



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

LOCALIZAÇÃO DE VIDEOGAMES:
UM ESTUDO DE CASO DO JOGO CYBERPUNK 2077

Juliana Sant'Anna da Gama

Rio de Janeiro

2021

JULIANA SANT'ANNA DA GAMA

LOCALIZAÇÃO DE VIDEOGAMES: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO CYBERPUNK
2077

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

Orientadora: Professora Doutora Janine Maria Mendonça Pimentel

RIO DE JANEIRO

2021

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por me proporcionarem todo conforto e condições necessárias durante toda a minha graduação, e especialmente neste período em que estive escrevendo esta pesquisa, sempre oferecendo apoio incondicional e sendo compreensivos. Sem eles nada disso seria possível.

Ao meu irmão, por diversas vezes ter me ajudado e aconselhado quando precisei durante esses anos de graduação.

À minha professora Janine, que me orientou durante esse processo conturbado que foi escrever essa monografia, sempre muito solícita e paciente, mesmo com minhas constantes ausências. Seu carinho e dedicação são inspiradores.

Aos meus colegas de turma da Letras, em especial à Maria Gabriela, por toda ajuda e incentivo, já que passou por muitos momentos comigo durante essa longa jornada que foi a graduação, dividindo conquistas, preocupações, surtos e muitos trabalhos em grupo. Essa caminhada certamente foi mais fácil porque fomos juntas do começo ao fim.

Aos meus amigos do grupo de RPG do Espírito Santo, que além de torcerem pelo meu sucesso e me esperarem pacientemente para a nossa próxima campanha, me ajudaram com diversas sugestões e materiais muito úteis para esta pesquisa.

Aos meus amigos do FUON, por também terem contribuído com sugestões e me incentivado durante esse período.

Ao Victor Hugo, meu ponto de equilíbrio, por sempre se fazer presente e compreender minhas ausências e meus surtos, sempre me incentivando e apoiando, pronto para me estender a mão a qualquer momento. Acho que nunca vou agradecer o suficiente pela cumplicidade e por tudo o que ele fez por mim e por essa pesquisa.

A Deus, por me abençoar com uma vida confortável e feliz, com todas essas pessoas incríveis que fazem a minha passagem por aqui mais fácil e melhor todos os dias.

RESUMO

A localização de jogos é, atualmente, estágio essencial da maioria das produções bem sucedidas da indústria dos *videogames*. O objetivo central desta pesquisa é discutir e analisar as decisões tomadas na localização de jogos digitais, a influência que elas possuem na experiência do jogador e o papel do tradutor neste processo. Propõe-se, assim, um estudo de caso do RPG de ação *Cyberpunk 2077*, no qual serão analisadas as estratégias utilizadas para tradução localizada de nomenclatura e diálogos presentes na narrativa. A partir desta análise, a pesquisa chega à conclusão de que os autores da tradução prezam pelo equilíbrio de estratégias domesticadoras e estrangeirizadoras, enquanto utilizam a transcrição como principal recurso para a construção de uma identidade brasileira na tradução do jogo.

Palavras chave: localização de jogos; experiência de jogo; transcrição, domesticação; estrangeirização.

ABSTRACT

Game localization is currently an essential step of most successful productions in the game industry. The main objective of this paper is to discuss and analyze the decisions that are taken regarding the localization of video games, how they influence the player's experience and the role of the translator in this process. Therefore, it is proposed a case study of the action-RPG *Cyberpunk 2077*, in which the strategies for localized translation of nomenclature and dialogues will be analyzed. From this analysis, this research concludes that the authors of the translation balance domestication and foreignization, while using transcreation as the main resource for the construction of a Brazilian identity in the game's translation.

Key-words: game localization; game experience; transcreation; domestication; foreignization.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1 O QUE É LOCALIZAÇÃO?	6
1.1 Conceituação do termo	6
1.2 Localização, domesticação e estrangeirização	9
2 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	11
2.1 O processo	11
2.2 Transcrição e experiência de jogo	12
2.3 Elementos localizáveis	13
3 OBJETO DE ESTUDO: CYBERPUNK 2077	17
3.1 O jogo	18
3.2 Sobre a localização do jogo	20
3.3 Justificativa	20
3.4 Metodologia e procedimentos	21
4 ANÁLISE DO CORPUS	22
4.1 Termos específicos	22
4.2 Diário de Missões	26
4.3 Questões culturais e linguísticas nos diálogos	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

Há algumas décadas, jogar *videogame* era considerado uma atividade de nicho. Devido ao fato de a maioria das empresas pioneiras nessa indústria, como a *Nintendo*, *Namco* e a *Sony*, por exemplo, serem de origem japonesa ou americana, a maioria dos jogos estavam disponíveis apenas em japonês ou inglês, o que dificultava o acesso de pessoas cuja língua materna era diferente dessas duas. Aqueles que se aventuravam a jogar o faziam por terem bastante conhecimento de um desses idiomas, ou, caso contrário, jogavam ignorando o conteúdo textual, se utilizando apenas dos recursos visuais para progredir, perdendo assim muito do potencial e da experiência do jogo. Por isso, passou a ser comum que os jogadores compartilhassem entre si traduções *fanmade*, isto é, não-oficiais, com objetivo de tornar a experiência mais inclusiva para futuros jogadores.

Tendo em vista a grande demanda do público por versões traduzidas, aliada ao crescimento da indústria dos *videogames*, que visava expandir seus lucros e seu alcance, empresas passaram a reconhecer a importância de traduzir oficialmente os seus produtos para consumo internacional. Atualmente os jogos de *videogame* figuram como uma das formas mais populares de entretenimento (Souza, 2015), tendo se popularizado à medida em que passaram a ser amplamente distribuídos em consoles como *Playstation* e *Xbox* ou plataformas digitais de gestão autoral e venda de jogos, como *Steam*, *Origin*, e *Epic Games*, sendo lançados, em sua maioria, com traduções para uma grande variedade de idiomas, a fim de atender diversos mercados internacionais.

Entretanto, ao traduzir um jogo para outro país é necessário ter em mente que se trata de outra cultura com costumes e leis diferentes. Por isso não basta fazer apenas uma tradução literal de todo conteúdo textual do jogo. A tradução desse tipo de mídia precisa passar pelo processo de localização, através do qual elementos linguísticos e culturais são traduzidos e adaptados de modo a minimizar possíveis censuras e maximizar a aceitação do público-alvo.

Esta monografia é a manifestação do meu interesse pelo estudo de tradução localizada, especialmente quando aplicada ao contexto dos *videogames*, que fazem grande parte de minha memória afetiva. Esse interesse foi estimulado mais ainda devido à escassez de pesquisas sobre a localização de jogos quando se trata do português brasileiro e suas particularidades. Por isso, acredito que esta pesquisa seja relevante não só do ponto de vista pessoal, mas também do ponto de vista acadêmico.

O objetivo deste trabalho é discutir as decisões tomadas na localização de jogos digitais, como elas influenciam na experiência do jogador e o papel do tradutor neste processo, através do estudo de caso do jogo *Cyberpunk 2077*. A partir da discussão bibliográfica e a análise do objeto de estudo, a pesquisa discute a importância da tradução localizada para uma experiência de jogo mais completa e familiar aos jogadores de determinada região, considerando possíveis explicações para determinadas decisões que são tomadas durante esse processo.

Este estudo se divide em cinco capítulos. O primeiro discute a localização em linhas gerais, comparando definições de diferentes autores para o termo, e comentando aspectos como a domesticação, estrangeirização e o papel do tradutor no processo de localização de um produto. O segundo capítulo tem como objetivo tratar da localização de jogos digitais, abordando sua importância para a distribuição dos jogos e tratando de suas especificidades. O terceiro capítulo apresenta o objeto de estudo da análise, o jogo *Cyberpunk 2077*, explorando aspectos como temática, gênero e enredo. Além disso, neste capítulo serão abordadas a escolha do jogo, bem como a metodologia e os procedimentos envolvidos na análise. O quarto capítulo dedica-se à análise de diversos aspectos da localização de *Cyberpunk 2077*, tais como vocabulário, nomenclatura de missões e os aspectos culturais e linguísticos dos diálogos. Por fim, termino com considerações finais sobre a pesquisa e as descobertas em relação à teoria previamente debatida.

1 O QUE É A LOCALIZAÇÃO?

Este capítulo conceitua a localização em linhas gerais, e está dividido em dois subcapítulos. O primeiro é destinado a debater o termo localização sob a ótica de diversos autores, abordando sua definição e para que ela serve, até como e onde pode ser aplicada. O segundo subcapítulo, por sua vez, tem como objetivo examinar a relação entre localização, domesticação e estrangeirização. Ao problematizar a ideia de neutralidade tradutória, discute-se o papel da localização no que diz respeito às práticas domesticadoras ou estrangeirizadoras.

1.1 Conceituação do termo

A localização pode ser inadequadamente confundida por alguns como um sinônimo para tradução. Entretanto, a localização é um processo maior, no qual a transposição de idiomas é apenas uma de suas etapas. A localização surgiu no contexto em que a tecnologia se desenvolveu e o mercado de softwares surgiu. Nesse cenário, passou a ser necessário adaptar estes produtos digitais, originalmente em inglês, para outros idiomas, a fim de atingir o mercado

internacional e, assim, torná-los mais acessíveis e, portanto, rentáveis. Por isso, diferente da tradução, a localização requer o uso de tecnologias e engenharia de software para transpor dados e adaptá-los a diferentes realidades virtuais. A localização é um processo que abarca a tradução, mas não se limita a ela, tendo em vista que é um termo guarda-chuva que designa um processo no qual um produto ou texto que é desenvolvido em um determinado local sofre certas adaptações linguísticas para que possa atingir mais localidades e culturas, expandindo seu alcance e influência (DUNNE, 2014, p.550). Para Pym (2004), localização é, portanto, a tradução adaptada de determinado texto para que tenha boa recepção em determinado contexto cultural. Em conformidade com tal ideia, a LISA (Localization Industry Standards Association), um órgão comercial Suíço que tratava de tradução de softwares, definiu a localização como processo integrado com a globalização, tornando possível ter a sensação de consumir um produto nacional. Assim, a localização é uma peça do quebra-cabeça do comércio global que permite às empresas fazerem negócios em mercados externos (LISA, 2003, p. 3). Portanto, a localização permite que haja maior distribuição, tornando um produto ou um texto culturalmente mais acessível e familiar para determinado público-alvo.

O contexto que deve se beneficiar da localização é o que pode ser chamado de um *locale*. Esselink (2000) explica que esse termo é usado para se referir a “pares idioma-país”. Logo, Francês-Canadá é um *locale*, enquanto Francês-França é outro (ESSELINK, 2000, Apud DUNNE 2014, p. 551). Já para Pym (2004) um *locale* é definido da seguinte maneira:

[...] não apenas uma língua, mas geralmente uma variedade particular da língua, além de convenções locais no que diz respeito a moeda, configuração de datas e horas, apresentação de números, e até simbolismos como codificação de cores. (PYM, 2004, p.2, tradução minha)

Dessa forma, quando se trabalha com localização é necessário levar em consideração uma gama de aspectos, além do idioma, que são intrínsecos à cultura local. Considerando o âmbito textual, segundo a LISA (2003), a localização precisa dar conta de três importantes aspectos: questões linguísticas, questões culturais de conteúdo e forma – como em gráficos e apresentação de dados –, e questões técnicas como o espaço e a formatação textual. Para facilitar o trabalho de localização, uma obra que será distribuída em larga escala deve incluir, na fase inicial de desenvolvimento, uma versão internacionalizada, isto é, preparada previamente para ser localizada.

A internacionalização pode ser definida como o processo de “preparação de produtos para facilitar a localização” (LISA, 2003, p.3) A localização será mais trabalhosa e lenta caso

não seja precedida da internacionalização, o que comprometeria a velocidade com que o produto seria disponibilizado para o mercado alvo, uma vez que:

Embora a globalização possa ser definida como “tomar todas as decisões técnicas, financeiras, gerenciais, de pessoal, de marketing e outras decisões empresariais necessárias para facilitar a localização”, a internacionalização é especificamente habilitar um produto em um nível técnico para localização. Em outras palavras, um produto internacionalizado não requer engenharia corretiva ou redesenho, ao contrário da adaptação a uma plataforma ou idioma local específico. (LISA, 2003, p. 14)

Logo, ter um texto produzido originalmente de forma neutra, sem marcas que o associem a um determinado *locale* facilita o trabalho de tradução e localização, tornando-o mais rápido e, portanto, agilizando o processo de distribuição em massa. Por conta disso, o conceito de internacionalização está sempre relacionado ao conceito de globalização. Dessa forma, caso seja adotada durante o desenvolvimento de um produto, a internacionalização precede o processo de tradução e localização deste.

O processo de localizar textos e produtos é fundamental em um contexto de mundo globalizado para garantir o sucesso de uma obra. Apesar de muitos casos de versões traduzidas se tratarem do mesmo idioma, há certas características que variam de cultura para cultura e não podem ser ignoradas. É necessário compreender os diferentes *locales* e respeitar suas particularidades linguísticas e culturais. Cita-se, como exemplo, a situação hipotética na qual há o interesse em distribuir um texto traduzido para português no Brasil. Nesse caso, é necessário que se leve em consideração as características intrínsecas do português brasileiro em detrimento do português europeu, por exemplo. Uma tradução localizada para o Brasil terá características linguísticas como escolhas lexicais, expressões populares e referências culturais bem diferentes daquelas que se fariam presentes em uma tradução localizada para Portugal. Por isso, mesmo que a língua-alvo seja a mesma, por configurarem diferentes *locales*, as culturas de chegada são diferentes, logo, é preciso que haja distinção entre as traduções localizadas, para assim garantir uma boa recepção da obra na localidade alvo.

Portanto, é importante compreender que a localização engloba muito mais que apenas um processo de tradução do código linguístico. Ela abrange práticas tradutórias que visam atender às expectativas de um determinado público-alvo ao mesmo tempo em que estabelece uma relação de identificação entre consumidor e produto, ou leitor e texto. Nesse sentido, podemos conceituar a localização como um processo constituído por várias etapas que torna um produto ou texto culturalmente compatível com a região onde será distribuído.

1.2 Localização, domesticação e estrangeirização

A localização, por ser uma prática tradutória que busca aproximar culturalmente os consumidores de determinada obra, é por vezes considerada equivalente ao conceito de domesticação, introduzido por Lawrence Venuti (1995), uma vez que ambos possuem definições que, à primeira vista, parecem se sobrepor. De acordo com o autor, uma tradução domesticada é mais familiar e suas referências são facilmente reconhecidas pela cultura-alvo, apagando quaisquer marcas culturais do texto-fonte que fariam possível identificar que a obra é, na verdade, uma tradução. Em contraponto à domesticação, está a estrangeirização, que busca preservar os aspectos culturais e linguísticos singulares do texto-fonte, o que favorece uma tradução mais democrática, que reconhece outras realidades.

Como mencionado anteriormente, é possível que certos autores definam a localização de maneira muito similar à maneira com a qual Venuti (1995) conceitua domesticação. Tomando como base a definição da LISA (2003) a respeito da localização como uma técnica que dá a sensação da leitura de uma obra nacional, seria possível afirmar então que esta não passa de um sinônimo para domesticação. No entanto, a diferença mais latente entre a tradução localizada e a tradução domesticada é o fato de que a primeira não é, necessariamente, uma prática que tem como objetivo ocultar todos os vestígios da cultura fonte, mas sim torná-la mais apelativa ou mais aceitável ao público local e, para isso, pode se utilizar de técnicas domesticadoras em certos momentos.

É possível observar tal fato especialmente em mídias amplamente difundidas na cultura pop, como quadrinhos, séries e jogos, onde menções a certos elementos culturais da língua-fonte são comuns para que a obra seja coerente e preserve seu contexto. Pode-se tomar como exemplo o caso do Capitão América, personagem dos quadrinhos americanos publicados pela *Marvel Comics*. Em uma versão domesticada para o Brasil, por exemplo, a simples existência de tal personagem não seria viável, pois romperia a sensação de pertencimento do personagem àquele contexto domesticado. Entretanto, em uma versão localizada, não seria compulsório o apagamento ou a modificação total desse personagem, uma vez que há diversas gradações de localização, ficando a critério do localizador quais elementos devem ou não ser domesticados.

A domesticação, de acordo com Venuti (1995), configura uma prática tradutória etnocêntrica e violenta, pois despe da obra sua essência e originalidade, além de invisibilizar o trabalho do tradutor. Isso ocorre pois a tradução não será percebida como tal, uma vez que há o apagamento de quaisquer marcas que indiquem que aquele texto é estrangeiro, favorecendo

uma tradução que se pareça com uma obra nacional. Dessa forma, o consumidor da obra estaria completamente alheio à outra realidade em que se passa a obra.

Portanto, Venuti (1995) sugere que a estrangeirização seja uma maneira de rechaçar o etnocentrismo domesticador, uma vez que a adoção de uma tradução estrangeirizadora torna claro para o consumidor que a obra é, de fato, uma tradução. Uma tradução dessa natureza seria capaz de preservar aspectos culturais da língua-fonte e, por isso, fazer com que esta seja vista e reconhecida em suas diferenças, configurando uma tradução não alienante, defendida inclusive como uma tradução mais fiel, que reproduziria de forma mais completa as ideias originais do autor. No entanto, essa dicotomia entre domesticação e estrangeirização é limitante, pois:

Qualquer tradução, por mais simples e despreziosa que seja, traz consigo as marcas de sua realização: o tempo, a história, as circunstâncias, os objetivos e a perspectiva de seu realizador. Qualquer tradução denuncia sua origem numa interpretação, ainda que seu realizador não a assuma como tal. Nenhuma tradução será, portanto, "neutra" ou "literal"; será, sempre e inescapavelmente, uma leitura. (ARROJO, 2003, p.78)

Desse modo, o trabalho do tradutor é, na verdade, um trabalho de coautor, visto que modifica a obra à medida em que faz escolhas lexicais, se apropria de diferentes técnicas tradutórias e se utiliza de seu próprio repertório linguístico e cultural para compor seu trabalho. Sendo assim, falar em uma dicotomia entre os dois termos já citados é o mesmo que ignorar o fato de que nem toda prática tradutória será estritamente domesticadora ou estrangeirizadora, pois há diversas nuances entre os dois extremos.

Pensando no processo de localização e levando em conta que a domesticação faz parte dele, seria possível dizer que, de alguma forma, a localização contribui para a prática etnocêntrica domesticadora? Considerando que a localização, da mesma maneira que a tradução, carrega marcas de seu autor, obras localizadas não necessariamente irão buscar uma domesticação total. A localização é um processo livre que permite ao autor a escolha de quais elementos são de fato necessários localizar, podendo ainda preservar diversos aspectos da obra original, dependendo da intenção do tradutor. Por isso, pode ainda existir algum grau de estrangeirização em obras localizadas, sobretudo aquelas que passam por uma localização parcial. Tais gradações e variações da localização podem ser observadas em diversos formatos textuais, incluindo aqueles de natureza digital, como é o caso dos jogos de *videogame*, objeto de interesse deste estudo.

2 A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Este capítulo tem como objetivo contextualizar a localização ao objeto de estudo deste trabalho, que é um jogo digital. O primeiro subcapítulo foca em algumas das etapas necessárias para o processo de localização de jogos, bem como as possíveis gradações em que ela pode se apresentar. O segundo subcapítulo aborda a localização como um processo criativo e como ele impacta a experiência de jogo. Já o terceiro subcapítulo foca em diferentes elementos que podem ser localizados dentro de jogos digitais e os motivos pelos quais são localizados, além de apresentar exemplos reais de decisões tomadas na localização de algumas obras, analisando seus possíveis motivos.

2.1 O processo

Como vimos, a localização de jogos requer que tanto a linguagem quanto os recursos visuais sejam adaptados para determinado *locale*. Isso inclui mudanças no layout como o espaço destinado ao texto, que pode sofrer modificação de acordo com os caracteres utilizados, por exemplo. Para evitar que o processo tome muito tempo da equipe de localização, jogos digitais costumam ser projetados desde o começo de forma internacionalizada, uma vez que a internacionalização, como mencionado no capítulo anterior, proporciona maior agilidade ao trabalho da equipe de localizadores.

Ainda que o projeto se inicie de forma internacionalizada, há diferentes graus de localização de jogos. Segundo Souza (2015), existem 3 tipos de localização: (a) a localização “box and docs”, na qual apenas a caixa, ou capa, e o manual são traduzidos para o idioma de chegada; (b) localização parcial, onde há tradução de elementos textuais e interface do jogo, além da presença de legendas durante os diálogos, porém não há dublagem; e (c) localização total, em que o jogo recebe dublagem e todos os demais conteúdos presentes são traduzidos para o idioma de chegada. A escolha por um desses tipos se dá de acordo com os interesses e recursos disponíveis da empresa que os desenvolve.

Inicialmente a localização estava atrelada ao contexto de adaptação e tradução de *softwares*, mas hoje ela pode ser aplicada também a outras modalidades de texto, como produções audiovisuais e jogos digitais, que são também considerados *softwares*. O processo de localização de jogos digitais compartilha similaridades com a localização de *softwares* propriamente dita, uma vez que ela requer a intervenção da engenharia de *software* como uma ferramenta para importar as linhas traduzidas para o jogo, assim como seria feito com algum programa, pois “a localização de jogos precisa estar em conformidade com os padrões da

cultura alvo e também precisa estar integrada ao *software* do jogo” (MANGIRON, 2006, p.4, tradução minha). Apesar disso, O’Hagan (2012) vai defender que o objetivo da localização dos jogos é mais específico e possui uma abordagem distinta, pois:

Diferente do objetivo principal da localização de software, o escopo da localização de jogos é melhorar o valor de entretenimento do produto para além da funcionalidade (Mangiron e O’Hagan 2006). Por causa da natureza afetiva do software de jogos, frequentemente buscando o engajamento emocional do jogador, a tradução precisa almejar transportar a experiência do jogador como um todo. Este objetivo geral molda a principal abordagem de tradução, distinguindo a localização de jogos da localização de software. (O’HAGAN, 2012, p. 131, tradução minha)

Levando em conta que “a função principal dos videogames é entreter e proporcionar prazer aos jogadores enquanto os submerge em um ambiente de realidade virtual” (MANGIRON, 2006, p.4, tradução minha), o conceito de experiência de jogo deve sempre ser levado em consideração. Muitas vezes, a fim de preservar esse aspecto, o localizador irá se deparar com desafios que demandarão um esforço criativo que refletirá no resultado final de seu trabalho, como veremos a seguir.

2.2 Transcrição e experiência de jogo

Uma boa tradução localizada possui um papel determinante no que diz respeito a proporcionar uma experiência de jogo agradável e recompensadora. Através de uma localização bem feita é possível desfrutar de uma experiência equivalente àquela planejada originalmente pelos desenvolvedores. Muitas vezes, para preservar essa experiência é necessário que os profissionais envolvidos na localização pensem em soluções criativas para lidar com as diversas barreiras linguísticas e culturais que surgirão durante o processo.

Localizar jogos é um procedimento que envolve criação, pois, como mencionado por Bernal-Merino (2007, p.3), o localizador precisará ter amplo conhecimento da linguagem utilizada e pensar em possíveis equivalências na cultura alvo, já que jogos frequentemente fazem referências a elementos culturais como filmes, músicas, quadrinhos, etc. Mangiron (2006) compartilha de uma visão similar, adicionando ainda que o profissional trabalhando na localização de determinado jogo deve ser capaz de traduzi-lo de forma que seja interessante e divertida para quem o consome. Além disso, ela também menciona que nomes de armas, itens, habilidades, além de trocadilhos, piadas e jogos de palavras não podem ser traduzidos de forma literal e, por isso, precisam ser recriados para manter o efeito desejado (MANGIRON, 2006 p. 9, tradução minha). Segundo O’Hagan e Mangiron (2013) esse tipo de tradução é feita de forma criativa e inventiva, não se limitando ao sentido do texto-fonte, buscando novos significados

ou referências dá um toque de originalidade à tradução. Este processo é chamado de transcrição, que foi definido pelas mesmas autoras como um procedimento através do qual os localizadores “têm liberdade quase absoluta para modificar, omitir e até mesmo adicionar quaisquer elementos que considerem necessários para trazer o jogo para mais perto dos jogadores e transmitir a sensação original de jogabilidade.” (Mangiron e O’Hagan 2006, p.20, tradução minha). Dessa forma, pode-se entender a transcrição como um recurso de considerável importância para uma localização de qualidade, que preza por uma experiência de jogo mais interessante e agradável. Este recurso pode ser aplicado em diferentes elementos que serão localizados na obra, de acordo com a necessidade ou intenção do autor.

2.3 Elementos localizáveis

Jogos digitais, como se conhece atualmente, são dotados de três recursos essenciais: gráficos, linguagem e áudio. Com o avanço tecnológico, os jogos começaram a ser mais sofisticados, apresentar mais instruções, comandos e também maior complexidade narrativa, além de animações e trilha sonora imersiva (Souza, 2015). Ao traduzir e localizar um jogo é necessário, manejar todas essas características, a fim de garantir que este tenha boa recepção nos demais países em que será distribuído. Na esfera linguística, deve-se atentar à escolha lexical, expressões idiomáticas e referências inerentes à cultura local. Na esfera visual, é necessário adaptar simbolismos que possam causar polêmicas ou banimento do jogo. Já na esfera do áudio, é necessário lidar com a questão da trilha sonora, vozes dos personagens e sonoplastia em geral.

Nos primórdios dessa indústria, os jogos digitais possuíam pouco conteúdo textual, sendo bastante intuitivos (Souza, 2015, p.19). Mais tarde, narrativas mais intrincadas passaram a ser recorrentes. No começo, estas eram majoritariamente apresentadas como texto verbal em tela, através de caixas de diálogo. Entretanto, com a evolução da indústria, os jogos atualmente possuem uma grande variedade de formatos de textos a serem traduzidos e localizados. Isso inclui caixas de diálogos, dublagem ou até mesmo o título do jogo. Além disso, interfaces como menus, diário de missões, códex, entre outros são exemplos de material linguístico localizável.

Um caso de localização linguística notável é do jogo de origem japonesa conhecido no ocidente como *Fatal Frame* (figura 2). Na versão japonesa este jogo foi batizado de *Zero* (figura 1), originalmente escrito com o kanji 零. Em japonês é comum que kanjis possam ter outras leituras e, nesse caso em específico, o kanji escolhido também pode ser lido com o kanji 壘 que

significa espírito ou fantasma. Já no título americano, tal jogo de palavras seria perdido, pois a língua não permite recriar esse efeito. Por isso, os localizadores envolvidos no desenvolvimento americano decidiram mudar o nome para *Fatal Frame*, fazendo referência à mecânica do jogo na qual é necessário tirar fotos dos espíritos para combatê-los.



Figura 1 : capa da versão japonesa Zero

Figura 2 : capa com título modificado da versão americana Fatal Frame.

Fonte: https://fatalframe.fandom.com/wiki/Fatal_Frame

Outro exemplo de mudança de título de uma obra na sua versão ocidental é do jogo conhecido como *Pac-Man*. No Japão, seu país de origem, era originalmente chamado de *Puck Man* (figura 3). Entretanto, ao ser transportado para o ocidente, passou a se chamar *Pac-Man* (figura 4), nome pelo qual é conhecido até os dias de hoje.

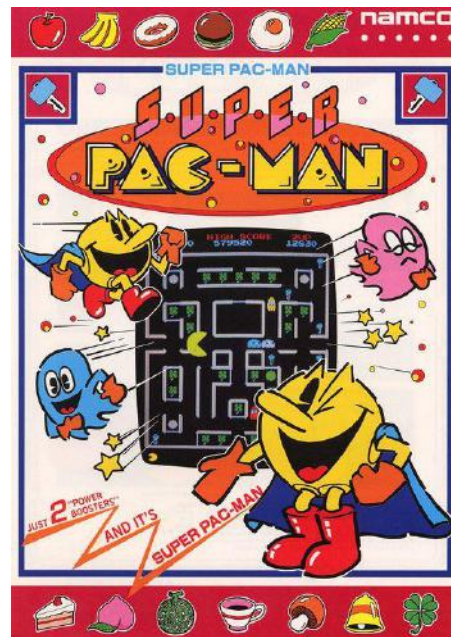


Figura 3 : Flyer promocional de Pac-Man no ocidente



Figura 4 : Flyer promocional de Puck Man no oriente

Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/>

Essa mudança foi uma decisão que visava evitar que o público americano fizesse trocadilhos com a palavra *fuck*, o que traria uma controvérsia desnecessária para um jogo de classificação etária livre. Mais tarde, para criar uma sensação de unidade, o jogo acabou por receber o nome de *Pac-Man* tanto no ocidente, quanto no oriente.

Além desses exemplos de localização linguística do título, há também a localização do discurso dos próprios personagens. Quando diante de um personagem que de alguma forma parece ou soa estrangeiro há a adaptação de seu modo de falar, visto que “a introdução de sotaques regionais para caracterizar alguns personagens permite aos jogadores identificarem-se com o jogo e sentir que é um jogo originalmente desenvolvido para o seu benefício e prazer.” (Mangiron 2006, p. 9, tradução minha). Essa adição de um sotaque pode ocorrer mesmo que este seja ausente na obra original. Caso sinta que seja necessário para aquela localidade em específico, por meio da transcrição, a equipe responsável pela localização pode ter essa liberdade criativa de adicioná-lo na versão final. Mangiron (2006) cede o exemplo de um dos personagens principais de *Final Fantasy X*, Wakka, que “não possui nenhum sotaque originalmente, mas que na versão americana recebeu um sotaque havaiano para dar um tempero local ao jogo” (Mangiron 2006, p. 9, tradução minha).

Para além do aspecto linguístico, há questões de ordem visual e simbólica que precisam ser examinadas atentamente. Na versão americana (figura 5), o jogo *10 Second Ninja* possui no fundo de uma de suas fases uma suástica, símbolo difundido mundialmente como representante

do nazismo. Na versão lançada na Alemanha (figura 6), onde utilizar suástica em qualquer mídia é estritamente proibido devido à história do país, o símbolo foi substituído por um xis. Dessa maneira, adaptando esse elemento visual, os localizadores conseguiram fazer com o que o jogo não fosse proibido de ser distribuído no país.



Figura 5 : Versão Americana de 10 Second Ninja

Figura 6 : Versão Alemã de 10 Second Ninja

Fonte: <https://imgur.com/gallery/b1Bfb/comment/737314303>

Um outro exemplo de mudanças no design do jogo ocorreu com um personagem do jogo de cartas virtual *Legends of Runeterra*, produzido pela empresa *Riot Games*. Neste jogo há uma carta de um personagem chamado Thresh, cuja imagem original é uma caveira espectral (figura 7). No entanto, na versão chinesa do jogo seu rosto cadavérico foi redesenhado na arte para que perdesse tais características (figura 8). Essa mudança foi necessária, pois, na China, figuras de ossos e crânios costumam ser censuradas em jogos, uma vez que estas imagens não são bem vistas pelos chineses. Apesar de não haver uma regra oficial contra esse tipo de simbolismo, empresas costumam fazer essas modificações já antecipando uma possível rejeição por parte do público.



Figura 7 : Arte do personagem Thresh sem censura.



Figura 8 : Versão censurada que aparece no servidor chinês.

Fonte: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Thresh/LoR>

A localização de elementos auditivos possui um papel importante para a criação de vínculo e identificação entre jogador e jogo. Apesar de nem todas as empresas optarem pela localização completa que requeira uma dublagem, muitas vezes é necessário fazer modificações na trilha sonora para que alcance o público alvo de forma mais efetiva. A título de exemplo, o jogo *Tales of Symphonia*, produzido pela *Namco* no Japão, sofreu modificação em sua trilha sonora na versão americana. Na versão original da abertura do jogo, a música presente na cena, chamada *Starry Heavens*, é de autoria da banda japonesa *Day After Tomorrow*, sendo cantada inteiramente no idioma. Na versão americana, porém, ela foi substituída por uma composição orquestral de Motoi Sakuruba que consiste apenas em instrumental. Tal decisão foi tomada pelos desenvolvedores, segundo artigo da revista IGN, em um esforço para fazer *Tales of Symphonia* atrativo para o público dos Estados Unidos, já que com a música original havia o sentimento de que o jogo era “muito japonês” (IGN, 18 de junho de 2004).

A análise dos elementos desse capítulo ilustra de que maneira a localização se manifesta de forma prática em diferentes jogos que atendem ao mercado internacional. Tais exemplos de decisões tomadas ao adaptar elementos da obra são bastante comuns e podem ser observadas em uma variedade de jogos disponíveis no mercado. Algumas delas se aplicam, inclusive ao jogo selecionado para o estudo de caso dessa pesquisa, como veremos no próximo capítulo.

3 OBJETO DE ESTUDO: *CYBERPUNK 2077*

Este capítulo tem como objetivo apresentar o objeto da análise deste trabalho. O primeiro subcapítulo destina-se a prover informações básicas do jogo como gênero, contexto e

enredo; o segundo dá informações acerca do processo de localização; o terceiro explica a escolha desta obra em especial; e o quarto esclarece a metodologia e os procedimentos envolvidos na análise.

3.1 O jogo

A obra escolhida para desenvolvimento desta pesquisa foi *Cyberpunk 2077*, um jogo de RPG de ação em mundo aberto, desenvolvido e publicado pela empresa polonesa *CD Projekt RED*, que teve seu lançamento em Dezembro de 2020. O jogo é uma adaptação que se passa no mesmo universo e segue a mesma cronologia de sua obra inspiradora: o RPG de mesa *Cyberpunk 2020*, idealizado por Mike Pondsmith.

Como o nome sugere, o jogo se enquadra no gênero *cyberpunk*, definido como um subgênero da ficção científica que se passa em um futuro distópico. De acordo com Pondsmith em seu livro *Cyberpunk RED*,

Cyberpunk vem de duas palavras. Cyber — do termo cibernético, ou uma fusão da carne com máquinas tecnológicas. Punk — do estilo musical, vertente do rock, no início dos anos 80 que sintetizava violência, rebelião e ação social de forma niilista. O termo se popularizou na época do Pré-colapso por um grupo de escritores especializados em escrever ficção científica com esse tipo de tecno-meláge. (PONDSMITH, 2020, p.18, tradução minha)

Portanto, narrativas que se enquadram nessa temática abordam questões relacionadas ao universo *cyber*, no qual a avançada tecnologia nem sempre se equipara ao avanço da humanidade enquanto indivíduos e sociedade, uma vez que a desigualdade social, abuso de poder e tirania são temas recorrentes nessas histórias. Elas também abordam questões relacionadas ao universo *punk*, já que há uma tendência de que o protagonista ou núcleo protagonista da história tenham tendências subversivas e se rebelem contra o sistema, buscando romper o *status-quo*.

A história de *Cyberpunk 2077* se passa em uma realidade futurista distópica, em uma cidade fictícia chamada *Night City*, nos Estados Unidos, situada geograficamente em localidade compatível com a cidade real de Morro Bay, na Califórnia (figura 9). Em *Night City* as pessoas são, em sua maioria, obcecadas por implantes e melhorias cibernéticas a fim de se tornarem humanos melhorados, mais eficientes. Ao mesmo tempo em que há toda essa tecnologia disponível, devido à natureza capitalista, as desigualdades sociais são muito mais acentuadas, a criminalidade é exacerbada e questões ambientais são completamente ignoradas (figura 10). Nesse ambiente hostil é onde vive a personagem jogável V, que pode ter sua aparência, voz e gênero customizados a critério do jogador. Além da aparência, existem três possibilidades

distintas de origem da personagem: nômade, marginal e corporativa. Cada uma delas possui cenas e diálogos exclusivos que contextualizam quem é a personagem e como chegou à sua atual ocupação como mercenária.



Figura 9 - Captura de tela promocional retratando Night City durante o dia.

Fonte: <https://www.cyberpunk.net/br/en/>



Figura 10 - Captura de tela promocional retratando Night City durante a noite.

Fonte: <https://www.cyberpunk.net/br/en/>

Independente da origem, seu objetivo principal é roubar um implante chamado *Relic*, desenvolvido pela mega corporação *Arasaka*, com intenção de vendê-lo por uma alta quantia, uma vez que o implante possui tecnologia capaz de garantir a imortalidade da mente humana. Durante o roubo, o recipiente que preserva o *Relic* é danificado e, para garantir que o próprio implante não seja danificado, ele é inserido em Jackie, um dos personagens envolvidos no roubo. Posteriormente, o implante é inserido em V, que ao ser baleada na cabeça, teve o biochip ativado, salvando sua vida. No entanto, assim que é ativado, V descobre que este armazena o constructo de personalidade de Johnny Silverhand, um músico rebelde e revolucionário que foi morto em um atentado à *Arasaka*. Dessa maneira, Johnny passa a dividir sua consciência com V, que descobre que o *Relic* gradativamente apagará sua personalidade, sobrescrevendo-a com a do músico. Além disso, o implante não pode ser retirado sem ocasionar a morte da hospedeira. Dessa forma, V precisa encontrar uma maneira de retirar o implante de seu cérebro antes que sua consciência seja completamente substituída pela de Johnny Silverhand, ao mesmo tempo em que ambos precisam conviver com suas diferenças e sobreviver em *Night City*.

3.2 Sobre a localização do jogo

Cyberpunk 2077 passou pelo processo de localização completa, uma vez que todos os elementos textuais e também a dublagem receberam uma versão localizada para o Brasil. O jogo, que esteve em fase de desenvolvimento desde 2011, foi inicialmente escrito em polonês, já que a maior parte dos funcionários da *CD Projekt Red* são falantes do idioma, de acordo com informações mencionadas por Paweł Sasko, designer-chefe das missões de *Cyberpunk 2077*, em uma de suas transmissões ao vivo, disponíveis em seu canal no YouTube.

Uma vez que os diálogos e história foram traduzidos para o inglês pela equipe de desenvolvedores bilíngues da empresa, esta versão se tornou, então, a base para o trabalho de localização de jogo. Nesse sentido, pode-se dizer que não houve um trabalho de internacionalização prévio. Apesar de não ser o único motivo, uma vez que o jogo passou por diversos problemas de desenvolvimento na parte técnica, certamente foi um fator agravante no tempo de desenvolvimento do projeto, pois como citado no capítulo 2, a internacionalização é uma etapa que facilita e agiliza o trabalho de localização.

3.3 Justificativa

A escolha de *Cyberpunk 2077* como objeto desta análise se dá por diversos fatores. Primeiramente, se trata de um jogo com narrativa densa e envolvente, com personagens

complexos e cheios de nuances. Além disso, sua narrativa é pautada em escolhas e diálogos que impactam no resultado de missões e no relacionamento da protagonista com os demais personagens, tendo consequências inclusive no destino deles, no rumo da história principal e possíveis finais, o que garante uma experiência de jogo bastante pessoal e singular para cada jogador.

Para dar conta de todas essas possibilidades, o jogo conta com um grande volume de produções textuais nos mais diversos formatos. Fora os diálogos e a interface, presentes na maioria dos jogos do gênero RPG, há também diários de missão, mensagens de texto que são trocadas com outros personagens, revistas espalhadas pela cidade com diversos temas e reportagens que podem ser lidas a qualquer momento e artigos e e-mails encontrados em computadores. Todos esses elementos textuais fazem parte da construção da narrativa e do universo no jogo, contribuindo para maior imersão do jogador e, por isso, precisam ser apropriadamente traduzidos e localizados.

Além disso, por se tratar de uma narrativa que se passa em um futuro fictício no cenário *cyberpunk*, há muitos termos e gírias específicos desse universo, formados muitas vezes por neologismos. Há também grande diversidade de personagens com linguajar próprio que refletem sua personalidade, classe social e etnia em seus discursos. Essas características corroboram para esta obra ser um terreno fértil para uma análise, uma vez que possui uma enorme riqueza de conteúdo localizado. Dessa forma, é possível verificar como e se a teoria estudada nesta pesquisa se aplica ao objeto de estudo.

3.4 Metodologia e procedimentos

Essa pesquisa foi realizada a partir do estudo e discussão do material bibliográfico acerca do tema localização, para assim, dar contexto e embasamento para análise dos elementos do jogo escolhido. Trata-se de um estudo de caso, portanto, uma pesquisa do tipo qualitativa, descrita por Saldanha e O'Brian (2013, p. 209) como um tipo de pesquisa que “contribui para três diferentes cenários: (1) explorar questões de como e porquê; (2) gerar hipóteses e (3) testar a viabilidade de um quadro teórico.” No presente estudo, o objetivo é explorar como e por que certas decisões foram tomadas na localização do jogo, gerar hipóteses sobre a influência dessas escolhas na construção de uma identidade própria do jogo que se adapte à realidade brasileira sem perder a essência do original.

Para realização da análise pretendida, foi necessário jogar o jogo na versão inglês com legendas em inglês e na versão dublada com legendas em português brasileiro, para assim colher os dados e fazer a comparação. Para a coleta dos dados foi utilizada a técnica da

transcrição para diálogos e textos. Por se tratar de um jogo extenso, com aproximadamente 100 horas de *gameplay*, o corpus selecionado para esta análise foi limitado à uma lista de termos específicos mais utilizados no universo do jogo, os títulos das missões principais da campanha e uma seleção de sete diálogos retirados de diferentes missões para discussão das técnicas e adotadas e decisões tomadas no processo de localização.

4 ANÁLISE DO CORPUS

Neste capítulo será feita a análise da tradução localizada dos dados colhidos de *Cyberpunk 2077*, com foco na localização dos aspectos linguísticos e da dublagem, uma vez que não há ocorrências de localização visual. Serão feitas comparações entre a tradução de terminologia, nomenclatura de missões e alguns aspectos da dublagem dos diálogos na versão em inglês e na versão em português brasileiro. Essa análise busca identificar quais escolhas foram tomadas no processo de localização do jogo para dar conta das diferenças culturais e linguísticas que existem entre os dois idiomas sem que houvesse perdas de sentido ou de experiência de jogo. A análise vai além e também procura entender como tais escolhas influenciam na criação de uma versão compatível com as expectativas do mercado brasileiro, bem como de que maneira elas contribuem para que a versão brasileira tenha uma identidade própria. Para organizar a análise, este capítulo estará dividido em três subcapítulos: o primeiro trata do vocabulário específico do jogo, o segundo dos nomes dados às missões, e o terceiro das questões culturais e linguísticas aplicadas a diálogos.

4.1 Termos específicos

Pelo fato da narrativa se passar em um universo com elementos ficcionais futuristas em uma cidade com as mais variadas influências internacionais, diversos dos termos utilizados na nomenclatura e no vocabulário do jogo são difíceis de serem traduzidos de forma literal para o português, muitas vezes por não fazer sentido, não ter boa sonoridade ou simplesmente não terem um termo correspondente. Muito disso se deve ao fato de que grande parte da terminologia utilizada é fruto de neologismos, estrangeirismos, aglutinação e justaposição de palavras da língua inglesa e seus dialetos. Isto é observado na linguagem comum, mas é especialmente evidente na *streetslang*, gírias utilizadas nas ruas de *Night City*.

Algo curioso de se observar é que alguns termos foram traduzidos, alguns sofreram pequenas alterações na grafia apenas para se adequar à ortografia e fonética da língua

portuguesa, outros apenas não sofreram modificação alguma, a, ainda, certos termos possuem traduções que variam de acordo com o contexto da frase em que foram ditos. Na tabela 1 há uma lista das palavras e jargões mais utilizados em *Night City* e seus significados. Além disso, será feita uma análise da tradução desses termos, enfatizando possíveis motivos de tais decisões e como a tradução altera ou mantém o sentido original do termo. Todos os termos e significados foram retirados do vocabulário do livro *Cyberpunk RED* ou do próprio *Cyberpunk 2077*.

TABELA 1 – Comparação entre termos da versão em inglês e da versão localizada para o português brasileiro e seus significados

Termo em inglês	Tradução em Português brasileiro	Significado	Análise da tradução
Gírias e termos comuns			
AI	IA	Inteligência Artificial, um computador com ciência de sua existência.	Tradução literal
Braindance (BD)	Neurodança (ND)	Similares à realidade virtual, são gravações de memórias ou experiências de terceiros carregadas de suas sensações e emoções.	Esse termo, criado a partir da justaposição das palavras <i>brain</i> e <i>dance</i> , não foi traduzido literalmente. Nesse caso optou-se por manter a justaposição e por isso foi necessário buscar uma palavra que estivesse no mesmo campo semântico de cérebro e permitisse tal construção.
Borg	Borg	Termo pejorativo para criticar aqueles que passaram por muitas cirurgias cibernéticas ou até mesmo substituíram quase todos os seus corpos.	Não houve tradução.
Chip	Caco	Qualquer tipo de objeto para registro de dados, geralmente no formato de pequenas lascas que podem ser inseridas em unidades locais na cabeça do usuário.	Tradução feita por transcrição. Possivelmente o uso de palavra chip poderia ser muito genérico.

Choom	Tchum	Gíria Neo-Afro Americana para amigo, membro da família.	Nesse caso a escolha foi por não traduzir o termo, mas apenas adequar sua ortografia, no caso das legendas, para melhor se adequar à fonética do português. Não há diferença de pronúncia entre as dublagens.
Corp	Corpo	Funcionário das mega corporações de Night City, geralmente usada pejorativamente.	A palavra em inglês é uma adaptação da palavra corps. Na tradução houve adaptação da ortografia para se adequar ao português.
Delta	Dar o delta	Sair, partir, ir embora.	No inglês o termo é utilizado como um verbo. Para a versão brasileira optou-se por adicionar o verbo “dar” antes da palavra delta, uma vez que “deltar” poderia ser facilmente confundido com o verbo deitar.
Eddies	Edinhos	Diminutivo de Eurodólar, a moeda usada mundialmente no cenário Cyberpunk.	Neste caso optou-se por manter o mesmo sentido diminutivo da palavra, adequando o sufixo para a língua portuguesa.
Fixer	Canal	Agregador de contatos que fornece serviços e recursos a mercenários. É uma gíria que existe na vida real e mantém a mesma conotação criminosa.	No português optou-se pela palavra canal, que possui uma conotação de um meio intermediário.
Gonk	Idiota	Idiota. É um gíria existente na vida real, mais usada em países da Grã-Bretanha.	Gíria que foi traduzida pelo seu significado. Optou-se pela tradução literal do termo.
Input/Output	Namorado(a)	Namorado(a). O prefixo é usado conforme a posição que os parceiros interagem, sendo In passivo e Out dominante.	Tradução feita a partir do significado da gíria. Não foi usada outra gíria para substituí-la.
Jack in	Conectar	Ligar-se a uma máquina, geralmente com equipamentos que interagem com o sistema	O termo em inglês é uma gíria que no português não foi traduzida por outra. Optou-se pelo verbo que descreve a

		nervoso do usuário.	ação.
Netrunner	Trilha-redes	Hacker com um sistema de interface aumentado ciberneticamente implantado em seus corpos. Vagam pela rede em busca de sistemas para invadir e obter dados para vender.	O termo no inglês é formado pela justaposição de <i>net</i> e <i>runner</i> . Na versão localizada foi utilizado o mesmo processo de formação de palavra, apenas trocando o termo <i>runner</i> por trilha.
Nomad	Nômade	Residentes das Terras Baldias nos arredores de Night City.	Tradução literal.
Ripperdoc	Medicânico	Cirurgião especializado em implantes cibernéticos.	Neste caso optou-se por manter a aglutinação formadora do termo. No original a aglutinação é com as palavras <i>ripper</i> e <i>doctor</i> , na localização foi feita com as palavras médico e mecânico.
Nomes de localidades			
Badlands	Terras Baldias	Nome dado à região desértica nos arredores de <i>Night City</i> .	Tradução literal
City Center	Centro da Cidade	Região Central e mais protegida de <i>Night City</i> .	Tradução literal
Heywood	Heywood	Nome dado à região latina adjacente ao centro	Não houve tradução
Pacifica	Pacífica	Nome dado à região litoral	Não houve tradução
Santo Domingo	Santo Domingo	Nome dado à região	Não houve tradução
Watson	Watson	Nome dado à região ao norte da cidade	Não houve tradução
Westbrook	Westbrook	Nome dado à região adjacente ao centro	Não houve tradução
Nomes de gangues			
Animals	Animais	Gangue agressiva que tenta chegar ao pináculo da força humana.	Tradução Literal

Voodoo Boys	Garotos Vodou	Nome dado à gangue de Pacífica especializada em usar a rede para coordenar ataques e invasões cibernéticas.	Tradução Literal
Tyger Claws	Garras de Tigre	Gangue de criminosos provenientes do oriente, possivelmente inspirada na Tríade Chinesa.	Tradução Literal
The Mox	As Mox	Gangue de prostitutas e dançarinas emancipadas.	Tradução Literal
6th Street	Rua 6	Gangue de ex-soldados negligenciados pelo governo, que formaram uma milícia para tomar conta de parte da cidade.	Tradução realizada de forma a evitar a estranheza que “Sexta Rua” causaria aos ouvintes do idioma português.
Valentinos	Valentinos	Gangue latina de Heywood, focados em tradição e família, possivelmente inspirados nos cartéis mexicanos.	Não houve tradução.
Maelstrom	Maelstrom	Gangue de membros majoritariamente ciborgues, que já abdicaram de sua humanidade.	Não houve tradução.

A partir da análise do quadro acima pode-se notar uma tendência a preservar o sentido original dos termos, por isso os responsáveis pela tradução brasileira procuraram fazer tradução literal sempre que possível. Quando não era possível, a tradução foi feita de forma que ainda preservasse pelo menos o processo de formação de palavra escolhido, como no caso das palavras aglutinadas ou justapostas. Nos casos dos nomes de gangues e de localidades, nota-se que na maior parte das ocorrências a tradução foi literal e quando não houve alteração do termo, manteve-se o original, de forma a preservar a identidade de cada grupo ou localidade. Dessa forma, houve um equilíbrio entre uso de domesticação, estrangeirização e transcrição.

4.2 Diário de Missões

As missões são parte essencial da maioria dos jogos, sobretudo os que fazem parte do gênero RPG, focados majoritariamente na progressão de uma história. Missões podem ser definidas como as tarefas, geralmente dadas por outros personagens não-jogáveis, que o jogador

precisa executar para chegar a algum objetivo ou obter progresso na trama. Em *Cyberpunk 2077* há quatro tipos diferentes de missões: as missões principais, que darão sequência à narrativa central do jogo; missões secundárias, caracterizadas como narrativas paralelas, que podem ou não se relacionar com a história principal; os serviços, que são pequenas missões com uma história curta, com objetivo de conseguir dinheiro e experiência; e missões de rua, que não são dadas por outros personagens, se caracterizando por conflitos que acontecem de forma aleatória nas ruas de *Night City*, com os quais o jogador pode escolher interagir ou não.

As missões possuem nomes que se relacionam de alguma maneira com seus objetivos ou com sua temática. É importante salientar que, durante o desenvolvimento de *Cyberpunk 2077*, as missões receberam, em sua maioria, nomes de músicas que, de alguma forma, se relacionam com os objetivos ou a temática delas. Segundo o designer-chefe de missões de *Cyberpunk 2077*, Paweł Sasko, a escolha pelas músicas foi, além disso, motivada pelo gosto pessoal do personagem Johnny Silverhand e, por isso, as missões passaram a fazer referência a nomes de músicas a partir do momento que ele passa a dividir sua consciência com a da protagonista V. Para esta análise serão consideradas apenas as missões principais, listadas na tabela 2, onde será feita a comparação entre a nomenclatura das missões e suas referências musicais, isto é, os artistas responsáveis pela autoria das músicas. Em alguns casos a referência não será musical, mas ainda assim estará no campo do entretenimento, podendo ser uma referência a filmes ou animações.

Tabela 2 – Comparação dos nomes das missões e suas respectivas referências

Nome da missão na versão em inglês	Referência ou autor	Nome da missão na versão localizada	Referência ou autor
Rumos de Vida			
The Streetkid	Não há	Um pouco de malandragem	Referência à música “Malandragem”, de Cássia Eller.
The Nomad	Não há	Caminhando contra o vento	Caetano Veloso
The Corpo-Rat	Não há	Fodido por Um, Fodido por Mil	Não há referência musical.
Prólogo			
Practice Makes Perfect	Não há	A prática leva à perfeição	Não há referência

			musical. Tradução literal.
The Rescue	Não há	Chega dessa porra de vida e morte	Não há referência musical. Tradução por transcrição.
Ato I			
The Ripperdoc	Não há	Cidade dos Sonhos	Referência ao nome brasileiro do filme Mulholland Drive.
The Ride	Não há	Primeira regra da Afterlife	Referência ao filme Clube da Luta
The information	Não há	Cherchez la Femme	Expressão usada para sugerir que um mistério pode ser resolvido identificando uma <i>femme fatale</i> . A expressão vem do romance Les Mohicans de Paris, de Alexandre Dumas.
The Pickup	Não há	Una Chamba pro Dex	Não há referência musical. Nome dado por transcrição.
The Heist	Não há	O Roubo	Não há referência musical. Tradução literal.
Interlúdio			
Love Like Fire	Generation X	Dias de luta, dias de Glória	Charlie Brown Jr.
Ato II			
Playing for time	Buzzcocks	Da lama ao Caos	Nação Zumbi
Automatic Love	Die Form	Boneca Cibernética	Referência à trecho da música “Robocop Gay” dos Mamonas Assassinas
The Space in Between	How to Destroy	Garota de Aluguel	Talvez uma referência indireta a música do Zé

	Angels		Ramalho “Garoto de Aluguel”
Disasterpiece	Slipknot	Quem quer criar desordem?	Titãs
Double Life	Die Form	Vida Bandida	Referência incerta, devido à grande quantidade de músicas com o mesmo título.
M’ap Tann Pèlen	Bizango	Welcome to Terreiro	Gangrena Gasosa
I Walk the Line	Johnny Cash	CHÓPIS CENTIS	Mamonas Assassinas
Transmission	Joy Division	Horizonte Distante	Los Hermanos
Never Fade Away	Samurai	Never Fade Away	Não houve tradução.
Ghost Town	The Specials	A Encruzilhada	Referência ao filme de mesmo nome, lançado em 1986.
Lightning Breaks	Plasmatics	Apague a luz	Darwin
Life during Wartime	Talking Heads	Peguem o Pombo!	Referência ao desenho animado Esquadrilha Abutre.
Down on the street	The Stooges	Rua dos Bobos	Referência ao poema “A casa” de Vinícius de Moraes, musicalizado por Toquinho.
Gimme Danger	The Stooges	Bichos escrotos	Titãs
Play it Safe	Iggy Pop	Eu quero é botar meu bloco na rua	Sérgio Sampaio
Search and destroy	The Stooges	Tropa de Elite	Tihuana
Tapeworm	Pigface	Parasita	Referência desconhecida
Ato III			
Nocturne Op55N1	Chopin	Nocturne Op55N1	Não houve tradução
Last Caress	The Misfits	O que está feito, está feito	Matanza
Totalimmortal	AFI	Pecado Capital	Xamã
For whom the bell Tolls	Metallica	Bota pra fudê	Camisa de Vênus

Knockin' on Heaven's Door	Bob Dylan	Batendo na porta do céu	A tradução literal, e também referência à versão brasileira da mesma música.
We gotta live together	Jimi Hendrix	Antes da chuva chegar	Guilherme Arantes
Forward to Death	Dead Kennedys	Trem das Sete	Raul Seixas
Belly of the Beast	Anthrax	A lei da metralhadora	Capital Inicial
(Don't Fear) The Reaper	Öyster Cult	Eu quero é ver o oco	Raimundos
Changes	David Bowie	Metamorfose Ambulante	Raul Seixas
Epílogo			
Where is my mind?	The Pixies	Astronauta de Mármore	Nenhum de Nós
Path of Glory	Plasmatics	Ambição	Referência desconhecida
All along the Watchtower	Bob Dylan	Sociedade Alternativa	Raul Seixas
New Dawn Fades	Joy Division	Tente Outra vez	Raul Seixas

Na localização brasileira de *Cyberpunk 2077*, as missões nem sempre foram traduzidas de forma literal, quando traduzidas. Algumas missões têm seu nome completamente modificado para gerar humor ou fazer alguma referência a elementos culturais brasileiros, enquanto outras têm seu nome em inglês preservado.

As missões de rumo de vida e prólogo, na sua versão em inglês, possuem nomes genéricos que apenas resumem ou descrevem a temática da missão. Portanto, não fazem referência a nenhuma música, uma vez que Johnny Silverhand passa a fazer parte da história como co-protagonista apenas a partir da fase de Interlúdio. Entretanto, em alguns dos títulos dados em português para essas missões, optou-se por já fazer referência musical, como é o caso das missões de rumo de vida “Malandragem”, “Caminhando contra o vento” e “Cidade dos Sonhos”. Além disso, algumas dessas missões de prólogo também fazem referência a filmes na versão localizada para o Brasil.

Nas demais etapas do jogo as missões seguem sendo localizadas de forma a manter as referências musicais, como observado no quadro acima. Para dar aos jogadores o mesmo tipo

de experiência da versão em inglês e garantir adequação ao idioma local, a equipe de localização brasileira optou pela substituição das músicas em inglês por títulos de faixas musicais locais, mantendo-se, sempre que possível, dentro do mesmo espectro de gênero musical. Por isso, pode-se considerar que a localização aqui se utilizou majoritariamente da técnica de domesticação, trazendo as referências para o contexto brasileiro. Os únicos casos que fogem a esta regra são os casos das missões genéricas de prólogo ou rumo de vida, que foram traduzidas de forma literal, ou por transcrição, isto é, com liberdade criativa de acordo com a temática da missão, ou a missão “*Never fade away*”, que manteve o mesmo nome da original, caracterizando uma ocorrência de estrangeirização, uma vez que a referência é a banda fictícia Samurai, pertencente ao universo do jogo.

Esse cuidado na escolha dos títulos demonstra o empenho da equipe de localização em fazer com que a versão localizada possua referências que possam ser facilmente identificadas pela maioria dos jogadores brasileiros, uma vez que são mais próximas e mais palpáveis do que as músicas internacionais, que são menos prováveis de serem reconhecidas ou apenas não são acessíveis para a maioria dos jogadores do mercado-alvo. Assim, é possível garantir, para uma quantidade maior de jogadores, uma sensação próxima daquela pretendida pelos desenvolvedores do jogo.

4.3 Questões culturais e linguísticas nos diálogos

Para entender como aspectos culturais baseados no mundo real se inserem no jogo, é necessário analisar a organização geográfica da cidade em que se passa a narrativa. O mapa da cidade de *Night City* é dividido em distritos e localidades (figura 11), cada um com sua identidade visual própria baseada na cultura e estilo arquitetônico que faz referência, tendo, em sua maioria, suas próprias gangues ou até mesmo um grupo étnico dominante, cujos membros se comportam e falam de acordo com suas origens. Esta análise em específico está focada nos distritos e áreas nas quais essa influência étnica pode ser percebida por meio do discurso regionalizado dos personagens com os quais a protagonista interage ao longo da narrativa, bem como escolhas na localização de expressões e frases para melhor adaptação ao mercado brasileiro.



Figura 11 : Mapa de Night City

Fonte: elaborado pela autora.

O distrito de Heywood é uma área onde a desigualdade social se torna bem evidente, misturando construções modernas onde vivem os ricos e favelas ou comunidades onde vivem os mais pobres. Neste distrito há muitos habitantes latinos, o que se reflete na gangue dominante nesta região, que são os Valentinos, cujos membros, em sua maioria de ascendência mexicana, possuem um sotaque característico de falantes do espanhol, muitas vezes misturando este idioma com o idioma em que o jogo está configurado. Dois personagens recorrentes e relevantes para a história são Jackie Welles, melhor amigo de V, e Mamá Welles, mãe de Jackie. Durante o jogo, há diversas linhas de diálogo em que esses personagens possuem discurso translingual, que mescla elementos do idioma materno e do segundo idioma, apresentando algumas ocasionais diferenças de tradução entre as versões em inglês e português.

Na missão intitulada “O resgate”, V e Jackie precisam resgatar uma cliente de uma situação de sequestro. Ao encontrá-la desacordada em uma banheira de gelo, Jackie tece alguns comentários sobre a situação, listados na tabela 3.

Tabela 3 – Comparação entre versões dos diálogos com Jackie e Mamá Welles

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
Jackie: Ay, pobrecita. Let's get her off that ice.	Jackie: Pobrecita. Vamos sacarla desse hielo.
Jackie: Platinum? Shiiit, Trauma shoulda swooped in if she sneezed.	Jackie: Platina? Carajo. O trauma devia aparecer só com o espirro dela.

Na primeira linha de diálogo, é notável a ausência da interjeição “ay” na versão localizada e também a maior incidência de expressões em espanhol, com o verbo “sacarla” e a palavra “hielo”. Na segunda linha de diálogo apresentada no quadro, o termo “shit”, em vez de ser traduzido literalmente para merda ou até o correspondente espanhol “mierda”, foi substituído por “carajo”. Uma possível explicação é o fato de este termo ser usado com mais frequência no idioma para expressar surpresa.

Algo similar ocorre com o discurso de Mamá Welles. Os trechos selecionados abaixo foram retirados da missão “Amigo é coisa para se guardar”, na qual a mãe de Jackie entra em contato com V para avisar sobre o funeral de seu falecido amigo.

Tabela 4 – Comparação entre versões dos diálogos com Jackie e Mamá Welles

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
Mamá Welles: Yo sé cómo te sientes. Todos lo sabemos. I am in the middle of preparing an ofrenda. There is still so much to take care of...	Mamá Welles: Sé cómo te sientes. Todos lo sabemos. Estoy no meio dos preparos de una <i>ofrenda</i> . Ainda há mucho o que hacer...
Mamá Welles: Eh, don't mention it, V. You have respect. I admire that. The garage is on Republic. Ahí te veo. (See you.)	Mamá Welles: Ah, tudo bem, V. Tu tem respeito e eu admiro isso. A garagem fica na Republic. Hasta luego...

Nesta primeira linha de diálogo da tabela 4, há muito mais interferência translingue do espanhol na frase traduzida do que na versão não traduzida. Há bastante uso de palavras cognatas como “estoy”, substituindo estou, “una” substituindo uma, “mucho” pra muito e “hacer” para fazer. Além disso, uma característica interessante é o fato de o sujeito ser omissa na versão em português, enquanto que na versão em inglês o mesmo não acontece, já que na língua inglesa não é gramatical fazer omissão do sujeito, portanto o sujeito “Yo” foi adicionado nesta versão para não causar estranhamento no público alvo. Enquanto isso, na versão brasileira, a escolha pela omissão pode ser considerada uma maneira de dar maior naturalidade e um tom mais informal ao discurso de Mamá Welles, porque na linguagem oral é mais comum que os falantes, tanto de português, quanto de espanhol, omitam o pronome “eu”, uma vez que a terminação dos verbos já deixa implícito qual é o sujeito da oração. No segundo exemplo do quadro houve a adaptação da interjeição “eh” para “ah”, por ser a que soa mais natural ao contexto brasileiro. Em seguida vemos o uso de “tu” com a conjugação verbal de terceira pessoa para agregar ao tom de informalidade. Por fim, houve uma substituição da expressão de despedida “Ahí te veo” por “hasta luego”. Tal decisão parece ter sido tomada levando em consideração a semelhança com a expressão do português “até logo”, dessa forma trazendo mais familiaridade com o idioma local.

O fato de o português ter várias semelhanças com o idioma, já que ambas as línguas são de origem latina, é um fator que pode explicar essa decisão de aumentar a incidência do espanhol na localização dos diálogos. Além de muitas palavras cognatas, o espanhol tem uma fonética mais familiar para o falante de português, do que para o falante de inglês, tornando mais fácil o entendimento do idioma mesmo quando não se tem proficiência neste. Dessa forma, os localizadores podem ter a liberdade de misturar com mais frequência esses dois idiomas, assim, enfatizando mais ainda a identidade latina de Jackie e Mamá Welles, sem comprometer o entendimento dos diálogos.

Adjacente à Heywood encontra-se o distrito do Centro da Cidade, ou *city center* na versão em inglês. Aqui é onde se concentra a elite de *Night City*, isto é, os corporativos e as celebridades, em prédios, hotéis e restaurantes de luxo. E também é onde se localiza o Corpo Plaza, o lar das maiores corporações da cidade, como por exemplo a *Arasaka*, uma mega-corporação comandada pela família de mesmo nome, que, ao longo dos anos, impõe respeito e incita o temor, devido à sua reputação marcada por uma suposta conexão com a *Yakuza*. Essas suspeitas são reforçadas pelo curioso fato de que não há nenhuma gangue de rua dominante no distrito onde ela se encontra.

Por ser uma empresa familiar, todos os membros e funcionários da *Arasaka* são da mesma linhagem japonesa, portanto possuem sotaque característico tanto na versão em inglês, quanto na versão em português, que se reflete nas suas linhas de diálogo ao longo da narrativa. Não há pistas ortográficas que apontem tais características nas legendas de nenhuma das duas versões. Neste caso a caracterização pode ser notada através da dublagem.

Um dos personagens secundários que pertence a este núcleo e é recorrente na trama é Goro Takemura, ex-guarda-costas de Saburo Arasaka, presidente da corporação que recebe seu nome. Através da interação com esse personagem é possível perceber como sua língua nativa interfere na maneira com a qual pronuncia as palavras tanto na dublagem em inglês, quanto na dublagem em português. Apesar disso, as interferências manifestadas no português não podem ser as mesmas do inglês, por se tratarem de idiomas muito distintos. Por isso, para manter a mesma caracterização de personagem, a localização precisou dar conta dessa diferença, adaptando a pronúncia das palavras. O trecho presente na tabela 5 foi retirado de uma ligação entre V e Takemura.

Tabela 5 – Comparação entre versões dos diálogos com Takemura

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
Takemura: Takemura here. We must meet. Come to Tom's Diner.	Takemura: Takemura falando. A gente precisa se ver. Vem pra lanchonete do Tom.
V: Hmm...why would I do that?	V: Hmm...e porque eu ia querer?
Takemura: Because I am the one who saved your life.	Takemura: Porque fui eu que salvei a tua vida.

Em relação à tradução das legendas, poucas são as diferenças, já que o diálogo foi traduzido majoritariamente de forma literal. Entretanto, nas dublagens de Takemura em ambos os idiomas, pode-se perceber características típicas de um sotaque japonês. Por ser um idioma com entonação muito diferente dos idiomas ocidentais, o tom e a cadência da fala é muito distinta e manifesta sua influência sobre os outros idiomas.

A característica mais perceptível na fala localizada deste personagem é a substituição da consoante alveolar lateral /l/ pela vibrante /r/. Então palavras como “falando” e “lanchonete” são pronunciadas por Takemura como *farando* e *ranchonete*. Outra característica é a adição de vogais entre um encontro consonantal, como é o caso de “precisa” e “porque” serem pronunciadas como *pureciso* e *poruque*. Estas mudanças são fruto da interferência da fonética

japonesa, língua nativa do personagem, no seu discurso em português, contribuindo para uma caracterização fiel à original.

Ao sul de *Night City*, longe do centro da cidade, é onde se encontra o distrito de Pacífica, localizado no litoral da cidade, onde deveria ser o foco do turismo. Porém, devido à falta de investimentos, muitas construções foram deixadas inacabadas e a área foi dominada pela violência das gangues e a pobreza dos habitantes. Neste distrito é onde se localiza a base da gangue dos Garotos Vodou, um grupo de trilha-redes vindos de uma comunidade haitiana que se estabeleceu em *Night City*. Assim como os exemplos anteriores, os membros dessa gangue também possuem um dialeto e sotaques próprios de uma determinada cultura. Neste caso, seus discursos são marcados pela influência do crioulo haitiano, com algumas ocorrências de expressões francesas, a outra língua oficial do Haiti. O fragmento de diálogo apresentado na tabela 6 foi retirado da missão “Welcome to Terreiro”, na qual V encontra o personagem Placide, membro da gangue dos Garotos Vodou, pela primeira vez.

Tabela 6 – Comparação entre versões dos diálogos com Placide

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
<p>Placide: Ki sa ou vle? (What do you want?)</p> <p>V: Told me at the chapel you're the one to talk to. Mr. Hands sent me. Said you got mercwork needs doin'.</p> <p>Placide: No here. Come with. Dis way.</p> <p>Placide: Welcome to Pacífica. You know Pacífica well?</p> <p>V: Nah. You guys aren't exactly great at rollin' out the welcome mat for outsiders.</p> <p>Placide: Was to be its own city, where suits would burn their eddies. A closed circle. De corps feed deir sheep, dey split de cash back out. All de toys here are grown from corp cash.</p> <p>Placide: Our interest is now in de GIM - de Grand Imperial Mall. Pacífica's biggest, ugliest temple to greed... but never finished.</p>	<p>Placide: Ki sa ou vle? (O que você quer?)</p> <p>V: Me disseram na capela que era pra falar contigo. O Sr. Hands me mandou. Disse que cê tá querendo mercenária.</p> <p>Placide: Aqui não. Vem cá. Por Aqui.</p> <p>Placide: Bem-vinda à Pacífica. Tu conhece bem Pacífica?</p> <p>V: Nah. A galera daqui não recebe muito bem gente de fora.</p> <p>Placide: Já foi uma cidade onde os gravata queimava os edinho. Um ciclo infinito. Corpe alimenta gado - gado cospe dinheiro de volta. Os brinquedo aqui são financiado por corpe.</p> <p>Placide: Nós quer ir pro GIM: o Grand Imperial Mall. O maior templo da ganância de Pacífica, e o mais feio. Nunca terminaram.</p>

Da mesma maneira que acontece com a dublagem de Takemura, algumas modificações são necessárias para passar a mesma sensação em idiomas diferentes. Tanto no inglês, quanto no português a influência do francês e do crioulo podem ser vistas através de pistas ortográficas nas legendas e também da pronúncia das palavras nas dublagens. Pode-se notar que neste trecho selecionado há ocorrência de comunicação translingual, pois Placide se utiliza de expressões francesas no seu discurso, o que foi mantido igual nas duas versões.

Entretanto, em relação às pistas ortográficas, há diferenças bem proeminentes. Em inglês a influência do crioulo foi enfatizada pela substituição dos fonemas /ð/ por /d/, como pode-se observar em *dis*, *de*, *deir* e *dey*. Em português, a influência se manifesta de forma diferente, por um sotaque francês carregado, no qual a consoante vibrante múltipla alveolar /r/ foi substituída pela uvular /R/. Há também uma concordância nominal incorreta como no exemplo “os gravata”, “os brinquedo”, assim como erro na concordância verbal como em “são financiado” e “nós quer ir”.

Saindo do centro urbano, chega-se às Terras Baldias. Apesar de não constarem como distrito no mapa, uma vez que não fazem parte da cidade em si, as Terras Baldias são as planícies áridas do deserto que rodeia *Night City*. É aqui onde os nômades vivem em clãs, sempre viajando e se alocando em diferentes áreas da região. O clã que o jogador tem contato ou faz parte, caso escolha a origem nômade, é o clã dos Aldecaldos. Os membros desse grupo são retratados como uma família, pessoas simples que fazem transporte ou contrabando de carga.

O mais interessante sobre esse grupo em específico é o fato de o discurso de qualquer membro dele ter sido localizado de uma forma bem regionalizada, tanto nas legendas, quanto na dublagem brasileira, o que não ocorre na versão em inglês, na qual os personagens não possuem nenhum sotaque específico. Na versão brasileira, todos os Aldecaldos possuem sotaque e vocabulário característico dos povos interioranos, o que seria considerado um dialeto caipira, também fazendo uso de muitos termos de origem nordestina. Tal escolha parece ter sido motivada por influência da própria região árida em que vivem esses personagens. Por trazer uma semelhança com o sertão nordestino, a equipe de localização optou por adotar um discurso regionalizado para trazer maior proximidade com uma realidade de povos brasileiros. Personagens notáveis que serão abordados nesta análise incluem Scorpion, Mitch e Panam, todos membros do clã Aldecaldo.

Começando com a personagem Panam, no quadro abaixo há uma seleção de dois fragmentos de diálogo retirados da missão “Encurzilhada”, ambos acontecendo no momento em que V encontra Panam pela primeira vez.

Tabela 7 – Comparação entre versões dos diálogos com Panam

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
<p>Panam: Great. Where's that old war horse want to kick me now?</p> <p>V: Forget Rogue for a minute. I wanna help you.</p> <p>Panam: How very kind. But it's for too little, far too late. So do tell Rogue she can eat my shorts.</p>	<p>Panam: Tá bom. E comé que aquela égua véi-feia de guerra vai me azucrinar agora?</p> <p>V: Esquece a Rogue um pouco. Eu quero te ajudar</p> <p>Panam: Aí brocou. Mas meio que tarde demais. Pó mandar a chupar parafuso inté virar prego.</p>
<p>Panam: Only when someone tries to jerk me around. Where the HELL is my car?!</p> <p>V: I tell you, and then what? Gonna storm off, handle it all by yourself?</p> <p>Panam: That is no concern of yours. None.</p> <p>V: Hey, c'mon. Calm down?</p> <p>Panam: Don't tell me what to do.</p>	<p>Panam: Só quando tão mangando de mim. Cadê a PORRA do meu carro?!</p> <p>V: Se eu te conto, e aí? Tu vai correndo pra resolver tudo sozinha?</p> <p>Panam: Num te interessa, palhaça! Ôxi!</p> <p>V: Ô, tá pistola por quê?</p> <p>Panam: Tu num manda ni mim.</p>

Nestes diálogos da tabela 7, pode-se notar a influência de alguns termos nordestinos no discurso da personagem Panam. No primeiro diálogo do quadro acima, foi feito o uso da palavra égua para se referir de forma pejorativa a uma mulher, por exemplo. Na versão em inglês, Panam usa a expressão “eat my shorts”, usada para mandar alguém ir se danar. Na versão brasileira optou-se pela utilização da gíria “chupar parafuso” cujo significado é o mesmo da gíria inglesa. Na tradução de “how very kind” optou-se pela expressão “brocou”, uma gíria muito utilizada em Salvador para dizer que algo foi feito com sucesso ou bem feito.

Já no segundo diálogo, a presença de expressões de origem nordestina pode ser constatada através do uso da gíria “mangando” como tradução para “jerk me around”, além do uso da interjeição “oxi”, muito característica dos dialetos nordestinos. Nas últimas duas linhas desse segundo diálogo pode-se notar um problema de tradução ocasionado pela localização de “calm down”, que pode ser interpretado como uma ordem e, por isso, Panam responderia “don't tell me what to do” ou “tu num manda ni mim”. Porém a expressão usada em português não foi a melhor escolha, pois a resposta perde sentido, uma vez que a pergunta “tá pistola por quê?” não pode ser interpretada como uma espécie de ordem, sendo apenas uma pergunta.

Nas tabelas 8 e 9 será feita a análise da tradução dos diálogos em que os personagens Mitch e Scorpion participam. Estes foram retirados da missão “Encruzilhada” também, logo após o encontro de V e Panam.

Tabela 8 – Comparação entre versões dos diálogos com Scorpion, Mitch e Panam

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
<p>Scorpion: Well, would you look what the cat dragged in!</p> <p>Mitch: Is that a ghost or is it just my hangover?!</p> <p>Panam: Fuck you too.</p>	<p>Scorpion: Ora, ora, não é que apareceu a margarida?</p> <p>Mitch: Tô vendo fantasma ou é só ressaca?!</p> <p>Panam: Teu cu, arrombado.</p>

Na primeira linha de diálogo de Scorpion é possível perceber o trabalho de localização da expressão “where the cat dragged in”. Por não ter uma tradução que faça sentido no português brasileiro, optou-se pela equivalência desse ditado por um de significado semelhante. Entretanto, ainda assim há uma perda de significado nesta tradução. A expressão em inglês, segundo o dicionário McGrawHill, se refere ao fato de uma pessoa aparecer de forma inesperada, surpreendente, o que conversa diretamente com a expressão escolhida na versão em português. Entretanto, a expressão em inglês também pode insinuar que alguém apareceu com uma aparência ruim, desgrenhada. Isso explicaria a resposta agressiva de Panam como uma réplica à brincadeira dos amigos na versão em inglês, enquanto sua resposta traduzida parece ter sido relacionada apenas ao fato dos outros personagens terem reclamado de sua ausência. A resposta de Panam, inclusive, também foi adaptada na versão traduzida para se adequar melhor ao contexto brasileiro. Em uma conversa informal o uso da expressão “teu cu” é feito frequentemente com uma conotação de discordância.

Tabela 9 – Comparação entre versões dos diálogos com Scorpion, Mitch e Panam

Versão em inglês	Versão em português brasileiro
<p>Mitch: What brings you to these parts, city girl?</p> <p>Scorpion: The big city is too small for her. Do you have any idea how angry the old</p>	<p>Mitch: O que ocê tá fazendo nessas banda, ô urbaninha?</p> <p>Scorpion: A metrópole num bastou pra ela, não. Ocê tá sabendo que o veioite vai pirar o</p>

man's going to be when he sees you here? Panam: I've just come by for a spell. Saul needn't know a thing. V: Need your help. Mitch: What with? What's this about?	cabeção quando te ver, né? Panam: Eu to só de passage. Saul nem precisa saber. V: Precisamos de vocês. Mitch: Pra isso? Qual quid pro quo?
---	--

Algo que tanto Mitch quanto Saul têm de semelhante em sua prosódia na versão localizada é a pronúncia dos erres retroflexos em posição final de sílaba, característica da maioria dos dialetos caipiras. Nesta parte do diálogo, na primeira linha de Mitch vemos a tradução de “these parts” como “nessas banda”, com a concordância incorreta do plural. Pode-se notar a influência do dialeto caipira na localização brasileira pelo uso da palavra “ocê”, versão curta do pronome você, frequentemente usado por povos interioranos. Outro exemplo característico desse dialeto é a iotização, isto é, substituição do fonema /ʌ/ pelo /i/, como observado na palavra “veioite”. A tradução da expressão “come by a spell” por estar “só de passage” é também característica do dialeto caipira, no qual é comum a supressão do /m/ no final das palavras. No caso da expressão “qual quid pro quo”, proveniente do latim, é usada em contexto de troca de favores, que é o caso no diálogo. No entanto, ao ser incorporada ao português ganhou o significado de confusão ou discórdia, indicando que Mitch pode tanto estar se referindo à situação como uma troca de favores ou um problema a ser resolvido. De maneira similar, escolha da tradução do termo “city girl” por “urbaninha” traz um sentido pejorativo pro termo, que não existia na versão em inglês. A adoção dessas expressões conferiu uma nova vida ao texto, pois inseriu nova leituras ao diálogo, que não era possível na versão em inglês.

Os exemplos citados neste subcapítulo ilustram a maneira com a qual a localização do jogo se utilizou largamente da estratégia de tradução estrangeirizadora para a tradução dos diálogos de forma coerente com o contexto e o cenário em que se passa a história. Dessa maneira preservou-se as características únicas e específicas de cada grupo étnico presente, proporcionando, na versão localizada, a mesma sensação de estar em contato com uma outra cultura. Além disso, a equipe responsável pela localização de *Cyberpunk 2077* fez com que a tradução brasileira do jogo tivesse um tempero próprio a partir do momento em que decide regionalizar os diálogos dos nômades por meio da transcrição, o que propicia maior envolvimento e identificação do público com o jogo e os personagens.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa aqui apresentada buscou refletir e tecer hipóteses sobre escolhas tomadas no processo de localização de jogos visando tornar a experiência de jogo mais interessante para o público. Para alcançar este objetivo, a primeira parte foi destinada à revisão de literatura selecionada para abordagem do tema, discutindo as ideias centrais de diferentes autores acerca da localização, sua definição e particularidades. A partir da comparação das ideias de Dunne (2014), Pym (2004) e LISA (2003), percebeu-se que a localização é um processo essencial para a globalização de produtos e textos, pois torna-os mais adequados e acessíveis para o público ao qual se destinam. A seguir foi feita uma problematização das técnicas de tradução domesticadora e estrangeirizadora, e qual o papel da localização e do tradutor diante desta dicotomia, à luz das ideias de Venutti (1995). Considerou-se que a localização, apesar de fazer uso da técnica de domesticação criticada pelo autor, não se resume apenas às práticas domesticadoras, podendo equilibrar domesticação e estrangeirização, a partir da seleção dos elementos pertinentes à aplicação dessas técnicas, sendo o tradutor o autor deste procedimento.

Em um outro momento, procurou-se definir como se dá a aplicação da localização aos jogos digitais, bem como alguns dos procedimentos e técnicas envolvidas na localização de um jogo. Discutiu-se o conceito de transcrição, cunhado por O'Hagan e Mangiron (2013) e sua relação com a experiência de jogo. A partir do que foi discutido, é possível interpretar que a transcrição é um recurso frequentemente utilizado na localização de jogos digitais para dar conta de diferenças culturais e linguísticas que possam causar dificuldade na tradução direta, além de poder ser utilizada para conferir maior originalidade e identificação do público com o jogo. Através da exposição de exemplos de casos de localização de diferentes jogos, foi possível atestar a importância das decisões tomadas pela equipe de localização para que os jogos pudessem evitar quaisquer controvérsias em outros países, que fossem bem recebidos pelo público ou que pudessem criar uma relação de identificação entre jogador e jogo.

Em outro capítulo foi apresentado o objeto de estudo da análise, o jogo de RPG *Cyberpunk 2077*, resumindo o enredo sucintamente para contextualizar os elementos que foram analisados mais adiante. Através da análise dos dados selecionados, feita a partir da coleta e transcrição destes, foi possível perceber, na prática, a aplicação da teoria discutida anteriormente. Ao analisar a tradução de gírias, ficou claro que houve uma preocupação em manter o mesmo sentido original, buscando traduzir os termos ou mantê-los sem tradução. Em relação aos nomes das missões ficou claro que houve preferência pela domesticação, com o objetivo de tornar mais fácil o reconhecimento das músicas e referências que elas fazem.

Portanto, é notável, a partir da análise apresentada, que o papel da equipe responsável pela tradução localizada deste jogo aqui analisado não foi o de tradutores invisíveis, já que, por diversas vezes, o equilíbrio entre a adoção de estratégias domesticadoras e estrangeirizadoras foi uma escolha consciente e com o propósito específico de tornar a tradução do jogo mais coerente para jogadores brasileiros. Além disso, o uso da tradução criativa, ou transcrição, como a adição do sotaque caipira dos nômades, por exemplo, reforça a ideia de que tradutores são coautores, isto é, adicionam uma nova leitura à obra. Por isso, pode-se considerar que essa é uma estratégia utilizada de forma a contribuir para a construção de uma relação de identificação entre o público brasileiro e o jogo.

Durante a seleção e análise de diálogos traduzidos do jogo, percebeu-se, também, que a transcrição foi responsável pelo uso muito expressivo de memes brasileiros populares, cujas referências contribuem para originalidade e uma sensação de que o jogo foi feito pensando no público-alvo. O uso dessas expressões em *Cyberpunk 2077* por si só já renderia material suficiente para a continuação dessa pesquisa de forma mais aprofundada, e seria extremamente interessante trazer estes dados para a discussão em uma futura pesquisa.

Referências

- ARROJO, R. (org.). *O signo desconstruído: implicações para a tradução, a leitura e o ensino*. Campinas: Pontes, 2003.
- BERNAL-MERINO, M. A. *Challenges in the translation of video games*. Roehampton University, Londres: 2007.
- BERNAL-MERINO, M. A. *Creativity in the translation of video games*, 2008
- DUNNE, K. J. *Localization*, In *Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. New York: Routledge, 2015. p. 550-562
- FRY, D.; LOMMEL, A. LISA *The Localization Industry Primer*. 2º edição. Féchy. LISA. 2003. Disponível em: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>. Acesso em 10 ago. 2021.
- MANGIRON, C. *Video Games Localisation: Posing new challenges to the translator*. Centre for translation and textual studies, Dublin City University, 2006.
- MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. **The Journal of Specialised Translation**, issue 6, 2006.
- SPEARS, R. A. *McGraw-Hill's Dictionary of American Idioms and Phrasal Verbs*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2005.

- O' HAGAN, M.; MANGIRON, C. *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Co, 2013.
- O'HAGAN, M. *Translation as the new game in the digital era*. John Benjamins Publishing Co. 2012
- PONDSMITH, M. *Cyberpunk: The Roleplaying Game of the Dark Future*. Talsorian Games, Incorporated. 1988
- PONDSMITH, M. *Cyberpunk RED Corebook. 1st ed.* Talsorian Games, Incorporated. 2020
- PYM, A. *Exploring Translation Theories*. New York: Routledge, 2014.
- SALDANHA, G.; O' BRIAN, S. *Research Methodologies in Translation Studies*, New York: Routledge, 2013.
- SOUZA, R.V.F. *Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games*. In-Traduções, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 51-67, out 2013.
- Florianópolis, n. 15, p. 8-26, 2014.
- SOUZA, R.V.F. *Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil*. Tese (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 395, 2015.
- Tales of Symphonia FAQ. IGN, 2004. Disponível em:
<https://www.ign.com/articles/2004/06/18/tales-of-symphonia-faq>. Acesso em: 15 ago. 2021.
- VENUTI, L. *The Translator's invisibility: a history of translation*. London & New York: Routledge, 1995.

Jogos Citados

- Four Circle Interactive. *10 Second Ninja*, Video Game, Multiplataforma. Inglaterra, 2016.
- Namco. *Pac-Man*, Video Game, Arcade. Japão, 1980.
- Riot Games. *Legends of Runeterra*. Video Game, Multiplataforma. Estados Unidos, 2020.
- Tecmo LTDA. *Zero*. Video Game, PlayStation 2. Japão, 2001.
- Tecmo, Inc. *Fatal Frame*. Video Game, PlayStation 2. Estados Unidos, 2002.
- CD Projekt RED S/A. *Cyberpunk 2077*. Video Game, Multiplataforma. Polônia, 2020.
- Squaresoft. *Final Fantasy X*. Videogame, Playstation 2. Japão, 2001.