

O JOGO OVERWATCH PARA BRASILEIROS: AS EXPRESSÕES DE DJ LÚCIO NO CONTEXTO DA LOCALIZAÇÃO DIREÇÃO INGLÊS → PORTUGUÊS

Talita Serpa¹

Daniele de Oliveira Luciano²

João Flávio Dias³

Celso Fernando Rocha⁴

RESUMO: O objetivo deste trabalho é analisar alguns dos principais processos que envolvem a tradução/localização de expressões fixas e semifixas as quais estão presentes nas falas da personagem Lúcio do jogo de *video game Overwatch* (2016), na direção Inglês → Português. Para tanto, nós nos pautamos nos Estudos da Tradução (AUBERT, 1998; NORD, 1991; ZIPSER, POLCHLOPEK, 2011), bem como da Fraseologia (RIVA, 2009; ALVAREZ, 2000; XATARA, 2001) e da Localização (SILVA, 2015; SÁNCHEZ, 2013; O'HAGAN, MANGIRON, 2006). Com base nisso, procedemos a uma coleta das expressões presentes nas legendas e nas dublagens do referido jogo (2018), a fim de verificarmos quais as principais opções de tradução foram adotadas para a proposta de adequação cultural da personagem ao universo da culturalidade brasileiro. Sendo assim, observamos os seguintes exemplos: *Oh, Yeah!* ↔ “Ah, garoto!”; *Give yourself to the rhythm!* ↔ “Se entrega na batida!”; e *Killed it!* ↔ “Arrebentei!”, os quais evidenciam a tentativa da localização de caracterizar Lúcio dentro do contexto da Língua Meta, enfatizando valores das relações sociais no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Expressões Fixas e Semifixas; Localização de jogos; Estudos da Tradução.

ABSTRACT: The main purpose of this paper is to analyze the English ↔ Portuguese procedures related to the translation/localization for fixed and semifixed expressions which were spoken by Lúcio, a character of *Overwatch* (video game). In order to do that, we based our research on Translation Theory Tradução (AUBERT, 1998; NORD, 1991; ZIPSER, POLCHLOPEK, 2011), as well as on Phraseology (RIVA, 2009; ALVAREZ, 2000; XATARA, 2001) and on Localization (SILVA, 2015; SÁNCHEZ, 2013; O'HAGAN, MANGIRON, 2006). With these aims, we proceeded a selection of expressions in the subtitles/dubbing of the game in 2018, and we verified which translational options were adopted to develop the cultural adequation for the mentioned character in a Brazilian universe. Therefore, we observed the following examples: *Oh, Yeah!* ↔ “Ah, garoto!”; *Give yourself to the rhythm!* ↔ “Se entrega

¹ Possui graduação em Bacharelado em Letras com Habilitação em Tradução pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2009), graduação em Bacharelado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (2004), mestrado em Estudos da Tradução pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2012) e doutorado em Estudos da Tradução pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho IBILCE (2017). Atualmente é pós-doutoranda da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho IBILCE.

² Graduada em Letras Português – Inglês pela União das Faculdades dos Grandes Lagos (2018)

³ Graduado em Letras Português – Inglês pela União das Faculdades dos Grandes Lagos (2018).

⁴ Professor do departamento de línguas modernas da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, área de língua espanhola. Possui Doutorado em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2010) e graduação em Bacharelado em Letras Tradução (inglês/espanhol) pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2004).

na batida!"; *and Killed it!* ↔ "Arrebentei!", which highlighted the localization processes for Lúcio inside the Target Language context, emphasizing the social relationships and values in Brazil.

KEYWORDS: Fixed and Semifixed Expressions; Games Localization; Translation Studies.

Introdução

A *Localização*, hoje, é um fator essencial para as indústrias de jogos, pois se tornaram necessários recursos de adaptação das plataformas digitais para as diferentes áreas a fim de abarcar o maior público possível. Com isso, iniciou-se um processo que vai além da prática tradutória, uma vez que leva em conta não apenas os fatores da linguagem verbal escrita, mas também seu diálogo com elementos extralinguísticos, em uma interação semiótica. Sem estes procedimentos de apresentação de uma língua e cultura (língua de partida [LP]) para outra (língua de chegada [LC]), poderia haver uma “falha” total ou parcial na compreensão dos jogos por parte dos consumidores da LC.

Procuramos, neste artigo, avaliar como esse processo se caracteriza no jogo *Overwatch* (2016), comparando diferenças e o impacto que elas têm nas expressões fixas e semifixas empregadas pela personagem brasileira Lúcio, assim como possíveis aproximações e distanciamentos ocorridos no processo de *Localização* utilizado.

O foco, por conseguinte, são as expressões características do universo brasileiro presente no jogo, bem como a proposta de se traçar um paralelo entre o comportamento das expressões no ambiente estrangeiro e nacional por meio da reflexão sobre as opções utilizadas pelos tradutores.

A pesquisa parte da hipótese de que o localizador do jogo pode ou não utilizar expressões correspondentes ao ambiente brasileiro, gerando, assim, um conjunto de dados linguísticos e extralinguísticos a ser explorado. Acreditamos que tal proposição é relevante no âmbito dos Estudos da Tradução, posto que pode contribuir para a ampliação do conhecimento na área voltada aos jogos eletrônicos, uma vez que esse setor está em constante crescimento no mercado brasileiro.

1. *Localização*

O *Processo de Localização* (doravante PL) tornou-se mais evidente “na década de 80 com a crescente procura de exportação de produtos para outros mercados e outros continentes” (SILVA, 2015, p.8). Esse processo, anteriormente, restringia-se apenas a programas de

computadores, muito embora venha se expandindo e aplicando, graças aos avanços tecnológicos, celulares e outros aparelhos eletrônicos (RIBEIRO, 2005).

Assim, entende-se a *Localização* como “um setor dinâmico e em evolução [que] surge diante da necessidade de se criar versões locais do conteúdo de jogos e programas de computador” (O'HAGAN, MANGIRON, 2006). Com isso, ela contribuiria para melhorar a informação global, tanto no campo de programas computacionais quanto no de jogos eletrônicos.

Nesse sentido, de acordo com Pym (2001, s.p.), a localização representa “[...] o processo de **adaptação cultural** referente às áreas de desenvolvimento de software, documentação de produtos, tecnologias baseadas em Internet e provedores de notícias internacionais”⁵(grifo nosso).

Dessa forma, a *Localização* faria, pois, parte de um procedimento linguístico e cultural complexo, que usufrui de tecnologia, na qual um determinado produto, por exemplo, um software, passa por uma adequação, “(...) uma modificação de conteúdo, de forma que este pareça natural no *locale* (local, país) pretendido” (Silva, 2015, p.9). Para isso, pode-se incluir ainda a alteração no “formato da data e hora, da moeda, das unidades métricas” (p.9), como também mudanças de “endereços e nomes, até alterações nas cores e símbolos, na organização interna e no conteúdo do produto, nas leis de direitos autorais e na garantia, bem como na estrutura do software” (Ribeiro, 2005, p.234) de uma cultura para a outra, para melhor atender à necessidade do público alvo.

E, neste ramo do PL, há distintas divisões, como: as *Localizações de website, software* e jogos, das quais tratamos brevemente nos tópicos seguintes.

1.1 *Localização de website*

O PL configura-se como uma ação que vai além do simples traduzir de um *website*, configurando-se como voltado a características linguísticas, o que, segundo Pym (2011), leva-nos a entender que

[...] a localização de um website difere de outros tipos de tradução técnica no sentido de que o mesmo pode não ser linear (apesar de ter normalmente um texto coeso) e **também por conter**

⁵ *a general mode of thought informing crosscultural text adaptation in the fields of software, product documentation, web technology, and some international news services* (Pym, 2011, s.p.) Todas as traduções presentes em nosso trabalho são de nossa responsabilidade, exceto quando mencionado o tradutor.

elementos externos à tradução escrita que precisam ter a atenção do localizador (s.p.)⁶
(grifo nosso)

Conforme o autor, na tradução de uma página de *website*, não é só o texto que se encontra no espaço digital, outros elementos também presentes são essenciais para o processo de traduzir. Assim, há fatores externos por trás da *Localização* que são analisados com a contribuição de uma equipe de engenheiros de *software*, tradutores, editores de publicações eletrônicas e gerenciadores de projetos.

Tais profissionais auxiliam nessa avaliação complexa da adequação de um *website*, pois “são incluídas páginas *web* de conteúdo estático (texto), gráfico e imagens, *hyperlinks* e componentes técnicos avançados” (ARAGÃO, 2004, p.41), o que demanda competências advindas de outros saberes técnicos. Além disso, há “palavras-chave, títulos com variadas formatações, [também temos] outros elementos, como sons, pop-ups etc.” (SILVA, 2015, p. 11).

Todas essas tarefas são consideradas integradas ao PL, visto que todos esses itens fazem parte da elaboração da página, “carregada dinamicamente através de scripts ou por uma interface de banco de dados[...]que faz os sistemas de administração de conteúdo funcionarem efetivamente” (ARAGÃO, 2004, p.41).

Contudo, percebe-se que esse tipo de *Localização*, junto das demais a serem apresentadas, é um processo complexo para o tradutor, que necessita de profissionais de várias áreas da tecnologia computacional, para que trabalho ocorra do mais eficaz possível.

1.2 *Localização de software*

De acordo com Collins (2009, p.1), “a localização de software é o processo pelo qual os aplicativos de computadores são analisadas e adaptadas aos requisitos de diferentes mercados”⁷. Assim como a *Localização de website*, a de *software* também conta com a participação de uma equipe especializada, já citada no tópico anterior, para auxiliar nesses procedimentos.

O autor ainda se refere à adaptação, em que o papel do tradutor é essencial, uma vez que “(...) localizar software passa, naturalmente, pelo uso de uma língua de partida e de uma ou

⁶ *The localization of a website differs from non-hypertext translation with respect to the identification of translatable elements, the tools needed to render them, their nonlinearity, the way in which the translation process is prepared and coordinated, and the extent of the changes that may be introduced.* Traduzido por Silva (2015).

⁷ “*Software localization is the process by which computer applications are analysed and adapted to the requirements of different markets*”. As traduções presentes neste trabalho, quando não mencionado o tradutor, serão de nossa responsabilidade.

mais línguas de chegada” (COLLINS,p.10), pois se trata de programas, serviços e produtos utilitários. Pessoas de vários lugares do mundo os utilizarão e “(...) o software deve ser estrategicamente desenvolvido com o mínimo de marcas locais, para favorecer sua globalização” (RIBEIRO, 2005, p. 236). Consequentemente, traduções são feitas para que esse tipo de mercadoria possa ser comercializado por outros países.

1.3 *Localização de Jogos*

A *Localização de Jogos* passa por semelhante processo de adequação cultural, conforme O’Hagan e Mangiron (2013, p. 19) apontam. Assim, refere-se aos vários processos envolvidos na transformação de um **software de entretenimento** (i.e. um *game*) desenvolvido em um país em um produto adaptado para distintos mercados-alvo (*locales* ou países), cujos usuários em prospecção têm um conjunto de características linguísticas, culturais e técnicas específicas e diferentes daquelas onde o produto foi originalmente concebido.

Porém, ao contrário das *Localizações de software e websites*, que são voltadas para fins utilitários, a *Localização de jogos* volta-se para uma mídia mais afetiva, pois “o jogador se sente emocionalmente ligado aos resultados do jogo [...]” (ESQUEDA, COELHO, 2017, p.1). Logo, um *gamer* passa a se conectar com o jogo a partir do momento em que ele pode escolher uma personagem (avatar), vesti-la com roupas de acordo com seu gosto, mudar os traços físicos, escolher o ambiente de jogo etc.

1.4A *tradução/tradutor no Processo de Localização de Jogos*

A respeito do constructo de Tradução, Silva (2015, p.2) afirma que esta “(...) surge como uma necessidade intrínseca ao ato de comunicar. Num mundo cada vez mais conectado a tradução e a comunicação complementam-se, tornando possível a interação entre culturas e povos diferentes”.

No ramo dos jogos eletrônicos, essa interação é chamada de *Processo de Localização de Jogos* (doravante PLJ), o qual se volta à comercialização mundial desse produto específico.

Com a complexidade no PLJ, o tradutor necessita estar familiarizado com todo o processo, para assim, executá-lo da melhor maneira possível. Segundo O’Hagan e Mangiron (2013), cria-se a necessidade de que a tradução, como parte desse processo, viabilize a interatividade, pois é por meio da linguagem textual que a comunicação ou interação jogo-

jogador é realizada, desde o acesso ao menu do jogo, aos seus comandos, até ao conteúdo e às falas das personagens, quando houver.

O ato de traduzir um jogo vai além de tomar os textos na língua fonte (LF) e transferi-los para a língua meta (LM), vai além do traduzir ou legendar. O tradutor será responsável por conduzir e adaptar todo o conteúdo presente naquele jogo para a língua desejada, como, por exemplo, os vídeos, falas, tabelas, áudios, menus, etc.

Segundo Silva (2015),

Assim como na localização de software, o localizador terá de ter atenção ao espaço que tem disponível como por exemplo nos menus e tabelas ou caixas de diálogo [...] a localização de jogos e de software têm muitos pontos de contacto no sentido em que ambas vão para lá daquilo que é apenas a tradução escrita de palavras. (p.20)

Dessa maneira, um texto, além de traduzido, deverá ser aceito esteticamente (dentro do gráfico do jogo), pois, se o espaço é limitado, a tradução terá que se limitar da mesma forma, por exemplo; se o menu de um jogo for capaz de conter um determinado número de letras, o mesmo será aplicado para a tradução, se assim for desejado (SÁNCHEZ, 2013).

É interessante ressaltar que os primeiros jogos a serem produzidos não passavam de poucos pontos na tela, sendo seu gráfico e capacidade de processamentos dos computadores e videogames bem baixos. Sendo assim, não continham muito conteúdo ou muita informação na tela e, conseqüentemente, tinham poucos textos para traduzir ou localizar. Hoje, isto é totalmente o inverso; como explana O'Hagan (2006, p.11), atualmente os maiores jogos possuem vários elementos a serem traduzidos, que podem refletir na jogabilidade, com seus gráficos 3D, e mesmo na introdução de vozes humanas e cinemáticas.

Em associação, os jogos podem ser classificados em diferentes gêneros como ação, aventura, RPG (*Role-Playing Game*)⁸, simuladores, lutas, etc. Alguns desses jogos podem incluir mais textos que outros e até mesmo ser considerados desafiadores para tradutores. Alguns jogos, como os de ação, aventura e RPGs, que são focados na narrativa ou em histórias complexas, poderão ter mais textos e conteúdo para traduzir do que um jogo de corrida ou luta, o qual pode apresentar apenas menus e poucas mensagens na tela.

Assim, como aponta Silva (2015, p.21), a um tradutor de jogos é também um potencial jogador, já que estará mais familiarizado com os termos utilizados por cada gênero e terá mais capacidade de lidar com uma tradução que faça sentido para o público que consumirá determinada tradução.

⁸ “Jogo de interpretação de personagens”.

Outro aspecto que devemos levar em consideração no ato de localizar é que não é apenas o jogo em si que será traduzido. Atualmente, se um jogo existir em sua cópia física, terá manuais ou alguns panfletos com códigos que também precisarão de tradução, assim como o site do jogo, caso exista.

Com o avanço da tecnologia, foi possível ter mais falas durante os jogos do que escritas em tela. Porém, não se deve esquecer que, assim como nos filmes, os jogos também possuem a opção de legenda, o que acaba por ser algo a mais com que o tradutor deve se preocupar ao traduzir, já que, mesmo que em alguns jogos ela seja opcional, muitos usuários acabam por associá-la aos áudios da dublagem⁹.

Consequentemente, é preciso entender que traduzir um jogo é apenas o princípio de todo um processo de *Localização*, e que o responsável por este processo se preocupa com tudo que envolva sua tradução dentro e fora do ambiente digital. A indústria de videogames, hoje, exige sincronia com o produto original, sem parecer que o trabalho se revele como uma Tradução, ou seja, sem marcas de estrangeirismos ou expressões e itens lexicais próximos que revelem uma maior identidade com a LF.

2. Léxico na Tradução

Segundo Aubert (1998):

A tradução [...] é algo que ocorre entre indivíduos e entre grupos sociais. [...] A tradução é, também, algo que tem lugar entre culturas, ideologias, visões de mundo distintas. [...] é à evidência, algo que se faz com texto e discursos. [...] é algo que se expressa em orações, sintagmas e palavras (p.99).

Ou seja, a ação tradutória é complexa, abrange culturas, ideais e visões de mundo diferentes, que passam por um processo de adaptação cultural de um texto, livro, revista, tudo que estiver voltado para a comunicação escrita em geral.

A tradução, como um meio de comunicação, interliga as pessoas, proporcionando-lhes trocas de informações com todos ao redor do mundo, Pois um tradutor, quando está com um texto em mãos para traduzir, não [tem] somente os contornos da página, mas também os contornos da sociedade, da cultura, da história do leitor-final para quem o texto é escrito. Pelo fato de a tradução ser um ato comunicativo real e estar inserida em um contexto, efetuando uma comunicação intercultural (NORD, 1991).

⁹ Os termos dublagem e legendagem são advindos de teorizações relativas à tradução audiovisual. Embora a *Localização* faça uso de tais ferramentas, não nos debruçamos sobre os conceitos.

De acordo com Zipser e Polchlopek (2011), o ato de traduzir nos leva a:

Uma prática da identidade ou da eliminação das diferenças; uma prática que envolve o próprio papel do tradutor como mediador intercultural mais próximo ou, às vezes, mais distante do autor e/ou do público leitor; uma prática que envolve duas culturas que passam a estar diretamente ligadas, uma vez que o tradutor procura colocá-las em contato através dessa tarefa de traduzir uma para a outra. (p. 14)

Isto é, cabe ao tradutor executar esse ato complexo de traduzir e de mediar todo esse procedimento cultural, analisar o contorno da escrita de uma cultura para outra, para que o produto final seja realizado da melhor forma possível, e que sua mensagem principal seja transmitida com clareza.

2.1 As expressões fixas e semifixas na Tradução

A Fraseologia, enquanto área de pesquisa linguística, caracteriza-se por ser responsável por analisar as combinações de palavras e sua capacidade de formar novas unidades lexicais a fim de criar expressões.

Alvarez (2000) afirma que o alcance da Fraseologia não é limitado, podendo englobar, além das expressões, os provérbios, as locuções e as gírias. Nesse âmbito, as expressões podem ser compostas por palavras com significados distintos e se combinar com outras, as quais, por sua vez, podem ter um significado totalmente novo.

Dessa maneira, podemos pensar que existem, nas diferentes línguas, “lexia(s) complexa(s) indecomponível(eis), conotativa(s) e cristalizada(s) pela tradição literal” (XATARA, 2001, p.149). Tais lexias apresentam significados fixos ou pouco variável que procuram exprimir “[a] vontade do usuário de comunicar experiências de maneira mais expressiva ou pitoresca, de ser mais persuasivo, de despertar o cômico ou o irônico [...]” (RIVA, 2009, p.23). Isto é, por meio de combinatórias de lexemas inusitadas, que são partes “funcionais significativas do discurso”, da fala.

Dessa maneira, são palavras que quando agrupadas em uma sintaxe trazem um sentido literal (podendo haver traduções literais de expressões) ou conotativo. Cabe salientar que a semântica dessas unidades lexicais juntas coopera na formação conotativa das expressões, que por meio do significado literal ajuda a depreender o seu sentido não literal de uma oração ou de uma frase.

Em nossa investigação, as expressões configuram-se como combinatórias que apresentam certa estabilidade da relação entre sequência sintagmática e um significado único.

O emprego prolongado de uma sequência sintagmática conduz a uma interpretação semântico-sintática muito forte e à memorização por parte dos usuários. O sintagma adquire, assim, uma estabilidade de forma e sentido. Outro fator a ser enfatizado é a frequência com que as palavras são dispostas de modo uniforme nos textos (BARROS, 2004).

Para o estudo da tradução, a observação de coocorrências de duas ou mais palavras mostra que estas estão mais ligadas a determinadas palavras do que a outras. Tognini-Bonelli (2001) observa a existência de sistematicidade de padrões colocacionais e coligacionais que apresentam uma rede de equivalências em um dado par linguístico.

A autora considera:

[...] a unidade expandida de sentido em que padrões colocacionais e coligacionais (respectivamente escolhas lexicais e gramaticais) estão entrelaçados para formar uma multipalavra [*multi-word unit*] com uma preferência semântica específica, associando o padrão formal a um campo semântico [...] identificável, desempenhando uma função pragmática e atitude avaliativa no discurso.¹⁰ (TOGNINI-BONELLI, 2001, p.134-135).

Para Baker (1992, p.63), as expressões fixas constituem-se em padrões cristalizados (*frozen*) da língua que permitem pouca ou nenhuma variação na forma, como por exemplo: *a matter of fact*, *all the best*. De acordo com a teórica, algumas expressões situam-se em pontos extremos da escala abrangida pelas colocações (BAKER, 1992, p.14), entendidas como padrões relativamente flexíveis da língua, que permitem variações como: *deliver a letter*, *delivery of a letter*, *a letter has been delivered*, *having delivered a letter*.

Camargo (2005, p.33) aponta que:

[...] fórmulas situacionais ou de registro específico como: *the present agreement*; *Many happy returns*; *Your sincerely*; *In witness whereof, I set my hand and seal, on the date and in the city first mentioned*; “nos termos do presente Contrato”; “Em testemunho do que”; “Certifico e Dou Fe”; “desde já, agradecemos a atenção dispensada” são também bons exemplos do status especial que uma expressão fixa ou unidade fraseológica pode assumir na comunicação. (CAMARGO, 2005, p.33).

Tendo por base estas definições, utilizamos, no presente trabalho, a noção de expressões fixas para um conjunto de palavras que apresentam sequências fixas e, como os idiomatismos, devem ser tratadas como um vocábulo formado por um único item.

¹⁰ *The extend unit of meaning where collocational and colligational patterning (that is lexical and grammatical choices respectively) are intertwined to build up a multi-word unit with a specific semantic preference, associating the formal patterning and semantic field (...) performing an attitudinal and pragmatic function in the discourse.*

No âmbito das expressões semifixas, podemos afirmar que estas não estariam tão próximas dos extremos das colocações e apresentariam mais variações (CAMARGO, 2005). Assim, carregam consigo todo um contexto, e poderiam ser consideradas específicas de uma determinada língua de especialidade. Essa particularidade faz com que as expressões fixas e semifixas sejam utilizadas em todas as línguas, em virtude da junção de aspectos referentes ao contexto de comunicação e de aspectos da experiência.

No âmbito da tradução, é interessante que o profissional seja capaz de identificar as expressões e sua possibilidade de serem fixas e semifixas. Em trabalhos como os de Serpa, Camargo e Sabino (2017), Serpa e Camargo (2013, 2015, 2017), verificamos que o papel do tradutor é de observar as forma como as expressões se apresentam na LF, no que tange sua relação com o contexto e a maneira como interage com o conjunto lexical que a envolve e promover alternativas que viabilizem a compreensão em LM, principalmente quando se trata da apresentação de fatores sociais marcadamente culturalizados.

Desse modo, o processo tradutório envolve a necessidade de perpassar valores linguísticos e associar a eles interpretações que permitam ao público de chegada interagir com o texto conforme o seu *locale*.

As autoras ainda apontam que o processo tradutório, em muitos casos, envolve uma relação linguística e social constante com palavras expressões, a qual se torna mais regulada e fixa no momento em que se configura a tradução de um universo específico (como no caso do jogo no presente trabalho). Para os tradutores que se propõem a trabalhar com tais objetos é interessante conhecer o cabedal teórico-metodológico apropriado, como no caso dos estudos de léxico, a fim de produzir textos traduzidos condizentes com as padronizações da tipologia textual a que se dedicam.

3. Métodos e Materiais

Neste tópico, são abordados, sucintamente, elementos voltados para *Overwatch* (2016), ou seja, o que é o jogo, e quem é o foco principal de pesquisa, a personagem Lúcio, bem como a maneira como funcionam as falas dos heróis.

3.1 O jogo *Overwatch*

Overwatch é um FPS (*First Person Shooter* ¹¹ desenvolvido e publicado pela BlizzardEntertainment®, lançado em 24 de maio de 2016. Trata-se de um jogo *multiplayer*, sendo possível apenas ser jogado *on-line* e com outras pessoas. Nos modos de jogos mais clássicos, dois times de seis jogadores cada batalham para conquistar um ponto específico no mapa, escotar uma carga até um determinado local ou capturar uma área e não permitir que o outro time a recapture.

Diferentemente dos outros jogos, *Overwatch* não apresenta um *script*, cada partida torna o jogo diferente, mesmo tendo número de heróis e mapas limitados, as possibilidades são bastante amplas em suas combinações.

Em relação à história, não há dentro do *game* uma história que aborde todas as definições daquele mundo, mas fora do jogo existem algumas mídias que a Blizzard disponibiliza para sempre expandir o seu universo, como histórias em quadrinhos e curtas animados.

Overwatch já ganhou vários prêmios pela sua qualidade, inclusive o prêmio mais renomado das indústrias dos jogos, o *Game of the Year* (Jogo do Ano), em 2016, pelo *Video Game Awards* e por vários sites e outros eventos. Atualmente conta com mais de 35 milhões de jogadores registrados na soma de todas as plataformas em que foi lançado (Playstation 4, Xbox One e PC).

3.2 A personagem Lúcio

Lúcio Correia dos Santos cresceu em uma favela do Rio de Janeiro e sofreu muito com a crise que afeta o mundo do *Overwatch*, a crise Ômnica¹². Ele sempre fez o máximo para auxiliar a comunidade por meio da música, até que a Corporação Vishkar, uma empresa multinacional, instalou indústrias na cidade, tornando tudo um caos.

Com todo seu esforço e vontade de ajudar, passa a se tornar um símbolo de mudança social e esperança para o povo. Começa a auxiliar pessoas ao redor do mundo, tornando-se um famoso e renomado DJ.

Quanto à funcionalidade dentro do jogo, Lúcio está na categoria dos personagens de Suporte, ou seja, são os personagens responsáveis por curar os aliados, mantendo-os vivos

¹¹Para que um jogo se caracterize por esse termo, o jogador deve controlar um personagem e observar o cenário a sua frente como se estivesse vendo tudo através dos seus olhos.

¹² Trata-se de uma guerra entre robôs e humanos. Ainda existem robôs com inteligência artificial pacíficos e amigáveis, que são totalmente contrários a esse conflito, acabam por sofrer preconceito.

durante o combate. São extremamente frágeis e precisam de proteção de outros heróis para que consigam agir.

Lúcio utiliza sua arma sônica tanto para se defender quanto para curar, gerando uma área de cura a fim de que seus aliados sejam protegidos e regenerados. Ele também é capaz de empurrar inimigos para longe e gerar barreiras de som que concedem vida extra aos aliados. Um diferencial da personagem é sua alta mobilidade, por possuir patins, ele consegue deslizar nas paredes, tornando um alvo difícil de acertar e com uma facilidade de sair de combate.

3.3 As falas

Por não ser um jogo com um modo história e não ter um *script* do que pode ou não acontecer, possui vários sistemas, sendo os mais simples as falas padrões de cada personagem, como “oi”, “obrigado”, “entendido”, que servem para uma comunicação rápida entre os jogadores, sendo dublados pelo herói que a pessoa está controlando.

Também temos os diálogos aleatórios, os quais não cabem ao jogador ativar, e funcionam quando dois personagens, ao esperar a partida começar, interagem entre si, como, por exemplo, a heroína D.va, se estiver com Lúcio no mesmo time, pode dizer uma frase para o DJ, pedindo um autógrafo, já que a mesma é fã dele.

E, por fim, temos as falas que utilizamos neste trabalho, que são as falas desbloqueáveis, ou seja, aquelas que o jogador recebe ao abrir *loot boxes*¹³ ou comprando com dinheiro do jogo, sendo algumas liberadas apenas em eventos. Essas falas são equipadas pelo jogador e, durante a partida, podem ser escolhidas para que a personagem as diga, sendo possível utilizar no máximo quatro falas por personagem.

3.5 A seleção das expressões fixas e semifixas

Antes de iniciar a análise das falas, é importante ressaltar ~~o modo~~ por que as selecionamos. A coleta foi feita manualmente, ou seja, acessamos a aba das falas do jogo, da qual foram retirados todos os diálogos da personagem. Para mudar a língua, utilizamos o sistema Playstation 4 e trocamos a língua do console. Posteriormente, fizemos as anotações em formato de tabela, em três divisões, original, legenda e dublagem.

¹³São caixas que, ao serem abertas, podem conter itens aleatórios, desde novas roupas, falas, sprays, emotes/o que são?, etc. No *Overwatch*, cada caixa contém 4 itens garantidos, com chances de virem repetidos, e, caso isso aconteça, em compensação, o jogador receberá uma pequena quantia em dinheiro (VINHA, 2018).

4. Análise de Dados

Conforme apresentado nos tópicos anteriores, elencamos as expressões com base nas teorias em que nos embasamos. A seguir, apresentamos o quadro 1, com a primeira fala destacada:

Quadro 1: Fala #1

Original	Legenda	Dublagem
<i>Can't stop, won't stop...</i>	Não para, não para, não para não...	Não para, não para, não para não...

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Devido a Lúcio ser um personagem ágil e com alta movimentação, sua fala original remete a este fato. A personagem está sempre em movimento dentro do ambiente do jogo.

Ao considerarmos uma tradução aproximada do TO, levando em conta a língua padrão, poderíamos encontrar opções como:

Quadro 2: Opções de Traduções

Não posso parar!
Não consigo parar!
Não vou parar!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Contudo, dentro da *Localização*, foi possível encontrar a busca por um elemento tipicamente nacional, que a maior parte da população jovem conhece, o *funk* do grupo musical Bonde do Tigrão, *Elas estão descontroladas* (2000).

Bonde do Tigrão¹⁴ é um grupo de funk carioca relacionado ao que se convencionou denominar geração “*new funk*”¹⁵. As músicas retratam o baile e as mulheres (2001), com um toque romântico em algumas delas. Relatam também as realidades vividas nas favelas e nas comunidades pobres do Rio de Janeiro, como: pobreza e crimes.

Quadro 3: Letra do funk *Elas estão descontroladas* do Bonde do Tigrão

Ah! Que isso?
Elas estão descontroladas
Ah! Que isso?
Elas estão descontroladas

¹⁴ https://pt.wikipedia.org/wiki/Bonde_do_Tigrão.

¹⁵ “[...] é um estilo musical oriundo das favelas do estado do Rio de Janeiro, no Brasil” (WIKIPEDIA, 2018).

Ela sobe, ela desce, ela dá uma rodada
 Elas estão descontroladas
 Ela sobe, ela desce, ela dá uma rodada
 Elas estão descontroladas
Não para, não para, não para, não!
Não para, não para, não para, não!
Não para, não para, não para, não para, não para
 Até o chão!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Assim, no universo de *Overwatch*, Lúcio, tendo sido criado nas comunidades cariocas, pode ter sido influenciado em suas falas pelo gosto musical e modo de vida. Contudo, notamos isso na *Localização*, de forma que, em inglês, ele mantém uma linguagem mais formal.

No quadro 4, com mais um exemplo de expressões comuns ao universo brasileiro:

Quadro 4: Fala #2

Original	Legenda	Dublagem
<i>I'm on top of the world!</i>	Eu sou sinistro!	Eu sou sinistro!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

No original, o personagem faz um comentário que, se traduzirmos literalmente, seria entendido como: *Estou no topo do mundo!*; ou seja, transmite um sentimento de que está se sentindo bem, confiante, feliz, contente consigo mesmo, sentindo-se o melhor de todos.

Em português, essa perspectiva é alterada por meio da expressão *Eu sou sinistro!*, que também remete a uma gíria carioca, a qual representa a ideia de que está no seu melhor, de que se é bom.

Segundo o Dicionário InFormal¹⁶, a palavra *sinistro*, no modo positivo, transmite o sentido de que algo ou alguém é divertido ou simplesmente bom. Então, Lúcio se diz muito bom, mudando o sentido da oração, mas usando uma expressão brasileira.

Como alternativas, os localizadores/tradutores poderiam optar por outras escolhas, como nas possíveis traduções ancoradas na língua padrão.

Quadro 5: Opções de Traduções

Estou no topo do mundo!
Sou o topo do mundo!

¹⁶<https://www.dicionarioinformal.com.br>.

Sou o mais importante!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Outro exemplo em que verificamos o impacto do uso de expressões em LM que estão voltadas ao universo brasileiro é apresentado no quadro 6 a seguir.

Quadro 6: Fala #3

Original	Legendado	Dublado
<i>Why are you so angry?</i>	Pra que tanto ódio no coração, parça?	Pra que tanto ódio no coração, parça?

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Essa fala tem como intenção principal provocar ou irritar os inimigos. Seguindo os preceitos da língua padrão, poderíamos traduzir como:

Quadro 7: Opções de Tradução

Por que está tão bravo?
Tá nervoso, por quê?
Por que está irritado?

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Na *Localização*, contudo, encontramos a expressão *Pra que tanto ódio no coração?*, que aparece, comumente na sociedade brasileira carregada de um certo grau de sarcasmo ou mesmo uma tentativa bem humorada de alterar o comportamento do interlocutor. O sentido de ódio no coração remete a algo maldoso, o inverso do propósito figurativo de um coração, que seria, de acordo com o amor e os sentimentos bons.

Quanto à palavra “parça”, de acordo com o *Dicionário InFormal* (2018)¹⁷, está significa amigo, companheiro, parceiro, e percebe-se que o herói tem um tom jocoso, tornando a sua fala uma arma para irritar e provocar os integrantes do time adversário.

No próximo exemplo, a fala remete a uma expressão referente ao âmbito musical:

¹⁷ O Dicionário Informal é uma iniciativa de produção de hipertextos colaborativos semelhante ao modelo wiki, o qual aceita metadados trazidos pelos usuários, o que permite a constante atualização do vocabulário abordado pela plataforma.

Quadro 8: Fala #4

Original	Legenda	Dublagem
<i>Climbing the charts!</i>	Subindo nas paradas de sucesso!	Subindo nas paradas de sucesso!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Se uma música fizer sucesso, ela poderá aparecer no ranking das mais ouvidas. Devido a isso, Lúcio, em inglês, dá o sentido de que está subindo esses rankings, os “charts” e que está fazendo sucesso. E em português, o sentido é mantido, dizendo que está subindo os “charts”, o que foi localizado como subir nas “paradas de sucesso”, tornando-se mais famoso, ou seja, está cada vez mais perto de se tornar o número 1.

Essa fala faz uma referência direta a sua profissão, DJ. É importante ter isso em mente, pois ao adaptar uma fala, é necessário fazê-lo de forma que a personalidade e seu universo estejam ambientados de maneira adequada.

No dialogo subsequente, refere-se a uma expressão utilizada nos estádios de futebol brasileiros por alguns torcedores:

Quadro 9: Fala #5

Original	Legenda	Dublagem
<i>Come on, Ref!</i>	Fala sério, seu juiz!	Ei, juiz, vai tomar caju!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Essa fala é um caso especial, pois a legenda é traduzida de forma a dar maior ênfase à expressão *Fala sério!*, ao passo que na dublagem, por se tratar de uma fala de um evento, mais especificamente dos Jogos de Verão, Lúcio faz uma brincadeira com o juiz, dando a entender que é sobre futebol, o esporte mais reconhecido do Brasil.

Ao brincar com o juiz, utilizando certa musicalidade, traz à baila uma relação comum nos torneios brasileiros, em que os juízes são alvos de piadas. Ou seja, *tomar caju* assume o lugar do xingamento ofensivo, *tomar no cu*, mantendo o ritmo embora com sentido mais ameno, de brincadeira, tirando a seriedade da crítica.

Em ambas as opções escolhidas para a *Localização*, o tradutor faz uso de coloquialismos. Na legenda, *Fala sério!* constitui uma interjeição comumente utilizada para expressar dúvidas quanto a uma afirmação dita anteriormente. Além disso, pode representar descontentamento, o que, em nossa análise, parece ser o mais apropriado.

No caso da dublagem, o xingamento *vai tomar no cu*, de acordo com Marra (2017), é um palavrão de alta ofensividade, que remete à homossexualidade e à submissão sexual. Para o autor, a expressão

(...) assume no contexto futebolístico, povoado de linguagem chula, seu caráter ofensivo máximo apenas quando emitido coletivamente, segundo uma certa prosódia, muito específica, que envolve sua emissão em gritos que aproveitam uma rítmica e melodia próprias à referida expressão. Tal sonoridade é irreproduzível em outras línguas, se pensarmos apenas na tradução das palavras: produzir tal intensificação ofensiva, em linguagem estrangeira, necessitaria outra acentuação, colocação de voz, entonação e variação de alturas (p. 59).

Considerando que o jogo apresenta um público adolescente, a utilização das palavras de baixo calão poderia levar a *Localização* a ser recusada pelos consumidores, fazendo com que a escolha realizada mantivesse a sonoridade mencionada por Marra, mas atenuasse a significação da expressão comumente utilizada no contexto dos jogos.

A seguir, a próxima expressão remete novamente à base musical da personagem:

Quadro 10:Fala #6

Original	Legenda	Dublagem
<i>Turn it up in my headphones!</i>	Vou botar meu headphone no talo!	Vou botar meu headphone no talo!

Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

No TF, a personagem indica que vai aumentar a música em seu fone, já no TM, isso também é mantido pelo sentido, porém, o uso do “talo”, que conforme o *Dicionário InFormal* apresenta significa no limite, no total. E isso gera um exagero, indicando que iria aumentar o volume no máximo.

Novamente, o uso de uma expressão em língua portuguesa tende a enriquecer o caráter do personagem e cria uma *Localização* que apresenta Lúcio caracterizado como brasileiro, de modo que ele realiza as falas de modo claro e integrado à cultura nacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *Localização* de Jogos, no contexto de *Overwatch* (2016), permitiu-nos verificar como a personagem, mesmo sendo criada por americanos teve suas expressões apresentadas em LM com “adequação” ao *locale* brasileiro.

A Blizzard, no tocante às expressões utilizadas por esta personagem, realizou um trabalho de *Localização* que se ancorou na culturalidade e nas expressões de um “leitor” que vive no Brasil, corroborando, assim, as teorias de Días(2009), o qual sugere que o *léxico cultural*, como a escrita e a língua de um país, sejam analisados por meio da cultura, da ideologia (o meio onde vive) e dos valores sociais, como, no caso desta pesquisa, o português do Brasil.

Riva (2009) considera que as expressões servem como uma maneira de manifestar a vontade de se comunicar de modo mais descontraído, natural de uma determinada região ou país, aguçando o lado irônico, assim como pudemos ver nas falas do herói Lúcio.

Por fim, as escolhas das expressões tornam Lucio mais real e permitem-nos conhecê-lo bem. Tanto o trabalho original quanto a *Localização*, por conseguinte, passaram suas mensagens e foram autênticos ao universo do jogo e da personagem, seja pelo seu jeito único que foi mantido ou até mesmo melhorando-o na tradução, fazendo-se sentir adaptado ao Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVAREZ, M. L. O. **Expressões idiomáticas do português do Brasil e do espanhol de Cuba:** estudo contrastivo e implicações para o ensino do português como língua estrangeira. 2000. Tese (doutorado em Lingüística Aplicada: Ensino/Aprendizagem de Segunda Língua e Língua Estrangeira) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

ARAGÃO, D. D. de. **O sistema UNL nos processos de internacionalização e localização de software.** Florianópolis - SC: 2004. 178p. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/183872/TCC_Diego.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>.

AUBERT, F. H. MODALIDADES DE TRADUÇÃO: teoria e resultados. **TradTerm**, São Paulo, v. 5.1, p. 99-128, 1998.

BAKER, M. *In other words: a coursebook on translation*. Londres: Routledge, 1992

BARROS, L.A. **Curso básico de terminologia**. São Paulo: USP, 2004.

CAMARGO, D.C. **Padrões de estilo de tradutores**: um estudo de semelhanças e diferenças em corpora de traduções literárias, especializadas e juramentadas. 2005. 512f. Tese (Livre-Docência em Estudos da Tradução) - UNESP/IBILCE, São José do Rio Preto, 2005.

ESQUEDA, M. D.; COELHO, B. R. **O inexplorado em *Uncharted 3***: normas de expectativa versus normas profissionais em games traduzidos. Rio de Janeiro, PUC, 2017, p. 137-139.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game Localisation** : UnleashingImaginationwith 'Restricted' . Ireland: The JournalOfSpecialisedTranslation, 2006. 10-21 p. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php>.

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

PYM, A. **Localization and Linguistics**. 2001. Disponível em: <<http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/loclinguistics.pdf>>. Acessoem: 08 jun. 2015.

PYM, A. Website localization. **The Oxford handbookoftranslationstudies**, p. 410-23, 2011.

RIBEIRO, G. C. B. **Tradução e localização de software e outros produtos** : audiovisual ou multimídia?. Rio de Janeiro: 2005. p. 231-250 . Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6742/6216>>.

RIVA, H. C. **Dicionário onomasiológico de expressões idiomáticas usuais na língua portuguesa do Brasil**. 2009. Disponível em: <https://alsafi.ead.unesp.br/bitstream/handle/11449/100104/riva_hc_dr_sjrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessoem: 04 ago. 2018.

SÁNCHEZ, P. M. **Introduction to Game Localization** . 2013. Disponível em: <<https://www.udemy.com/course-introduction-to-game-localization/learn/v4/overview>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

SERPA, T.; CAMARGO, D. C.; SABINO, M. A. A tradução para o inglês de unidades fraseológicas de especialidade do campo da Antropologia: um estudo da formação do habitus tradutório baseado em corpora. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 25, n. 4, p. 2159-2195, 2017.

SERPA, T.; CAMARGO, D. C. DaMatta e Ribeiro: Semelhanças e diferenças na tradução para o inglês de termos e expressões da subárea de antropologia nas obras Carnavais, Malandros e Heróis e o Povo Brasileiro. **Cadernos de Tradução**, v. 35, n. 2, p. 236-259, 2015.

SERPA, T.; CAMARGO, D. C. Estudo da Tradução de termos simples, expressões fixas e semifixas da subárea de Antropologia da Civilização na obra O Povo Brasileiro: a formação e o sentido do Brasil de Darcy Ribeiro, na direção português-inglês. **Intercâmbio**, 2013.

SILVA, F. E. O. **Localização de Jogos**: Contributo para a Análise dos Processos de Decisão e de Adaptação. Porto: INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO, 2015. p. 1-52.

SILVA. M. F. M. da. **Localização de Ontologias de Domínio no Contexto de Redes Colaborativas**. 2012.Tese (Doutorado em Linguística, na Especialidade de Lexicologia, Lexicografia e Terminologia) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Portugal.

TOGNINI-BONELLI, E. **Corpus linguistics at work**. Amsterdã/Atlanta, GA: John Benjamins, 2001.

VINHA, F. **O que são loot boxes? Entenda a polêmica dos games**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/o-que-sao-loot-boxes-entenda-a-polemica-dos-games.ghtml>>. Acesso em: 30 maio 2018.

XATARA, C. M. **O ensino do léxico**: as expressões idiomáticas. Campinas: Unicamp. 2001. p. 49-59. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8639325>>. Acesso em: 12 set. 2018.

ZIPSER, M. E. **Introdução aos estudos da tradução**: teorias, histórias e prática: 2º período / Meta Elisabeth Zipser, Silvana AyubPolchlopek, - 2. ed. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2011. 124 p.