

## GAME ON! QUESTÕES URGENTES NA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS<sup>1</sup>

Carme Mangiron<sup>2</sup>  
Tradução de Beatriz Cerveira

**Resumo:** A localização de jogos é um tipo de tradução audiovisual que vem gradativamente ganhando atenção dos pesquisadores desde meados dos anos 2000, principalmente em razão do aumento da onipresença dos videogames na sociedade digital e da necessidade da indústria de jogos de localizar conteúdos a fim de alcançar mercados globais. Este artigo irá focar as questões urgentes dessa área, ou seja, questões que necessitam de atenção específica de uma perspectiva acadêmica e/ou da indústria. Dentre essas, estão incluídas questões como a posição da localização de jogos na disciplina de Estudos da Tradução, a relação entre a localização de jogos e a tradução audiovisual, acessibilidade em jogos, Estudos da Recepção, qualidade de tradução, tradução colaborativa, tecnologia, e formação de tradutores.

**Palavras-chave:** localização de jogos; tradução audiovisual (TAV); acessibilidade em jogos; Estudos da Recepção; formação de tradutores.

### 1. Introdução

Nas últimas quatro décadas, os videogames conquistaram um alcance global na sociedade digital. Eles não apenas se tornaram uma das opções de lazer mais populares como também estão sendo utilizados com propósitos além do entretenimento, como a educação, a saúde e a publicidade. Sua disponibilidade em uma variedade de plataformas e formatos também os tornou mais facilmente acessíveis. As pessoas jogam usando plataformas já consolidadas (computadores e consoles), mas também com seus smartphones e tablets, sozinhos ou contra outros jogadores ao redor do mundo. O sucesso global da indústria de jogos se deve, em parte, à localização, ou seja, o processo de adaptação técnica, linguística e cultural de um jogo com o objetivo de vendê-lo para diferentes mercados e países. No entanto, a localização é frequentemente considerada um *mal necessário* pelos desenvolvedores e empresas. Com o avanço da tecnologia dos jogos e o aumento dos custos de desenvolvimento de títulos triplo-A (equivalentes aos *blockbusters* do cinema), a localização se tornou essencial para a venda do maior número possível de cópias em todo o mundo e para maximizar o retorno do investimento das empresas de jogos. Assim, a

---

<sup>1</sup> O artigo em língua inglesa *Game on! Burning issues in game localisation* foi publicado na revista *Journal of Audiovisual Translation* em sua edição inaugural, em novembro de 2018.

<sup>2</sup> Doutora em Estudos da Tradução pela Universitat Autònoma de Barcelona (Espanha). Atualmente é professora e pesquisadora na Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Contato: carme.mangiron@uab.cat

localização tornou-se um processo importante que não pode ser negligenciado pelos desenvolvedores e empresas que desejam alcançar um sucesso global.

A tecnologia dos jogos tem avançado ao longo dos anos, introduzindo novos desafios à localização desse tipo de mídia. A inclusão de diálogos com áudio, por exemplo, trouxe práticas de tradução audiovisual (TAV), como dublagem e legendagem, para a localização de jogos (MANGIRON e O'HAGAN, 2006). Houve muitos avanços desde os anos iniciais da localização, quando a tradução de jogos japoneses era feita pelos próprios desenvolvedores e continha erros que tanto divertiam quanto intrigavam jogadores de outras partes do mundo. Entretanto, as práticas de localização não evoluíram tão rapidamente quanto se esperava, e o interesse acadêmico pela localização de jogos tem se desenvolvido lentamente. Os primeiros estudos sobre o tema foram publicados no final dos anos 1990 e início dos anos 2000 (MANGIRON, 2017; O'HAGAN e MANGIRON, 2013), mas ainda há várias *questões-chaves* ou urgentes na localização de jogos, que merecem ser mais bem exploradas de um ponto de vista industrial e/ou acadêmico. O presente artigo apresenta uma série de questões que provavelmente irão se destacar na pesquisa sobre localização de jogos no futuro próximo. Dentre essas questões, estão as referentes ao lugar da localização de jogos nos Estudos da Tradução (ET); a sua relação com outros tipos de tradução, em particular a TAV; acessibilidade de jogos; os Estudos da Recepção; a qualidade de tradução; a tradução colaborativa; o uso de tecnologia; e a de tradutores.

## 2. A localização de jogos nos Estudos da Tradução

A questão dos videogames como área de estudo tem sido abordada por várias disciplinas, tais como Teoria da Computação, Estudos Culturais, Psicologia, e Estudos de Games (*game studies*), disciplina que surgiu em 2001 com o lançamento de uma revista acadêmica especificamente dedicada ao estudo acadêmico de jogos (AARSETH, 2001). O interesse acadêmico pelos jogos sob a perspectiva dos ET começou timidamente, com algumas contribuições surgindo no início e meados dos anos 2000 (BERNAL-MERINO, 2006; MANGIRON e O'HAGAN, 2006; ORTINAU, 2004; SCHOLAND, 2002). Esse tipo de pesquisa começou a ganhar impulso no início dos anos 2010, com a publicação de duas monografias em inglês sobre o assunto (BERNAL-MERINO, 2014; O'HAGAN e MANGIRON, 2013), seguida por três monografias em espanhol alguns anos mais tarde (GRANELL; MANGIRON; VIDAL, 2016; MÉNDEZ e CALVO-FERRER, 2018; MUÑOZ-SÁNCHEZ, 2017). Embora a literatura sobre localização de jogos seja hoje mais abundante,

as pesquisas até o momento se concentram principalmente na descrição de suas principais características e na análise de diferentes modelos e processos de localização. Há também estudos que enfocam diferentes aspectos, tais como estratégias de tradução (FERNÁNDEZ-COSTALES, 2012; MANGIRON e O'HAGAN, 2006), adaptação cultural (DI MARCO, 2007; EDWARDS, 2011, 2012; MANGIRON, 2012c, 2016b) e a tradução do humor (MANGIRON, 2010; LEPRE, 2014), para citar apenas alguns.

No entanto, poucas pesquisas foram realizadas a partir de uma perspectiva ontológica para a construção de uma base teórica e metodologia sólidas para esse gênero de tradução. Na verdade, a mesma questão se aplica aos Estudos de Games, onde há um debate sobre a ontologia da localização de jogos para estabelecer o que é um jogo e como estudá-lo (BOGOST, 2009). Há também uma discussão em andamento sobre a terminologia que deve ser utilizada para descrever este tipo de tradução, frequentemente referida como *localização de jogos e tradução de jogos*. Em sua monografia pioneira, a especialista da indústria Chandler (2005) utiliza *localização de jogos* para considerar não apenas o ato da tradução, mas também outros processos, incluindo a adaptação de gráficos e processos jurídicos e de marketing. Bernal-Merino (2006, 2014) considera o termo *tradução* mais adequado para se referir à transferência de idiomas que ocorre dentro do processo mais amplo que é o da localização. Ele também afirma que o termo *localização* é apenas apropriado dentro da indústria, e que seria recomendado usar os termos *localização linguística* ou *localização cultural* para se referir à tradução de idiomas (2006). O'Hagan e Mangiron (2013) discutem as diferentes opções terminológicas, reforçando o debate acadêmico em torno da relação entre a tradução e a localização: se é a *localização* que engloba o processo de tradução, como afirma a indústria, ou se *tradução* que seria o conceito guarda-chuva que inclui a localização, ponto de vista adotado, num nível abstrato, pelas autoras (O'HAGAN e MANGIRON, 2013). Por fim, elas optam pelo termo *localização de jogos* para refletir a prática da indústria, ao mesmo tempo em que usam o termo *tradução de jogos* de forma intercambiável para se referirem às operações textuais realizadas pelos tradutores. Ranford (2017) também reflete sobre qual seria o termo mais apropriado, argumentando que *localização de jogos* implica uma abordagem reducionista a esse tipo de tradução, pois estabelece os videogames como produtos, facilmente adaptáveis para acomodar as necessidades do usuário, e não como uma forma de arte. Ele conclui sua reflexão optando pelo termo *tradução de videogames*, a fim de "afirmar que videogames valem as análises e discussões extensivas atribuídas a outros tipos de mídia nos ET [Estudos da Tradução]" (RANFORD, 2017, p. 145). Eu diria que *localização de jogos* não é um termo limitado, e, por consequência, ele engloba a gama de discussões dedicadas a

outros tipos de mídia nos ET. Em suma, o termo *localização de jogos* parece estar se consolidando na literatura acadêmica, possivelmente num reflexo da prática da indústria, apesar de ainda serem necessários estudos e discussões mais profundas sobre a natureza ontológica desse tipo de tradução, seu escopo, e seu objeto de estudo.

Ademais, o lugar da localização de jogos dentro dos Estudos da Tradução ainda é incerto. A localização tem sido considerada por alguns pesquisadores um tipo híbrido de tradução (MUNDAY, 2008; O'HAGAN e MANGIRON, 2013; REMAEL, 2010), pois combina características de outros gêneros de tradução, sobretudo a localização de softwares e a TAV, mas também a tradução técnica e literária. Videogames possuem linguagem, mensagens, e instruções de uso similares às aquelas encontradas num programa de software. Seu processo de tradução é sujeito às mesmas dificuldades da localização de softwares, como trabalhar com textos instáveis ou inacabados, ou trabalhar sem ter acesso ao jogo original, a chamada *localização cega* (DIETZ, 2006). Os jogos também frequentemente possuem diálogos e cenas cinematográficas, e seu roteiro pode ser dublado, legendado ou ambos. Além disso, alguns jogos – especialmente os chamados role-playing games (RPG) – possuem narrativas e passagens literárias que precisam ser traduzidas preservando o registro poético e literário. Há até mesmo jogos que são totalmente escritos em rimas, como por exemplo *Child of Light* (2014), da desenvolvedora Ubisoft. Outros jogos exigem que tradutores realizem uma investigação detalhada sobre a funcionalidade e terminologia de tecnologias mecânicas. Por exemplo, um tradutor trabalhando com a série *Microsoft Flight Simulator* (1986-2014), iria precisar de um nível de conhecimento similar ao de um tradutor técnico trabalhando com um texto sobre aviões de verdade. Assim, um tradutor de jogos precisa lidar com muitos gêneros de jogos e de textos diferentes. Isso requer diferentes habilidades, como a de pesquisa terminológica e documental; conhecimento das principais características e restrições da dublagem e da legendagem; e criatividade para propor nomes atrativos para itens na sua língua alvo – como armas – e traduzir os vários trocadilhos e rimas que frequentemente aparecem nos videogames.

Entretanto, apesar de haver agora uma quantia significativa de publicações sobre localização de jogos, ainda não há estudos de casos descritivos suficientes para que pesquisadores estabeleçam regularidades e tendências sobre questões como estratégias de tradução, tradução de referências culturais e tradução do humor. Além disso, há poucos estudos disponíveis envolvendo questões como terminologia na localização de jogos (exceto ZHANG, 2014), estudos de *corpus* e questões sociológicas e ideológicas, incluindo censura (exceto ZHANG, 2012 e MANDIBERG, 2018). O conceito de *agência* e o papel ativo e

criativo concedido aos tradutores de jogos em comparação aos tradutores que trabalham com outros tipos de mídia é outra questão que vem recebendo certa atenção acadêmica (BERNALMERINO, 2008b; GABALLO, 2012; IAIA, 2016; MANGIRON e O'HAGAN, 2006; ZHANG, 2016), mas que ainda não foi analisada profundamente. Estudos que analisam o processo da localização de jogos pela perspectiva dos participantes, e, especificamente, pela perspectiva dos tradutores, podem esclarecer o papel do tradutor de jogos, os processos criativos associados ao seu trabalho, seu processo de tomada de decisões e suas condições de trabalho.

Por fim, outra questão urgente nessa área diz respeito à metodologia de pesquisa, que tem sido muito negligenciada até o momento. Obter materiais de jogos e analisá-los é algo complexo e demorado devido a sua natureza interativa e não linear. Pesquisadores precisam passar um tempo jogando o jogo e fazendo capturas de tela ou assistir a vídeos de detonados (*walkthroughs*) gravados por outros jogadores e postados em plataformas como o YouTube para ter acesso ao conteúdo dos jogos. Além disso, como será visto na seção 5, há poucos estudos experimentais de recepção relacionados à experiência dos jogadores (cf. O'HAGAN 2009, 2016). Sem dúvida, análises da metodologia de pesquisa na localização de jogos provavelmente receberão mais destaque no futuro para que seja possível definir os métodos mais adequados e efetivos para analisar jogos de acordo com os quatro paradigmas principais para a pesquisa em ET, propostos por Saldanha e O'Brien (2013): a pesquisa voltada ao produto, a pesquisa voltada ao processo, a pesquisa voltada ao participante e a pesquisa voltada ao contexto.

### **3. Localização de jogos e tradução audiovisual**

Sendo os videogames textos interativos, audiovisuais, multimídiais e multimodais, a relação entre localização de jogos e a TAV também merece uma atenção especial. Devemos destacar que, apesar da pesquisa e da formação em localização de jogos ter sido incorporada como parte dos estudos da TAV, as práticas de tradução diferem consideravelmente entre as indústrias. Na localização de jogos, a tradução é frequentemente realizada enquanto o jogo está sendo desenvolvido. Tradutores que trabalham com o roteiro de um jogo geralmente não possuem acesso ao jogo original, uma fonte importante de contexto visual. Assim, tradutores podem não saber se é necessário ajustar as traduções para que correspondam ao movimento da boca da personagem original ou não. Problemas como esse podem ser solucionados com o fornecimento de capturas de telas ou informações contextuais sobre a cena. Também seria útil

o fornecimento de informações no próprio roteiro do jogo sobre como personagens falam, como é o caso da dublagem para televisão ou cinema. Seria particularmente conveniente a sinalização clara de todos os close-ups, para que os tradutores estejam cientes da necessidade de levar em consideração a sincronização da fala. Alguns jogos triplo-A, como *Mass Effect 2* (2010), utilizam a tecnologia de inteligência artificial para modelar a animação facial correspondendo ao áudio (O'HAGAN E MANGIRON, 2013). Black e Crosignani (2014), profissionais da indústria, propõem o uso da captura de vídeo facial quando os atores estão gravando as falas para a versão original. Essas capturas podem ser utilizadas para gerar modelos 3D que serviriam como material de referência para tradutores e permitiriam uma dublagem com qualidade cinematográfica para os jogos triplo-A. Todavia, apesar dessa abordagem estar sendo utilizada com mais frequência na indústria, ainda não foi amplamente adotada. Dessa forma, a questão da dublagem nos jogos e de como conectar esse processo às práticas de dublagem de outras áreas da TAV permanece em grande parte inexplorada. Além disso, a variação terminológica está presente nesse caso, já que a dublagem de jogos é conhecida na indústria como *voice-over* (CHANDLER, 2005 e CHANDLER e DEMING, 2012) ou *localização de áudio* (BERNAL-MERINO, 2014; O'HAGAN e MANGIRON, 2013; SIOLI; MINAZZI; BALLISTA, 2007).

A legendagem é outra questão urgente na localização de jogos. Os padrões de legendagem aplicados a outros tipos de mídia, como a televisão, DVDs, e o cinema, com frequência não são aplicados aos jogos. Entre outros problemas, é comum encontrar legendas de uma linha com 72 ou mais caracteres, fontes pequenas, cores conflitantes entre a legenda e o plano de fundo, segmentação malfeita, e falta de sincronia entre o áudio e a legenda (MANGIRON, 2012a). Em parte, isso pode acontecer devido a considerações técnicas, já que às vezes a *engine* (o motor) de um jogo projeta as legendas na imagem automaticamente. É possível que isso ocorra também pelos desenvolvedores considerarem as legendas textos que estão dentro do jogo, e desconhecerem os padrões de legendagem usados em outras áreas. Além disso, atualmente não existem exemplos de legendagem para deficientes auditivos em jogos, e alguns jogos não contêm legendas intralinguais ou legendas para todos os elementos que contêm áudio. Isso representa uma barreira na acessibilidade para os deficientes auditivos, como será explorado com mais detalhes na próxima seção. Vale mencionar que, para jogos de consoles, as empresas de jogos exigem que as legendas intralinguais sejam transcritas literalmente. Isso significa que não pode haver cortes nas legendas, e alguns jogadores podem não ter tempo suficiente para lê-las. Se levarmos em consideração que os jogadores frequentemente precisam realizar outras tarefas no jogo enquanto leem as legendas

– como lutar ou dirigir um carro – a falta de condensação pode prejudicar a experiência do jogo, já que alguns jogadores podem perder alguma informação ou perder o foco da tarefa que estão realizando.

Quanto ao uso de ferramentas, os tradutores de jogos não trabalham com programas de legendagem. Em vez disso, eles trabalham com arquivos do Microsoft Excel ou memórias de tradução. Assim, o processo de tradução para legendas não difere muito da tradução de outros tipos de recursos presentes em um jogo. Além disso, tradutores de jogos podem não ter acesso a informações como códigos de tempo ou mudanças de cena. Assim, a maneira como a legendagem é feita para um jogo é bem diferente da maneira como a legendagem é feita para outros produtos com TAV. É necessário investigar mais profundamente o estado atual das práticas de legendagem para que possamos desenvolver diretrizes ou padrões para a legendagem de jogos que considerem a natureza e interatividade desse tipo de mídia. Para concluir esta seção, devemos salientar que a colaboração entre a indústria e o meio acadêmico é essencial para melhorar as práticas de dublagem e legendagem em jogos. É também extremamente importante que desenvolvedores e empresas se conscientizem da importância de fornecer jogos com dublagens e legendagens de boa qualidade para seu público, pois isso provavelmente melhoraria a experiência de jogo, o que, por sua vez, melhoraria a recepção e venda de seus jogos para públicos-alvo.

#### 4. Acessibilidade em jogos

A acessibilidade da mídia como tópico de estudo tem chamado a atenção dos estudiosos da TAV, e é uma das áreas de interesse acadêmico mais promissoras, especialmente a descrição de áudio (DA) para deficientes visuais e auditivos. A acessibilidade dos jogos também tem chamado a atenção da área do design de jogos por um grupo de pesquisadores e designers que são membros da *International Game Developers' Game Accessibility Special Interest Group* (Grupo Internacional de Interesse Especial sobre Acessibilidade de Jogos dos Desenvolvedores de Jogos), que criaram várias diretrizes para a acessibilidade dos jogos. Entretanto, a acessibilidade em relação aos jogos continua sendo uma área negligenciada pelos ET. As poucas exceções incluem contribuições de Mangiron (2011, 2012a, 2012b, 2016a), O'Hagan e Mangiron (2013), Fernández-Costales (2014), e Mangiron e Zhang (2016). Como mencionado anteriormente, nem todos os jogos possuem legendas intralinguais e nem todos os elementos de áudio em jogos estão legendados. Por exemplo, efeitos sonoros, que são importantes para a jogabilidade em alguns gêneros - como

jogos de tiro e de terror - não estão disponíveis para usuários com deficiência auditiva se não forem disponibilizados por texto. As práticas de legendagem ad hoc aplicadas nos jogos, a falta de condensação de legendas e o fato de que muitas vezes não existe um método de identificação de personagens podem representar uma barreira na acessibilidade para jogadores com deficiência auditiva (MANGIRON, 2012a, 2016a).

A linguagem de sinais é outra questão nos jogos que necessita de atenção. Geralmente, os sinais não são utilizados nos jogos, apesar de recentemente ter sido lançado um jogo de realidade virtual, *Moss* (2018), onde a personagem principal é um rato que se comunica utilizando a ASL, a língua de sinais americana. Esse jogo, embora único, é um passo positivo para aumentar a conscientização dos jogadores ouvintes e também para promover a inclusão de usuários com deficiência auditiva na comunidade de jogos. Será interessante observar se e como esse jogo é localizado para outras línguas, já que a língua de sinais varia entre diferentes comunidades, o que poderia levar a um redesign da animação para que ela siga a linguagem de sinais de outras comunidades-alvo.

Em relação aos jogadores com deficiência visual, a acessibilidade vira uma questão ainda mais complexa devido à natureza interativa e visual desse tipo de mídia. Os jogadores não apenas precisam entender o que está acontecendo na tela, como também precisam responder ao input fornecido pelo jogo realizando uma ação. Atualmente, os videogames comerciais que dominam o mercado não oferecem DA, o que significa que os jogadores com deficiência visual precisam jogar com a ajuda de usuários que conseguem ver, ou jogar versões de jogos adaptadas para eles, com *patches* ou modificações (os chamados *mods*). Jogadores com deficiência visual podem jogar jogos que foram especificamente desenvolvidos para eles, como audiogames (jogos eletrônicos de áudio), que são embasados no som e não possuem imagens, ou jogos que foram desenvolvidos para ambos os tipos de jogadores, conhecidos como *3D video-less games* (jogos virtuais sem vídeo em 3D). Disponíveis para smartphones e tablets, apesar de ainda não existirem muitos, esses jogos sem vídeo foram desenvolvidos para oferecer uma experiência imersiva e inovativa tanto para jogadores que possuem deficiência visual quanto para os que não possuem, usando apenas o áudio para causar medo e suspense (MANGIRON e ZHANG, 2016). A disponibilização de DA para os elementos visuais dos jogos, além da inclusão de tecnologias texto-fala e da facilitação do uso dos comandos de voz para interações dentro do jogo, iria contribuir para o aumento do acesso de jogadores com problemas de visão aos jogos. Tal tecnologia já está disponível, então é apenas uma questão de conscientizar os desenvolvedores e empresas

desenvolvedoras da necessidade de melhorias na acessibilidade dos jogos. Isso beneficiaria todos os jogadores e poderia resultar em mais vendas.

## 5. Estudos da Recepção

A área de Estudos da Recepção está intimamente ligada aos modos de transferência da TAV e à acessibilidade dos jogos, e pode ser considerada outra das questões urgentes que precisam ser enfrentadas pelos pesquisadores da localização de jogos. A localização de jogos é um tipo funcional de tradução (BERNAL-MERINO, 2014; DI MARCO, 2007; FERNÁNDEZ-COSTALES, 2012; MANGIRON e O'HAGAN, 2006) que busca oferecer uma experiência de jogabilidade aos jogadores de versões traduzidas semelhante à experiência dos jogadores da versão original para que todos possam aproveitar o jogo da mesma maneira. Assim, ela é considerada um tipo de tradução voltada ao usuário (SUOJANEN; KOSKINEN; TUOMINEN, 2014). Na localização de jogos, o foco é o usuário e a forma de adaptar o texto para suas necessidades e expectativas a fim de facilitar seu sucesso comercial, utilizando, assim, a localização como estratégia de marketing. O texto-fonte pode estar sujeito a várias alterações, não apenas afetando o texto, mas também os elementos visuais do jogo, como o design das personagens, a história, as mecânicas de jogo, a trilha sonora, entre outros (O'HAGAN e MANGIRON, 2013). Os desenvolvedores e as empresas esperam que os tradutores produzam versões traduzidas que sejam tão boas quanto as originais para que os jogadores possam sentir que o jogo foi projetado especificamente para eles. Esse foco no usuário e em sua experiência tem sido apontado por autores como Díaz Montón (2010), que usa a expressão *localização emocional* para se referir às tentativas de facilitar a imersão dos jogadores no jogo. O'Hagan usa a expressão *engenharia emocional* (2010, 2016; O'HAGAN e MANGIRON, 2013) para destacar a necessidade de compreender a experiência emocional dos jogadores e replicá-la para os jogadores de versões traduzidas. Lepre (2014) usa o termo *localização ludológica* — oriundo da ludologia ou estudo de jogos — para enfatizar a importância de reproduzir a experiência de jogabilidade da versão original para jogadores de versões traduzidas, mesmo que isso signifique um *redesign* dos aspectos visuais ou da história do jogo.

No entanto, apesar de que um dos maiores princípios da localização de jogos — de uma perspectiva tanto teórica quanto prática — é que as versões localizadas devem oferecer uma experiência de jogo semelhante à da versão original, não há estudos que comprovem que isso realmente acontece. Há poucas pesquisas na área de Estudos da Recepção que focam na

experiência de jogo (EJ) dos jogadores de ambas as versões de partida e de chegada devido às complexidades em relação à estrutura das pesquisas, à obtenção de participantes e à análise de dados. O'Hagan (2009, 2016) foi uma das precursoras na aplicação de metodologias experimentais na pesquisa em localização de jogos para investigar a EJ por meio de gravações da enunciação, movimentação de mão e trajetória dos jogadores (2009), além de utilizar dados biométricos (tecnologia *eye-tracking*, frequência cardíaca e medição da resposta galvânica da pele) para obter dados mais objetivos sobre a EJ e a recepção do humor (2016). O'Hagan (2009; 2016) também realizou entrevistas após essas investigações para obter dados qualitativos e triangulá-los com os dados biométricos. Um estudo piloto experimental (MANGIRON, 2016) também avaliou a recepção de legendas em videogames utilizando tecnologia *eye-tracking* e questionários em jogadores com deficiência auditiva e ouvintes. Entretanto, investigações mais profundas sobre a dimensão afetiva na localização dos jogos e sua ênfase no usuário são necessárias para desenvolver a prática e a teoria da localização de jogos. Estudos de recepção transculturais experimentais em grande escala que envolvem equipes de pesquisadores de áreas como Design de Jogos, Psicologia e ET podem ajudar na obtenção de dados sobre a EJ de jogadores de ambas as versões originais e traduzidas, o que poderia melhorar as estratégias de localização e de design dos jogos (MANGIRON, 2018).

Além dos estudos experimentais, alguns estudos que utilizam questionários e que focam na perspectiva dos jogadores sobre os jogos localizados e suas preferências de linguagem foram realizados por Geurts (2015) no contexto holandês, Fernández-Costales (2016) no contexto espanhol, e Ellefsen (2016) no contexto de mercados francófonos. González-Barrionuevo (2017) disponibiliza um estudo mais amplo sobre a recepção da linguagem criativa nos videogames em falantes de diferentes línguas. Sem dúvida, os Estudos da Recepção irão se destacar mais em pesquisas futuras sobre localização de jogos, já que pouco se sabe sobre as preferências dos jogadores, como seu modo preferido de TAV em jogos localizados ou suas estratégias de localização preferidas para gêneros ou tipos de texto específicos de jogos. Até o momento, a indústria da localização mostrou uma grande tendência à adaptação e à domesticação, principalmente ao localizar jogos japoneses, mas sem realmente perguntar para os jogadores se eles preferem essas estratégias ou se preferem jogos que preservam um pouco da *nuance* original.

No caso de línguas faladas em diferentes territórios, outra questão que merece a atenção é a de qual seria a variedade linguística preferida para jogar, como é abordado no estudo de Ellefsen (2016) sobre locais francófonos. No caso do espanhol, por exemplo, há inúmeras variações regionais, mas a indústria de jogos tende a optar apenas pela versão do

espanhol castelhano para a Espanha, e uma versão do espanhol latino-americano (que tende a ser baseado no espanhol mexicano) nos outros territórios. Às vezes, também se opta por uma versão em um espanhol neutro para todos os territórios. Todavia, as variedades regionais do espanhol diferem muito entre si, especialmente quando se fala em linguagem coloquial e gírias, o que pode fazer com que os jogadores não fiquem tão satisfeitos com a versão disponível. Estudos sobre a preferência dos usuários com base em questionários podem ser triangulados com testes experimentais de recepção para obter dados sobre as preferências linguísticas dos jogadores. Isso poderia ajudar a indústria de jogos a refinar suas abordagens e estratégias de localização para diferentes tipos de jogos e territórios.

## 6. Qualidade e tradução colaborativa

A qualidade das traduções e a forma de avaliá-la é outra questão urgente para a indústria de localização de jogos. O processo de avaliação da qualidade na localização de jogos não recebe muita atenção dos pesquisadores, apesar do fato de que detectar erros de tradução – que podem surgir por causa da falta de contexto – é crucial para garantir a qualidade dos jogos localizados. Além disso, seria benéfico para a indústria desenvolver modelos de avaliação de qualidade, medidas e metodologias para avaliar a qualidade de versões localizadas em linha com campos relacionados, tais como localização de software e tradução automática. A questão da qualidade está intimamente relacionada a outro fenômeno recente na teoria e na prática da tradução: a tradução colaborativa na forma de tradução de fãs e de *crowdsourcing*.

A prática de tradução de videogames feitas por fãs começou no fim dos anos 1990 e é conhecida como *romhacking*, pois, para incorporar a tradução no jogo, os fãs-tradutores precisam hackear o código original para realizar um processo de engenharia reversa (MUÑOZ-SÁNCHEZ, 2007). Inicialmente, os principais motivos para essa prática eram a necessidade de localizar jogos japoneses para jogadores anglófonos, ou melhorar a qualidade de traduções já existentes por meio de *mods* ou *patches*, já que os fãs ou não estavam satisfeitos com a qualidade das traduções oficiais, ou desejavam ter acesso ao jogo original, sem censuras. Curiosamente, os tradutores-fãs muitas vezes entram nesse processo de localização de um jogo porque não sentem que conseguem experienciar o jogo da mesma forma que os jogadores da versão original. Assim, as traduções feitas por fãs dos jogos japoneses tendem a ser mais literais e mais estrangeirizantes que as traduções oficiais, que às vezes são criticadas por serem muito localizadas e por removerem traços originais da cultura

japonesa. Isso parece contraditório, já que o principal objetivo da localização de jogos é oferecer a todos os jogadores uma EJ parecida, e é por isso que os jogos tendem a passar por muitas adaptações. Portanto, novas pesquisas são necessárias para investigar mais a recepção entre os jogadores dos jogos localizados por fãs e a dos jogos com a localização oficial. Isso poderia ajudar desenvolvedores e empresas a refinarem suas estratégias de localização ao considerarem o público, o gênero, a temática e o conteúdo cultural de um jogo. Ademais, a análise das reações dos fãs aos jogos localizados em sites e fóruns específicos e nas redes sociais pode revelar dados interessantes sobre as estratégias de localização e sua percepção pelos jogadores. Entrevistas com tradutores-fãs também podem esclarecer suas motivações e seus processos de trabalho e de tomada de decisões.

O fenômeno de *crowdsourcing* é mais recente na localização de jogos, tanto do ponto de vista acadêmico quanto da indústria. Ao contrário da tradução feita por fãs, que se origina entre os fãs sem nenhuma expectativa de lucro, a iniciativa de *crowdsourcing* muitas vezes vem dos próprios desenvolvedores, que buscam fãs para traduzir um jogo pois estes são, no geral, mais apaixonados e especialistas sobre os jogos. É um recurso frequentemente usado por desenvolvedores que têm orçamentos limitados para seus projetos e não conseguem arcar com os custos de uma tradução profissional. Conseqüentemente, esse tipo de localização compete diretamente com a localização profissional. É necessário mencionar que há também a possibilidade de empregar os serviços de empresas start-up que usam *crowdsourcing* como um modelo de negócios para oferecer traduções rápidas e baratas. Os tradutores recebem baixas remunerações pelo trabalho, mas ganham experiência e *status* na comunidade tradutória se suas traduções forem escolhidas como as melhores. Até mesmo alguns profissionais já estabelecidos da localização estão agora oferecendo a tradução de *crowdsourcing* como parte de seus serviços para garantir soluções tradutórias rápidas e baratas. No caso das línguas minoritárias, já que desenvolvedores e empresas de tradução não consideram versões localizadas um bom investimento, as traduções feitas por fãs podem ser a única opção para levar o jogo aos jogadores falantes dessas línguas.

A qualidade das traduções feitas por fãs e por *crowdsourcing* varia bastante, e, muitas vezes, as traduções contêm erros linguísticos. Isso é compreensível, considerando que muitos dos fãs que trabalham nessas traduções não são tradutores ou especialistas em linguagem. Isso levanta alguns questionamentos interessantes sobre qualidade. Há padrões de qualidade diferentes para diferentes propósitos e grupos de usuários? Seria melhor ter acesso a um jogo traduzido por fãs, mesmo se a qualidade for inferior, do que simplesmente não ter o jogo traduzido? Os jogadores se importam com a qualidade linguística de um jogo? Como isso

afeta a jogabilidade no geral? A qualidade de um jogo está relacionada a sua linguagem ou à história e mecânica de jogo? O jogo de RPG japonês *Final Fantasy VII* (1997) é considerado um dos melhores na história dos videogames, mas a qualidade das versões localizadas iniciais foi fortemente criticada. Então o que os usuários valorizam? Os Estudos da Recepção também podem contribuir para encontrar as respostas a esses questionamentos.

## 7. Tecnologia

Apesar de a indústria de videogames ser muito movida pela tecnologia e estar avançando em alta velocidade, a tecnologia de localização vem avançando mais lentamente. Para muitos desenvolvedores, arquivos de Microsoft Excel ainda são o formato preferido para as traduções, pois tais arquivos são fáceis de exportar e importar, apesar de o programa não ter sido desenvolvido especificamente para a tradução. Empresas de jogos que possuem departamentos próprios de tradução raramente utilizam ferramentas CAT (*computer-assisted translation*), pois elas tendem a considerar esse trabalho como um processo criativo, mais parecido com a tradução literária do que com a localização de softwares. Todavia, vários desenvolvedores e tradutores especializados em jogos usam sistemas de gerenciamento de conteúdo, como o XLOC ([www.xloc.com](http://www.xloc.com)), que foram desenvolvidos especificamente para a indústria de localização de jogos. Sem dúvidas, o uso de memórias de tradução e de ferramentas de gerenciamento de terminologia pode ser benéfico para a tradução de certos recursos textuais, como mensagens de sistema – que geralmente são específicos de certas plataformas – ou de nome de armas, habilidades e objetos de jogos em uma saga, pois eles tendem a se repetir. Além disso, como as traduções são frequentemente distribuídas entre diferentes tradutores por conta dos prazos apertados, o uso de ferramentas CAT e de gerenciamento de terminologia podem contribuir para mantê-las consistentes. Pesquisas mais profundas sobre as diferentes ferramentas e tecnologias aplicadas na localização de jogos, como elas afetam o trabalho dos tradutores e como elas podem otimizar o processo de localização são necessárias e beneficiariam a indústria.

Outra questão tecnológica que provavelmente afetará as práticas de localização é o uso crescente da realidade aumentada (RA) e da realidade virtual (RV) nos jogos. Isso causará um impacto em nível terminológico, já que novos termos irão precisar de tradução para diferentes línguas. Além disso, no caso da RV, há desafios específicos sobre o posicionamento do texto, como o texto que aparece na interface de usuário e as legendas, que são essenciais para garantir uma acessibilidade para os jogadores com deficiências auditivas.

Por fim, um tópico relacionado à tecnologia que vem cada vez mais chamando a atenção da indústria de jogos é o uso da tradução automática na localização. Apesar de a tradução automática não funcionar em todos os gêneros de jogos e tipos de texto – principalmente nos que contêm uma linguagem mais criativa e idiomática –, ela poderia ser útil para textos mais técnicos nos jogos, como as mensagens de sistema e tutoriais. Ela também pode funcionar em alguns gêneros de jogos que dependem mais da terminologia do que da criatividade, como jogos de esporte ou simuladores de voo. Como a tradução automática auxilia na redução do tempo e do custo do processo de localização, pode-se esperar maior interesse na área por parte da academia e da indústria nos próximos anos.

## 8. Formação

A formação em localização de jogos é outra questão importante para a indústria e para o meio acadêmico. Desde 2003, a Espanha tem sido um dos países pioneiros na formação de tradutores de jogos, principalmente no nível de pós-graduação. A demanda crescente por tradutores de jogos na indústria e a popularidade desse tipo de tradução entre os estudantes têm levado a uma proliferação de cursos na área. Devido a sua natureza híbrida, a localização de jogos está presente no currículo de cursos de pós-graduação em tradução especializada, TAV, tecnologias de tradução e tradução de multimídia<sup>3</sup>. Vários autores têm pesquisado a didática da tradução de jogos – como Bernal-Merino (2008a), Granell (2011), e O'Hagan e Mangiron (2013) – com foco nas questões como competências e design de currículo. Vela-Valido (2011) examinou a história do ensino da localização de jogos na Espanha, e Carreira e Arrés (2014) conduziu um levantamento de cursos que incluem a tradução de jogos no nível da graduação, mas ainda é necessário mais pesquisas na área.

Um dos tópicos mais debatidos é se um tradutor de jogos precisa ser um gamer. A maioria dos anúncios de trabalho que buscam *especialistas em localização* (termo mais usado na indústria) exigem que eles sejam gamers ou tenham pelo menos algum conhecimento sobre

---

<sup>3</sup> Por exemplo, a Espanha conta com o Mestrado (MA) em Tradução Especializada pela Universitat de Vic (Barcelona); Mestrado (MA) em Tradução Audiovisual e Mestrado (MA) em Tecnologias da Tradução pela Universitat Autònoma de Barcelona; Mestrado (MA) em Tradução de Multimídia pela Universidade de Vigo; Mestrado (MA) em Tradução e Novas Tecnologias pela Universidad Internacional Menéndez Pelayo; Mestrado (MA) em Tradução Audiovisual pela Universidad de Cádiz; e Mestrado (MA) em Tradução Audiovisual pelo Instituto Superior dos Estudios Lingüísticos (ISTRAD). Na Inglaterra, a University of Roehampton oferece disciplinas de localização de jogos nos cursos de Pós-Graduação em Tradução Especializada e Tradução Audiovisual, assim como a University of Bristol em seu Mestrado (MA) em Tradução Inglês-Chinês. A University College London também oferece um curso de três meses sobre localização de jogos. Na Itália, a Università di Bologna também oferece localização de jogos no currículo de seu Mestrado (MA) em Tradução Especializada.

videogames. Entretanto, as autoras deste artigo conhecem vários tradutores de jogos que não são gamers. Ser um gamer certamente é vantajoso no caso da tradução cega, quando não é possível ter acesso ao jogo original, já que a intuição pode ajudar a decidir qual das traduções possíveis para uma *string* é a mais apropriada. Por exemplo, a *string open* é um botão ou uma placa na porta de uma loja? Ou se for parte de um diálogo, está dirigido a uma ou mais personagens? Ainda que os tradutores que são gamers consigam identificar mais facilmente a provável função de uma dada *string*, tradutores não-gamers que estudaram localização de jogos também poderiam dar bons palpites.

Também devemos destacar a dificuldade em obter materiais de formação devido à natureza confidencial da indústria. Por causa disso, os instrutores precisam transcrever manualmente o texto de um jogo ou trabalhar com jogos de código aberto que estão disponíveis gratuitamente na internet. Uma das questões pendentes nessa área é a necessidade de estabelecer uma colaboração produtiva entre a indústria e academia para que as empresas possam fornecer a instrutores recursos localizáveis de jogos antigos. Isso permitiria também a implementação de projetos de localização em pequena escala, que reproduziriam todos os passos de um projeto de localização profissional, incluindo uma avaliação da qualidade do jogo localizado. Colaboração na forma de estágios e programas de mentoria também podem beneficiar os dois lados, e é outro caminho a ser explorado. Mais pesquisas serão necessárias para manter a academia atualizada com os últimos desenvolvimentos na indústria em termos de práticas de localização, uso de tecnologia e competências e perfil profissional exigido para a função. Também é preciso considerar a incorporação de tais informações em cursos de formação para que os futuros profissionais atendam às demandas da indústria.

## 9. Conclusão

A localização de jogos é um tipo promissor de tradução que vem gradativamente chamando a atenção de estudiosos por sua natureza híbrida. Ela compartilha características em comum com outros tipos de tradução, principalmente com a TAV e a localização de software, mas também a tradução literária e técnica. Apesar do interesse crescente na área, ainda há muitas *questões urgentes* que precisam ser mais profundamente discutidas entre pesquisadores. Como demonstrado neste artigo, incluem-se nessas questões: o termo mais apropriado para se referir a esse tipo de tradução; seu posicionamento dentro dos ET e a metodologia mais apropriada para utilizar nas pesquisas nessa área; sua relação com outros tipos de tradução, mais especificamente a TAV; acessibilidade nos jogos; Estudos da

Recepção; avaliação de qualidade; tradução colaborativa; o impacto da tecnologia nas práticas de localização, e a formação de tradutores. Para resolver essas questões e manter os avanços, será essencial estabelecer uma colaboração não apenas entre os pesquisadores de diferentes disciplinas como ET, Estudos de Jogos e Psicologia, mas também entre a indústria e o meio acadêmico. Muitos desafios empolgantes aguardam os pesquisadores dispostos a resolver essas questões urgentes e a levar a pesquisa e a prática na área para o próximo nível. Esse jogo ainda não acabou.

## Referências

AARSETH, E. Computer game studies, year one. **The International Journal of Computer Game Research**, ano 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em:  
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

BERNAL-MERINO, M. A. On the translation of video games. **The Journal of Specialised Translation**, n. 6, jul. 2006, p. 22-36. Disponível em:  
[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

BERNAL-MERINO, M. A. Training translators for the video game industry. In: DIÁZ-CINTAS, J. (Ed.). **The didactics of audiovisual translation**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2008a. p. 141-155.

BERNAL-MERINO, M. A. Creativity in the translation of video games. **Quaderns de Filologia: Estudis literaris**, vol. XIII, 2008b, p. 71-84.

BERNAL-MERINO, M. A. **Translation and localisation in video games: Making entertainment software global**. New York, NY: Routledge, 2014.

BLACK, B., CROSIGNANI, S. Employing video recording techniques in localization. **Multilingual**, jul. 2014, p. 31-33.

BOGOST, I. Videogames are a mess: My DiGRA 2009 keynote, on videogames and ontology. **Ian Bogost Writing**, 3 de set. 2009. Disponível em:  
[http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess)

CARREIRA, O.; ARRÉS, E. Video game localisation training on offer in Spanish universities at undergraduate level. In: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (Eds.). **Fun for all: Translation and accessibility practices in video games**. Bern: Peter Lang, 2014, p. 243-268.

CHANDLER, H. M. **The game localization handbook**. Hingham, MA: Charles River Media, 2005.

CHANDLER, H. M.; DEMING, S. O. **The game localization handbook**. 2nd ed. Sudbury,

MA: Jones & Bartlett Learning, 2012.

CHILD of Light. Montréal: Ubisoft, 2014. 1 [jogo eletrônico].

DIÁZ MONTÓN, D. **Emotional localisation**: connecting with the player, 2010. 13 slides. Disponível em: <https://www.slideshare.net/maloria/emotional-localization>

DIETZ, F. Issues in localizing computer games. *In*: DUNNE, K. J. (Ed.), **Perspectives in localization**. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins, 2006, p. 121-134.

DI MARCO, F. Cultural localization: Orientation and disorientation in Japanese video games. **Revista Tradumàtica**, n. 5, 2007, p. 1-8. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf>

EDWARDS, K. Culturalization: The geopolitical and cultural dimension of game content. **TRANS**. Revista de Traductología, n. 15, 2011, p. 19-28. Disponível em: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/19-28.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/19-28.pdf)

EDWARDS, K. Beyond localization: An overview of game culturalization. *In*: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (Eds.). **Fun for all**: Translation and accessibility practices in video games. Bern: Peter Lang, 2014, p. 287-303.

ELLEFSEN, U. **Harnessing the roar of the crowd**: A quantitative study of language preferences in video games of French players of the Northern Hemisphere. University of Roehampton, London, 2016. Unpublished master's dissertation.

FERNÁNDEZ-COSTALES, A. Exploring translation strategies in video game localization. **MonTI**: monografías de traducción e interpretación, n. 4, 2012, p. 385-408. Disponível em: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI\\_04\\_17.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf)

FERNÁNDEZ-COSTALES, A. Translating fun for all: promoting accessibility in video games. *In*: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (Eds.). **Fun for all**: Translation and accessibility practices in video games. Bern: Peter Lang, 2014, p. 45-66.

FERNÁNDEZ-COSTALES, A. Analyzing player's perception on the translation of video games: Assessing the Tension between the Local and the Global Concerning Language Use. *In*: ESSER, A; SMITH, I. R.; BERNAL-MERINO, M. A. (Eds.). **Media Across Borders**: Localising TV, Film and Video Games. New York, NY: Routledge, 2016, p. 1823201.

GABALLO, V. Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. **ESP Across Cultures**, n. 9, 2012, p. 95-113. Disponível em: <https://edipuglia.it/wp-content/uploads/ESP%202012/Gaballo.pdf>

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. **Site**. Disponível em: <http://gameaccessibilityguidelines.com/>

GUERTS, F. **What do you want to play? The desirability of video game translations from English into Dutch according to Dutch gamers and non-gamers**. University of Leiden, Netherlands, 2015. Unpublished master's dissertation. Disponível em:

<https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/34704/Complete%20thesis%202015-07-20%20final.pdf?sequence=1>

GONZÁLES-BARRIONUEVO, F. **La creatividad en la localización de videojuegos:** Estudio de caso de “*Pokémon Sol y Luna*”. Universitat Autònoma de Barcelona, 2017. Unpublished master’s dissertation.

GRANELL, X. Teaching video game localization in audiovisual translation courses at University. **The Journal of Specialised Translation**, n. 16, 2011, p. 185-202. Disponível em: [http://www.jostrans.org/issue16/art\\_granell.pdf](http://www.jostrans.org/issue16/art_granell.pdf)

GRANELL, X; MANGIRON, C.; VIDAL, N. **La traducción de videojuegos**. Sevilla: Bienza, 2016.

IAIA, P. Creativity and readability in game localisation: A case study on “Ni No Kuni”. **Lingue e Linguaggi**, n. 17, 2016, p. 121-132. Disponível em: <http://sibaese.unisalento.it/index.php/linguelinguaggi/article/view/15641/13976>

LEPRE, O. Divided by language, united by gameplay: An example of ludological game localization. In: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O’HAGAN, M. (Eds.). **Fun for all: Translation and accessibility practices in video games**. Bern: Peter Lang, 2014, p. 111-128.

MANDIBERG, S. Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour. **The Journal of Internationalization and Localization**, n. 4, 2018, p. 162-182.

MANGIRON, C. The importance of not being earnest: Translating humour in video games. In: CHIARO, D. (Ed.). **Translation, humour and the media**. London: Continuum, 2010, p. 89-107.

MANGIRON, C. Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. **TRANS: Revista de Traductología**, n. 15, 2011, p. 53-67. Disponível em: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_M](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_M)

MANGIRON, C. Subtitling in game localization: A descriptive study. **Perspectives: Studies in Translatology**, v. 21, n. 1, 2012a, pg. 42-56.

MANGIRON, C. Exploring new paths towards game accessibility. In: REMAEL, A.; ORERO, P; CARROLL, M. (Eds.). **Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads: Media for all 3**. Amsterdam: Rodopi, 2012b, p. 43-59.

MANGIRON, C. The localisation of Japanese video games: Striking the right balance. **JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation**, v. 2, 2012c, p. 1-21. Disponível em: <https://benjamins.com/#catalog/journals/jial.2.01man/fulltext>

MANGIRON, C. Reception of game subtitles: An empirical study. **The Translator**, v. 22, n. 1, 2016a, p. 72-93.

MANGIRON, C. Games without borders: The cultural dimension of game localization. **Hermeneus: Revista de Traducción e Interpretación**, n. 18, 2016b, p. 187-208. Disponível em: [http://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06\\_18.pdf](http://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf)

- MANGIRON, C. Research in game localisation: An overview. **The Journal of Internationalization and Localization**, v. 4, n. 2, 2017, p. 74-99.
- MANGIRON, C. Reception studies in game localisation: Taking stock. *In*: DI GIOVANNI, E.; GAMBIER, Y. (Eds.). **Reception studies and audiovisual translation**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2018, p. 277-296.
- MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. Video Games Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation. **The Journal of Specialised Translation**, n. 6, 2006, p. 10-21.  
Disponível em: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)
- MANGIRON, C.; ZHANG, X. Game accessibility for the blind: Current overview and the potential application of audio description as the way forward. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Eds.). **Researching audio description: new approaches**. London: Palgrave MacMillan, 2016, p. 75-95.
- MÉNDEZ, R.; CALVO-FERRER, J. R. **Videoguegos y [para]traducción**: aproximación a la práctica localizadora. Granada: Comares, 2018.
- MUNDAY, J. **Introducing translation studies**: Theories and applications. London/New York, NY: Routledge, 2008;
- MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. Romhacking: localización de videojuegos clásicos em um contexto de aficionados. **Revista Tradumàtica**, n. 5, 2007, p. 1-9. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07.pdf>
- MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. **Localización de videojuegos**. Madrid: Síntesis, 2017.
- O'HAGAN, M. Towards a cross-cultural game design: An explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. **The Journal of Specialised Translation**, n. 11, 2009, p. 211-233. Disponível em: [http://www.jostrans.org/issue11/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.pdf)
- O'HAGAN, M. Engineering emotion? Translators' new role in serving the digital entertainment industry. **I International Conference on Video Game and Virtual Worlds Translation and Accessibility**, Universitat Autònoma de Barcelona, dez. 2010.
- O'HAGAN, M. Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration. *In*: O'HAGAN, M.; ZHANG, Q. (Eds.). **Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world**. New York, NY: Nova, 2016, p. 88-102.
- O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localisation**: Translating for the global digital age. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013.
- ORTINAU, E. **Zur lokalisierung von computerspielen**: Patrizier II und command & conquer 1-3 als exemplarische fälle. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag, 2004.
- RANFORD, A. Targeted translation: How game translations are used to meet market expectations. **The Journal of Internationalization of Localization**, v. 4, n. 2, 2017, p. 141-161.

REMAEL, A. Audiovisual translation. *In*: GAMBIER, Y.; VAN DOORSLAER, L. (Eds.). **Handbook of translation studies**. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins, 2010, p. 12-17.

SALDANHA, G.; O'BRIEN, S. **Research methodologies in translation studies**. London: Routledge, 2013.

SCHOLAND, M. Localización de videojuegos. **Revista Tradumàtica**, n. 1, 2002, p. 1-9. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>

SIOLI, F.; MINAZZI, F.; BALLISTA, A. Audio localization for language service providers. **Multilingual Localization: Getting Started Guide**, n. 7, 2007, p. 18-23. Disponível em: [https://multilingual.com/all-articles/?art\\_id=1004](https://multilingual.com/all-articles/?art_id=1004).

SUOJANEN, T.; KOSKINEN, K.; TUOMINEN, T. **User-centered translation**. London/New York, NY: Routledge, 2014.

VELA-VALIDO, J. La formación académica de los traductores de videojuegos en España: Retos y propuestas para docentes e investigadores. **TRANS: Revista de Traductología**, n. 15, 2011, p. 89-102. Disponível em: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/89-102.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf)

ZHANG, X. Censorship and digital games localization in China. **Meta: Journal des Traducteurs**, n. 57, 2012, p. 338-350. Disponível em: <https://www.erudit.org/revue/meta/2012/v57/n2/1013949ar.pdf>

ZHANG, X. Terminology management in vídeo games localisation. *In*: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (Eds.). **Fun for all: Translation and accessibility practices in video games**. Bern: Peter Lang, 2014, p. 197-215.