

## **LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DAS FALAS DA PERSONAGEM LÚCIO PARA DUBLAGEM NO JOGO OVERWATCH**

Letícia Cristina Silva<sup>1</sup>; Gustavo Inheta Baggio<sup>2</sup>; Leila Maria Gushmushian Felipini<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Aluna do terceiro ano do curso de Letras – Tradutor da Universidade do Sagrado Coração; <sup>2</sup>Orientador do projeto, professor do Centro de Ciências Humanas da Universidade do Sagrado Coração; <sup>3</sup>Co-orientadora do projeto, professora do Centro de Ciências Humanas da Universidade do Sagrado Coração

### **RESUMO**

Este estudo aborda os desafios existentes no processo de localização de jogos. Com base nas falas da personagem Lúcio, na dublagem do jogo Overwatch, estamos realizando uma análise comparativa a fim de verificar as escolhas tradutórias e identificar as modalidades da tradução utilizadas durante o processo de localização. A pesquisa se apoia nas teorias de autores como Nord (2014), Venuti (1995) e Aubert (1998) e é justificada pelo aumento da comercialização de jogos em todo o território nacional, uma vez que na busca por atingir novos públicos, entre eles os não falantes da língua inglesa, as desenvolvedoras e distribuidoras de jogos investem cada vez mais na localização de seus produtos.

**Palavras-chave:** Localização. Tradução. Adaptação cultural. Vídeo games.

### **INTRODUÇÃO**

O crescente aumento do consumo de jogos tem criado nas desenvolvedoras e distribuidoras uma necessidade de localização de seus produtos para as diferentes culturas e línguas nas quais ele será comercializado. Esse processo é um procedimento tradutório e pode ser descrito como “processo de adaptação de um produto ou conteúdo para um local ou mercado específico, sendo a tradução apenas um dos vários elementos do processo de localização.” (GALA, 2016). Esta adaptação é um processo relativamente novo no mercado, mas imprescindível, tanto para alcançar um maior público e um maior lucro, quanto para evitar maus entendidos na língua de chegada. Um dos maiores problemas no âmbito da localização são os itens culturalmente marcados, segmentos existentes no texto original que representam marcas culturais de determinada cultura que não existem em nenhuma outra (Hatje-Faggion, 1992, p. 21). O tradutor, então, encontra-se em um beco sem saída, tendo que procurar a resposta em teorias anteriores e trabalhos já feitos.

O presente estudo aborda a localização das falas da personagem Lúcio na dublagem do jogo Overwatch, produzido pela empresa Blizzard Entertainment e lançado em maio de 2016. Utilizando teorias como o funcionalismo de Christiane Nord, a domesticação e estrangeirização de Lawrence Venuti, as modalidades de tradução de Aubert, além de teorias sobre dialetos e tradução para dublagem, levando em consideração o fato de se tratar de um personagem brasileiro inserido em um contexto estrangeiro, buscaremos demonstrar o processo de localização existente, comparando as falas do conteúdo original com o traduzido, verificando as semelhanças e diferenças existentes entre ambos e identificando quais as modalidades de tradução envolvidas em tal processo.

## **METODOLOGIA**

Este estudo bibliográfico, de cunho qualitativo, foi desenvolvido por meio de uma análise comparativa entre o conteúdo das falas originais e traduzidas da personagem Lúcio na dublagem do jogo Overwatch. Para tanto, selecionamos, no original, alguns trechos que demandariam localização, considerando se tratar de um personagem brasileiro sendo representado em um jogo americano, e buscamos, na tradução, os equivalentes propostos. Transcrevemos os trechos e suas respectivas traduções a fim de analisarmos essas escolhas tradutórias, classificando as modalidades da tradução utilizadas. A análise é linguística e leva em consideração as escolhas sintáticas e léxico-semânticas presentes na tradução.

A história de Lúcio conta que após uma grande crise existente no universo no qual o jogo se situa, Lúcio viu sua comunidade oprimida por uma empresa que, supostamente, tinha o intuito de reconstruir a cidade, mas acabou criando um sistema de dominação. Lúcio, então, utilizou sua música para unir as pessoas e causar uma revolta popular que obteve sucesso na expulsão da empresa da cidade.

Dentro do jogo, a personagem assume o papel de suporte, tendo como principal função auxiliar os jogadores das outras classes (ofensivo, defensivo e tanque) seja curando ou aumentando a velocidade do time através da música, para isso ele possui uma habilidade na qual o jogador pode alterar quantas vezes quiser durante a partida a música que a personagem toca.

A escolha da utilização desta personagem específica para a elaboração desse estudo se justifica por esta ser de nacionalidade brasileira e devido a este fato ser a única que possui na tradução do jogo uma fala realmente marcada por expressões ou termos característicos do Português Brasileiro.

Na sessão seguinte, apresentamos a análise, trazendo os resultados e as discussões propostas.

## **RESULTADOS PARCIAIS E DISCUSSÕES**

Como esta pesquisa ainda está sendo desenvolvida, trazemos um excerto já analisado para ilustrar a análise realizada até o momento.

Dentro do jogo existem habilidades chamadas de “passivas”, as quais não precisam ser ativadas pelos jogadores, pois ficam ativas durante toda a partida sem que o jogador precise apertar algum botão ou comando para utilizá-la. Um exemplo de habilidade passiva é a que alguns personagens possuem de se curar, sendo ao dar dano a seus inimigos ou então ficar sem tomar dano por alguns segundos.

A passiva de Lúcio se chama “corrida na parede” e, como o nome diz, permite que a personagem ande pelas paredes com seus patins. Esta habilidade pode ser utilizada para fugir de algumas situações, tornar-se um alvo mais difícil de ser acertado ou ir para lugares que antes não seria possível alcançar. O que a personagem diz ao utilizar essa habilidade possui algumas variações, dependendo da situação. A apresentada no excerto abaixo ocorre na utilização mais genérica da habilidade, sem que nada de especial esteja acontecendo, como, por exemplo, apenas chegar mais rápido em um determinado local.

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>Aw, man, i'm loving this!</i>	Cara, isso é muito irado!

Primeiramente, observamos que a interjeição “*aw*”, utilizada para expressar um desapontamento leve, suplica suave ou sentimentalismo real ou falso<sup>1</sup> (WRITTEN SOUND, 2008), foi omitida do texto de chegada. Uma forma possível de tradução, mantendo a interjeição, seria a troca de “*aw*” pelo equivalente em língua portuguesa “*ah*”, o qual também caracteriza alegria e alívio (SIGNIFICADOS, 2011).

O termo “*man*”, o qual é definido pelo dicionário Longman (c2018) como uma forma falada para se referir a um homem adulto, especialmente quando se está animado ou bravo<sup>2</sup>, foi adaptada para “*cara*”, uma forma de tratamento usada como vocativo ou como incitamento (AURÉLIO, 2017). Embora possuam definições diferentes, podemos dizer que são equivalentes neste contexto, pois ambos são utilizados para se referir a alguém, de forma informal.

Já uma tradução literal da expressão “*i'm loving this*”, não seria aceita, pois algo como “eu estou amando isso” soa estranho para o público do texto de chegada. Tendo isto em mente, o tradutor optou por domesticar o texto, adaptando a frase e utilizando a gíria “irado”. A palavra “irado” é definida pelo dicionário Aurélio como “Dominado pela ira. Que está muito agitado”, entretanto, não é este o sentido que ela assume quando utilizada como uma gíria, como ocorre na situação de comunicação do excerto 04. Em situações nas quais esta palavra é utilizada como gíria, ela assume um sentido de algo inacreditável (DICIONÁRIO INFORMAL, 2012). Apesar da escolha do tradutor não manter o sentido do texto de partida, a tradução se adequa à situação na qual a frase está inserida e, de outra maneira, também passa a ideia de positividade, aprovação. Observamos novamente o uso de adaptação (AUBERT, 1998).

A partir das análises elaboradas até o momento, é possível perceber a opção do tradutor por domesticar o conteúdo das falas, utilizando majoritariamente as modalidades de tradução adaptação e omissão. Também observamos que durante o processo de localização, o tradutor levou em consideração a nacionalidade da personagem, inserindo gírias e expressões características do português, além de manter a oralidade da fala, usando indicadores de oralidade e linguagem falada.

## CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Até o momento em que se encontra a pesquisa, o tradutor tem feito escolhas adequadas para as situações presentes no original, além de também fortalecer a nacionalidade brasileira da personagem ao se preocupar em inserir itens culturalmente marcados. Ele também demonstrou uma preocupação com a história, identidade e caracterização da personagem, mantendo escolhas lexicais que ajudam a manter o estilo divertido e descontraído da personagem no inglês.

<sup>1</sup> Tradução nossa para: *express mild disappointment, gentle entreaty, or real or mock sympathy or sentiment*

<sup>2</sup> Tradução nossa para: *used when speaking to an adult male, especially when you are excited, angry*

Portanto, levando em consideração o analisado até o momento, pode-se dizer que a localização das falas da personagem Lúcio do jogo *Overwatch* está adequada, ajudando os jogadores que irão consumir este conteúdo a ter uma experiência tão boa quanto no original.

## REFERÊNCIAS

VENUTI, Lawrence. **The translator's invisibility: a history of translation**. Estados Unidos: Routledge, 1995.

HATJE-FAGGION, Válmí. Tradutores em caminhos interculturais- a tradução de palavras culturalmente determinadas. In: \_\_\_\_\_. **Tradução e Cultura**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2012. cap. 5, p. 73-89.

PFAU, Monique; ZIPSER, M. T. Christiane Nord. **Cadernos da Tradução**, Florianópolis, n. 34, p. 313-337, jul./dez 2014

GALA MEMBERS. What is Localization? **GALA-global**. Disponível em: <<https://www.gala-global.org/language-industry/intro-language-industry/what-localization>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

BAGNO, Marcos. **Preconceito Linguístico: o que é, como se faz**. São Paulo: Loyola, 2002.

TRASK, R. L.. **A Dictionary of Grammatical Terms in Linguistics**. Oxford: Routledge, 1996.