formam os Pokémônimos. Em se falando do contraste dos significados na formação dos nomes de Pokémon mais evoluídos comparados aos menos evoluídos, o autor constata que:

Metaphorical concepts found in the evolution process of Pokémon is that the evolution process is metaphorized as a development of maturity. For example, in the evolution process of Bulbasaur family there is a development or a growth of a plant. The first form is bulb, then it evolves into poison ivy, and finally it evolves to Venus flytrap. Generally, it can be concluded that Pokémon which has higher level always has a name which has higher danger or more mature appearance than the lower level Pokémon. (CIPTA AGI MAULANA, 2016, p. 51)

Na área dos Estudos da Tradução, destaco o trabalho *From Desumasu to Buzzwole: A categorization of Japanese-to-English translation methods in localized Pokémon names* (ARVIDSSON, 2018), em que o autor lista, examina e classifica 807

Pokémônimos traduzidos do japonês para o inglês, mostrando que as traduções seguem estratégias tradutórias diversas, criando palavras na língua alvo através de diferentes tipos de empréstimos (como o Pokémon #243 ライコウ *Raikou*, em inglês também *Raikou*), equivalências (como em #182 キレイハナ *Kireihana*, de *kirei*, “linda”, e *hana*, “flor”, traduzido para o inglês como *Bellossom*, do francês *belle*, “linda”, com o inglês *blossom*, “flor”) modulações (como em #343 ヤジロン *Yajilon*, traduzido para o inglês como *Baltoy*, em que *yajirobe*’e, nome de certo brinquedo japonês, foi modulado para o hiperônimo *toy*, “brinquedo”), modificações (como em #106 サワムラー *Sawamular*, traduzido para o inglês como *Hitmonlee*, em que o nome do *kickboxer* Tadashi Sawamura foi substituído para o do artista marcial Bruce Lee) e recriações (como no #306 ボスゴドラ *Bossgodora*, das palavras em inglês *boss*, “chefe”, *god*, “deus” e *dragon* “dragão”, traduzido para a versão inglesa como *Aggron*, amálgama de *aggressive*, “agressivo” e *iron*, “ferro”) das palavras do texto fonte.

Por último, para o presente estudo, é importante também abordar as traduções não-oficiais de Pokémônimos feitas por fãs para o PB. Encontra-se publicado em diversas fontes informais na internet, como nos *blogs* de OLIVEIRA (2021) e RAIKOU (2011), uma tradução dos nomes dos Pokémon da primeira geração alegadamente produzida na ocasião da adaptação para a versão brasileira da primeira temporada do desenho animado de Pokémon. Com informações que variam em cada versão publicada, o texto que introduz o leitor a essa tradução costuma afirmar que a fonte da tradução é um funcionário que trabalhava no estúdio de dublagem responsável pela versão brasileira do desenho animado e que a tradução não foi veiculada por não ter sido aprovada pelos responsáveis por tal decisão. A falta de coesão nas informações passadas, ausência de fontes confiáveis e inconsistências na tradução apresentada são pontos que apontam para a dedução de que se trata de uma notícia falsa, cuja tradução foi possivelmente produzida por um fã. Ao contrário das traduções oficialmente veiculadas pela The Pokémon Company, essa tradução em grande parte traz nomes produzidos por decalque semântico da versão em inglês, desconsiderando as características fonológicas apontadas pelos estudos em Pokémonística, a formação de cacofonias, o padrão observado dos nomes não terem

mais de 10 letras e a convenção que se observam nas traduções oficiais de se manterem, salvo quando são feitas transliterações e adaptações fonéticas desses nomes para as línguas alvo, os nomes “Pikachu”, “Raichu”, “Mew” e “Mewtwo”. Além desta tradução, em minha investigação por traduções em português dos nomes dos Pokémon, encontrei a de Gilgamesh (2017), à qual se pode fazer os mesmos apontamentos.

A tradução produzida para o presente trabalho pretende elaborar Pokémônimos que superem os problemas mencionados no parágrafo anterior, de forma a apresentar uma tradução mais condizente com os padrões seguidos pelas traduções veiculadas oficialmente pela The Pokémon Company.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O processo de tradução usado neste trabalho fundamenta-se na **teoria funcional da tradução**, descrita por Katharina Reiss e Hans J. Vermeer da seguinte forma:

Toda ação se dirige (de forma mais ou menos consciente) a um determinado objetivo e se realiza de modo que tal objetivo possa ser alcançado da melhor forma possível na situação correspondente. [...] A produção de um texto é uma ação que também se dirige a um objetivo: que o texto “funcione” da melhor forma possível na situação e nas condições previstas. Quando alguém traduz ou interpreta, produz um texto. A tradução/interpretação também deve funcionar de maneira otimizada para a finalidade prevista. Eis aqui o princípio fundamental de nossa teoria da translação. O que está em jogo é a capacidade de funcionamento do *translatum* (o resultado da translação) em uma determinada situação, e não a transferência lingüística com a maior “fidelidade” possível a um texto fonte (que talvez pode, inclusive, ter defeitos), concebido sempre em outras condições, para outra situação e para “usuários” distintos dos do texto final (REISS e VERMEER, 1996, p. 5)

A partir disso, busca-se determinar a função dos Pokémônimos no texto de partida. Tendo em vista que o objetivo deste trabalho de tradução é traduzir Pokémônimos para o português do Brasil seguindo os padrões tradutórios inferidos a partir da análise das traduções oficiais veiculadas pela The Pokémon Company, tem-se como texto de partida a ser analisado não apenas os Pokémônimos em japonês,

mas também suas traduções oficiais. Por vezes, observa-se que as diferentes versões de um Pokémônimo concordam em sua estrutura semântica, como é o caso do Pokémon #263, que em japonês se chama シグザグマ *Jiguzaguma*, amálgama de シグザグ *jiguzagu* (zigue-zague) com アライグマ *araiguma* (guaxinim), em inglês, *Zigzagoon*, amálgama de *zigzag* (zigue-zague) com *raccoon* (guaxinim), e em francês, *Zigzaton*, amálgama de *zigzag* (zigue-zague) com *raton laveur* (guaxinim). Em outros casos, a nomeação de um mesmo Pokémon diverge em estrutura semântica em diferentes línguas, como é o caso do Pokémon #009, que em japonês se chama カメックス *Kamex*, amálgama de 亀 *kame* (tartaruga) com マックス *max* (máximo), em inglês, *Blastoise*, amálgama de *to blast* (explodir) com *tortoise* (jabuti), e em francês, *Tortank*, amálgama de *tortue* (tartaruga) com *tank* (tanque de guerra). Disto depreende-se que o sistema das traduções oficiais dos Pokémônimos permite que a nomeação de um Pokémon parta das características do Pokémon nomeado e não necessariamente de uma transposição da estrutura semântica do Pokémônimo de uma língua de partida a uma língua-alvo. Em outras palavras, pode-se dizer que a Pokémonímia, enquanto sistema terminológico, é um sistema que permite a abordagem onomasiológica – isto é, a nomeação a partir da análise do conceito - em sua tradução.

Partindo da análise dos estudos já realizados em Pokémonímia apresentados no capítulo anterior, é possível conceitualizar os Pokémônimos como um grupo de palavras que se caracteriza por cumprir duas funções: a primeira denomino **papel informativo** e a segunda denomino **papel atrativo**. O papel informativo consiste na função de informar características do Pokémon ao público. O papel atrativo baseia-se no fato de que a franquia Pokémon é um produto comercial e, portanto, como tal, os Pokémônimos, assim como todos os elementos que compõem a franquia, têm o objetivo de criar apelo comercial ao público.

Em se tratando do papel informativo, tendo em vista a síntese dos estudos de Charles S. Peirce feita por PHARIES (1985, p. 30-34), os Pokémônimos fazem isso através de diferentes processos semióticos. Quando apresentam fonossimbolismo, Pokémônimos são representamens que possuem certa relação de iconicidade sonora com o objeto, ou seja, o representamen possui alguma característica na fonética de seu nome em comum com a do objeto que representa. Como descrito por GODOY (2020), observa-se na percepção dos falantes de PB uma relação entre o tamanho do

Pokémônimo com o tamanho do Pokémon respectivo. A relação de iconicidade dos Pokémônimos também se observa quando seu fonossimbolismo advém da presença de uma onomatopeia na cunhagem da palavra, já que onomatopeias, por representarem os sons do mundo percebido pelos falantes replicando-os de maneira condizente às regras fonológicas de cada língua, formam um grupo de palavras com alto grau de iconicidade.

Para a tipologia dos signos de Peirce *apud*. Pharies (1985, p. 32), Pokémônimos não são ícones puros, já que a relação que têm com o objeto que representam também se dá por outros processos de significação além do processo que os qualifica como ícones. Essa relação foi bem descrita por Cipta Agi Maulana (2016) ao mostrar como a cunhagem dos Pokémônimos – no que tange a morfologia dos nomes de Pokémons – é indiretamente motivada pela relação entre a semântica dos morfemas constituintes do nome e as características atribuídas ao objeto representado. A qualidade indireta da motivação se dá devido às características do objeto, neste caso o Pokémon, motivarem diretamente o conceito do Pokémon formado pelo autor ou tradutor e é este conceito que, por sua vez, motiva o significado das lexias selecionadas para a cunhagem do Pokémônimo.

Em se avaliando os Pokémônimos como elementos que compõem um jogo, a importância do papel informativo que têm é reforçada pelas *Heuristics to Evaluate the Playability of Games* de Desurvire, Caplan e Toth (2004), em cuja seção *Usability*, a heurística de número 8 aponta que um dos critérios para que um jogo deve seguir para ser bem avaliado é o de que “*Players do not need to use a manual to play game*”. Também na seção *Usability* a heurística de número 12 estabelece que “*Art should be recognizable to player, and speak to its function*”. Assim, conclui-se que, ainda que a categoria Pokémônimo tenha seu papel atrativo, este desempenhado pelo caráter artístico da composição dos nomes, é importante que essa categoria de palavras seja caracterizada também pela função do papel informativo.

Há três tipos de atributos de um Pokémon que são especialmente convenientes de serem informados através de seu Pokémônimo:

- 1) Sua **tipagem**, isto é, seu tipo primário e, se houver, seu tipo secundário entre os 18 tipos de Pokémon que compõem um esquema de vantagem e desvantagem nas batalhas do jogo, conforme descrito no capítulo introdutório deste trabalho.

2) Sua **figura prototípica**, a figura do mundo real tomada como base para a elaboração do Pokémon. Por exemplo: a figura prototípica do Pokémon #025 *Pikachu* é um rato ou um pequeno roedor; a do #001 *Bulbasaur* é um sapo; a do #006 *Charizard*, um dragão e a do #007 *Squirtle*, uma tartaruga. Ao informar a figura prototípica, o Pokémônimo contribui para que o Pokémon seja facilmente identificado entre outros Pokémon apenas por seu nome, o que facilita a comercialização de produtos temáticos da franquia.

3) Sua **família evolutiva**. Alguns Pokémônimos trazem a informação de que duas ou mais espécies de Pokémon fazem parte de uma mesma família evolutiva ao apresentarem uma parte do nome que se repete. Por exemplo: #172 *Pichu*, #025 *Pikachu* e #026 *Raichu* repetem a terminação “chu” para indicar que são da mesma família evolutiva. #133 *Évoli*, #134 *Aquali*, #135 *Pyroli*, #136 *Voltali*, #196 *Mentali* e #197 *Noctali* são um exemplo do mesmo fenômeno acontecendo na versão em francês dos nomes.

A definição destes três tipos de atributos principais que um Pokémônimo pode informar será útil para mensurar o quanto um Pokémônimo cumpre o seu papel informativo.

Já em termos de morfologia, a partir da análise das informações disponibilizadas na POKÉPÉDIA (2023), observa-se que Pokémônimos são nomes formados a partir de diversos processos de produção de palavras. Entre outros processos, é possível verificar translinguisticamente a ocorrência de afixações (como no inglês #001 *Bulbasaur*, de *bulb*, “bulbo” e *-saur*, “-sauro”), justaposições (como no japonês #021 オニスズメ *Onisuzume*, de 鬼 *oni*, ser lendário da cultura japonesa, e 雀 *suzume*, “pardal”), truncamentos (como no inglês #010 *Caterpie*, de *caterpillar*, “lagarta”), anagramas (como no francês #280 *Tarsal*, anagrama de *astral*, “astral”), neologias semânticas puras (como no inglês #044 *Gloom*, de *gloom*, “melancolia”), empréstimos (como no japonês #146 ファイヤー *Fire*, empréstimo do inglês *fire*, “fogo”) e, sobretudo, a frequente ocorrência de amálgamas (como nos Pokémon #263 e #302 supramencionados). São frequentes também os nomes produzidos a partir da combinação de vários processos derivacionais, como no francês #099 *Krabboss*, derivado do empréstimo do inglês *boss* (chefe) em amálgama com a palavra francesa *crabe* (caranguejo) neografada com um ⟨K⟩ no lugar do ⟨C⟩. Estes processos de produção de palavras, usados na Pokémonímia nas diversas línguas que contam com

uma tradução oficial para este sistema terminológico, caracterizam os Pokémônimos como códigos cujo significado está sujeito à decodificação do público.

Tendo em conta a finalidade comercial dos produtos da franquia Pokémon, pode-se analisar os Pokémônimos como nomes de marcas ou produtos publicitários. Como descreve Romero *et al.* (2014, p. 93-94), nomes de marcas ou produtos, em sua finalidade publicitária, podem ser classificados em três categorias: a de **nomes descritivos**, em que se enquadram nomes que descrevem um atributo (como *Petrobras*) ou uma atividade (como *Banco do Brasil*) do objeto a que se referem; a de **nomes evocativos**, em que os nomes evocam características do objeto referido (como *Oi*), ou fazem associações semânticas a ele (como *Caixa Econômica*); e a de **nomes abstratos**, em que os nomes não têm uma relação *a priori* com a marca ou produto (como *Itaú*). Dada a importância do papel informativo, entre estas três categorias, a dos nomes abstratos é a que menos se observa a ocorrência entre os Pokémônimos. Se desconsiderarmos os nomes #172 *Pichu* e #026 *Raichu*, nas traduções, o Pokémônimo #025 *Pikachu* se classificaria como nome totalmente abstrato. Embora em japonês, este se caracterize como nome evocativo por ser produzido a partir das onomatopeias ひかひか *pikapika* e ちゅうちゅ *chūchū* que representam, respectivamente, o som de algo brilhando e o som produzido por pequenos roedores (POKÉPÉDIA, 2023), ao ser levado como empréstimo para outras línguas, essa informação deixa de ser transmitida. É interessante que isto aconteça, pois isto leva “*Pikachu*” e outros nomes em que a mesma situação descrita acontece a um distanciamento do papel informativo, posto no início deste capítulo como importante para o grupo de palavras Pokémônimos. É fato que o papel informativo é importante para os Pokémônimos, mas como exemplificado, apesar de muito típica do grupo de palavras denominadas de Pokémônimos, nem todas as palavras desse grupo cumprem esse papel. Como justificativa, pode-se especular que Pokémônimos que não cumprem o papel informativo são exceções que ocorrem por opção estilística do autor ou tradutor. Independentemente da causa, para os fins deste trabalho basta saber que a ocorrência rara deste tipo de Pokémônimo está de acordo com o padrão estabelecido pelas traduções oficiais veiculadas pela The Pokémon Company.

Tendo-se que o destinatário e suas condições para a interpretação da mensagem é um dos fatores que compõem o processo da comunicação (JAKOBSON, 2008, p. 123), categorizar nomes em descritivos, evocativos ou abstratos é uma tarefa

que pode apresentar resultados diferentes devido à subjetividade do receptor da mensagem. Considerando-se a diversidade do público da franquia Pokémon, sobretudo sua ampla variação de idade (GERVASONI, 2021), que abrange desde crianças em fase de aquisição da primeira língua a adultos, alguns significados por trás da cunhagem dos Pokémônimos podem ser mais difíceis de decodificar. Isto pode acontecer tanto pelo desconhecimento de determinada parcela do público de alguma lexia usada na composição de um Pokémônimo – como é de grande probabilidade que aconteça com o Pokémon #369 em inglês chamado *Relicanth*, cujo nome advém da amálgama entre *relic* (reliquia) e o obscuro termo *Coelacanth*, nome de uma ordem de peixes (POKÉPÉDIA, 2023) – quanto em razão da lexia que originou o Pokémônimo ter se tornado menos identificável em decorrência dos processos derivacionais usados para a produção do nome – como é o caso do Pokémon #280, cujo nome em inglês *Ralts* foi produzido a partir de um anagrama da palavra *astral* com a exclusão de um ⟨a⟩ (POKÉPÉDIA, 2023). Assim, é possível definir que, tratando-se de Pokémônimos, o limiar entre as categorias de nomes descritivos e nomes evocativos existe em forma de espectro, com alguns nomes podendo comunicar com mais objetividade e clareza as características do respectivo Pokémon do que outros, variação que ocorre tanto em razão da diversidade do público receptor da mensagem e quanto em razão de características do próprio Pokémônimo. Esse fenômeno denomino de **variação da decodificabilidade** do nome.

Para o papel atrativo, destaca-se o uso da linguagem em sua **função poética**. Segundo Jakobson (2008, 123-130), a linguagem poética pode ser entendida como a função da linguagem em que, entre os seis fatores componentes do processo de comunicação verbal, *remetente*, *destinatário*, *mensagem*, *código*, *contexto* e *contato*, a linguagem se orienta para o fator *mensagem*, ou seja, o que enviado pelo *remetente* ao *destinatário* para que a comunicação seja feita, o texto em sua própria forma. Para Jakobson, “A função poética projeta o princípio do eixo de seleção sobre o eixo de combinação.” (p. 130), isto é, entre os possíveis arranjos que o remetente pode operar considerando os eixos de seleção e de combinação, na construção da linguagem poética, sobressaem-se as operações feitas no eixo de seleção. No mesmo capítulo, o autor exemplifica e aponta a importância do uso de diversas figuras da Poética, como a assonância, a aliteração, a rima, a paronomásia, a metáfora e a metonímia na criação de *slogans*, *jingles* e outros tipos de composições feitas para terem apelo

ao público e serem facilmente memoráveis – justamente o que busca o papel atrativo dos Pokémônimos.

Ainda que definidas estratégias e fatores que fazem nomes serem atrativos, precisar o quão atrativo um nome é para então posicioná-lo em uma lista ordenada por esse critério é uma tarefa difícil de se fazer. Se, por fins metodológicos, desconsiderarmos o fator da variação da decodificabilidade, é possível quantificar os tipos de informação sobre um Pokémon que seu Pokémônimo carrega e assim mensurar o seu desempenho em cumprir o papel informativo. Já com o papel atrativo, aplicar uma metodologia similar não seria de serventia, visto que não há indicadores de que o acúmulo de figuras poéticas acarreta no aumento progressivo do nível de agradabilidade de um nome.

Há, no entanto, maneiras de prevenir que o nome criado seja desagradável ao público. Carballido (2023) aponta que o processo de *naming* publicitário exige uma etapa chamada de **Disaster Check**, que, a nível linguístico, consiste em “um processo de ‘aferição’ da conotação de possíveis nomes em determinada língua.” (p. 105). Neste âmbito, é notável o caso do Pokémon #493, originalmente chamado *Arceus*, com o <c> com valor de /s/, e que em cuja versão em inglês o <c> passou a ter valor de /k/, a fim de evitar a associação do nome com a palavra em inglês *arse* (bunda). Por vezes, um nome funciona bem em uma língua, mas não passaria no *Disaster Check* para ser veiculado para um público falante de outra língua, como é o caso dos Pokémon #068 e #086, em francês chamados *Mackogneur* e *Otaria*, que se fossem veiculados com esses nomes no Brasil, não causariam o efeito desejado pelo tradutor da versão francesa, já que soam demasiado similares às palavras “maconha” e “otária”. Isto reforça a importância de se haver uma localização que adeque o produto ao idioma de cada público alvo.

Carballido aponta que o processo de *naming* também exige uma verificação da viabilidade de uso do nome a nível legal, a fim de que o proprietário não encontre **conflitos jurídicos** ao registrar os direitos sobre sua propriedade intelectual ou produto (p. 106-107).

Por último, resta mencionar que, para elaborar uma tradução, é preciso levar em conta as condições de produção do texto-alvo. Até a quinta geração de Pokémon, para as línguas escritas com o alfabeto romano, os nomes dos Pokémon estavam

limitados a um **máximo de 10 caracteres**. Da sexta geração em diante, o limite é de 12 caracteres (BULBAPEDIA, 2023).

METODOLOGIA

Visto que já havia informalmente traduzido os nomes dos Pokémon da primeira e da segunda geração, a fins de ineditismo, escolhi para este trabalho traduzir a terceira geração, isto é, os nomes dos 134 Pokémon que vão do número #252 ao #386. Como metodologia, para além da investigação bibliográfica, fiz uma compilação de dados sobre os Pokémon obtidos na *Liste des Pokémon dans l'ordre du Pokédex National* (POKÉPÉDIA, 2023) e os organizei em quatro quadros para analisá-los.

O primeiro quadro contém informações sobre o perfil dos Pokémon. Na primeira coluna estão listados os números que identificam os Pokémon. Na segunda e terceira, encontra-se a informação relativa à tipagem primária e secundária de cada Pokémon. Na quarta e última coluna, encontra-se a descrição do protótipo conceitual referente ao Pokémon, isto é, uma descrição minimalista de autoria própria para este trabalho que sintetiza as figuras do mundo real tomadas como base para a elaboração do Pokémon.

Quadro 1 - Perfil dos Pokémon

NÚMERO	TIPAGEM PRIMÁRIA	TIPAGEM SECUNDÁRIA	PROTÓTIPO CONCEITUAL
252	Planta	-	gecko com a cauda similar a uma folha
253	Planta	-	lagarto com folhas crescendo pelo corpo
254	Planta	-	lagarto com partes de plantas crescendo pelo corpo
255	Fogo	-	Pintinho
256	Fogo	Lutador	frango lutador
257	Fogo	Lutador	galo humanoide lutador

258	Água	-	um misto de saltador-do-lodo, axolote e peixes da família Gobiidae
259	Água	Terrestre	um misto de saltador-do-lodo, axolote e peixes da família Gobiidae
260	Água	Terrestre	um misto de saltador-do-lodo, axolote e peixes da família Gobiidae
261	Sombrio	-	hiena, cão
262	Sombrio	-	hiena, cão
263	Normal	-	guaxinim que anda em zigue-zague
264	Normal	-	guaxinim que anda em linha reta
265	Inseto	-	Lagarta
266	Inseto	-	duro casulo de bicho-da-seda
267	Inseto	Voador	bonita borboleta <i>Papilio machaon</i>
268	Inseto	-	duro casulo de bicho-da-seda
269	Inseto	Venenooso	mariposa que produz um pó tóxico
270	Água	Planta	pequena criatura aquática redonda com a folha de uma planta aquática sobre a cabeça
271	Água	Planta	criatura similar a um <i>kappa</i> (ser do folclore japonês com a cabeça em formato de recipiente) com a folha de uma planta aquática sobre a cabeça
272	Água	Planta	criatura similar a um <i>kappa</i> (ser do folclore japonês com a cabeça em formato de recipiente) com o corpo coberto de padrões típicos da estética de uma pinhata e uma folha de uma planta aquática com formato similar a um <i>sombrero</i> mexicano sobre a cabeça
273	Planta	-	pequena criatura com o formato de uma semente
274	Planta	Sombrio	tengu (ser do folclore japonês), homenzinho de madeira com nariz pontudo
275	Planta	Sombrio	daitengu (ser do folclore japonês) traiçoeiro
276	Normal	Voador	andorinha pequena
277	Normal	Voador	andorinha grande
278	Água	Voador	Gaivota

279	Água	Voador	Pelicano
280	Psíquico	Fada	criança sensível
281	Psíquico	Fada	bailarina, jovem sensível
282	Psíquico	Fada	pessoa de vestido longo e poderes parapsíquicos
283	Inseto	Água	aranha que anda sobre a tensão superficial da água
284	Inseto	Voador	mariposa em forma de máscara
285	Planta	-	pequeno cogumelo
286	Planta	Lutador	ser similar a um cogumelo cujo topo da cabeça tem o formato do chapéu de um cogumelo
287	Normal	-	bicho-preguiça sonolento
288	Normal	-	bicho-preguiça enérgico
289	Normal	-	bicho-preguiça grande
290	Inseto	Terrestre	ninfa de cigarra
291	Inseto	Voador	cigarra com máscara de ninja
292	Inseto	Fantasma	carcaça de uma cigarra
293	Normal	-	pequena criatura bípede de orelhas compridas que grita como forma de ataque
294	Normal	-	criatura bípede com uma grande boca, as orelhas em formato de alto-falante e cujos ataques derivam da manipulação do som
295	Normal	-	criatura bípede com uma grande boca, protuberâncias em formato de tubos de órgão espalhadas pelo corpo e cujos ataques derivam da manipulação do som
296	Lutador		pequeno lutador de sumô
297	Lutador		lutador de sumô grande
298	Normal	Fada	pequeno mamífero azul
299	Pedra	-	moai (tipo de estátua em formato de cabeça encontrada na Ilha de Páscoa) cujo grande nariz funciona como o ponteiro de uma bússola

300	Normal	-	gato arisco
301	Normal	-	gato delicado
302	Sombrio	Fantasma	pequeno ser humanoide com pedras preciosas no lugar dos olhos
303	Aço	Fada	figura humanoide com o cabelo em formato de boca
304	Aço	Pedra	pequeno quadrúpede com a cabeça e dorço cobertos por cascos
305	Aço	Pedra	criatura quadrúpede de aparência reptiliana com o dorço e cabeça cobertos por cascos
306	Aço	Pedra	criatura bípede similar a um renoceronte cujo corpo é coberto por uma armadura de cascos
307	Lutador	Psíquico	figura humanoide praticante de ioga
308	Lutador	Psíquico	figura humanoide praticante de ioga e de alguma arte marcial
309	Elétrico	-	criatura similar a um cachorro ou leão que produz eletricidade com os pelos
310	Elétrico	-	criatura similar a um canídeo ou leão que produz eletricidade com os pelos
311	Elétrico	-	pequeno roedor que produz carga elétrica de polaridade positiva
312	Elétrico	-	pequeno roedor que produz carga elétrica de polaridade negativa
313	Inseto	-	inseto macho similar a um vaga-lume ou besouro
314	Inseto	-	inseto fêmea similar a um vaga-lume ou besouro
315	Planta	Veneno	rosa humanoide
316	Veneno	-	pequena criatura glutona redonda sem pernas
317	Veneno	-	criatura glutona arredondada com órgãos locomotores similares aos dos gastrópodes
318	Água	Sombrio	Piranha
319	Água	Sombrio	tubarão cujo corpo tem elementos como os de um torpedo
320	Água	-	baleia em formato de balão
321	Água	-	enorme baleia em formato de dirigível
322	Fogo	Terrestre	camelo ou dromedário lento

323	Fogo	Terrestre	camelo com vulcões no lugar das corcovas
324	Fogo	-	jabuti cujo casco é uma fornalha
325	Psíquico	-	pequeno porco que saltita sobre seu rabo em formato de mola e, no topo da cabeça, uma pérola com poderes psíquicos
326	Psíquico	-	porco bípede com pérolas com propriedades psíquicas sobre a cabeça e barriga
327	Normal	-	criatura similar a um urso-panda ou um coelho com espirais no lugar dos olhos e cuja pelagem de cada indivíduo apresenta padrões diferentes
328	Terrestre	-	criatura artrópode inspirada na larva de uma formiga-leão cujas boca e cabeça tem o formato de uma pinça
329	Terrestre	Dragão	ninfa de formiga leão
330	Terrestre	Dragão	libélula, formiga-leão adulta, dragão
331	Planta	-	cacto humanoide com uma coroa sobre a cabeça
332	Planta	Sombrio	cacto em formato de espantalho
333	Normal	Voador	pequeno pássaro azul com asas em formato de nuvens
334	Dragão	Voador	pássaro azul de pescoço longo cujo corpo e asas aparentam estar envoltos em uma nuvem
335	Normal	-	mangusto (zoônimo genérico para espécies da família <i>Herpestidae</i> , na qual estão os mangustos e os suricatos) com longas garras e a pelagem com desenhos de cicatrizes
336	Venenoso	-	serpente venenosa com longas presas
337	Pedra	Psíquico	pedra em formato de lua
338	Pedra	Psíquico	pedra em formato de sol
339	Água	Terrestre	dojô (<i>Misgurnus anguillicaudatus</i> , espécie de peixe)
340	Água	Terrestre	peixe-gato
341	Água	-	pequena lagosta descrita como espécie exótica invasora que se multiplicou como praga na região)
342	Água	Sombrio	lagosta de comportamento belicoso

343	Terrestre	Psíquico	<i>yajirobe'e</i> (brinquedo folclórico japonês em formato de um boneco equilibrista) com elementos visuais de um <i>dogū</i> (estatuetas japonesas do período <i>Jōmon</i>)
344	Terrestre	Psíquico	<i>dogū</i> (estatuetas japonesas do período <i>Jōmon</i>)
345	Pedra	Planta	lírio-do-mar lilás com misteriosos olhos amarelos
346	Pedra	Planta	lírio-do-mar lilás com misteriosos olhos amarelos e que se balança oscilando para frente e para trás
347	Pedra	Inseto	<i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes)
348	Pedra	Inseto	animal pré-histórico com características de <i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes), inseto e tatu
349	Água	-	peixe feio com pele e nadadeiras cobertas por feridas
350	Água	-	serpente aquática cuja história conta que é considerada por alguns como o Pokémon mais belo que existe
351	Normal	-	<i>Teru teru bōzu</i> (boneco do folclore japonês tido como amuleto para atrair um bom clima) com o poder de mudar de forma de acordo com o clima
352	Normal	-	camaleão que muda de cor para se camuflar
353	Fantasma	-	<i>Teru teru bōzu</i> (boneco do folclore japonês) de aspecto maléfico e fantasmagórico
354	Fantasma	-	marionete de pelúcia maléfica cuja boja é um zíper
355	Fantasma	-	pequeno fantasma com máscara em formato de crânio
356	Fantasma	-	assombração de aparência similar a uma múmia de um olho só
357	Planta	Voador	um dinossauro <i>Diplodocus s.</i> com elementos de uma bananeira
358	Psíquico	-	um sino dos ventos japonês
359	Sombrio	-	mamífero quadrúpede com mecha em formato da joia magatama e que aparece para anunciar uma catástrofe
360	Psíquico	-	pequeno boneco João-bobo azul
361	Gelo	-	um misto de <i>yukinko</i> (espírito japonês em forma de criança que se protege da neve com uma capa em formato cônico feita de palha) e <i>zashiki warashi</i> (espírito infantil da cultura do norte do Japão)

362	Gelo	-	<i>oni</i> (ser lendário da cultura japonesa), máscara de hockey
363	Gelo	Água	mamífero pinípede (como as focas, leões marinhos e morsas) redondo como um balão
364	Gelo	Água	mamífero pinípede (como as focas, leões marinhos e morsas) com o hábito de fazer malabarismo
365	Gelo	Água	grande morsa com presas longas
366	Água	-	pequena pérola dentro de uma concha bivalve
367	Água	-	moreia abissal azul e feia
368	Água	-	moreia abissal rosa e bonita
369	Água	Pedra	celacanto (espécie de peixe apelidade de "fóssil vivo" devido a descoberta de seus fósseis ter antecedido sua descoberta como espécie viva)
370	Água	-	acará-disco (zoônimo referente aos peixes do gênero <i>Symphysodon</i>) com o formato de um coração
371	Dragão	-	bebê dragão
372	Dragão	-	dragão em um casulo
373	Dragão	Voador	dragão, salamandra
374	Aço	Psíquico	pedaço de rocha magnética flutuante
375	Aço	Psíquico	ser feito de rochas magnéticas com duas patas e feição similar a de um <i>tengu</i> (ser do folclore japonês)
376	Aço	Psíquico	ser feito de rochas magnéticas com quatro patas
377	Pedra	-	gigante feito de rochas, <i>golem</i>
378	Gelo	-	gigante feito de cristais de gelo
379	Aço	-	gigante feito de aço, robô
380	Dragão	Psíquico	tímida dragoa com poderes psíquicos
381	Dragão	Psíquico	tímido dragão com poderes psíquicos
382	Água	-	grande orca com o poder de controlar os oceanos

383	Terrestre	-	grande dinossauro bípede com o poder de controlar as massas de terra do planeta
384	Dragão	Voador	grande serpente voadora que vive na camada de ozônio da atmosfera
385	Aço	Psíquico	estrela cadente humanoide
386	Psíquico	-	alienígena cujos braços tem o formato de uma molécula de DNA

Fonte: Elaboração própria.

Figura 4 - Os Pokémon da terceira geração



Fonte: KrocF4, 2013.

Os demais quadros compilam dados referentes a versões dos nomes dos Pokémon. Em acordo ao possível devido ao escopo deste trabalho, foram selecionadas três das línguas nas quais os nomes dos Pokémon têm uma versão oficial: o japonês, o inglês e o francês. Cada quadro com os dados dos Pokémônimos em cada língua está dividido em três colunas: a primeira traz o número de identificação do Pokémon, a segunda o nome da espécie e a terceira as lexias usadas para a composição do nome. No quadro dos nomes em japonês, os Pokémônimos aparecem primeiro escritos no silabário *katakana* e em seguida na forma romanizada usada pela marca para veiculação em certos produtos comerciais.

Quadro 2 - Os Pokémônimos em japonês

NÚMERO	NOME	BASE ETIMOLÓGICA DO NOME
252	キモリ Kimori	木 ki (árvore); 森 mori (floresta); ヤモリ yamori (gekko)
253	ジュプトル Juptile	樹 ju (árvore); <i>reptile</i> (inglês: réptil)
254	ジュカイン Jukain	樹海 jukai (mar de árvores)
255	アチャモ Achamo	赤子 akago (bebê); 軍鶏 shamo (galo de briga)
256	ワカシャモ Wakasyamo	若い wakai (jovem); 軍鶏 shamo (galo de briga)
257	バシャーモ Bursyamo	<i>burn</i> (inglês: queimar); 軍鶏 shamo (galo de briga)
258	ミズゴロウ Mizugorou	水 mizu (água); ムツゴロウ mutsugorō (saltador-do-lodo, espécie de peixe anfíbio)
259	ヌマクロー Numacraw	沼 numa (pântano); <i>crawl</i> (inglês: rastejar-se)
260	ラグラージ Laglarge	<i>lagoon</i> (inglês: lagoa); <i>large</i> (inglês: grande)
261	ポチエナ Pochiena	ポチ Pochi (nome comumente dado aos cães no Japão); <i>hyena</i> (inglês hiena)

262	グラエナ Graena	<i>to growl</i> (inglês: rosnar); <i>hyena</i> (inglês: hiena)
263	ジグザグマ Jiguzaguma	ジグザグ jiguzagu (zigue-zague); アライグマ araiiguma (guaxinim)
264	マッスグマ Massuguma	まっすぐ massugu (reto, direto); アライグマ araiiguma (guaxinim)
265	ケムッソ Kemusso	毛虫 kemushi (lagarta)
266	カラサリス Karasalis	殻 kara (casca); <i>chrysalis</i> (inglês: crisálida)
267	アゲハント Agehunt	揚羽蝶 agehachō (<i>Papilio machaon</i> , borboleta-cauda-de-andorinha); <i>to hunt</i> (inglês: caçar)
268	マユルド Mayuld	繭 mayu (casulo); <i>shield</i> (inglês: escudo)
269	ドクケイル Dokucale	毒蛾 dokuga (mariposa); <i>scale</i> (inglês: escama)
270	ハスポー Hassboh	蓮 hasu (lótus); 赤ん坊 akanbō (bebê); 帽子 bōshi (chapéu)
271	ハスブレロ Hasubrero	蓮 hasu (lótus); <i>sombrero</i> (espanhol: chapéu)
272	ルンパッパ Runpappa	ルンルン runrun (ideofone que representa o estado de animação eufórica); パパ papa (papai); 河童 kappa (ser lendário de origem japonesa)
273	タネポー Taneboh	種 tane (semente); 赤ん坊 akanbō (bebê); 帽子 bōshi (chapéu)
274	コノハナ Konohana	木の葉 konoha (folha); 鼻 hana (nariz)
275	ダーテング Dirteng	<i>dirty</i> (inglês: sujo, traiçoeiro); 大天狗 daitengu (ser lendário da cultura japonesa)
276	スバメ Subame	巣 su (ninho); 燕 tsubame (andorinha)
277	オオスバメ Ohsubame	大燕 ōtsubame (grande andorinha); 巣 su (ninho)
278	キャモメ Camome	カモメ kamome (gaivota)

279	ペリッパー Pelipper	<i>pelican</i> (inglês: pelicano); <i>skipper</i> (inglês: capitão de um navio ou barco) <i>flipper</i> (inglês: nadadeira)
280	ラルトス Ralts	<i>astral</i> (inglês: astral)
281	キルリア Kirlia	キルリアン写真 Kirlian shashin (fotografia Kirlian)
282	サーナイト Sirlight	さあ! saa! (vamos lá!); <i>sir knight</i> (inglês: senhor cavaleiro)
283	アメタマ Ametama	雨 ame (chuva); 玉 tama (esfera); 魂 tama (espírito, alma)
284	アメモース Amemoth	雨 ame (chuva); <i>moth</i> (inglês: mariposa)
285	キノココ Kinococo	茸 kinoko (cogumelo); 子 ko (criança)
286	キノガッサ Kinogassa	茸 kinoko (cogumelo); 傘 kasa (guarda-chuva)
287	ナマケロ Namakero	怠け者 namakemono (bicho-preguiça); なまける namakeru (ser preguiçoso, negligenciar)
288	ヤルキモノ Yarukimono	怠け者 namakemono (bicho-preguiça); やる気 yaruki (motivação)
289	ケッキング Kekking	欠勤 kekkin (abster-se do trabalho, faltar); <i>king</i> (inglês: rei)
290	ツチニン Tutinin	土に埋める tsuchiniumeru (enterrar-se no solo); 忍者 ninja (ninja)
291	テッカニン Tekkanin	鉄火 (tiro de arma de fogo); 忍者 ninja (ninja)
292	ヌケニン Nukenin	抜け殻 nukegara (casca); 抜け忍 nukenin (ninja que abandonou seu clã de origem); 忍者 ninja (ninja)
293	ゴニョニョ Gonyonyo	ごによごによ gonyogonyo (onomatopeia que representa o som murmúrios)
294	ドゴーム Dogohmb	怒号 dogō (berro, brado, grito); <i>bomb</i> (inglês: bomba)
295	バクオング Bakuong	爆破 bakuha (explosão; estrondo); 音楽 ongaku (música)

296	マクノシタ Makunoshita	幕下 makushita (categoria de lutador de sumô)
297	ハリテヤマ Hariteyama	張り手 harite (golpe típico do sumô); 張り倒す haritaosu (nocautear) 山 yama (montanha)
298	ルリリ Ruriri	瑠璃 ruri (lápis lazúli)
299	ノズパス Nosepass	nose (inglês: nariz); compass (inglês: bússola)
300	エネコ Eneco	狗尾草 enokorogusa (<i>Cynosurus echinatus</i> , espécie de planta vulgarmente chamada de rabo-de-cão); 猫 neko (gato)
301	エネコロロ Enekororo	狗尾草 enokorogusa (<i>Cynosurus echinatus</i> , espécie de planta vulgarmente chamada de rabo-de-cão); 猫 neko (gato); 心 kokoro (coração)
302	ヤミラミ Yamirami	闇 yami (escuridão); 睨み nirami (brilho)
303	クチート Kucheat	口 kuchi (boca); cheat (inglês: trapacear)
304	ココドラ Cokodora	子 ko (criança); 巨 ko (enorme); dragon (inglês: dragon); コモドオオトカゲ komodo doragon (dragão-de-Komodo)
305	コドラ Kodora	巨 ko (enorme); dragon (inglês: dragon); Komodo dragon (inglês: dragão-de-Komodo)
306	ボスゴドラ Bossgodora	boss (inglês: chefe); god (inglês: deus); dragon (inglês: dragão)
307	アサナン Asanan	आसन āsana (sânscrito: ássana, termo que se refere às posturas da ioga) 軟 nan (doce, terno)
308	チャーレム Charem	charm (inglês: charme, encanto, feitiço); ハーレムパンツ harem pants (calça saruel)
309	ラクライ Rakurai	落雷 rakurai (relâmpago)

310	ライボルト Livolt	<i>lion</i> (inglês: leão); 雷 <i>rai</i> (trovão); ボルト <i>volt</i> (volt)
311	プラスル Prasle	プラス <i>plus</i> (em se tratando de polaridades elétricas, a carga positiva)
312	マイナン Minun	マイナス <i>minus</i> (em se tratando de polaridades elétricas, a carga negativa)
313	バルビート Barubeat	<i>bulb</i> (inglês: lâmpada); <i>beat</i> (inglês: batida); <i>beetle</i> (inglês: besouro)
314	イルミーゼ Illumise	<i>to illuminate</i> (inglês: iluminar)
315	ロゼリア Roselia	<i>rose</i> (inglês: rosa); <i>azelea</i> (inglês: azaléia)
316	ゴクリン Gokulin	ゴクリ <i>gokuri</i> (onomatopeia que representa o som que a garganta faz ao engolir algo); <i>toxin</i> (inglês: toxina)
317	マルノーム Marunoom	丸呑み <i>marunomi</i> (engolir completamente); 飲む <i>nomu</i> (beber, engolir)
318	キバニア Kibanha	牙 <i>kiba</i> (presa); ピラニア <i>pirania</i> (piranha)
319	サメハダー Samehader	鮫 <i>same</i> (tubarão); 肌荒れ <i>hadāre</i> (pele áspera)
320	ホエルコ Hoeruko	吠える <i>hoeru</i> (palavra usada para se referir genericamente à fonação dos animais); 子 <i>ko</i> (criança)
321	ホエルオー Whaloh	吠える <i>hoeru</i> (palavra usada para se referir genericamente à fonação dos animais); <i>whale</i> (inglês: baleia); 王 <i>ō</i> (rei)
322	ドンメル Donmel	鈍 <i>don</i> (lento); <i>camel</i> (inglês: camelo)
323	バクーダ Bakuuda	爆発 <i>bakuhatsu</i> (explosão); 駱駝 <i>rakuda</i> (camelo)
324	コータス Cotoise	<i>coal</i> (inglês: carvão); <i>tortoise</i> (inglês: tartaruga)
325	バネブー Baneboo	発条 <i>bane</i> (mola); 豚 <i>buta</i> (porco); ブーブー <i>būbū</i> (onomatopeia que representa o som produzido pelos porcos)

326	ブーピッグ Boopig	ブーブー bŭbŭ (onomatopeia que representa o som produzido pelos porcos); <i>pig</i> (inglês: porco)
327	パッチール Patcheel	<i>patch</i> (inglês: remendo); 拵る <i>hineru</i> (girar, torcer)
328	ナックラー Nuckrar	<i>nutcracker</i> (inglês: quebra-nozes)
329	ビブラーバ Vibrava	<i>to vibrate</i> (inglês: vibrar); <i>larva</i> (inglês: larva)
330	フライゴン Flygon	<i>fly</i> (voar); <i>dragon</i> (inglês: dragão); <i>dragonfly</i> (libélula)
331	サボネア Sabonea	仙人掌 <i>saboten</i> (cacto); <i>debonair</i> (inglês: elegante)
332	ノクタス Noctus	<i>nocturnal</i> (inglês: noturno); <i>cactus</i> (inglês: cactus)
333	チルット Tyltto	Tyltyl e Mytyl (personagens do filme japonês <i>Maeterlinck no Aoi Tori</i> ; <i>Tyltyl Mytyl no Bōken Ryokō</i> , de 1980); <i>cotton</i> (inglês: algodão)
334	チルタリス Tyltalis	Tyltyl e Mytyl (personagens do filme japonês <i>Maeterlinck no Aoi Tori</i> ; <i>Tyltyl Mytyl no Bōken Ryokō</i> , de 1980); Tyl (estrela da constelação do Dragão)
335	ザングース Zangoose	残痕 <i>zankon</i> (cicatriz); <i>mongoose</i> (mangusto, mamífero aparentado ao suricato)
336	ハブネーク Habunake	波布 <i>habu</i> (espécie de víbora japonesa); <i>snake</i> (inglês: cobra)
337	ルナトーン Lunatone	<i>luna</i> (latim: lua); <i>stone</i> (inglês: pedra)
338	ソルロック Solrock	<i>sol</i> (latim: sol); <i>rock</i> (inglês: rocha)
339	ドジョッチ Dojoach	泥鰌 <i>dojō</i> (toca); <i>loach</i> (inglês: toca); <i>Dojo loach</i> , (zoônimo em inglês para o peixe <i>Misgurnus anguillicaudatus</i>)
340	ナマズン Namazun	鯰 <i>namazu</i> (peixe-gato)
341	ヘイガニ Heigani	弊 <i>hei</i> (ferir); えびがに <i>ebigani</i> (lagostim)
342	シザリガー Shizariger	<i>scissors</i> (inglês: tesoura); ザリガニ <i>zarigani</i> (lagosta)

343	ヤジロン Yajilon	弥次郎兵衛 yajirobee (brinquedo folclórico japonês)
344	ネンドール Nendoll	念動 nendō (telecinese); <i>doll</i> (inglês: boneco)
345	リリーラ Lilyla	<i>lily</i> (inglês: lírio); <i>lilac</i> (inglês: lilás)
346	ユレイドル Yuradle	百合 yuri (lírio); <i>cradle</i> (inglês: berço)
347	アノプス Anopth	<i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes); <i>arthropode</i> (inglês artrópode); <i>anorthite</i> (inglês: anortita, tipo de mineral)
348	アーマルド Armaldo	<i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes); armor (inglês: armadura); ア ルマジロ arumajiro (tatu)
349	ヒンバス Hinbass	貧 hin (pobreza); <i>bass</i> (inglês: robalo)
350	ミロカロス Milokaross	<i>Venus de Milo</i> ; <i>καλός kalos</i> (grego: belo)
351	ポワルン Powalen	ポワン powan (onomatopeia que representa o som produzido por uma transformação repentina); 変わる kawaru (transformar-se)
352	カクレオン Kakureon	隠れる kakureru (esconder-se); カメレオン kamereon (camaleão)
353	カゲボウズ Kagebouzu	影 kage (sombra); てるてる坊主 teru teru bōzu (boneco folclórico japonês)
354	ジュペッタ Juppeta	呪縛 jubaku (feitiço, enfeitiçar, amaldiçoar); <i>puppet</i> (inglês: fantoche)
355	ヨマワル Yomawaru	妖魔 yōma (aparição, visagem); 悪 waru (mau); 夜回り yomawari (vigia noturno)
356	サマヨール Samayouru	彷徨う samayou (vagar); 夜 yoru (noite)
357	トロピウス Tropius	トロピカル toropikaru (tropical); <i>Diplodocus</i> (gênero de dinossauros de pescoço longo)
358	チリーン Chirean	ちりんちりん chirin-chirin (onomatopeia que o tilintar de um objeto); 風鈴 fūrin (sino do vento)

359	アブソル Absol	<i>ab-</i> (prefixo ablativo do latim); <i>sol</i> (latim: sol)
360	ソーナノ Sohnano	"そうなの" <i>Sō na no?</i> (frase: É mesmo?)
361	ユキワラシ Yukiwarashi	雪 <i>yuki</i> (neve); 座敷童子 <i>zashiki warashi</i> (espírito infantil da cultura do norte do Japão)
362	オニゴーリ Onigohri	鬼 <i>oni</i> (ser lendário da cultura japonesa); 氷 <i>kōri</i> (gelo); <i>goalie</i> (em inglês, no jargão do hockey: goleiro)
363	タマザラシ Tamazarashi	球 <i>tama</i> (esfera); 海豹 <i>azarashi</i> (foca)
364	トドグラール Todoggler	トド <i>todo</i> (leão marinho); <i>juggler</i> (inglês: malabarista)
365	トドゼルガ Todoseruga	トド <i>todo</i> (leão marinho); 海象 <i>seiuchi</i> (morsa)
366	パールル Pearlulu	<i>pearl</i> (inglês: pérola); るる <i>ru ru</i> (expressão usada para se referir a algo muito raro)
367	ハンテール Huntail	<i>to hunt</i> (inglês: caçar); <i>tail</i> (inglês: cauda)
368	サクラビス Sakurabyss	桜 <i>sakura</i> (cerejeira japonesa); <i>abyss</i> (inglês: abismo)
369	ジーランス Glanth	爺 <i>jī</i> (velho); <i>Coelacanth</i> (celacanto, espécie de peixe sarcopterígio)
370	ラブカス Lovecus	<i>love</i> (inglês: amor); ディスカス <i>disukasu</i> (acará-disco, nome comum dos peixes do gênero <i>Symphysodon</i>)
371	タツベイ Tatsubay	竜 <i>tatsu</i> (dragão); <i>baby</i> (inglês: bebê)
372	コモルー Komoruu	籠る <i>komoru</i> (estar confinado); 龍 <i>ryū</i> (dragão)
373	ボーマンダ Bohmander	暴行 <i>bōkō</i> (ultraje, violência); <i>salamander</i> (inglês: salamandra)
374	ダンバル Dumbber	ダンベル <i>danberu</i> (halteres)

375	メタング Metang	<i>metal</i> (inglês: metal); 天狗 <i>tengu</i> (ser lendário da cultura japonesa); <i>magne</i> (inglês: ímã)
376	メタグロス Metagross	<i>metal</i> (inglês: metal); <i>gross</i> (inglês: bruto)
377	レジロック Regirock	<i>rēgis</i> (genitivo singular de <i>rex</i> , rei em latim); <i>rock</i> (inglês: rocha)
378	レジアイス Regice	<i>rēgis</i> (genitivo singular de <i>rex</i> , rei em latim); <i>ice</i> (inglês: gelo)
379	レジスチル Registeel	<i>rēgis</i> (genitivo singular de <i>rex</i> , rei em latim); <i>steel</i> (inglês: aço)
380	ラティアス Latias	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -a
381	ラティオス Latios	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -o
382	カイオーガ Kyogre	海王 <i>kaiō</i> (jrei dos mares); ogre (inglês: ogro)
383	グラードン Groudon	<i>ground</i> (inglês: solo); -don (terminação recorrente em nomes de criaturas pré-históricas em japonês)
384	レックウザ Rayquaza	雷 <i>rai</i> (trovão); <i>ray</i> (inglês: raio); クエーサー <i>kuēsā</i> (quasar)
385	ジラーチ Jirachi	<i>желать zhelat'</i> (russo: desejar); 幸 <i>sachi</i> (sorte, felicidade)
386	デオキシス Deoxys	<i>deoxyribonucleic acid</i> (inglês: ácido desoxirribonucleico, conhecido pela sigla DNA)

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da Poképédia, 2023.

Quadro 3 - Os Pokémônimos em inglês

NÚMERO	NOME	BASE ETIMOLÓGICA DO NOME
252	Treecko	tree (árvore); gekko
253	Grovyle	grove (arvoredo); reptile (réptil)
254	Sceptile	Sceptridium (gênero de pteridófitas); reptile (réptil)

255	Torchic	torch (tocha); chick (pintinho)
256	Combusken	combustion (combustão); chicken (frango)
257	Blaziken	blaze (chama, fulgor); chicken (frango)
258	Mudkip	mudskipper (saltador-do-lodo, espécie de peixe anfíbio)
259	Marshomp	marsh (brejo); to stomp (pisotear)
260	Swampert	swamp (pântano); expert (especialista); rampart (muralha, baluarte)
261	Poochyena	pooch (cachorrinho, vira-lata); hyena (hiena)
262	Mightyena	mighty (poderosa); hyena (hiena)
263	Zigzagoon	zigzag (zigue-zague); raccoon (guaxinim)
264	Linoone	line (linha); raccoon (guaxinim)
265	Wurmple	worm (lagarta); to rumple (enrugar-se)
266	Silcoon	silk (seda); cocoon (casulo)
267	Beautifly	beautiful (linda); butterfly (borboleta)
268	Cascoon	cask (barril, casco); cocoon (casulo)
269	Dustox	dust (pó); toxic (tóxica)
270	Lotad	lotus (lótus); tadpole (girino)
271	Lombre	lotus (lótus); <i>sombrero</i> (espanhol: chapéu); <i>el hombre</i> (espanhol: o homem)
272	Ludicolo	ludicrous (ridículo); <i>loco</i> (espanhol: louco); colocynth (colocíntida, fruto da <i>Citrullus colocynthis</i>)
273	Seedot	seed (semente); tot (criança pequena)
274	Nuzleaf	to nuzzle (fuçar); nose (nariz); leaf (folha)
275	Shiftry	shifty (ardiloso); tree (árvore)
276	Tailow	tail (cauda); swallow (andorinha)
277	Swellow	to swell (inchar-se, expandir-se); swallow (andorinha)
278	Wingull	wing (asa); gull (gaivota)
279	Pelipper	pelican (pelicano); skipper (capitão de um navio ou barco); flipper (nadadeira)

280	Ralts	astral (astral)
281	Kirlia	Kirlian photography (fotografia Kirlian)
282	Gardevoir	garde (francês: guarda); voir (francês: ver)
283	Surskit	to surf (surfar); to skitter (deslizar)
284	Masquerain	to masquerade (mascarar-se); rain (chuva)
285	Shroomish	mushrooms (cogumelo); -ish; mushroomish (o que é parecido com um cogumelo)
286	Breloom	umbrella (guarda-chuva); mushroom (cogumelo)
287	Slakoth	slack (folga); sloth (bicho-preguça)
288	Vigoroth	vigor (vigor); sloth (bicho-preguiça)
289	Slaking	slack (folga); king (rei)
290	Nincada	ninja (ninja); cicada (cigarra)
291	Ninjask	ninja (ninja); mask (máscara)
292	Shedinja	to shed (deixar a carcaça para trás); ninja
293	Whismur	whisper (sussurro); murmur (múrmuro)
294	Loudred	loud (ruidoso); dread (temor)
295	Exploud	to explode (explodir); loud (ruidoso)
296	Makuhita	幕下 <i>makushita</i> (em japonês, certa categoria de lutador de sumô)
297	Hariyama	張り手 <i>harite</i> (em japonês, certo golpe típico do sumô); 張り倒す <i>haritaosu</i> (japonês: nocautear) 山 <i>yama</i> (japonês: montanha)
298	Azurill	azure (azure); rill (riacho)
299	Nosepass	nose (nariz); compass (bússola)
300	Skitty	skittish (arisco); kitty (gatinho)
301	Delcatty	delicate (delicado); kitty (gatinho)
302	Sableye	sable (marta-zibelina, <i>Martes zibellina</i>); eye (olho)
303	Mawile	maw (boca, presas); wile (artimanha)

304	Aron	armor (armadura); iron (ferro)
305	Lairon	lair (covil); iron (ferro)
306	Aggron	aggressive (agressivo); iron (ferro)
307	Meditite	to meditate (meditar); tight (com firmeza, com rigidez, dedicadamente)
308	Medicham	to meditate (meditar); champion (campeão)
309	Electrike	electric (elétrico); strike (ataque)
310	Manectric	mane (juba); electric (elétrica)
311	Plusle	plus (mais, positivo); little (pequeno)
312	Minun	minus (menos, negativo)
313	Volbeat	volt; beetle (besouro); beat (batida)
314	Illumise	to illuminate (iluminar)
315	Roselia	rose (rosa); azalea (azaleia)
316	Gulpin	gulping (devorador, engolidor)
317	Swalot	swallow (engolir); a lot (muito)
318	Carvanha	carnivorous (carnívora); piranha (piranha)
319	Sharpedo	shark (tubarão); sharp (afiado); torpedo (torpedo)
320	Wailmer	whale (baleia); sail (navegar); mere (lago)
321	Wailord	whale (baleia); sail (navegar); lord (lorde)
322	Numel	numb (dormente; entorpecido); camel (camelo)
323	Camerupt	camel (camelo); to erupt (entrar em erupção)
324	Torkoal	tortoise (jabuti); coal (carvão)
325	Spoink	spoink (onomatopeia para o som da quicada de uma mola); oink (onomatopeia para o som emitido pelos porcos)
326	Grumpig	grump (rabugento); pig (porco)
327	Spinda	spin (girar); panda (panda)
328	Trapinch	to trap (prender); pinch (beliscar)

329	Vibrava	to vibrate (vibrar); larva (larva)
330	Flygon	fly (voar); dragon (dragão); dragonfly (libélula)
331	Cacnea	cactus (cactus); Sabonea (nome japonês de Cacnea)
332	Cacturne	cactus (cactus); nocturnal (noturno)
333	Swablu	swab (cotonete); blue (azul)
334	Altaria	alto (do espanhol, italiano ou português: alto); aria (italiano: ar)
335	Zangoose	残痕 zankon (japonês: cicatriz); mongoose (mangusto, nome genérico para animais da família Herpestidae)
336	Seviper	sever (cortar); viper (víbora)
337	Lunatone	lunar (lunar); stone (pedra)
338	Solrock	solar (solar); rock (rocha)
339	Barboach	barb (bigode, barbicha); loach (toca, esconderijo)
340	Whiscash	whiskers (bigodes de gato); catfish (peixe-gato)
341	Corphish	corporal (cabo, patente do exército); crawfish (lagostim)
342	Crawdaunt	crawfish (lagostim); daunt (intimidar)
343	Baltoy	ball (bola); toy (brinquedo)
344	Claydol	clay (argila); doll (boneco)
345	Lileep	lily (lírio); peep (espreitar); deep (profundamente)
346	Cradily	cradle (berço); lily (lírio)
347	Anorith	<i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes); anorthite (anortita, tipo de mineral)
348	Armaldo	<i>Anomalocaris</i> (gênero extinto de artrópodes); armor (armadura); armadillo (tatu)
349	Feebas	feeble (fraco); bass (robalo, nome vulgar dado a uma série de espécies de peixe)
350	Milotic	<i>Venus de Milo</i> ; aquatic (aquático)
351	Castform	forecast (previsão do tempo); form (forma)
352	Kecleon	隠れる kakureru (esconder-se, desaparecer); chameleon (camaleão)

353	Shuppet	shadow puppet (marionete de um teatro de sombras)
354	Banette	bane (maldição, desgraça); marionette (marionete)
355	Duskull	dusk (crepúsculo); skull (crânio)
356	Dusclops	dusk (crepúsculo); cyclops (ciclope)
357	Tropius	tropical (tropical); <i>Diplodocus</i> (gênero de dinossauros de pescoço longo)
358	Chimecho	chime (carrilhão); echo (eco)
359	Absol	<i>ab-</i> (prefixo ablativo do latim); <i>sol</i> (latim: sol)
360	Wynaut	"Why not?" (frase: Por que não?)
361	Snorunt	snow (neve); runt (baixinho, nanico)
362	Glalie	glacier (geleira); goalie (em inglês, no jargão do hockey: goleiro)
363	Spheal	sphere (esfera); seal (foca)
364	Sealeo	seal (foca); sea (mar); leo (latim: leão)
365	Walrein	walrus (morsa); rain (chuva); to reign (reinar)
366	Clamperl	clam (amêijoia, mexilhão); to clamp (prender, enganchar, apertar); perl (pérola)
367	Huntail	to hunt (caçar); tail (cauda)
368	Gorebyss	gorgeous (maravilhoso); abyss (abismo)
369	Relicanth	relic (reliquia); Coelacanth (celacanto, espécie de peixe sarcopterígio)
370	Luvdisc	love (amor); discus (acará-disco, nome comum dos peixes do gênero <i>Symphysodon</i>)
371	Bagon	baby (bebê); dragon (dragão)
372	Shelgon	shell (concha, casca); dragon (dragão)
373	Salamence	salamander (salamandra); violence (violência)
374	Beldum	dumbell (halteres)
375	Metang	metal (metal); 天狗 <i>tengu</i> (ser lendário da cultura japonesa); magnet (ímã)
376	Metagross	metal (metal); gross (bruto)

377	Regirock	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>rock</i> (inglês: rocha)
378	Regice	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>ice</i> (inglês: gelo)
379	Registeel	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>steel</i> (inglês: aço)
380	Latias	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -a
381	Laios	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -o
382	Kyogre	海王 <i>kaiō</i> (<i>jrei dos mares</i>); <i>ogre</i> (<i>ogro</i>)
383	Groundon	ground (solo); -don (terminação recorrente em nomes de criaturas pré-históricas em japonês)
384	Rayquaza	雷 <i>rai</i> (trovão); <i>ray</i> (inglês: raio); <i>quasar</i> (quasar)
385	Jirachi	желать <i>zhelat'</i> (russo: desejar); 幸 <i>sachi</i> (japonês: sorte, felicidade)
386	Deoxys	deoxyribonucleic acid (ácido desoxirribonucleico, conhecido pela sigla DNA)

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da Poképédia, 2023.

Quadro 4 - Os Pokémônimos em francês

NÚMERO	NOME	BASE ETIMOLÓGICA DO NOME
252	Arcko	arbre (árvore); gekko; ἄρχω <i>árhô</i> (grego antigo: começar, ser o primeiro)
253	Massko	massif (massivo); gekko
254	Jungko	jungle (selva); <i>Ginkgo biloba</i> (espécie de planta vulgarmente conhecida como noqueira-do-Japão); gekko
255	Poussifeu	poussin (pintinho); feu (fogo)
256	Galifeu	gallinacé (galináceo); feu (fogo)
257	Braségali	brasier (braseiro); gallinacé (galináceo)
258	Gobou	gobie (nome vulgar comum a peixes da família <i>Gobiidae</i>); boue (lama)
259	Flobio	flot (fluxo); κωβιός <i>kobios</i> (um tipo de peixe pequeno em grego antigo)

260	Laggron	lagon (lagoa); <i>ground</i> (inglês: solo)
261	Medhyèna	<i>medium</i> (inglês: média); Médor (nome próprio comumente dado aos cães na francofonia); <i>hyena</i> (inglês: hiena)
262	Grahyèna	grand (grande); <i>hyena</i> (inglês: hiena)
263	Zigzaton	zigzag (zigue-zague); raton laveur (guaxinim)
264	Linéon	linéaire (linear); raton laveur (guaxinim)
265	Chenipotte	chenille (lagarta); pote (amigo, camarada)
266	ArmulyS	armure (armadura); chrysalide (crisálida)
267	Charmillon	charme (charme); papillon (borboleta)
268	Blindalys	blindage (blindagem); chrysalide (crisálida)
269	Papinox	papillon (borboleta); <i>nox</i> (latim: noite); toxique (tóxico)
270	Nénupiot	nénuphar (nenúfar, nome vulgar das plantas da família chamada <i>Nymphaeaceae</i> , a qual pertence o lótus e a vitória-régia); petiot (pequenino)
271	Lombre	lotus (lótus); <i>sombrero</i> (espanhol: chapéu); <i>el hombre</i> (espanhol: o homem)
272	Ludicolo	ludique (lúdico); ridicule (ridículo); coloquinte (colocintida, fruto da <i>Citrullus colocynthis</i>); <i>loco</i> (espanhol: louco)
273	Grainipiot	graine (semente, grão); loupriot (palavra afetuosa para se referir a uma criança); petiot (pequenino)
274	Pifeuil	pif (palavra informal para se referir ao nariz); feuille (folha)
275	Tengalice	天狗 <i>tengu</i> (ser lendário da cultura japonesa); malice (malícia)
276	Nirondelle	nid (ninho); mini (mini); hirondelle (andorinha)
277	Hélédelle	hirondelle (andorinha); ailé (alada)
278	Goélise	goéland (gaivota); brise (brisa); alizés (alísios: na meteorologia, certo tipo de vento)
279	Bekipan	pélican (pelicano); bec qui pend (bico pendurado)
280	Tarsal	astral (astral)
281	Kirlia	photographie Kirlian (fotografia Kirlian)

282	Gardevoir	garde (guarda); voir (ver)
283	Arakdo	arachnide (aracnídeo); d'eau (d'água)
284	Maskadra	mascarade (baile de máscaras); drache (gíria para chuva forte)
285	Balignon	balle (bola); baluchon (embrulho, pacote); champignon (cogumelo)
286	Chapignon	chapeau (chapéu); champignon (cogumelo)
287	Parecool	paresseux (bicho-preguiça); cool (inglês: tranquilo, relaxado; legal)
288	Vigoroth	vigueur (vigor); <i>sloth</i> (inglês: bicho-preguiça)
289	Monaflemmit	monarque (monarca); flemme (preguiça);
290	Ningale	ninja (ninja); cigale (cigarra)
291	Ninjask	ninja (ninja); <i>mask</i> (inglês: máscara)
292	Munja	mue (carcaça); ninja (ninja)
293	Chuchmur	chuchoter (cochichar); murmure (murmúrio)
294	Ramboum	randam (frenesi, barulheira); boum (onomatopeia que representa o som de uma explosão: bum!)
295	Brouhabam	brouhaha (barulheira); bam (onomatopeia que representa o som de uma explosão)
296	Makuhita	幕下 <i>makushita</i> (em japonês, certa categoria de lutador de sumô)
297	Hariyama	張り手 <i>harite</i> (em japonês, certo golpe típico do sumô); 張り倒す <i>haritaosu</i> (japonês nocautear) 山 <i>yama</i> (japonês: montanha)
298	Azurill	azur (azure); rill (riacho)
299	Tarinor	tarin (em linguagem afetuosa: nariz); nord (norte)
300	Skitty	<i>skittish</i> (inglês: arisco); <i>kitty</i> (inglês: gatinho)
301	Delcatty	<i>delicate</i> (inglês: delicado); <i>kitty</i> (inglês: gatinho)
302	Ténéfix	ténèbres (trevas); fixer (encarar)
303	Mysdibule	mystifier (mistificar, enganar); mandibule (mandíbula)
304	Galekid	galet (cascalho, pedra); <i>galea</i> (latim: elmo, capacete); <i>kid</i> (inglês: criança)

305	Galegon	galet (cascalho, pedra); galea (latim: elmo, capacete); dragon (dragão)
306	Galeking	galet (cascalho, pedra); galea (latim: elmo, capacete); <i>king</i> (inglês: rei)
307	Méditikka	méditation (meditação); karatéka (karateka)
308	Charmina	charme (charme); minauder (sorrir afetadamente)
309	Dynavolt	dynamo (dínamo); volt (volt)
310	Élecsprint	électrique (elétrico); <i>sprint</i> (inglês: corrida curta e rápida)
311	Posipi	positif (positivo); Pikachu
312	Négapi	négatif (negativo); Pikachu
313	Muciole	musique (música); luciole (vaga-lume)
314	Lumivole	luciole (vaga-lume); lumière (luz); voler (voar)
315	Rosélia	rose (rosa); azalée (azaléia); ἥλιος <i>hélíos</i> (grego antigo: sol)
316	Gloupti	glou (onomatopeia que representa o som do engolir); petit (pequeno)
317	Avaltout	avale tout (engole tudo)
318	Carvanha	carnivore (carnívora); piranha (piranha)
319	Sharpedo	<i>shark</i> (inglês: tubarão); <i>sharp</i> (inglês: afiado); <i>torpedo</i> (inglês: torpedo)
320	Wailmer	<i>whale</i> (inglês: baleia); <i>sail</i> (inglês: navegar); <i>mere</i> (inglês: lago)
321	Wailord	<i>whale</i> (inglês: baleia); <i>sail</i> (inglês: navegar); <i>lord</i> (inglês: lorde)
322	Chamallot	chameau (camelo); chamallow (marshmallow); <i>hot</i> (inglês: quente)
323	Camérupt	<i>Camelus</i> s. (nome científico do camelo); <i>éruption</i> (erupção)
324	Chartor	charbon (carvão); tortue (tartaruga)
325	Spoink	<i>spoink</i> (onomatopeia para o som da quicada de uma mola); <i>oink</i> (onomatopeia para o som emitido pelos porcos)
326	Groret	gros (gordo, grande); grommelant (resmungão; rabugento); goret (leitão)
327	Spinda	<i>spin</i> (inglês: girar); <i>panda</i> (panda)
328	Kraknoix	craque-noix (quebra-nozes)
329	Vibraninf	vibration (vibração); nymphe (ninfa: na biologia, fase da vida de certos insetos)

330	Libégon	libellule (libélula); dragon (dragão)
331	Cacnea	cactus (cacto)
332	Cacturne	cactus (cactus); nocturne (noturno)
333	Tylton	Tyltyl e Mytyl (personagens do filme japonês Maeterlinck no Aoi Tori: Tyltyl Mytyl no Bōken Ryokō, de 1980); coton (algodão); Tyl (estrela da constelação do Dragão)
334	Altaria	alto (do espanhol, italiano ou português: alto); aria (italiano: ar)
335	Mangriff	mongouste (mangusto, mamífero aparentado ao suricato); griffe (garra)
336	Séviper	sévir (reprimir); vipère (víbora)
337	Séléroc	Séléné (Selena, deusa grega da lua); roc (rocha)
338	Solaroc	solaire (solar); roc (rocha)
339	Barloche	barbillon (barbilho, parte da anatomia dos peixes); loche (nome vulgar dado a certas espécies de peixe)
340	Barbicha	barbillon (barbilho, parte da anatomia dos peixes); barbiche (barbicha); poisson-chat (peixe-gato)
341	Écrapince	écrevisse (lagostim); écraser (esmagar); pince (pinça)
342	Colhomard	colonel (coronel); homard (lagosta)
343	Balbuto	balbutier (balbuciar); culbuto (joão-bobo)
344	Kaorine	kaolin (caulinita, espécie de mineral usado para produção de certo tipo de argila); chaos (caos); figurine (estatueta)
345	Lilia	<i>Encrinus liliiformis</i> (espécie extinta de equinodermo); lilas (lilás)
346	Vacilyls	vaciller (balançar); lys (lírio)
347	Anorith	Anomalocaris (gênero extinto de artrópodes); anorthite (anortita, tipo de mineral)
348	Armaldo	Anomalocaris (gênero extinto de artrópodes); armor (inglês: armadura); <i>armadillo</i> (inglês: tatu)
349	Barpau	barbeau (barbo: nome vulgar dado a certas espécies de peixe); peau (pele); pas beau (não-bonito)
350	Milobellus	<i>Venus de Milo</i> ; belle (linda)

351	Morphéo	<i>μορφή morphê</i> (grego antigo: forma); météo (previsão do tempo)
352	Kecleon	隠れる <i>kakureru</i> (japonês: esconder-se); caméléon (camaleão)
353	Polichombr	polisson (criança levada); polichinelle (certo tipo de boneco); ombre (sombra)
354	Branette	braguette (zíper); marionette (marionete)
355	Skelénox	squelette (esqueleto); nox (latim: noite)
356	Téraclope	<i>τέρας téras</i> (grego antigo: monstro); cyclope (ciclope)
357	Tropius	tropical (tropical); <i>Diplodocus</i> (gênero de dinossauros de pescoço longo)
358	Éoko	éolique (eólico); écho (eco)
359	Absol	<i>ab-</i> (prefixo ablativo do latim); <i>sol</i> (latim: sol)
360	Okéoké	Okay, okay! (frase: Está bem, está bem!)
361	Stalgamin	stalagmite (estalagmite); sale gamin (menino mau)
362	Oniglali	鬼 <i>oni</i> (ser lendário da cultura japonesa); glace (gelo); <i>goalie</i> (em inglês, no jargão do hockey: goleiro)
363	Obalie	otarie (leão marinho); ballon (bola)
364	Phogleur	phoque (foca); jongleur (malabarista)
365	Kaimorse	<i>Kaiser</i> (alemão: imperador); cailler (gíria que significa fazer ou sentir muito frio); morse (morsa)
366	Coquiperl	coquille (concha); perle (pérola)
367	Serpang	serpent (serpente); anguille (enguia)
368	Rosabyss	rose (rosa); rosace (roseta); abysse (região abissal)
369	Relicanth	relique (reliquia); Coelacanth (celacanto, espécie de peixe sarcopterígio)
370	Lovdisc	<i>love</i> (inglês: amor); discus (acará-disco, nome comum dos peixes do gênero <i>Symphysodon</i>)
371	Draby	dragon (dragão); <i>baby</i> (inglês: bebê)
372	Drackhaus	dragon (dragão); blockhaus (fortificação)

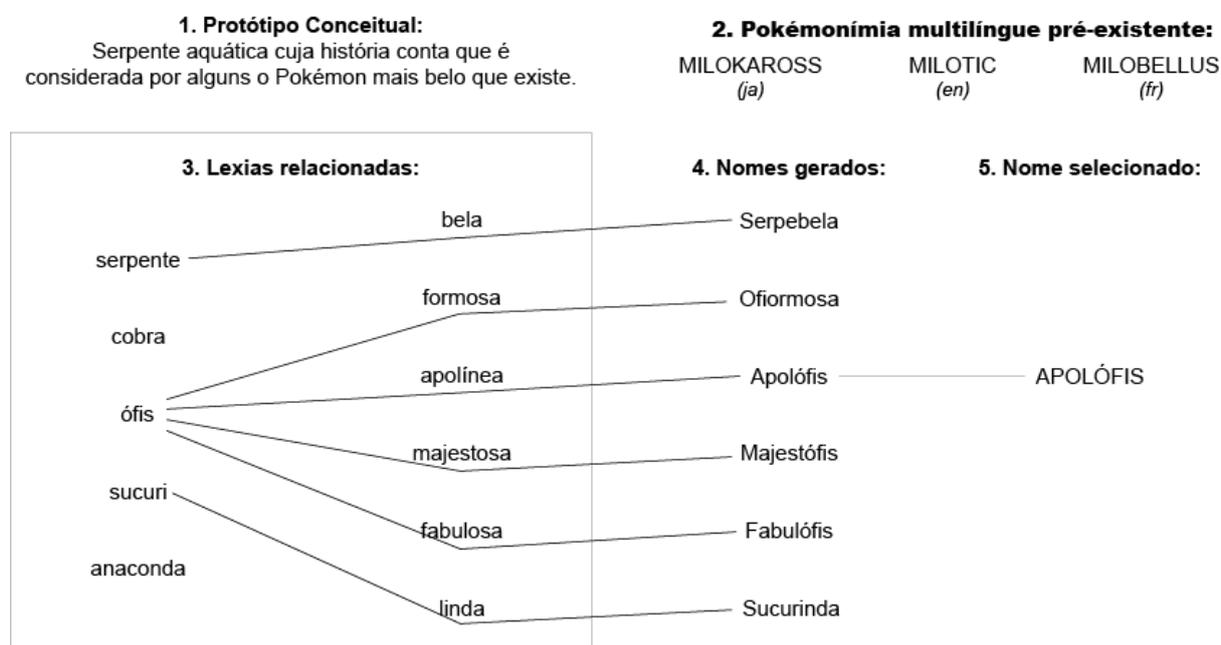
373	Drattak	dragon (dragão); attaque (ataque)
374	Terhal	haltère (halteres)
375	Métang	métal (metal); 天狗 <i>tengu</i> (ser lendário da cultura japonesa); <i>magnet</i> (inglês: ímã)
376	Métalosse	métal (metal); colosse (colosso)
377	Regirock	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>rock</i> (inglês: rocha)
378	Regice	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>ice</i> (inglês: gelo)
379	Registeel	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>steel</i> (inglês: aço)
380	Latias	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); <i>-a</i>
381	Latios	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); <i>-o</i>
382	Kyogre	海王 <i>kaiō</i> (jrei dos mares); <i>ogre</i> (ogro)
383	Groudon	<i>ground</i> (inglês: solo); <i>-don</i> (terminação recorrente em nomes de criaturas pré-históricas em japonês)
384	Rayquaza	雷 <i>rai</i> (trovão); <i>ray</i> (inglês: raio); quasar (quasar)
385	Jirachi	желать <i>zhelat'</i> (russo: desejar); 幸 <i>sachi</i> (japonês: sorte, felicidade)
386	Deoxys	<i>deoxyribonucleic acid</i> (inglês: ácido desoxirribonucleico, conhecido pela sigla DNA)

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da Poképédia, 2023.

O processo de elaboração do nome de cada espécie de Pokémon em português se dá em 5 etapas, como pode ser observado nas figuras 5 e 6. Primeiro, tomo consciência do protótipo conceitual do Pokémon. Em seguida, examino os nomes já existentes usados para se referir ao Pokémon em japonês, inglês e francês e suas estruturas morfológicas e de significado. Com isso em mente, faço um levantamento de lexias relacionadas ao protótipo conceitual e às estruturas de significado usadas para a nomenclatura do Pokémon nas versões já existentes. Na quarta etapa, penso nos *wordplay* que posso fazer a partir das lexias elencadas e com elas cunho algumas opções de Pokémônimo. Até a quarta etapa, o processo é abordado como um *brainstorming*, isto é, o objetivo é o de se gerar a maior quantidade

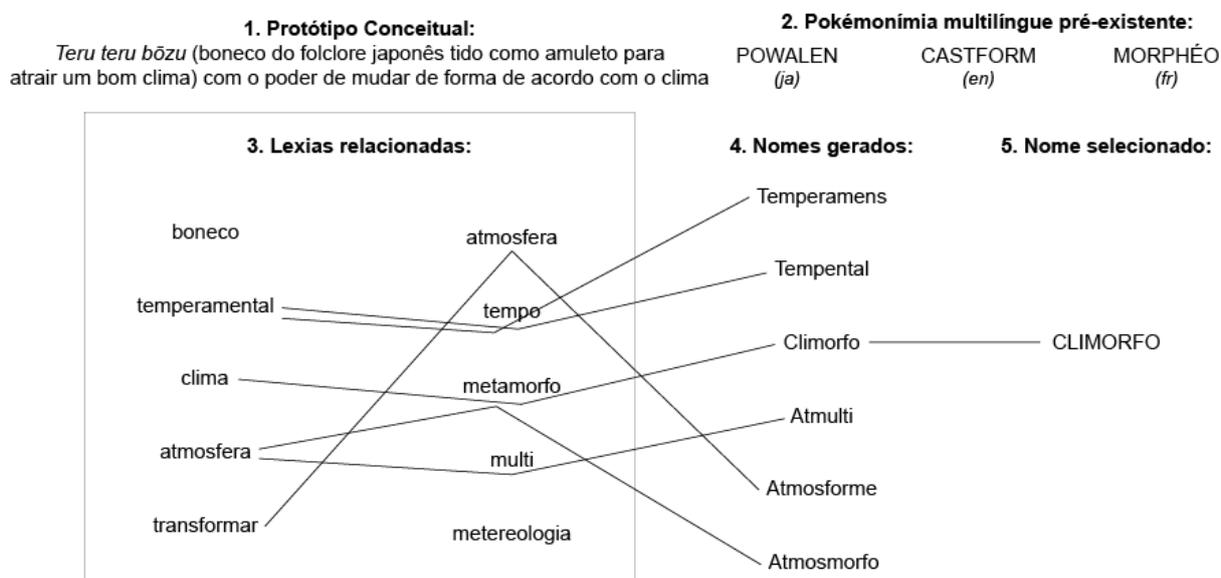
possível de soluções para o problema tradutório e registrá-las sem julgamento. Na quinta e última etapa faço uma avaliação das opções tradutórias geradas considerando o papel informativo, o papel atrativo, fazendo um *Disaster Check* e considerando os detalhes da fundamentação teórica descrita no capítulo anterior deste trabalho.

Figura 5 - O processo de nomeação do Pokémon #350 em português



Fonte: Elaboração própria.

Figura 6 - O processo de nomeação do Pokémon #351 em português



Fonte: Elaboração própria.

Reavaliar as traduções depois de um tempo após tê-las feito torna possível identificar aspectos da tradução que logo após produzi-la o tradutor pode não ter conseguido identificar. Esta reavaliação é essencial no processo de *Disaster Check*. Em minha tradução, para o Pokémon #284, primeiramente havia pensado no nome “Masquiposa”, amálgama de “máscara” e “mariposa”. Na reavaliação, percebi que o nome tinha uma sonoridade próxima demais a da frase chula “mas que porra”, por isso substituí pelo nome “Marimask”.

Pelo enfoque linguístico sobre o processo tradutório e limitações de escopo, a etapa de verificação da viabilidade jurídica de registro dos nomes, descrita no capítulo anterior como uma das etapas de *Disaster Check*, não foi aplicada aos nomes produzidos neste trabalho.

Esclarecimentos sobre detalhes e particularidades do processo tradutório de cada nome serão abordados no seguinte capítulo.

RESULTADOS

Segue o quadro com os resultados tradutórios:

Quadro 5 - Os Pokémônimos traduzidos ao português

NÚMERO	NOME	BASE ETIMOLÓGICA DO NOME
252	Arboriba	arbóreo; briba
253	Tejunco	teiú; junco
254	Lagárvor	lagarto; árvore
255	Piropiu	piro- (sufixo de origem grega que significa "fogo"); piu-piu
256	Frangaréu	frango; fogaréu
257	Galefator	galo; calefator

258	Aquíbio	aqua (latim: água); anfíbio
259	Ambidro	anfíbio; hidro (grego: água); ambos
260	Espântano	espanto; pântano
261	Mediena	média; hiena
262	Hienorme	enorme; hiena
263	Zaguinim	zigue-zague; guaxinim
264	Guaxilíneo	guaxinim; retilíneo
265	Taturona	taturana; -ona
266	Sedura	seda; dura
267	Borbolinda	borboleta; linda
268	Blindálda	blindada; crisálda
269	Maripox	mariposa; pó; tóxico
270	Virrégjs	vitória-régia
271	Sombroto	<i>sombrero</i> (espanhol: chapéu); broto
272	Muylôtus	" <i>muy loco</i> " (espanhol: muito louco); lótus
273	Caroçula	caroço; caçula
274	Pinhóquio	pinha; Pinóquio
275	Arbiloso	arbóreo; ardiloso
276	Andorina	Andorinha
277	Andurona	andorinha; durona
278	Gaivoa	gaivota; voar
279	Pelicargo	pelicano; carga
280	Miríndigo	mirim; criança índigo
281	Sensirina	sensitiva; bailarina
282	Clarvidens	Clarividência

283	Tensliz	tensão superficial; deslizar
284	Marimask	mariposa; <i>mask</i> (inglês: máscara)
285	Cogumilo	Cogumelo
286	Champignéu	<i>champignon</i> ; chapéu
287	Pregfroxo	preguiçoso; frouxo
288	Previçoso	preguiçoso; viçoso
289	Prepotente	preguiçoso; potente; prepotente
290	Cigarva	cigarra; larva
291	Cigarrinja	cigarra; ninja
292	Cigarcaça	cigarra; carcaça
293	Berrabirra	berrar; birrar
294	Urra-urra	urrar; uga-uga (onomatopeia que representa vocalizações indistintas)
295	Katabrum	katabrum (onomatopeia que representa um ruído estrondoso)
296	Sumo	sumô; sumo
297	Suprassumo	sumô; suprassumo
298	Lazulito	lazulita; -o
299	Magnaso	magnético; nasal
300	Gatiço	gato; atiçado
301	Deligato	delicado; gato
302	Gemolho	gema; olho
303	Clozinha	Comadre Fulozinha (entidade do nordeste brasileiro)
304	Masquiço	máscara; maciço
305	Cascaço	casca; aço
306	Cascaraço	casca; crasso; aço; -aço
307	Mediteka	meditar; karateka

308	Medichakra	meditar; chakra
309	Jáuleon	joule; leão
310	Amfera	Ampère; fera
311	Posipim	Positivo
312	Negatim	Negativo
313	Lampilux	pirilampo; lux (latim: luz)
314	Lucilume	luz; vaga-lume
315	Rosélia	rosa; azaléia
316	Gluto	Glutão
317	Degluto	deglutir; -o
318	Piranhac	piranha; nhac (onomatopeia que representa o som de uma mordida)
319	Turborão	turbo; tubarão
320	Balona	baleia; balão
321	Zepelina	zepelim; -a
322	Camelento	camelo; lento
323	Vulcamelo	vulcão; camelo
324	Tostaruga	tostar; tartaruga
325	Spoink	<i>spoink</i> (onomatopeia que representa o som do quicar de uma mola); <i>oink oink</i> (onomatopeia que representa o som emitido pelos porcos)
326	Sporko	Spoink (seu estágio evolutivo anterior); porco
327	Birursa	biruta; urso
328	Cracatrin	craca; craquelar; trincar; <i>crack</i> (onomatopeia que representa o som de algo trincando)
329	Vibrasa	vibração; asa
330	Drabélula	dragão; libélula
331	Cacneia	cactos

332	Cactalius	cactus; espantalho
333	Cotonia	cotovia; cotonete; cotonia
334	Cisnimbus	cisne; nimbus
335	Cicatricat	cicatriz; suricate
336	Serpíhora	serpente; víbora
337	Lunalítica	lunar; lítica; lunática
338	Solólidus	sol; solidus (latim: sólido)
339	Barbíctio	barbicha; <i>ἰχθύς (ikhthys)</i> , peixe em grego)
340	Barbata	barbado; barbatana
341	Pitulante	pitu; petulante
342	Pragosta	praga; lagosta
343	Pivote	pivô; pivete
344	Argídolo	argila; ídolo
345	Anômona	anônima; anômala; anêmona
346	Delírio	lírio-do-mar; delírio
347	Anorita	anortita; <i>Anomalocaris</i>
348	Radiodonte	radiodonte (sinônimo de <i>Anomalocaris</i>)
349	Pexinfrim	peixe; chinfrim
350	Apolófis	apolíneo; Apolo (deus grego descrito como muito belo); <i>ὄφις ófis</i> (serpente em grego) Apófis (serpente da mitologia egípcia)
351	Climorfo	clima; metamorfo
352	Cromaleão	cromático; camaleão
353	Maleco	mal; boneco
354	Malevolete	malévola; marionete
355	Górico	Fantasmagórico
356	Monovisage	monóculo; visagem

357	Tropius	tropical; <i>Diplodocus</i> (gênero de dinossauros de pescoço longo)
358	Plim-Plim	plim-plim (onomatopeia que representa o som dos sinos do vento)
359	Absol	<i>ab-</i> (prefixo ablativo do latim); <i>sol</i> (latim: sol)
360	Ieié	"E é, é?" (frase); "Yeah!" (interjeição de origem anglófona)
361	Alpiá	alpes; piá
362	Hockygloo	hockey; igloo (inglês: iglu)
363	Boloca	bolota; foca
364	Malabarina	malabarista; marinha
365	Morsal	morsa; mortal
366	Perlabela	pérola; bela
367	Mocreia	moreia; mocreia
368	Morbela	moreia; bela; "mór bela" ("maior bela" em pronúncia com síncope típica do português coloquial)
369	Lícthos	<i>λίθος líthos</i> (grego antigo: pedra); <i>ἰχθύς ikthys</i> (grego antigo: peixe)
370	Morisco	amor; acará-disco; marisco
371	Dracuri	dragão; bacuri; guri
372	Dracasca	dragão; casca
373	Dravastor	dragão; devastador
374	Protólito	Protólito
375	Metarrocha	rocha; metamórfica
376	Metacrosta	metamórfica; crosta
377	Regirock	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>rock</i> (inglês: rocha)
378	Regice	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>ice</i> (inglês: gelo)
379	Registeel	<i>rēgis</i> (genitivo singular de rex, rei em latim); <i>steel</i> (inglês: aço)
380	Latias	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -a
381	Latios	<i>lateō</i> (latim: esconder-se); -o

382	Kyogre	海王 <i>kaiō</i> (rei dos mares); <i>ogre</i> (inglês: ogro)
383	Groudon	<i>ground</i> (inglês: solo); <i>-don</i> (terminação recorrente em nomes de criaturas pré-históricas em japonês)
384	Rayquaza	雷 <i>rai</i> (trovão); <i>ray</i> (inglês: raio); quasar
385	Jirachi	желать <i>zhelat'</i> (russo: desejar); 幸 <i>sachi</i> (japonês: sorte, felicidade)
386	Deoxys	<i>deoxyribonucleic acid</i> (inglês: ácido desoxirribonucleico, conhecido pela sigla DNA)

Fonte: Elaboração própria.

Certos Pokémon referenciam na construção de seu nome elementos particulares do universo cultural do público ao qual a versão é veiculada e que são pouco conhecidos fora desse universo cultural. Nestes casos, para o cumprimento do papel informativo do Pokémônimo, convém que o nome seja elaborado a partir da abstração de um conceito sobre o Pokémon que o compare a um elemento mais familiar ao público alvo da tradução. Isto ocorre, por exemplo, com o Pokémon #353, cujo protótipo conceitual é o boneco japonês *teru teru bōzu*, referenciado em seu nome japonês *カゲボウズ Kagebouzu*. Em francês, este Pokémon recebeu o nome de *Polichombr*, que nomeia o referente a partir de um *polichinelle*, boneco europeu de origem italiana. Para a tradução ao português, em que o Pokémon se chama “Maleco”, o nome foi cunhado a partir do hiperônimo “boneco”, fazendo um jogo que compara o início da palavra “bon-” com o adjetivo homófono “bom” e substituindo-o por seu antônimo “mau”/“mal-”. Em um caso similar, traduzi o Pokémon #362, que tem a forma de uma grande máscara de *hockey* e cujo nome nas versões em japonês, inglês e francês deriva do vocábulo *goalie*, que significa “goleiro” no jargão do *hockey*, para “Hockygloo”, em que o termo específico foi substituído pelo nome do esporte, vocábulo mais familiar ao público brasileiro.

O movimento na direção contrária – o do Pokémon receber um nome que remete a um elemento mais específico do universo cultural brasileiro na tradução – também ocorre. Este é o caso do Pokémon #303, que recebeu o nome de “Clozinha” pela característica em comum com a entidade brasileira chamada Comadre Fulozinha de atacar com o cabelo.

Ainda em se falando de aproximações ao universo de referências do público alvo, vale destacar as traduções dos Pokémon:

- #261, que tem como protótipo conceitual um *yukinko* e um *zashiki warashi*, dois espíritos infantis da cultura japonesa. Seu nome japonês ヲキワラシ *Yukiwarashi* referencia os dois elementos que compõem seu protótipo conceitual e também traz o vocábulo *warashi*, que quer dizer criança em uma variante linguística do norte do Japão. Ao inglês e ao francês foi traduzido respectivamente para *Snorunt* e *Stalgamin*, nomes derivados de *runt*, “nanico, pequenino” e de *gamin*, “menino”. Em português nomeei-o “Alpiá”, derivado do vocábulo “piá”, que, em paralelo a seu nome japonês, também traz um regionalismo para “criança” próprio de uma região fria do país.
- #350, que nas versões em japonês, inglês e francês, respectivamente ミロカロス *Milokaross/Milotic/Milobellus*, em que a parte “Milo” vem de *Venus de Milo*, estátua grega da deusa beleza, aqui referenciada pelo atributo compartilhado com o Pokémon #350, a beleza. Para o português, em que traduzi como “Apolófis”, a referência à beleza foi feita associando o referente a Apolo, deus grego descrito como muito belo, e ao adjetivo “apolíneo”.
- #270, cujos nomes oficiais ハスボー *Hassboh/Lotad*, referenciam a planta lótus. O elemento que o Pokémon compartilha com o lótus é a folha. No Brasil, apesar de conhecido popularmente, o lótus é frequentemente representado por sua flor, não por sua estrutura completa, que pode não ser familiar para o público brasileiro. Tendo isso em consideração, o Pokémon #270 foi nomeado em português como “Virregis”, que no lugar do lótus referencia à vitória-régia, planta nativa do Brasil cujas folhas têm formato similar às do lótus.

Algumas mudanças no conceito abstraído do Pokémon tido como referencial para sua nomeação são motivadas por uma oportunidade encontrada pelo tradutor de aproveitar uma particularidade da língua-alvo para a criação de um nome com destaque para a função poética da linguagem. Este é o caso, por exemplo, do Pokémon #293, cuja informação na *Pokédex* do jogo *Pokémon GO* (2016) o descreve da seguinte forma: “Normalmente, a voz de Whismur é tão baixa que mal pode ser

ouvida, mesmo que alguém esteja prestando atenção. Entretanto, se este Pokémon pressentir perigo, começa a chorar a um volume ensurdecedor.”. Nas versões oficiais é conhecido como コニヨニヨ *Gonyonyo/Whismur/Chuchmur*, nomes que fazem referência a seu hábito de sussurrar quando está calmo. Já em português, tendo em vista o papel atrativo, o Pokémon foi nomeado “Berrabirra” que traz a paronomásia como figura poética de som. Além de fazer jus ao papel atrativo, este nome também está de acordo ao papel informativo dos Pokémônimos, por carregar não somente a informação sobre a relação do Pokémon com o som, mas também a informação de que se trata de um Pokémon em estágio evolutivo inicial, que tem a forma de um filhote ou criança. Essa informação é sugerida pela presença do vocábulo “birra” e pela referência ao último verso da cantiga popular “Adoleta” (*Barra, berra, birra, borra, burra!*), dois elementos que remetem ao comportamento infantil.

Outros exemplos de casos em que ocorreu uma mudança de referencial são os dos Pokémon #281 e #327. Em japonês, inglês e francês, o Pokémon #281 é conhecido como *Kirlia*, em referência à fotografia Kirlian, uma espécie de fotograma que esotéricos acreditam registrar a aura de uma pessoa. Ante ao fato da relação entre o Pokémon e a fotografia Kirlian se dar apenas pelo caráter místico comum aos dois e a pressuposição do desconhecimento deste tipo de fotograma por parte considerável do público brasileiro, optei por substituir o vocábulo por outros de maior familiaridade para o público alvo. Por isso, atribuí ao Pokémon #281 o nome “Sensirina”, que remete aos poderes místicos do Pokémon através da lexia “sensitiva” e à sua aparência através da lexia “bailarina”. Já o Pokémon #327, em japonês, chama-se パッチール *Patcheel*, que contém *patch*, “remendo”, que referencia os diferentes padrões que cada indivíduo tem em sua pelagem, e *hinekuru*, “girar”. Em inglês e francês, chama-se *Spinda*, que contém *to spin*, “girar”, e *panda*, “urso panda”. Em português, atribuí-lhe o nome “Birursa” que contém “urso” e “biruta”, por associar o formato de seus olhos com a metáfora visual tipicamente usada em quadrinhos em que, para representar um personagem louco, sua figura é desenhada com espirais no lugar dos olhos. Optei por essa mudança no referencial por encontrar no vocábulo “biruta”, com sua conotação informal, um maior potencial em gerar carisma do que usando outras opções de vocábulos possíveis para construir o nome do Pokémon.

Alguns nomes, como #359 *Absol*, #380 *Latias* e #381 *Latios*, que tem suas origens no latim, são relativamente tão estrangeiros para os públicos aos quais foram

originalmente produzidos quanto para o público alvo deste trabalho de tradução. Eles são mantidos inalterados em todas as versões oficiais e se mantiveram assim também em minha tradução. A princípio, pode parecer que o desconhecimento do público do idioma latim acarretará no fracasso do nome em cumprir seu papel informativo, mas a própria dificuldade em se decodificar Pokémônimos que vem dessa antiga língua aponta para o caráter misterioso e lendário destes Pokémon. Estes Pokémon não são triviais e, por isso, seus Pokémônimos tampouco são. A permanência dos nomes inalterados em todas as versões oficiais é algo que acontece com todos os Pokémon entre o #377 e o #386, intervalo em que os Pokémon são classificados como “lendários”, ou seja, têm um poder acima da média e fazem parte de mitos e lendas do mundo Pokémon, tendo assim um caráter de divindade nesse mundo. Os demais Pokémon deste intervalo têm nomes compostos por lexias advindas do japonês, do inglês e do latim, o que faz com que os nomes soem mais familiares e carreguem significados mais acessíveis para alguns públicos do que para outros. Se este trabalho de tradução estivesse sendo produzido para uma finalidade de uso comercial e não de estudo experimental, ante o cenário descrito, para os Pokémon com nomes com significados mais acessíveis para alguns públicos, eu produziria nomes cujos significados também fossem mais acessíveis para o público brasileiro. Apresentaria as opções aos responsáveis pela decisão final de nomeação da marca expondo os pontos a favor e em contra das duas opções e assim faria com que eles pudessem escolher a melhor opção cientes dos atributos linguísticos de cada nome. Imaginando esta situação, produzi os nomes #382 Orqueanus, amálgama de “orca” com “Oceanus” e #383 Técton, truncamento de “tectônico” para os Pokémon conhecidos como Kyogre e Groundon, com as terminações em *-us* e *-on* estrategicamente elaboradas para fazer os nomes soarem como palavras em latim e grego, idiomas cuja sonoridade remete a nomes de deuses das mitologias grega e romana.

O contato com nomes compostos a partir de lexias ou morfemas de idiomas estrangeiros faz com que o público acesse em sua mente as ideias que tem sobre o universo em que esse idioma é falado. As traduções #332 Cactálius, #369 Licthios e #338 Solólidus são outros exemplos da estética do grego e do latim como forma de transmitir ao público a ideia de que os Pokémon são misteriosos ou de origem antiga. Ademais do grego e do latim, estrangeirismos ocorrem no Pokémônimo #272 *ルンパ ッパ* *Runpappa/Ludicolo/Ludicolo*, estes provenientes do espanhol e que ocorrem

devido ao Pokémon ter o *sombrero* e a pinhata, elementos da cultura mexicana, na composição de seu protótipo conceitual. Para o japonês, o hispanismo usado foi *papá*, “pai”, e para o inglês e o francês foi a palavra *ridículo*. Na tradução para o português, este Pokémon recebeu o nome de “Muylôtus”, cujo hispanismo é a locução *muy loco*.

Em termos de sonoridade, a vogal /i/ na posição de última ou penúltima sílaba quando esta é a tônica, tal como em sufixos diminutivos do português, foi usada para passar o aspecto de pequenez e ternura de alguns Pokémon. Como mencionado no capítulo sobre estudos prévios em Pokémonímia, este é um fenômeno que foi descrito por Godoy *et al.* (2020). São exemplos desse fenômeno em minha tradução os Pokémônimos #311 Posipim, #312 Negatim, #349 Peixinfrim, #358 Plim-Plim, #263 Zaguinim, #328 Cracatrin, #371 Dracuri, #285 Cogumilo, #298 Lazulito, # 276 Andorina, #300 Gatiço, #304 Masquiço, #333 Cotonia e #293 Berrabirra.

Fonossimbolismo também foi usado para indicar o estágio evolutivo do Pokémon. Esse fenômeno fica evidente na linha evolutiva #304 Masquiço, #305 Cascaço e #306 Cascaraço, em que os protótipos conceituais tomados como referencial para a nomeação dos Pokémon são muito parecidos, exceto pela diferença no tamanho do Pokémon. Essa diferença foi comunicada pelo valor fonossimbólico da ocorrência do /i/ em sílaba tônica paroxítona para o Pokémon menor, a maior quantidade de oclusivas orais nos Pokémon maiores e a maior quantidade de sílabas no nome do maior Pokémon.

O fonossimbolismo de origem onomatopaica presente em Pokémônimos, também descrito nos capítulos anteriores deste trabalho, é encontrado especialmente nas traduções #358 Plim-Plim, #294 Urra-Urra, #295 Katabrum e #328 Cracatrin.

Alguns ajustes tiveram que ser feitos devido à limitação máxima de dez caracteres que um Pokémônimo escrito no alfabeto latino pode ter. É por essa razão que, em francês, suprimiu-se o ⟨e⟩ final de #353 *Polichombr* e em português suprimiu o ⟨e⟩ final que teria #335 *Cicatricat* e o ⟨m⟩ final que teria #356 *Monovisage*.

Em termos de processos derivacionais, como nas traduções oficiais, são frequentes as ocorrências de amálgamas. Durante o processo de levantamento de lexias que se relacionam ao protótipo conceitual do Pokémon, busco encontrar palavras parônimas, pois estas se encaixam melhor na forma de amálgama. Assim formei os nomes #345 *Anômona*, a partir de “anêmona”, “anônima” e “anômala” e #365

Morsal, a partir de “morsa” e “mortal”. Palavras cuja relação paronímica com outra palavra ocorre apenas parcialmente também funcionam para criar boas amálgamas, como é caso de “draco” e “bacuri” em #371 Dracuri, “pivô” e “pivete” em #343 Pivote, “pitu” e “petulante” em #341 Pitulante.

Para além das frequentes amálgamas, ocorreram algumas neologias semânticas puras – isto é, atribuí como nome de alguns Pokémon palavras do português sem lhes fazer alteração morfológica alguma. O mesmo ocorre em algumas traduções oficiais, como é o caso do Pokémon #044, em inglês chamado de *Gloom*. Ao mesmo tempo em que *gloom* significa “melancolia”, a nomeação deste Pokémon do tipo Planta faz referência à palavra *bloom*, “flor”. De maneira similar, as palavras #297 Suprassumo, #346 Delírio e #367 Mocreia, ainda que inalteradas, trazem em si uma sonoridade que referencia respectivamente as palavras “sumô”, “lírio” e “moreia”. Em um caso especial, o termo da geologia “protólito” foi atribuído como nome ao Pokémon #374. A estrutura morfossemântica da palavra, composta por *proto-* “inicial, primeiro” e *lito* “rocha”, que na geologia designa certo tipo de rocha de acordo ao seu processo de formação, aqui recebeu uma reinterpretação para seu sentido, em que o significado “primeira rocha” aponta para o fato de que este é o primeiro Pokémon em uma linha evolutiva de Pokémon feitos de rocha.

CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento deste trabalho, ocorreram-me problematizações que ultrapassavam o escopo estabelecido e que seria interessante de se investigar para o aprofundamento do conhecimento em Pokémonínia e sua pertinência para os Estudos da Tradução, o *naming* publicitário e a Linguística. Seria interessante, por exemplo, uma investigação sobre o fenômeno da variação da decodificabilidade em Pokémônimos, fatores que o determinam e uma medição do nível de decodificabilidade de cada nome para determinado público, consideradas as características deste público. Tendo o nível decodificabilidade de cada Pokémônimo para um determinado público mensurado, seria possível estimar quantos dados sobre o Pokémon cada Pokémônimo passa e então comparar o desempenho de cada versão dos nomes em cumprir o papel informativo. Seria também interessante um

estudo que verificasse com qual facilidade determinado recorte da população consegue associar o Pokémon à tradução de seu nome para o português sem nunca o ter ouvido anteriormente.

Como inferido no desenvolvimento deste trabalho, há diferenças entre a nomenclatura dos classificados como “Pokémon lendários” e os demais Pokémon. Tendo como referência os estudos em etnobiologia sobre a nomenclatura e classificação de animais e plantas, seria possível desenvolver um estudo para examinar a ocorrência de padrões na nomenclatura entre outros grupos de Pokémon, como os chamados Pokémon míticos, as *Eeveelutions* e os *Pikaclones* (BULBAPEDIA, 2023).

Durante o processo tradutório pude constatar que, ao contrário do que se pressupõe com frequência no senso comum, a tarefa ideal de um tradutor não consiste somente em reduzir perdas entre o texto-alvo e o texto de partida. Uma vez entendida a função pretendida para o texto, o tradutor deve pensar em como elaborá-lo para melhor cumpri-la e, para isso, deve julgar quando é conveniente enriquecer o texto com mais informações. Portanto, traduzir não se trata apenas de reduzir perdas, mas sim de operar perdas e ganhos. Isto ficou especialmente claro com as traduções #293 Berra-birra e #281 Sensirina.

Examinando outras traduções de Pokémônimos que já haviam sido feitas para o português por fãs, como disse que fiz no capítulo sobre estudos anteriores em Pokémonímia, encontrei com frequência comentários de internautas que diziam que os nomes em português soavam estranhos e que seria melhor não os traduzir do inglês. Estes comentários traziam um discurso que apontavam uma suposta inferioridade da língua portuguesa ante a inglesa em dispor artifícios para produzir nomes que, segundo os internautas “soassem bem”. Por um lado, como discorri no capítulo anterior, o contato com nomes produzidos em uma determinada língua evoca no público ideias que esse público tem sobre o universo e o povo que fala essa língua. Se no imaginário do público já existe previamente a ideia de que o povo brasileiro é menos provido das qualidades que identifica na franquia Pokémon e suas espécies de monstros fictícios – como, por exemplo, ser legal, criativo, interessante e divertido –, esse público transferirá esse ideário do povo à língua falada por esse povo e a considerará igualmente menos provida de recursos para transmitir essas ideias. Desta forma, para esse público, nomes em outra língua sempre “soarão melhor” do que

nomes em português, independentemente das características que estes nomes têm. Por outro lado, acredito que este não seja o perfil do público da franquia em sua totalidade e que o estranhamento relatado pelos internautas ao verem as traduções de fãs publicadas na internet ocorreu em grande parte devido a problemáticas envolvendo o processo tradutório adotado. Essas traduções, em sua maioria, tomaram os Pokémônimos em inglês como texto de partida e adotaram o calque semântico como método de tradução, não considerando, portanto, versões oficiais dos Pokémônimos em idiomas além do inglês e o uso de figuras poéticas como recurso para cumprir o papel atrativo que os Pokémônimos têm em todas as versões oficiais. Espero que, com a minha tradução, tenha podido mostrar que o português do Brasil, em toda a sua idiossincrasia de sons, formas, culturas e universo de significados, dispõe, sim, de artifícios para criar Pokémônimos que, além de cumprirem seu papel informativo, evoquem no público as sensações e os ideários que os Pokémônimos oficiais evocam nos públicos-alvo aos quais foram elaborados. Espero que meu trabalho sirva para mostrar que, fazendo-se um bom trabalho de tradução, é possível produzir na língua do Brasil nomes que “soem bem”.

A metodologia desenvolvida neste trabalho pode ser aplicada para estender a tradução aos mais de mil Pokémônimos existentes. Pode também ser aplicada para traduzir Pokémônimos a outra língua que também não tenha uma tradução oficial. Ademais, o modelo de análise adotado para o desenvolvimento da metodologia aplicada pode servir como base para a análise e desenvolvimento de uma metodologia para a tradução das neologias de outra obra que tenham características similares, desta forma expandindo diversificando as oportunidades que diferentes grupos linguísticos têm de acesso ao entretenimento e à arte.

Referências bibliográficas

APPENDIX:FAN TERMINOLOGY. In: BULBAPEDIA. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em:
<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Appendix:Fan_terminology>. Acesso em 29 de nov. de 2023

ARVIDSSON, Don. From Desumasu to Buzzwole: A categorization of Japanese-to-English translation methods in localized Pokémon names. 2018.

CARBALLIDO, Irene. Naming – O micro discurso do consumo: como dar nome a marcas e produtos. Pimenta Cultural, 2023.

CIPTA AGI MAULANA, P. The Relevance between Word Formation of Pokémon Name and Its Appearance. LANGUAGE HORIZON, v. 4, n. 4, 26 ago. 2016.

DESURVIRE, Heather; CAPLAN, Martin; TOTH, Jozsef A. Using heuristics to evaluate the playability of games. In: CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems. 2004. p. 1509-1512.

DOBRIĆ, Nikola. Theory of names and cognitive linguistics-the case of the metaphor. Filozofija i društvo, v. 21, n. 1, p. 31-41, 2010.

GENERATION VI. In: BULBAPEDIA. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Generation_VI#Trivia>. Acesso em 06 de nov. de 2023

GERVASONI, Quentin. Is Pokémon for children? How fan participation and transmedia practices transform age boundaries of audiences. 2021.

GILGAMESH. Blog Uruk, 2017. [Atualizado] Como seriam os nomes dos Pokémon traduzidos para o português. Disponível em: <https://bloguruk.wordpress.com/2017/02/16/como-seriam-os-nomes-dos-pokemon-traduzidos-para-o-portugues/>. Acesso em 31 de outubro de 2023.

GODOY, Mahayana C. et al. Gotta name' em all: An experimental study on the sound symbolism of Pokémon names in Brazilian Portuguese. Journal of Psycholinguistic Research, v. 49, p. 717-740, 2020.

JAKOBSON, Roman. Lingüística e comunicação. Editora Cultrix, 2008.

KAWAHARA, Shigeto. How Pokémonastics has evolved: Ver 2.0. 2023.

KAWAHARA, Shigeto. KUMAGAI, Gakuji. Inferring Pokémon types using sound symbolism: The effects of voicing and labiality. 音声研究, v. 23, p. 111-116, 2019.

KAWAHARA, Shigeto; GODOY, Mahayana C.; KUMAGAI, Gakuji. English speakers can infer Pokémon types based on sound symbolism. Frontiers in Psychology, p. 2376, 2021.

KILPATRICK, Alexander et al. A cross-linguistic, sound symbolic relationship between labial consonants, voiced plosives, and Pokémon friendship. Frontiers in Psychology, v. 14, p. 1113143, 2023.

KROCF4. Pokemon 3D Pro Johto Dex. Deviant Art, 2013. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/krocf4/art/Pokemon-3D-Pro-Johto-Dex-357326567>>. Acesso em 22 de nov. de 2023.

LISTE DES POKÉMON DANS L'ORDRE DU POKÉDEX NATIONAL. In: POKÉPÉDIA. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://www.pokepedia.fr/Liste_des_Pok%C3%A9mon_dans_l%27ordre_du_Pok%C3%A9dex_National>. Acesso em 05 de nov. de 2023

OGDEN, Charles Kay; RICHARDS, Ivor Armstrong. The meaning of meaning: A study of the influence of thought and of the science of symbolism. 1923.

OLIVEIRA, Miguel. O Vício, 2021. Primeira geração de Pokémon quase ganhou nomes em português. Disponível em: <https://ovicio.com.br/primeira-geracao-de-pokemon-quase-ganhou-nomes-em-portugues/>. Acesso em 19 de julho de 2023.

PHARIES, David A. Charles S. Peirce and the linguistic sign. John Benjamins Publishing, 1985.

PIKACHU. In: POKÉPÉDIA. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://www.pokepedia.fr/Pikachu#%C3%89tymologies>>. Acesso em 05 de nov. de 2023

POKÉMON GO. Versão 0.291.0. São Francisco: Niantic, Inc., 2016. 1 jogo eletrônico.

RAIKOU, 2011. Bolsodex: a localização perdida de Pokémon. Disponível em: <https://vinizinho.net/projects/bolsodex/>. Acesso em 29 de outubro de 2023.

REISS, Katharina; VERMEER, Hans J. Fundamentos para una teoría funcional de la traducción. Ediciones Akal, 1996.

SHIH, Stephanie S. et al. Cross-linguistic and language-specific sound symbolism: Pokémonastics. Unpublished manuscript. University of Southern California, University of California, Merced, University of California, Berkeley, Keio University, National University of Singapore and University of Chicago, 2019.

SHIH, Stephanie S. et al. Pokémonikers: A study of sound symbolism and Pokémon names. Proceedings of the Linguistic Society of America, v. 3, n. 1, p. 42-1–6, 2018.