

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
FACULDADE DE LETRAS

CARINA BEZERRA DA SILVA

“MINHAS PARADA É DAORA, CARA”: UMA ANÁLISE SOCIOLINGUÍSTICA DAS  
VARIEDADES REGIONAIS EM *WORLD OF WARCRAFT*

Rio de Janeiro

2023

CARINA BEZERRA DA SILVA

“MINHAS PARADA É DAORA, CARA”: UMA ANÁLISE SOCIOLINGUÍSTICA DAS  
VARIEDADES REGIONAIS EM WORLD OF WARCRAFT

Monografia submetida à Faculdade de  
Letras da Universidade Federal do Rio de  
Janeiro, como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em Letras  
na habilitação Português/Inglês.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Janine Maria Mendonça Pimentel

Rio de Janeiro  
2023

### CIP - Catalogação na Publicação

S586 Silva, Carina Bezerra da  
"Minhas parada é daora, cara": uma análise sociolinguística das variedades regionais em World of Warcraft / Carina Bezerra da Silva. -- Rio de Janeiro, 2023.  
30 f.

Orientadora: Janine Maria Mendonça Pimentel.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, Bacharel em Letras: Português - Inglês, 2023.

1. Localização de jogos. 2. Dublagem. 3. Sociolinguística variacionista. 4. World of Warcraft. I. Pimentel, Janine Maria Mendonça, orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe e meus irmãos, que nunca deixaram de me apoiar nem por um momento e que me incentivaram a seguir em frente, à Prof. Dra. Janine Pimentel, sempre muito solícita, gentil e paciente com meu ritmo de trabalho, ao Prof. Dr. Marcelo Melo, que me acolheu em um momento de grande dúvida e me guiou em direção ao caminho certo, aos meus amigos da faculdade Adana, Larissa, Lívia e Rodrigo, que sempre estiveram lá por mim nos piores e nos melhores momentos e me ajudaram das mais diversas formas, e ao Eduardo, grande amigo, tão “gamer” quanto eu, e que me ajudou a lembrar o objeto de análise da minha pesquisa.

## SUMÁRIO

RESUMO	6
INTRODUÇÃO	7
LOCALIZAÇÃO	10
DUBLAGEM	13
SOBRE WORLD OF WARCRAFT	16
METODOLOGIA	21
TROLLS	21
AFRICAN-AMERICAN ENGLISH	23
VARIEDADE NÃO-PADRÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	24
O JOGO E AS VARIEDADES: UMA BREVE ANÁLISE	25
CONCLUSÃO	27
BIBLIOGRAFIA	29
GAMEOGRAFIA	31

RESUMO: *World of Warcraft* é um jogo online muito famoso no Brasil não só por sua jogabilidade (Bernal-Merino, 2020), mas também por conta de sua localização. Além disso, é interessante destacar o trabalho da tradução para a dublagem do jogo, que utiliza diversas referências à cultura popular brasileira e também diversas variedades do português brasileiro para designar diferentes raças dentro do jogo, no intuito de alcançar uma melhor comunicação entre o jogador e o jogo. É possível reconhecer algumas destas variedades brasileiras e também diversas variedades na língua original do jogo, isto é, do inglês. O propósito desta pesquisa é analisar essas variedades presentes na tradução para a dublagem à luz da Sociolinguística Variacionista (Weinreich, Labov e Herzog, 1968), tomando como exemplo os Trolls, uma das raças presentes no jogo que apresenta este aspecto de variedades diferentes tanto na língua original quanto na dublagem em PB. As análises serão realizadas tomando por base também aspectos teóricos de tradução e dublagem (Bernal-Merino, 2020; O'Hagan e Mangiron, 2013; O'Hagan, 2009; Mejías Climent, 2021; Chaume, 2020 e O'Sullivan e Cornu, 2019).

Palavras-chave: *World of Warcraft, localização, dublagem, sociolinguística variacionista, variação linguística.*

ABSTRACT: *World of Warcraft* is a very famous online game in Brazil, not only due to its playability but also due to its localization, and the translation for the Brazilian dubbing of the game must be highlighted within this process. There are several references to Brazilian popular culture and also several regional linguistic varieties being used to designate different races within the game, in order to achieve a good communication between the player and the game. It is possible to recognize some of these Brazilian varieties, as well as several other varieties of the English language in the original language of the game. The purpose of this research is to analyze the linguistic variations in the translation for the dubbing of the game in light of Variationist Sociolinguistics (Weinreich, Labov and Herzog, 1968), having the race of Trolls as an example of one of the races that presents different varieties in both the original language and the Brazilian dubbing. Theoretical aspects of translation and dubbing will also be used for the analysis. (Bernal-Merino, 2020; O'Hagan e Mangiron, 2013; O'Hagan, 2009; Mejías Climent, 2021; Chaume, 2020 e O'Sullivan e Cornu, 2019)

Keywords: *World of Warcraft, localization, dubbing, variationist sociolinguistics, language variation.*

## INTRODUÇÃO

*World of Warcraft* é um dos jogos mais famosos do mundo, com sua base total de jogadores alcançando milhões. É um jogo que se encaixa no gênero MMORPG, ou *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, em que o jogador pode criar e “interpretar” seu personagem, tendo total liberdade para transitar pelo universo que o jogo apresenta e fazer escolhas dentro daquele mundo virtual, enquanto interage com outros jogadores de diversas partes do globo.

Em meados de 2010, a fim de alcançar mais jogadores e atrair aqueles não-falantes da Língua Inglesa para o universo do jogo, a Blizzard Entertainment, empresa desenvolvedora e responsável pelo jogo, lançou versões em diversas línguas, cada qual com seu projeto próprio de Localização, – conceito que será explicado mais adiante –, com suas traduções e dublagens. No Brasil, a Localização do jogo tornou-se um grande sucesso devido às diversas referências à cultura pop, às tiradas de humor e à relação que estabelece com o jogador, uma vez que ele vê sua língua e diferentes aspectos da cultura do seu país sendo representados dentro daquele universo.

Esta relação jogador x jogo pode se tornar ainda mais próxima com a dublagem. No original, cada raça tem sua própria maneira de falar, seus próprios sotaques, “gírias” e expressões, e além de diversas características relacionadas a diferentes variedades do inglês, que são identificadas e comentadas por falantes de tais variedades de diversas maneiras, por exemplo, através de fóruns oficiais do jogo na internet e por conversas entre jogadores nos *chats in-game*: os Anões falam um inglês próximo do que normalmente se atribui a um falar “escocês” (Rishton, 2022); os Worgens têm um sotaque que remete ao *cockney* londrino; os Draeneis possuem um sotaque próximo ao balcânico, entre outros. No Brasil, observa-se a substituição destas variedades por outras próprias do país que, quando alinhados ao trabalho de Localização, criam o ambiente perfeito para a imersão do jogador no jogo. A experiência de ouvir o próprio sotaque ou um sotaque conhecido da própria língua enquanto joga pode fazer com que o jogador sintam-se representado, reconhecendo sua língua e aspectos culturais de seu país e podendo ter uma experiência completamente nova em relação ao jogo.

É a partir do trabalho de Dublagem no jogo que os jogadores podem ouvir e reconhecer essas variedades. A dublagem não só possibilita uma melhor imersão do jogador que deseja ter a experiência de jogar em português brasileiro (PB) como também, juntamente com o trabalho de Tradução, é uma peça importante para que jogadores não-falantes do inglês possam acessar e absorver o conteúdo do jogo.

Ao analisar o trabalho feito na tradução para a dublagem no jogo, serão levados em consideração os pressupostos da Sociolinguística Variacionista (Weirinch, Labov e Herzog, 2006 [1968]), segundo os quais a língua é um sistema que contém heterogeneidade ordenada em que há relação entre a estrutura do sistema e aspectos sociais. Isto porque se entende ser importante analisar a relação feita entre as raças e as variedades – tanto no inglês quanto do PB –, a fim de que seja possível compreender como essa relação aponta para indexação social e promove a identificação dos personagens a um determinado grupo. Assim, é possível identificar e relacionar a história da raça com histórias do mundo real, e isto é mais um ponto que aproxima, mesmo que subliminarmente, o jogador do jogo.

O propósito geral desta pesquisa é fazer uma breve e inicial análise sobre as características encontradas nas variedades escolhidas na tradução para a dublagem em *World of Warcraft*, identificando-as e apontando suas semelhanças e diferenças sociolinguísticas, pois o contexto social dado às raças é rico em detalhes, oferecendo, assim, uma margem para considerarmos a história, a cultura e a língua de determinada raça como algo passível de ser analisado e comparado a exemplos do mundo real, e utilizando-se de diferentes aspectos linguísticos para estabelecer relações de pertencimento de determinada construção à determinada variedade. O intuito deste trabalho não é analisar ponto por ponto todos os aspectos que podem ser vistos em cada fala proferida pelos NPCs, mas sim criar um panorama geral de dados que podem ser encontrados e utilizá-los, a fim de relacioná-los à determinada variedade. Por ser um tema extenso devido à quantidade de variedades que podem ser encontradas no universo do jogo e o grande leque de opções no tocante ao contexto social de cada uma das raças, o foco desta pesquisa será direcionado à somente uma delas: os Trolls.

No intuito de dar clareza e criar uma base para o breve aprofundamento dos estudos sobre as variedades linguísticas na tradução para a dublagem em *World of Warcraft*, será apresentada a Localização de Jogos, com algumas de suas características e sua relevância, a fim de apresentar o contexto no qual este trabalho está inserido, e a Dublagem e seu papel no audiovisual e nos jogos, além de uma breve visão geral da Sociolinguística Variacionista. Será apresentado, então, o jogo em si, com a explicação de suas características, as raças e o sistema linguístico presente no jogo, e, por fim, serão analisados os aspectos sociolinguísticos presentes na variação encontrada na raça dos Trolls, tanto no áudio original em Inglês quanto no áudio dublado em Português. Por último, este trabalho será concluído com comentários gerais e sugestões sobre a representação linguística no jogo.



## LOCALIZAÇÃO

A Localização é um processo fundamental que permite que videogames sejam exportados para outros mercados e que continuem crescendo e se expandindo através das fronteiras mundiais (Mejías Climent, 2021). É um processo que não é só tecnicamente complexo, mas também apresenta diversos desafios quanto à adaptação cultural para determinado projeto. (O’Hagan, 2019). Este processo é diferente de uma tradução textual, pois o conteúdo de um jogo não é feito apenas de um texto a ser traduzido, visto que um jogo pode ser considerado como “uma combinação de software e hardware que criam experiências virtuais multissemióticas” (Bernal-Merino, 2020), e que permite que o jogador interaja com o jogo através de diversos canais de comunicação (O’Hagan, 2009). Então, o MIES (*Multimedia Interactive Entertainment Software*, ou “Programa Multimídia de Entretenimento Interativo”<sup>1</sup> (Bernal-Merino, 2020) e sua adaptação devem estar em mútuo acordo e funcionar perfeitamente em conjunto para que a experiência total e a localização do jogo sejam de alta qualidade .

Não há um ponto inicial definido para o começo do processo de localização, mas especula-se que surgiu somente a partir dos anos 1980, porém, só começou a ser considerado como um processo “importante” no mercado de jogos a partir dos anos 2000 (O’Hagan e Mangiron, 2013). O termo “localização” surgiu para designar o processo de adaptação de determinado *software* por meio da tradução para a Língua-alvo, como a adaptação de formato de datas, horas e moedas específicas para o país de destino (O’Hagan, 2019) e então, posteriormente, começou a ser utilizado também no âmbito dos video games.

Nos estágios iniciais da criação de jogos, a quantidade de textos era relativamente pequena, então a tradução desses textos ficava a cargo dos desenvolvedores, que depois os entregavam a um falante nativo da língua para a revisão. Ainda não havia uma preocupação em entregar traduções de qualidade, pois isto ainda não afetava o produto final e nem seu desempenho no mercado, portanto, profissionais de tradução ainda não eram uma necessidade. Isto mudou em meados dos anos 1990, quando os jogos deixaram de ser primordialmente textuais e foram transformados em experiências multimídia (O’Hagan, 2019). Com esta mudança, houve a necessidade da sistematização do processo de localização e da criação de um controle de qualidade com práticas definidas e diretrizes a serem seguidas,

---

<sup>1</sup> Tradução livre.

reunidas sob o acrônimo *GILT* (Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução) (O'Hagan, 2019).

Há alguns pontos-chave sobre a prática da localização de jogos, apontados por alguns autores:

- 1) A relação entre a pragmática e a tradução: há 7 pontos-chave que permitem uma comunicação bidirecional entre o jogador e o jogo, como a linguagem escrita, a linguagem falada, a imagem, a música e o som, além do toque, da cinestesia, que é a capacidade humana de reconhecer a localização espacial de seu próprio corpo sem utilizar a visão, e o senso de equilíbrio, com estes três últimos sendo próprios da mídia interativa (Bernal-Merino, 2020). Para que esta comunicação entre jogador e jogo seja bem-sucedida, ambos devem ser capazes de interpretar os signos da mesma para que a jogabilidade seja perfeita, e para isso podem ser utilizados diversos recursos, como, por exemplo, periféricos próprios para cada tipo de jogo.
- 2) A co-criação, que consiste na comunicação entre os profissionais que participam de todos os estágios de desenvolvimento do jogo, desde sua idealização e produção, passando pela tradução e localização até seu lançamento, para garantir a jogabilidade e que a experiência entre jogador e jogo seja a mesma para todos em qualquer lugar do mundo.
- 3) A Garantia da Qualidade Linguística, que analisa o “locale”, que engloba a região, a língua e eventuais caracteres no caso de línguas não-românicas, e que permite que a versão feita para o local esteja de acordo com a variação linguística do mesmo. Analisa-se a gramática, a pontuação e o estilo da escrita na localização e testa-se bugs e outros erros que podem ter passado despercebidos. Em suma, analisa-se a jogabilidade da Localização (Bernal Merino, 2020)
- 4) A Acessibilidade, que são opções que permitem modificações na interface do jogo para que jogadores que possuem algum tipo de deficiência possam corrigir sua interação com o jogo. Apesar de não garantir uma jogabilidade perfeita, o fato de agora haver opções para este tipo de jogador já é uma boa mudança. O progresso nesta área ainda é lento, porém, hoje em dia, já há diretrizes que podem ser implementadas para que o jogo atenda às necessidades de todos.
- 5) A internacionalização, que consiste na preparação do jogo para que a localização seja perfeita, evitando assim problemas que demandariam tempo e dinheiro para serem resolvidos (O'Hagan, 2019). Do ponto de vista técnico, o processo de

internacionalização envolve a modificação do código-base para que tudo seja facilmente extraído, modificado e recolocado de acordo com as necessidades da localização de cada lugar. Também há o uso de ferramentas específicas que são cada vez mais utilizadas, a fim de tornar o processo de localização mais veloz e mais fácil devido à grande quantidade de recursos que precisam ser adaptados. Junto à internacionalização há o processo de Glocalização, que é uma estratégia de mercado conseguinte à anterior, sendo um passo a mais no refinamento do produto final. Como cada lançamento é projetado para ser produzido e consumido em larga escala, é necessário que a localização seja maleável e permita modificações ao entrar nos mercados ao redor do mundo, ou seja, se algum aspecto do jogo corre o risco de não ser aceito ou de ir contra as regras de determinado local, é possível que este aspecto seja modificado para que a experiência do jogador daquela região não seja afetada (Bernal-Merino, 2020). Com a estratégia de glocalização, as produtoras podem fazer seus lançamentos simultaneamente em diferentes lugares já com suas respectivas localizações.

Todos os fatores citados acima são necessários para a criação de uma boa localização, no entanto, em um jogo, o aspecto mais importante é a jogabilidade, que se certifica que cada recurso do jogo esteja programado para funcionar no momento e no local corretos, incluindo as adaptações feitas no processo de localização do jogo (Bernal-Merino, 2020). Em alguns casos, uma tradução fiel pode comprometer a e, assim, quebrar a comunicação entre o jogador e o jogo, então o tradutor muitas vezes tem a liberdade de escolher a melhor opção para a tradução de determinado termo, e é amplamente encorajado a fazê-lo, usando também a criatividade. Este ponto alinha-se à teoria da Transcriação, um conceito moderno que vem sendo utilizado para descrever algumas estratégias de caráter transformador na localização de jogos (O'Hagan, 2019). O'Hagan o descreve como uma combinação entre as técnicas de tradução e a criatividade ao traduzir algo, e associa este termo a uma preocupação maior com a experiência do jogador do que com uma tradução perfeita.

A Localização tornou-se essencial para o mercado de jogos por permitir que os mesmos alcancem diversas culturas, expandindo seu impacto econômico e social. Ao localizar um jogo, há a adaptação da língua, os aspectos culturais, o humor, as referências, e diversas outras características, tornando possível também a alteração do contexto sociolinguístico do país de origem para o país para o qual está sendo feita a localização.

## DUBLAGEM

A Dublagem é um dos diversos tipos de tradução audiovisual que existem. Pode ser definida como a equiparação da tradução para a língua-alvo aos movimentos articulatórios da face e do corpo dos atores, assim como as pausas e as enunciações, a fim de substituir o original pela versão traduzida (Mejías Climent, 2021). Também é tida como uma tradução, adaptação e *lip-syncing* de um texto ou um *script* voltado para a dublagem e que utiliza diversos pontos linguísticos, culturais e técnicos para a preparação do material e a melhor inserção dele no mercado local. (Chaume, 2020). A dublagem surgiu como uma estratégia para lutar contra as barreiras linguísticas impostas durante a transição do cinema mudo para o cinema falado. Ao trocar as vozes originais por vozes nacionais, o público entenderia as falas e o apelo visual do filme continuaria o mesmo (O’Sullivan e Cornu, 2019). Recentemente, a dublagem também começou a ser bastante utilizada no trabalho de Localização em Jogos (Chaume, 2020), apesar de ainda ser menos difundida e menos estudada do que a dublagem em filmes e em outros campos audiovisuais. (Mejías Climent, 2021)

A dublagem em jogos começou a ser incorporada a partir dos anos 1990, primeiramente de modo rudimentar, devido às limitações dos cartuchos e dos sistemas de armazenamento dos jogos da época (Mejías Climent, 2021). Mais tarde, com o avanço das tecnologias e o crescente interesse do mercado em produtos localizados para diferentes regiões, os estúdios de dublagem viram-se obrigados a adaptar seus equipamentos e processos para explorar este novo nicho no mercado de jogos. Por conta disso, a partir dos anos 2000, tornou-se necessário dar uma atenção especial à dublagem, com opções como a regravação de faixas de áudio redubladas por novas vozes que atraíam o público. O modelo de dublagem utilizado em filmes começou a servir de base para a dublagem em jogos por causa da crescente inserção de *cutscenes* nos mesmos, assemelhando-se à filmes (Mejías Climent, 2021), e as gravações puderam ser aperfeiçoadas com a evolução dos sistemas de jogos, que foram gradualmente ganhando mais espaço de armazenamento.

A principal mudança para a dublagem em jogos começou a partir da sétima geração de consoles, em meados de 2006, com a introdução das tecnologias de captura de movimento, onde, a partir do escaneamento do corpo e da face humanas, tornou-se possível criar personagens em jogos próximos à realidade, com expressões faciais e movimentos dos lábios (Mejías Climent, 2021). Isto influenciou amplamente a dublagem, pois se tornou necessário atentar-se ao *lip-syncing*, ao isocronismo e a outros aspectos da dublagem, especialmente em cenas de *close-up*.

Gradativamente, a dublagem tornou-se um importante aspecto da localização, tornando-se uma demanda do mercado e do público e sendo uma das principais contribuições para o realismo em vários jogos e a imersão no mundo virtual (Mejías Climent, 2021).

Hoje, a dublagem evoluiu bastante graças às novas tecnologias que surgiram no mercado ao longo dos anos. Atualmente, é possível que dubladores, tradutores e diversos outros profissionais da área trabalhem remotamente e compartilhem seus trabalhos na “nuvem”, e isso contribui para um trabalho mais veloz e a possibilidade de trabalhar em um mesmo projeto em diferentes partes do mundo. (Chaume, 2020)

Há algumas diferenças entre a dublagem para filmes e TV e a dublagem que é feita para jogos. Uma das principais diferenças é o fato de os jogos permitirem a interação do jogador com o jogo, com cada escolha feita pelo jogador afetando diretamente o rumo da história e, conseqüentemente, permitindo a ramificação das diversas faixas de áudio pré-gravadas para a mesma, ao contrário da dublagem para o cinema, que utiliza um *script* linear (Mejías Climent, 2021). Em jogos, a dublagem é conhecida como *Voice-Over*, ou *VO* (O’Hagan, 2019), termo amplamente utilizado para se referir a todos os diálogos e faixas de áudio gravadas em estúdios separadamente e dubladas por atores, sem a necessidade de interação com outros personagens durante a gravação (Mejías Climent, 2021). No universo da localização de jogos, *Voice-over* é o termo utilizado para dar voz à personagens animados, já o termo dublagem tem alguns significados diferentes: pode ser usado ora como um sinônimo para *voice-over*, ora para definir as faixas de áudio que não precisam necessariamente corresponder aos movimentos dos lábios dos personagens (Mejías Climent, 2021). Apesar de a dublagem nos jogos ser considerada menos relevante do que outros aspectos, ainda é de extrema importância para que haja a imersão dos jogadores no mundo virtual do jogo (O’Hagan,2019).

Há alguns aspectos da dublagem em jogos que diferem de acordo com o tipo dos jogos. Em jogos realistas, nos quais os gráficos são extremamente próximos ao que se vê na vida real, há a necessidade de atentar-se aos padrões de qualidade para que a dublagem seja perfeita. Em jogos não-realistas, como *World of Warcraft*, não há tanta necessidade de um *lip-syncing* ou de um isocronismo perfeito devido ao fato de os personagens serem animados e não haver movimentos de boca que sejam fiéis à realidade, não causando, portanto, estranheza ao ouvinte caso não haja uma sincronia perfeita nas falas.

As vozes que dublam os personagens também influenciam na experiência do jogador, pois a grande maioria dos intérpretes escolhidos geralmente são figuras conhecidas e queridas

pelo público brasileiro, permitindo que o jogador reconheça a voz que está sendo usada em determinado personagem e a associe com outros trabalhos conhecidos.

Em suma, na Localização de jogos, a dublagem possui um papel muito importante por expandir a escolha do consumidor quanto ao acesso a versões localizadas (Mejías Climent, 2021), além de evocar um sentimento de familiaridade no jogador por ouvir a própria língua no jogo e uma maior imersão do jogador no mundo virtual que se apresenta diante dele.

Não há como analisar a Dublagem em *World of Warcraft* sem comentar sobre os aspectos sociolinguísticos que podem ser observados ao lidar-se com diferentes variedades da língua. “A Sociolinguística (...) estuda a língua em uso (...), voltando sua atenção para um tipo de investigação que correlaciona aspectos linguísticos e sociais [e] focalizando precipuamente os empregos linguísticos concretos, em especialista de caráter heterogêneo” (Mollica, 2010: p. 09)

Ao relacionar a língua com o contexto social dos falantes é preciso mencionar a Sociolinguística Variacionista proposta por Weinreich, Labov e Herzog (2006 [1968]). A Teoria da Variação e Mudança ou Sociolinguística Variacionista tem como propósito estudar a estrutura e evolução da língua no contexto social da comunidade de fala (Labov, 2008), fazendo uma relação entre ambos, visto que, para isto, é impossível desvincular a mudança linguística do contexto social dos falantes. Fatores de ordem linguística e social sempre influenciarão o uso da língua, o que a tornaria heterogênea e em constante mudança. Para Labov, para lidar com a língua é preciso observar a fala no dia a dia e ajustar as teorias gramaticais utilizadas para que seja possível reconhecer o objeto de estudo (Coelho *et al*, 2012).

É interessante observar esses aspectos da Sociolinguística Variacionista na prática ao analisar as variedades linguísticas presentes na dublagem e no áudio original, e o impacto que os fatores apresentados acima têm na enunciação dos “falantes” de determinada variação no jogo.

## SOBRE WORLD OF WARCRAFT

*World of Warcraft* é um jogo que pertence à categoria MMORPG, ou *Massive Multiplayer Online Role Playing-Game*, que é um dos inúmeros tipos existentes no mercado atual de jogos. É configurado como um tipo de jogo que suporta grandes números de pessoas jogando simultaneamente, interpretando personagens, jogando sozinhos ou interagindo entre si e constantemente se ajudando em missões, masmorras e quaisquer eventos dentro daquele mundo virtual. O principal objetivo deste tipo de jogo é o progresso das habilidades dos personagens criados pelos jogadores, a partir de pontos de experiência que são adquiridos ao longo da jornada do jogador ao completar as diversas missões disponíveis no jogo, sejam fornecidas pelos *NPCs* ou *Non-playable Characters* (personagens não-jogáveis) ou encontradas ao longo dos mapas ou regiões, com o objetivo de “subir” de nível e progredir na história, o que permite que o jogador tenha acesso a mais regiões dentro do jogo, que geralmente são divididas por níveis. O jogador pode escolher entre diversas classes, cada qual com seus pontos fracos e fortes, e customizar seu personagem, deixando-o do jeito que mais lhe agrada. Este tipo de jogo não possui um final: ao atingir o nível máximo e completar tudo que é oferecido dentro do jogo, atingindo o *endgame*, o jogador ainda pode refazer masmorras, que são escalonáveis e podem ser feitas em diferentes níveis, e eventos, com o objetivo de melhorar seus equipamentos, melhorar suas habilidades como jogador e ajudar outros jogadores. Em *World of Warcraft*, o progresso da história é dividido em expansões, lançadas regularmente, e que oferecem sempre um novo leque de opções para equipamentos, armas, masmorras, missões, eventos, entre outros. Ao atingir o *endgame* em uma expansão, a próxima permite que o jogador continue a *upar*, ou seja, subir de nível, e aproveitar o jogo.

O universo de *Warcraft* começou a existir a partir do lançamento de um jogo de estratégia em tempo real para computador chamado *Warcraft: Orcs & Humans*, lançado em 1994 e que contava o começo da batalha entre Orcs e Humanos, assim como o surgimento da Horda e da Aliança e a abertura do Portal Negro, que conectava os mundos de Draenor, lar dos Orcs, e Azeroth, lar dos Humanos. Em 2004, o MMORPG *World of Warcraft* foi lançado, passando-se no mesmo universo e partindo da mesma história do jogo original, contando a história dos Orcs, Humanos, seus aliados, e suas batalhas.

O caminho do jogador em *World of Warcraft* começa no mundo de Azeroth, um mapa composto por quatro continentes e quatro ilhas<sup>2</sup>. Os principais continentes deste mundo são Kalimdor, os Reinos do Leste, Nortúndria e Pandária, e suas ilhas são as Ilhas Partidas, a ilha de Zandalar, a ilha de Kul Tiras e as ilhas do Dragão. Cada um destes lugares é subdividido em regiões, que são separadas por níveis. O jogador também tem a opção de explorar outros mundos além de Azeroth após alcançar um certo nível, como Draenor, o planeta natal dos Orcs, ou as Terras Sombrias, que abrigam o Pós-Vida, além de também ser capaz de visitar diferentes mapas em outras dimensões, como Terralém, que é um pedaço de Draenor que existe em outra dimensão, acessada através do Portal Negro. Após escolher se pretende fazer parte da Aliança ou da Horda, o jogador pode escolher a raça e a classe que desejar, dentro das classes e raças disponíveis dentro da Aliança ou da Horda, e então customizar seu personagem a partir das inúmeras opções que o jogo oferece.

Ao criar um personagem, a jornada do jogador começa na área inicial da raça escolhida, pois cada raça possui um ponto no mapa onde o personagem criado pelo jogador é inicialmente colocado para que aprenda a utilizar a interface do jogo, a interagir com os itens, e a utilizar suas habilidades. Nestas áreas, assim como ao longo do jogo, há diversos NPCs, que são personagens que ajudam o jogador fornecendo informações e missões, e com os quais o jogador pode interagir. Esses NPCs também são a principal fonte da dublagem do jogo, e é a partir deles que o jogador tem contato com as diversas variedades que podem ser ouvidas nas falas dos personagens. Estas falas podem ser ouvidas sempre que o jogador “clica” em cima do NPC com quem ele está interagindo. São falas programadas para serem reproduzidas de maneira aleatória, mas que eventualmente se repetem, sendo possível ouvir em torno de 10 ou mais falas diferentes cada vez que se interage com estes personagens não-jogáveis. Algumas falas podem ser diferentes de NPC para NPC, ou seja, um NPC reproduz certo conjunto de falas, enquanto outro reproduz outras, mas sempre há repetições entre elas. Alguns NPCs são mais relevantes à história do local, e estes possuem algumas falas diferentes do resto, sendo, muitas vezes, uma fonte importante para a identificação de algumas variedades, porém, a grande maioria das faixas de áudio são as mesmas para todos os personagens da área. Além dos NPCs, também é possível ouvir falas reproduzidas pelos próprios personagens que o jogador cria dentro do jogo, que seguem o mesmo estilo de fala de acordo com a raça que o jogador escolhe.

---

<sup>2</sup> Algumas regiões são acrescentadas aos mapas de acordo com as expansões lançadas. Esta configuração de regiões está de acordo com a mais recente expansão, *Dragonflight*.



Cada raça no jogo tem sua própria variedade linguística, tanto no áudio original em inglês quanto na dublagem em português, com algumas possuindo uma espécie de “sotaque neutro”, no qual não é possível identificar com precisão características que se relacionem a alguma variedade, e outras propositalmente apresentando diversas características que ajudam na identificação de uma variedade específica. Em alguns casos, pode-se relacionar a variedade escolhida na dublagem em português com a história da língua de algumas raças no jogo: por exemplo, se considerarmos a “Língua Comum”, que diversas raças utilizam como uma variedade “neutra” do inglês no original, isso explicaria o porquê de raças como a dos Humanos não possuírem uma variedade “identificável” em sua dublagem: a língua primária deles é a própria Língua Comum. Isto não ocorre com a raça dos Anões, por exemplo. Os Anões possuem sua própria língua e têm a Língua Comum como língua secundária. Ao utilizar a Língua Comum, é possível ouvi-los falando com um sotaque próprio no original, diferente do sotaque sem marcações que é utilizado pelos humanos, algo natural para uma raça que possui esta Língua Comum como língua secundária.

Há duas línguas que são as línguas padrão entre as raças. As raças que pertencem à Aliança utilizam a Língua Comum como seu padrão, que é entendida por todos; já a Horda possui o Órquico como sua variedade padrão, e todas as raças que fazem parte desta raça o utilizam. No entanto, cada raça também possui sua própria língua.

	Raças	Língua Própria		Raças	Língua Própria
	Horda	Orcs		Órquico	Aliança
Mortos-Vivos		Guturalês	Anões	Enânico	
Taurens		Taurahe	Elfos Noturnos	Darnassiano	
Trolls		Zandali	Gnomos	Gnomês	
Elfos Sangrentos		Talassiano	Draeneis	Draeneico	
Goblins		Goblinês	Worgens	Língua Comum	

Tabela 1: Línguas próprias de cada raça em *World of Warcraft*.

É possível ouvir expressões na Língua Própria de cada raça nas falas dos NPCs ao longo das áreas iniciais de cada um no áudio original do jogo, e, apesar de muitas destas falas possuírem uma tradução e um significado, optou-se por manter as expressões originais na tradução para a dublagem em português.

Tyrande Murmuréolo (elfo noturno): “Ishnu-alah”.

Kaltunk (orc): “Lok’tar!”

Acteon (draenei): “Archenon porus”.

Este sistema linguístico próprio criado para este universo contribui para a construção do caráter social dado a cada raça dentro do jogo. Todas possuem suas próprias histórias e suas próprias variedades linguísticas, influenciadas por fatores sociais e históricos. No jogo, é possível utilizar estas línguas próprias para interagir com membros da mesma raça, confundindo membros de outras raças que são incapazes de entender as línguas próprias de outros.

As peculiaridades linguísticas de cada raça, suas características e seu passado também contribuem para a construção da *lore* do universo apresentado, ou seja, o conhecimento sobre cada componente que pertence ao universo do jogo, e isto certamente contribuiu para a escolha das variedades (ou a padronização) utilizadas tanto no áudio original como na dublagem em português. Há casos como o dos Draeneis, que são seres que não nasceram no mundo de Azeroth e que, por isso, não têm a Língua Comum como sua língua primária. Como são seres “extraterrestres”, nunca tiveram contato com a “língua padrão” de Azeroth e nem com seus falantes nativos, então provavelmente tiveram que aprendê-la por meio de livros antigos e acabaram adquirindo a antiga norma culta da língua, com tempos verbais, pessoas e termos que são utilizados com menos frequência. No caso dos Draeneis, foi preciso chegar a um acordo entre traduzir de acordo com a história da raça, que retrata criaturas antigas que vieram de outro mundo, ou encontrar um equivalente ao sotaque que se aproxima do balcânico apresentado no áudio original. Aqui, provavelmente optou-se pela adaptação de acordo com a história dos personagens ao invés de traduzir um dialeto com outro dialeto, julgando pela ausência de uma variedade identificável na dublagem em português.

Criptógrafo Aurren: “Os Naarus não nos olvidaram”.

“Sê gentil com os menos afortunados”.

Também há casos de raças que possuem variedades identificáveis na língua original, como os Draeneis citados acima, mas que foram “padronizadas” na dublagem. É o caso dos Worgens, raça que foi fortemente inspirada pela Era Vitoriana, como pode ser visto na arquitetura e nos detalhes ao redor do mapa inicial e na vestimenta dos NPCs, e que utilizam uma variedade identificável que remete ao *Cockney*, falada geralmente em Londres, e que

pode ser identificada por meio de algumas falas como “*cheerio*” e “*cheers, mate*” ou por meio de expressões como “*get gabbin’ or get going*” e “*Ain’t you a chipper-looking one?*”, além da pronúncia de certas palavras. O mesmo acontece com os Mortos-Vivos, que possuem um sotaque que assemelha-se ao *Received Pronunciation* (RP)<sup>3</sup>, uma variedade “neutra” do inglês britânico no original e que também pode ser reconhecido, majoritariamente, pela pronúncia. Uma possível explicação para esta escolha padronizada é o fato de ambas as raças serem derivadas dos Humanos, cuja língua é utilizada como uma variedade padrão: Os Worgens são humanos que foram amaldiçoados e transformam-se em criaturas humanóides lupinas que se aliaram ao Humanos e à Aliança, e os Mortos-Vivos, que apesar de servirem à Horda e adquirirem sua própria língua e utilizarem o “Órquico” como língua padrão depois de mortos, foram humanos antes de ressuscitarem pelas mãos do Lich-Rei para formarem seu exército.

Nem todas as raças do jogo possuem traços marcantes quanto aos sotaques em sua dublagem em português. Raças como os Pandarens não têm um sotaque facilmente identificável regionalmente ou socialmente nem no original e nem na dublagem em português, mas, culturalmente, eles possuem a sabedoria milenar dos Asiáticos, e toda a sua cultura no jogo é inspirada pela cultura Chinesa. Os Taurens também não possuem um sotaque identificável, mas seus mapas mostram traços da cultura nativa norte-americana. Nas faixas de áudio, o único indicativo de algum ponto cultural é o “*haux*” utilizado em uma das falas de um dos NPCs da área inicial desta raça. Há também as raças dos Elfos Sangrentos e do Elfos Noturnos, cuja variedade não pode ser facilmente associada a nenhuma variedade regional ou social.

---

<sup>3</sup> Received Pronunciation (RP) é uma variedade padrão da Língua Inglesa utilizada em Londres e no Sudeste da Inglaterra. É tradicionalmente associada às classes média e alta e é reconhecida como um traço da educação pública inglesa. Também é conhecida como “Queen’s English”, “King’s English”, “BBC English” ou “Oxford English”.

## METODOLOGIA

A fim de analisar quais sotaques podem ser identificados no idioma original do jogo e seus “equivalentes” na dublagem em português, a coleta de dados foi realizada da seguinte forma: foram observadas as faixas de áudio produzidas para diversos NPCs nas áreas iniciais de cada raça dentro do jogo-base<sup>4</sup> para que fosse determinada a presença ou não de características identificadas como sendo de variedades “reconhecíveis” tanto no inglês quanto no português. Então, foram separadas as raças cujos sotaques apresentavam traços de variedades identificáveis em ambas as línguas e, posteriormente, foi feita a transcrição destas faixas na língua original e em suas respectivas traduções em português. Deste modo, foram selecionadas três raças: os Anões, os Trolls e os Goblins e, então, destas três raças, selecionamos apenas uma, para que possamos trazer mais detalhes sobre as variedades utilizadas nas duas línguas e, assim, ser possível relacioná-las. A raça escolhida foi a dos Trolls.

## TROLLS

Exilados a anos das próprias terras na Selva do Espinhaço, os Trolls Lançanegra tentaram construir uma nova vida entre as diferentes raças da Horda. Sob a liderança do nobre Chefe Guerreiro Thrall, Vol’jin e seus trolls selvagens finalmente encontraram a honra e o propósito que procuravam. Mas agora, com o obstinado Garrosh Grito Infernal no comando supremo, os trolls temem que a Horda possa se desfazer. Vol’jin sabe que são trolls espertos como você que lutarão para preservar a honra da Horda contra qualquer ameaça que possa surgir, seja ela externa ou interna.

Apresentação inicial da raça dos Trolls feita por um narrador no jogo.

Os Trolls são uma das raças mais antigas de Azeroth, sendo um dos primeiros povos a surgir neste mundo. São divididos em diversos tipos e dentro destes tipos, há diversas tribos. Os Trolls Lançanegra são uma destas tribos que existem em Azeroth, e são a única tribo disponível para os jogadores que escolhem esta raça para criar seu personagem no jogo-base.

Os ancestrais dos Lançanegra, assim como outros ancestrais de outras tribos, pertenciam ao Império Gurubashi, na Selva do Espinhaço. Por conta de desavenças internas, esta grande tribo foi se separando em tribos menores. Os Lançanegra, por não serem tão cruéis quanto as outras tribos, eram constantemente atacados por seus próprios semelhantes, e

---

<sup>4</sup> O jogo-base, sem as expansões, é disponibilizado gratuitamente até o nível 20. Após este nível, o jogador precisa adquirir uma assinatura e, mais além, é preciso que o mesmo compre as expansões para continuar jogando. Por ser um jogo muito extenso, somente aspectos das áreas iniciais serão analisados.

logo decidiram deixar a cidade de Zul’Gurub em busca de outras terras. Sen’jin, seu líder, então levou sua tribo para a Ilha Lançanegra. Lá, o líder dos Lançanegra conheceu o Orc Thrall, o então líder da Nova Horda, e que encalhou com sua frota na ilha dos Trolls. Juntos, Orcs e Trolls lutaram contra um grupo de Humanos que invadiu uma das ilhas. No entanto, durante o confronto, todos foram atacados e os sobreviventes das três raças foram levados como prisioneiros. Eventualmente, embora sem Sen’jin, que ficou gravemente ferido e não conseguiu escapar, Thrall escapou com alguns sobreviventes Orcs e Trolls, deixando a Ilha Lançanegra e levando alguns Trolls para outro continente. Vol’jin, filho de Sen’jin, após alguns meses separado de seu povo, liderou o resto dos Trolls da Ilha Lançanegra para Kalimdor, e se encontrou com o resto de seu povo no novo lar dos Trolls: a cidade de Orgrimmar, em Durotar, se tornando conselheiro de Thrall, o Chefe Guerreiro da Horda.

Anos depois, Thrall nomeou Garrosh Grito Infernal como o novo Chefe Guerreiro da Horda e, devido à ideias conflitantes entre Garrosh e Vol’jin, este mais uma vez foi obrigado a migrar com seu trolls, levando-os às Ilhas do Eco e abandonando a cidade de Orgrimmar, mas não a Horda.

Os Lançanegra tão aqui porque eu trouxe eles pra cá. Enquanto Garrosh estiver em Orgrimmar, lá, a gente não fica. Mesmo assim, acho que deixei minha irritação me influenciar demais. Thrall fez da Horda o que ela é hoje, por isso não vou abandoná-la por capricho.

Fala do NPC Vol’jin.

A história dos Trolls é marcada pelo exílio de seu povo, por constantes mudanças, migrações e tentativas de adaptação, fazendo com que se tornem um povo marginalizado, sem um local definitivo próprio e sem a perspectiva de voltar para sua terra natal. Há uma fala de Garrosh que ilustra bem o que alguns personagens na história pensam a respeito dos Trolls:

E o que você acha que pode fazer a respeito? Enfie o rabo entre as pernas e volte com sua corja para os seus barracos. Não vou mais aturar lixo como você na minha Sala do Trono.

Fala do NPC Garrosh.

Este contexto social dentro do jogo pode explicar a razão da escolha das variedades linguísticas utilizadas no original e na dublagem em português: no original, é possível ouvir a utilização do *African-American Vernacular English (AAVE)* ou *Black English Vernacular (BEV)*, e na dublagem em português, pode-se identificar uma variedade não-padrão, com alguns indícios de variedades regionais específicas que existem dentro dela.

## AFRICAN-AMERICAN ENGLISH

O *African-American English* é um dialeto étnico que tem sido extensamente estudado na história da língua inglesa. Esta variedade já passou por várias mudanças de nome devido a pautas ideológicas e políticas ao longo dos anos, e, hoje em dia, *African-American English* é o termo mais utilizado (Wolfram, 2006). Linguisticamente, esta variedade é reconhecida com facilidade devido às diversas características marcantes que possui, como o apagamento da cópula em formas verbais passíveis de serem contraídas, o apagamento do -s final em plurais, o uso de *ain't* ou invés de *didn't*, entre outros. Assim como tantos outros dialetos, o AAE também possui variedades internas de acordo com as diferentes regiões onde são utilizadas, no entanto, grande parte de suas características é compartilhada entre suas variedades, contribuindo para a facilitação do seu reconhecimento.

O quadro abaixo mostra as ocorrências mais comuns no African-American English, segundo Wolfram:

Ocorrência	Exemplos
Habitual <i>be</i> for intermittent activity	<i>Sometimes my ears be itching.</i> <i>She don't be usually be there.</i>
Absence of copula for contracted forms of <i>is</i> and <i>are</i>	<i>She nice.</i> <i>They acting all strange.</i>
Present tense, third-person -s absence	<i>She walk for she walks.</i> <i>She raise for she raises.</i>
Possessive -s absence	<i>man_hat for man's hat.</i> <i>Jack_car for Jack's car.</i>
General plural -s absence	<i>A lot of time for a lot of times.</i> <i>Some dog for some dogs.</i>
Remote time stressed <i>béen</i> to mark a state or action that began a long time ago and is still relevant	<i>You béen paid your dues a long time ago.</i> <i>I béen known him a long time.</i>
Simple past tense <i>had</i> + Verb	<i>They had went outside and then they had messed up the yard.</i> <i>Yesterday, she had fixed the bike and had rode it to school.</i>
<i>ain't</i> for <i>didn't</i>	<i>He ain't go there yesterday.</i> <i>He ain't do it.</i>
Reduction of final consonant clusters when followed by a word beginning with a vowel	<i>Lif' up for lift up</i> <i>Bus' up for bust up</i>
<i>skr</i> for <i>str</i> initial clusters	<i>Skreet for street</i> <i>Skraight for straight.</i>

Ocorrência	Exemplos
Use of [f] and [v] for final <i>th</i>	<i>toof</i> for <i>tooth</i> <i>smoov</i> for <i>smooth</i>

Tabela 2: “Some distinguishing Features of African-American English” (from Wolfram and Schilling-Estes, 2006).

Tomando como um exemplo prático um estudo sobre o baixo rendimento escolar de crianças negras criadas na região do Harlem (NYC), William Labov (1972) buscou redirecionar as hipóteses criadas por outros acadêmicos que, por falhar em entender o contexto sociolinguístico destas crianças, as culpavam por este suposto fracasso por conta de uma série de fatores que, supostamente, impediriam o desenvolvimento intelectual e linguístico delas. Labov refutou estes argumentos ao mostrar que o inglês falado pelas crianças - o *AAVE* - nada mais é do que uma variedade não-padrão da língua, mas totalmente lógica e altamente estruturada.

#### VARIEDADE NÃO-PADRÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO

A variedade não-padrão da língua portuguesa afasta-se das regras contidas nos manuais da norma padrão. São diferentes variedades cuja forma é influenciada por fatores sociais, como, por exemplo, falantes que possuem um menor grau de escolaridade adaptando a língua, afastando-a da norma culta e a utilizando de uma forma inovadora e com regras próprias; fatores geográficos, como características, gírias e expressões presentes na fala de determinada região que não estão presentes em outra, ou são realizadas de formas diferentes em variedades diferentes; ou fatores culturais ou históricos, que também podem influenciar o conjunto de normas utilizadas em uma variedade.

Alguns fenômenos que podem ser observados nesta variedade são a ausência de marcas de concordância verbal e nominal, a presença de expressões idiomáticas que são usadas em contextos de interação menos formal, como “vai pela sombra” ou “qual é a boa”, uso de formas contraídas, como “pra” ou “cê”, entre outros.

O uso e a existência da variedade não-padrão em diversas variedades linguísticas caracterizam a heterogeneidade da língua, demonstrando que não é somente a norma padrão que define a Língua Portuguesa, mas sim as diversas variedades existentes dentro dela, cada uma com suas próprias características.

## O JOGO E AS VARIEDADES: UMA BREVE ANÁLISE

O áudio original das falas dos Trolls contém inúmeros exemplos de construções que podem ser identificadas como parte do *African-American English*.

Labov, em seu estudo (1972), analisa alguns dados de pesquisas feitas por outros acadêmicos sobre o AAVE. Em uma delas, Carl Bereiter aponta construções que julga como “mal conectadas”, como *they mine* e *me got juice*, que são construções que se assemelham às encontradas nas falas dos Trolls.

Mestre Gadrin: “I gonna give you a taste of your own medicine”

Sortira: “Me got the good stuff, man”.

Labov explica o uso dessas construções: o apagamento da cópula em “I gonna give you[...]” existe e é parte de um padrão em diversas línguas ao redor do mundo. Esta construção pode ser realizada de acordo com a contração feita no Inglês padrão, ou seja, se é possível contrair, o falante pode utilizar a forma contraída (“I’m gonna give you[...]”) ou o apagamento completo (“I gonna give you [...]”), mantendo a lógica, a ordem correta e o significado da frase (Labov, 1972). Já o exemplo “Me got [...]” mostra apenas que o falante ainda não aprendeu as regras formais da língua quanto ao uso do “I” e do “me”, mas ainda assim, sua enunciação é lógica, e a mensagem, ainda assim, é passada.

No estudo conduzido por Labov, há outros exemplos que são característicos do AAVE, como o *be* invariante, conforme o exemplo “when they be sayin’”. Casos similares também podem ser encontrados no jogo, e esta é a ocorrência mais frequente nas falas dos Trolls:

Rokhan: “And don't be getting mixed up in the voodoo”

Bom’bay: “What you be craving?”

Vol’jin: “The people be wanting a war hero”

Mestre Gadrin: “Don't be making me turn you into a toad”

“ You best be stopping that [...]”

O uso do infinitivo *be* nestes casos é um dos traços mais marcantes do *African-American Vernacular English*, e apesar de ser uma construção presente em outras variedades,



é mais reconhecido nesta variedade quando é utilizado ao lado de outras características inerentes ao *AAVE*, o que ocorre nas faixas de áudio citadas.

A partir destes exemplos, pode-se concluir que a variedade utilizada nas faixas de áudio é de fato, pertencente ao *African-American English*.

Na tradução para a dublagem, a variedade linguística escolhida pela equipe de localização Brasileira para a raça dos Trolls foi uma variedade não-padrão da Língua Portuguesa majoritariamente carioca, com características próprias que podem ser ouvidas nas falas dos NPCs, como diversas expressões de caráter discursivo, vistas abaixo:

Torenda: “Olha a vacilação aí, hein?”

Mestre Vornal: “Ih, ó o auê aí ó”

Jin’thela: “Já deu, cara”

Moraya: “Falaê”

Partindo do princípio que formas gramaticais particulares tendem a ocorrer juntas, espera-se que um sujeito que apresente marcas explícitas influencie o verbo a também apresentar tais marcas, ou que sujeito e verbo sem marcas também se relacionem (Scherre e Naro, 1993). Há exemplos nas falas do jogo em que esta concordância não ocorre, como no exemplo abaixo:

Sortira: “Minhas parada é daora, cara”

Observa-se também inúmeros usos de formas contraídas:

Hai’zan: “ ‘mé que cê tá, cara?”

“ que que cê quer?”

“ ‘té mais”

Há também o emprego do pronome *tu* ao lado de verbos na 3ª pessoa:

Moraya: “Tu é quem mesmo?”

Mestre Gadrin: “Ha, tu vai provar do teu próprio veneno”

Hai’zan: “Continua pra tu ver, vou te jogar mandinga”

E ainda o uso de uma variante muitas vezes estigmatizada do verbo *estar*, “*tô*”, usados em locução verbal:

Moraya: “*Tô ficando violento, cara*”

Rokhan: “*Tô ouvindo*”

Vol’jin: “*Os espíritos tão agitados*”

Todas essas realizações podem ser consideradas características da variação não-padrão encontrada na fala carioca, utilizando como base estudos que analisam a produção de diferentes características da variação não-padrão na enunciação de falantes cariocas de diferentes grupos sociais, níveis de escolaridade e diferentes regiões no Rio de Janeiro (Soares, 2014; Paredes Silva, 1998; Scherre e Naro, 1993). Estas e outras características consideradas como não-padrão foram observadas com mais frequência na enunciação de falantes pertencentes às áreas suburbanas e à falantes com um menor grau de escolarização. Este tipo de variação é muitas vezes incompreendida, e seus falantes e sua variedades são, em grande maioria, estigmatizados pelo seu uso e, conseqüentemente, expostos a certo preconceito linguístico, quando são julgados por empregar formas linguísticas “erradas”, que não condizem com a norma padrão, e são taxados como “ignorantes”.

Vale mencionar que os estúdios responsáveis pela dublagem das falas são localizados no Rio de Janeiro e em São Paulo, então também é possível perceber uma variação não-padrão paulista em algumas poucas falas devido ao uso de expressões como as mostradas abaixo:

Torenda: “*Na moral, parceria*”.

Guerreiro Lançanegra Novato: “*Firmeza, cara?*”

No entanto, são pouquíssimas as ocorrências desta variedade nas faixas de áudio. A variedade carioca é muito mais presente, podendo ser considerada então como a variedade principal presente na fala dos Trolls.

## CONCLUSÃO

O trabalho de Localização em *World of Warcraft* é tido como um dos mais famosos no mundo dos jogos. O sucesso da localização deste jogo pode se dar ao fato de o jogador reconhecer diversos aspectos que fazem parte da cultura do mesmo, além de reconhecer também vozes utilizadas na dublagem de diversos personagens e outros aspectos que fazem parte do dia-a-dia dos jogadores, como memes e outros toques de humor aos quais os mesmos são expostos à todo momento. Este reconhecimento deve-se ao cuidado que a equipe de localização teve com a adaptação de todos os aspectos do jogo e a inserção do mesmo na cultura do país de maneira correta, de acordo com o conceito de *Deep* ou *Enhanced Localization* (Bernal-Merino, 2020) onde, através do aperfeiçoamento de certas preferências e características presentes na jogabilidade, o jogador pode sentir-se mais familiarizado com o jogo, aumentando, assim, sua imersão no mundo virtual que o jogo apresenta. A diferença entre uma Localização Completa (*Full Localization*) e este tipo de Localização mais “profunda” está no fato da primeira atentar-se mais à quebrar as barreiras linguísticas e trazer o jogo para a língua do país, já a segunda quebra a barreira linguística e também insere aspectos do cotidiano do jogador no jogo, fazendo-o se familiarizar com aquele ambiente e relacioná-lo às suas experiências e conhecimento de mundo.

Algo que ocorre não só em *World of Warcraft* mas em muitos outros jogos é o fato de muitos “existirem” em mundos fantásticos e não terem nenhuma relação com alguma cultura específica existente. No entanto, inevitavelmente, eles ainda estão integrados à cultura na qual eles são produzidos, pois os desenvolvedores dos jogos fazem parte de diversas culturas e alguns de seus valores e crenças acabam sendo transferidos para seu trabalho, de certa maneira, e isto permite vários tipos de alusões intertextuais (O’Hagan, Mangiron, 2013). Isto pode ser observado no ambiente de raças como os Trolls, que fazem diversas alusões à culturas africanas, ou nos Taurens, que têm muito da cultura nativo-americana refletido nas áreas nas quais eles estão inseridos. Uma vez que são inseridas essas culturas, valores e crenças do mundo real no jogo, são inseridos também aspectos sociais e linguísticos, e isto permite associar o contexto sociolinguístico em um universo virtual à um contexto do mundo real, explicando temas como o uso de variações não-padrão marginalizadas e tornando possível observar este fenômeno dentro do jogo.

A dublagem possui um papel extremamente importante de adaptar a língua e conectar a mesma ao jogador. A experiência de ouvir o próprio sotaque ou um sotaque conhecido enquanto joga faz com que o jogador se sinta representado, reconhecendo aspectos culturais e

linguísticos de seu país e podendo ter uma experiência completamente nova em relação ao jogo.

Diante de toda esta influência do mundo real no mundo virtual, é possível comparar o contexto social das crianças citadas no estudo de Labov e dos falantes brasileiros da variação não-padrão à realidade dos Trolls: todos têm suas qualidades colocadas à prova por serem considerados “inferiores”, sendo também marginalizados, estigmatizados, julgados e incompreendidos. É justificável, então, a escolha do *African-American English* e da variação não-padrão do Português Brasileiro como variedades complementares na tradução para a dublagem do jogo: ambas possuem inúmeros pontos em comum no contexto social e semelhanças no contexto linguístico.

Recentemente, na última expansão lançada, a Blizzard, desenvolvedora do jogo, inseriu mais opções na customização dos personagens, como uma maior variedade de tons de pele e outros tipos de cabelo, a fim de representar melhor os mais diversos tipos de pessoas que existem. Por que não fazer o mesmo com as variedades linguísticas? No campo linguístico, apesar da presença notável de variedades diferentes dentro de uma variação, não só no caso dos Trolls, mas em outras raças que não puderam ser analisadas, o jogo ainda está longe de ser capaz de representar linguisticamente as diversas variedades que existem no país. Dentro do jogo, tomando como exemplo novamente os Trolls, existem diversas tribos desta raça espalhadas pelos mapas, e em uma das expansões, inseriu-se uma nova tribo na qual o jogador pode criar mais um personagem. Diante de tantas tribos diferentes e tantas possibilidades de representação, porque não designar uma variedade diferente a cada tribo? porque não utilizar a variedade carioca para os Trolls Lançanegra e uma variante paulista para os Trolls Zandalari, por exemplo, ao invés de inserir uma ou duas expressões que fazem parte de uma variedade diferente da que é vista majoritariamente na dublagem da raça? Entende-se que o processo de dublagem é um processo caro, e este, inclusive, pode ser um dos empecilhos que impediria a realização de tal feito, mas esta mudança seria mais um passo na representação da rica diversidade deste país.

## BIBLIOGRAFIA

BERNAL-MERINO, M. A. Key Concepts in Game Localisation Quality *In: BOGUCKI, L.; DECKERT, M. **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility***. 2020. Palgrave Macmillan. cap. 15, p. 297-314.

CHAUME, F. Dubbing. *In: BOGUCKI, L.; DECKERT, M. **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility***. 2020. Palgrave Macmillan. cap. 6, p. 103-132.

COELHO, I.L. *et al.* Sociolinguística. 2010. LLV/CCE/UFSC.

FERNÁNDEZ COSTALES, A. **Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation**. 2012.

LABOV, W. Academic Ignorance and Black Intelligence. 1972. **Atlantic Monthly Sidebar**.

\_\_\_\_\_. **Padrões Sociolinguísticos**. 2008. Parábola Editorial.

MEJIAS-CLIMENT, L. **Enhancing Video Game Localization Through Dubbing**. 2021. Palgrave Macmillan.

MOLLICA, M. C. Fundamentação teórica e delimitação. *In: **Introdução à Sociolinguística: o tratamento da variação***. Mollica, M. C.; Braga, M. L (org), 4a edição. São Paulo: Contexto, 2010: p. 09-14.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry**. 2013. Benjamins Translation Library.

O'HAGAN, M. Game Localization. A Critical Overview and Implications for Audiovisual Translation. *In: PEREZ-GONZALEZ, L. **The Routledge Book of Audiovisual Translation***. 2019. Routledge.

O'SULLIVAN, C.; CORNU, J.F. History of audiovisual translation. *In*: PEREZ-GONZALEZ, L. **The Routledge Book of Audiovisual Translation**. 2019. Routledge.

PAYNE, Laura. **Received Pronunciation, English Standard Speech**. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Received-Pronunciation>. Acesso em: 24 de Julho de 2023.

RISHTON, Katie Ellen. **Aspects of Scots language use by World of Warcraft dwarves**. 2022 . UiS (University of Stavanger). Disponível em: <https://hdl.handle.net/11250/3007290>. Acesso em: 24 de Julho de 2023.

SCHERRE, M. M. P., & NARO, A. J. Duas dimensões do paralelismo formal na concordância verbal no português popular do Brasil. **DELTA: Documentação E Estudos Em Linguística Teórica e Aplicada**, v. 9 n. 1, 1993.

SILVA, V.L.P. **Variação e funcionalidade no uso de pronomes de 2ª pessoa do singular no Português Carioca**.

SOARES, C.B.N. A variação do verbo estar no Português Carioca. 2014. **Revista Philologus**, Ano 20, Nº 60 Supl. 1: *Anais da IX JNLFLP*. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set/dez. 2014.

WEINREICH, LABOV & HERZOG. **Fundamentos empíricos para uma teoria da mudança linguística**; tradução Marcos Bagno; revisão técnica Carlos Alberto Faraco. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

WOLFRAM, W. African-American English. *In*: KACHRU, B.B, KACHRU, Y, NELSON, C. L. (orgs.). **The Handbook of World Englishes**, 2006. Blackwell Publishing Ltd. cap. 19, p. 328-345.

## GAMEOGRAFIA

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004 - presente)