

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
CURSO DE TRADUÇÃO**

PATRICIA VIEIRA E TEIXEIRA



***FOR NEW GAME STANDARDS:*
A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES* NO BRASIL
SOB A PERSPECTIVA DO ANALISTA E DO USUÁRIO**

proaduro
Translation

Uberlândia/MG

2015

PATRICIA VIEIRA E TEIXEIRA

FOR NEW GAME STANDARDS:
A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES* NO BRASIL
SOB A PERSPECTIVA DO ANALISTA E DO USUÁRIO

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Igor A. Lourenço da Silva

Uberlândia/MG

2015

PATRICIA VIEIRA E TEIXEIRA

FOR NEW GAME STANDARDS:
A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES* NO BRASIL
SOB A PERSPECTIVA DO ANALISTA E DO USUÁRIO

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Igor A. Lourenço da Silva

Uberlândia/MG, ____ de _____ de 2015.

Banca Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Igor A. Lourenço da Silva (ILEEL/UFU)

Examinadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda (ILEEL/UFU)

Examinador: Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares (ILEEL/UFU)

AGRADECIMENTOS

Ao Igor, que, além de me aturar em todas as redes sociais possíveis, dispôs-se a me orientar em um desafio completamente novo.

Aos professores, que me proporcionaram imenso conhecimento durante todo o curso e me incentivaram ainda mais a continuar com o sonho de ser tradutora.

Aos colegas de turma, pelas conversas, discussões e gargalhadas compartilhadas durante todo o curso. Acredito que tive a oportunidade de estar em uma turma única, que continuará se apoiando mesmo não se vendo mais todos os dias. E é claro, agradeço em especial à Carol Aleixo, minha eterna companheira de duplas, que sempre me ajudou durante toda essa jornada.

Aos meus amigos, que aturaram minhas ausências e falta de paciência para fazer este trabalho.

Ao Victor, pelo grande apoio e por estar sempre ao meu lado.

Aos meus pais, pois, sem o grande incentivo e esforço deles, eu não estaria aqui. E em especial à mamãe, que comprou meu Super Nintendo lá em mil novecentos e bolinha e, sem perceber, apresentou-me ao maravilhoso mundo das línguas (que eu ainda não conhecia) e dos *games*.

DON'T PANIC

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

RESUMO

O mercado dos *games* é hoje um dos mais lucrativos do mundo, superando até mesmo a indústria do cinema. Muitos não sabem é que, para a constante expansão desse mercado, o futuro é investir em outras localidades (*locales*) além daquela para a qual o *game* foi originalmente projetado. Este trabalho tem como objetivo trazer à luz estudos que enfoquem a padronização durante o processo de localização de *games*, além de contribuir para os estudos e o mercado de traduções com estatísticas referentes às preferências e percepções de usuários de *games* no Brasil. Já existem padrões que podem ser inseridos no processo de localização dos *games* e, principalmente, existe o interesse do usuário por comprar produtos localizados para sua região, ou seja, produtos (que aparentam ser) feitos especialmente para ele. Para alcançar o objetivo proposto, foram realizadas análises do texto e da forma de legendas oficiais e não oficiais de *games* de grande sucesso na atualidade, as quais, conforme resultados obtidos, não seguem padrões já estabelecidos para a área de tradução audiovisual, da qual receberiam grande proveito. Em seguida, foi aplicado um questionário para identificar o perfil do usuário brasileiro e fazer um levantamento das suas preferências de localização e suas percepções com relação a uma parte das legendas previamente analisadas. Dentre as contribuições deste trabalho, destaca-se que ele mostra ao tradutor/localizador e pesquisador da área que, apesar do pouco espaço que as empresas ainda dão aos profissionais e pesquisadores da área, o trabalho a ser feito é grande e precisa ser abordado com rigor, tanto no mercado quanto na academia.

Palavras-chave: localização; *games*; legendas; estratégias de tradução; usuário.

ABSTRACT

The game industry is one of the most profitable markets worldwide; it overcomes even the cinema industry. To maintain its growth, the game industry still needs to pursue its full expansion, investing in locales other than that to which games were originally projected. This research reviews studies that point to potential standards to the game localization process, and aims at contributing to the translation studies and market of games with statistics of game users' preferences and perceptions in Brazil. Standards do already exist that can be introduced into the game localization process, and most importantly, users are interested in buying localized products, that is, products (seemingly) developed specially for them. To achieve the objectives, analyses were carried out focusing on the content and form of official and non-official subtitles available to AAA games in Brazil. The results show that such subtitles do not follow most of the standards established for audiovisual translation of TV, DVD and cinema material, from which game localization could benefit substantially. A questionnaire was applied to identify the Brazilian users demographics, localization preferences, and perceptions of the quality of some of the subtitles previously analyzed. Among the contributions of this research is the fact that it shows to translators/localizers and researchers that both the market and academia still have challenges ahead if they are to approach game localization adequately and accurately despite the reduced space and value the industry has granted them so far.

Keywords: games; localization; translation strategies; subtitles; user.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Mesmo controle, porém com botões com funções diferentes	22
FIGURA 2 – Principais etapas do processo de localização de games	23
FIGURA 3 – Exemplo de <i>strings</i> recebida pelos tradutores em planilha do MS Excel	25
FIGURA 4 – <i>Space Invaders</i> (1978)	27
FIGURA 5 – <i>Mass Effect 3</i> (2012)	27
FIGURA 6 – Instantâneo de <i>Far Cry 3</i> (2012)	32
FIGURA 7 – Instantâneo de <i>Borlerlands 2</i> utilizado no questionário	43
FIGURA 8 – Sobreposição de legendas oficiais, com efeito <i>de esmaecimento</i> , em <i>Resident Evil 6</i> (2012)	53
FIGURA 9 – <i>Resident Evil 6</i> (2012) – legendas não oficiais brancas com bordas pretas e fonte maior	59
FIGURA 10 – Instantâneo de <i>Assassin's Creed 3</i> (2012), em que, apesar das bordas, a legenda se confunde com o fundo da tela	68
FIGURA 11 – Legendas do excerto de <i>Assassin's Creed 3</i> no programa Subtitle Edit	68
FIGURA 12 – Ampliação de legendas do excerto de <i>Assassin's Creed 3</i> no programa Subtitle Edit	69

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Faixa etária dos respondentes	72
GRÁFICO 2 – Conhecimento de língua inglesa dos respondentes	73
GRÁFICO 3 – Nível de conhecimento sobre o mundo dos <i>games</i> em um contínuo de zero a cinco, em que zero representa nenhum e cinco representa bastante conhecimento	73
GRÁFICO 4 – Conhecimento dos respondentes sobre o processo de criação de legendas	74
GRÁFICO 5 – Preferência do usuário quanto ao áudio original, legendagem e dublagem de <i>games</i>	75
GRÁFICO 6 – Respondentes que jogariam um <i>game</i> apenas dublado em português	75
GRÁFICO 7 – Respondentes que tiveram dificuldades ao jogar um <i>game</i> por causa da falta de tradução	76
GRÁFICO 8 – Respondentes que deixaram de jogar um <i>game</i> por causa da falta de tradução	76
GRÁFICO 9 – Classificação das legendas oficiais de <i>Resident Evil 6</i> como oficiais ou não oficiais pelos respondentes	77
GRÁFICO 10 – Classificação das legendas não oficiais de <i>Resident Evil 6</i> como oficiais ou não oficiais pelos respondentes	78
GRÁFICO 11 – Classificação das legendas oficiais de <i>Assassin's Creed 3</i> como oficiais ou não oficiais pelos respondentes	78
GRÁFICO 12 – Análise do texto das legendas oficiais de <i>Resident Evil 6</i> de acordo com os respondentes	79
GRÁFICO 13 – Análise da forma das legendas oficiais de <i>Resident Evil 6</i> de acordo com os respondentes	80
GRÁFICO 14 – Análise do texto das legendas não oficiais de <i>Resident Evil 6</i> de acordo com os respondentes	81
GRÁFICO 15 – Análise da forma das legendas não oficiais de <i>Resident Evil 6</i> de acordo com os respondentes	81
GRÁFICO 16 – Análise do texto das legendas oficiais de <i>Assassin's Creed 3</i> de acordo com os respondentes	82
GRÁFICO 17 – Análise da forma das legendas oficiais de <i>Assassin's Creed 3</i> de acordo com os respondentes	83
GRÁFICO 18 – Resultado da análise das respostas sobre as instruções do <i>game Borderlands 2</i>	86

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Comparação entre legendas para TV, DVD e <i>games</i> na Europa	31
QUADRO 2 – Parâmetros encontrados em legendas não oficiais de filmes no Brasil	34
QUADRO 3 – Estratégias de tradução de legendas segundo Gottlieb (1992)	36
QUADRO 4 – Análise das legendas oficiais de <i>Resident Evil 6</i>	49
QUADRO 5 – Análise das legendas não oficiais de <i>Resident Evil 6</i>	55
QUADRO 6 – Quadro comparativo entre as legendas oficiais e não oficiais de <i>Resident Evil 6</i> (2012)	60
QUADRO 7 – Análise das legendas oficiais de <i>Assassin's Creed 3</i>	65
QUADRO 8 – Aspectos formais das legendas analisadas	71

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Frequências absoluta e relativa de estratégias de tradução encontradas na literatura	37
TABELA 2 – Frequência absoluta e relativa de estratégias de tradução encontradas nos <i>games</i>	70

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AVT	Audiovisual Translation (do inglês, Tradução Audiovisual)
DVD	Digital Video Disc
EUA	Estados Unidos da América
IGDA	International Game Developers Association
FIGS	French, Italian, German, Spanish (do inglês, francês, italiano, alemão e espanhol)
FPS	First Person Shooter
GIA	Global Industry Analysts, Inc.
GILT	Globalização, Internationalização, Localização e Tradução
GOTY	Game of the Year (prêmio)
LISA	Localization Industry Standards Association
MOBA	<i>Multiplayer On-Line Battle Arena</i>
MS	Microsoft
PC	Personal Computer (do inglês, Computador Pessoal)
RPG	<i>Role Playing Game</i>
TPS	Third Person Shooter
TV	Televisão
US\$	Dólar Americano
VGX	Video Game Awards

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Contextualização e Justificativa	14
1.2	Objetivos	15
1.3	Estrutura da Monografia	16
2	REVISÃO DA LITERATURA	17
2.1	Panorama do Mercado de <i>Games</i>	17
2.2	Localização em Geral e Localização de <i>Games</i> em Particular	19
2.3	Estudos da Localização de <i>Games</i>	26
2.4	Proximidade entre a Localização de <i>Games</i> e a Tradução Audiovisual	29
3	METODOLOGIA	39
3.1	Metodologia de Coleta	39
3.1.1	Da seleção dos games, das cutscenes e das legendas	39
3.1.2	Da elaboração do questionário	41
3.2	Metodologia de Análise	44
3.2.1	Da análise das legendas	45
3.2.2	Da análise das respostas ao questionário	46
4	ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	47
4.1	Análise das Legendas	47
4.2	Análise das Respostas ao Questionário	72
4.2.1	Perfil dos respondentes	72
4.2.2	Preferência do usuário	74
4.2.3	Reações a partir de estímulo	77
4.2.4	Correlações	83
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
	REFERÊNCIAS	90
	<i>GAMEOGRAFIA</i>	92
	ANEXO A - QUESTIONÁRIO	93
	ÍNDICE REMISSIVO	96

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização e Justificativa

O mundo dos *games*¹ é um mercado de grandes dimensões que se expande a cada dia. Apesar de ser uma indústria relativamente nova, cujos primeiros produtos puramente eletrônicos foram lançados na década de 1960, hoje o mercado dos *games* é um dos mais lucrativos do mundo, superando até mesmo o de filmes (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 14-15).

Talvez pela jovialidade do mercado e a despeito dos avanços nos estudos de *games* (*game studies*) como uma área multidisciplinar (MÄYRÄ, 2008), as pesquisas filiadas aos estudos da tradução que investigam a localização e, mais especificamente, a tradução de *games* ainda são bastante incipientes e, em geral, pautam-se na interpretação do analista em relação ao conteúdo verbal e/ou a um ou outro ativo dos *games* (e.g., a mídia ou a linguagem computacional). Dessa forma, as pesquisas até o momento têm apresentado um alto nível de subjetividade, não contando com arcabouços teórico-metodológicos bem definidos e refletindo, em boa medida, as percepções ou opções individuais dos pesquisadores.

A incipiência de pesquisas inseridas nos estudos da tradução que se voltam para o ativo verbal inserido nos *games* é ainda mais evidente em se tratando do português brasileiro, língua que até recentemente contava com pouco interesse das distribuidoras no que diz respeito à localização e tradução (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). São raras as pesquisas realizadas com enfoque no português brasileiro, tendo-se encontrado apenas um artigo isolado de Souza (2012) publicado na *TradTerm*, uma edição especial da *In-Traduções*, que contou apenas com quatro artigos nacionais (COLETTI; MOTTA, 2013; FORNAZARI, 2013; SCHRAMM JR.,

¹ Nesta monografia, será utilizado o termo em inglês, “*game*”, por três motivos. Em primeiro lugar, porque o termo em língua inglesa, quando utilizado em português (estando inclusive registrado como palavra estrangeira no Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa), tende a remeter especificamente ao tipo de jogo de que trata esta monografia, ou seja, *software* interativo com fim de entretenimento, conforme se pode observar em uma busca no Corpus do Português (disponível em: <<http://www.corpusdoportugues.org/x.asp>>. Acesso em: 10 jan. 2015). Em segundo lugar, porque “jogo”, sem qualquer pós-modificador como “jogo eletrônico”, tende a ter uma conotação mais ampla, incluindo jogos de azar, apostas e brincadeiras de criança, conforme se pode constatar pelas definições fornecidas pelo Dicionário de Português On-Line Michaelis (disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em: 10 jan. 2015). Em terceiro lugar, porque, muitas vezes, encontra-se o problema de utilizar duas palavras com o mesmo radical para se fazer referência à atividade de “jogar um jogo”.

2013; SOUZA, 2013) e uma edição recente do periódico *Scientia Tradutionis*, publicada no final de 2014, com seis artigos envolvendo o português brasileiro (COSTA E SILVA, 2014; GALHARDI, 2014; ROCHA, 2014; SCHRAMM JR., 2014; SILVA, 2014; SOUZA, 2014).

Buscando contribuir para o avanço das pesquisas dentro dos estudos da tradução que têm os *games* como objeto de estudo e, particularmente, a sua tradução/localização para o português brasileiro, este trabalho, além de contar com a perspectiva do analista sobre aspectos da forma e da linguagem da tradução de *games*, investiga a matéria com enfoque no usuário: qual o seu perfil, como avalia um *game* traduzido e qual a sua reação quanto a alguns aspectos do produto final. Parte-se do pressuposto de que uma pesquisa desse tipo é capaz de trazer rigor metodológico aos estudos da tradução de *games* e, ainda, contribuir com uma descrição exploratória do mercado consumidor brasileiro. É possível que o usuário brasileiro já esteja acostumado com as legendagens e dublagens atuais ou que claramente esteja insatisfeito com o que está disponível no mercado e, inclusive, já tenha noções do que é preciso ser feito para melhorar a qualidade das traduções.

Vale sublinhar que a proposta de realização deste trabalho surgiu também de uma motivação pessoal, pois, desde pequena, a autora esteve em contato com *games* e com sua (não rara falta de) tradução. Haja vista sua experiência que vai desde *games* em suas versões originais àqueles com traduções não oficiais de qualidade duvidosa, o mundo da tradução e da localização de *games* se tornou de grande importância para a autora, que tem interesse em se aperfeiçoar como profissional da área no futuro.

1.2 Objetivos

Esta monografia tem como objetivo geral conferir rigor metodológico às pesquisas sobre *games*, desvencilhando-se do foco na interpretação exclusiva do analista e voltando-se para o usuário e sua reação a *games* traduzidos.

Os objetivos específicos são:

- trazer à luz, mediante revisão da literatura, estudos que enfoquem a padronização durante o processo de localização de *games*, conforme apresentado por O'Hagan e Mangiron (2013) e Chandler e Deming (2012);

- analisar legendagem de *games* AAA já lançados no mercado, levando em consideração os estudos de Feitosa (2009) sobre elementos formais de legendagens oficiais e não oficiais, os estudos de Gottlieb (1992) sobre procedimentos técnicos para a tradução de textos e os padrões apresentados por O'Hagan e Mangiron (2013) para localização de *games*;
- fazer, mediante a aplicação de um questionário envolvendo as legendas pré-analisadas, um levantamento das exigências do mercado crescente de *games* e da necessidade de tradução de *games* AAA, ou seja, “*games* com altos orçamentos de produção, geralmente aqueles que se configuram como principais títulos das companhias”² (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 5);
- contribuir para os estudos e o mercado de traduções com estatísticas referentes às preferências e percepções do usuário brasileiro de *games* cujo conteúdo (ativo) verbal conta com tradução oficial e não oficial; e
- desenvolver o primeiro trabalho científico da autora deste projeto, que tem interesse nas pesquisas sobre localização e tradução de *games*.

1.3 Estrutura da Monografia

Esta monografia está constituída de cinco capítulos, incluindo esta Introdução em que se apresentam a contextualização e os objetivos da pesquisa. No Capítulo 2, tem-se a revisão da literatura, que oferece um panorama do mercado de *games*, explica o que é localização em geral e o que é a localização de *games* em particular, faz uma breve descrição dos estudos da localização de *games* e identifica a proximidade entre a localização de *games* e a tradução audiovisual. No Capítulo 3, consta a descrição da metodologia adotada na pesquisa, explicitando os métodos de coleta e de análise dos dados. No Capítulo 4, apresentam-se a análise dos dados e a discussão dos resultados encontrados a partir do estudo das legendas pela analista e das percepções dos usuários. No Capítulo 5, tecem-se as considerações finais de todo o trabalho, considerando os objetivos alcançados, as limitações desta pesquisa e sugestões para estudos futuros.

² Tradução da autora para: “Games with high production budgets, usually referring to flagship titles” (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 5).

2 REVISÃO DA LITERATURA

Neste capítulo, abordam-se quatro temas principais. Inicialmente, faz-se um panorama do mercado de *games*, mostrando que se trata de um mercado multinacional de grande valor na atualidade e ressaltando como o Brasil vem se destacando atualmente. Em seguida, apresenta-se uma breve introdução à localização em geral e à localização de *games* em particular. Depois, sublinha-se a carência de estudos de localização de *games*. Por fim, explicita-se a proximidade da localização de *games* em relação a certos padrões adotados nas pesquisas de tradução audiovisual e evidenciam-se os benefícios que esses padrões trariam à área de localização.

2.1 Panorama do Mercado de *Games*

Estima-se que o mercado global de *games* movimentava mais de US\$ 31,6 bilhões por ano (CHANDLER; DEMING, 2012) e projeta-se uma receita recorde de US\$ 91,96 bilhões em 2015, segundo levantamento da Global Industry Analysts, Inc. (GIA, 2009)³. Contribui para tal expansão o fato de que “não mais se aplica o estereótipo do adolescente que joga *games* na escuridão de seu quarto”⁴ (BERNAL-MERINO, 2014, p. [on-line]). Trata-se hoje de produtos populares em todo o mundo, independentemente de sexo, idade e classe social (ŠIAUČIŪNĖ; LIUBINIENĖ, 2011).

Com a saturação do mercado interno dos Estados Unidos (EUA) e do Japão, maiores produtores e consumidores de *games*, a expansão do mercado internacional vem se tornando uma peça-chave no crescimento da receita da indústria de *games* (BERNAL-MERINO, 2014). Para tanto, contudo, é fundamental a localização dos *games* para os principais mercados (BERNAL-MERINO, 2014; O'HAGAN; MANGIRON, 2013; CHANDLER; DEMING, 2012).

³ GLOBAL INDUSTRY ANALYSTS, INC. – GIA. Global video games software market to reach \$91.96 billion by 2015, according to new report by Global Industry Analysts, Inc. *Press Release*, 22 jun. 2009. Disponível em: <http://www.strategyr.com/gia_new/strategyr_new/pressMCP-1010.asp#sthash.BvyqmZDO.KJyfPzQX.dpuf>. Acesso em: 10 jan. 2015.

⁴ Tradução da autora para: “the stereotype of the teenage boy playing video games in the darkness of his bedroom is no longer an accurate”.

Até o início deste século, quando se falava em localização de *games*, geralmente se falava apenas nos pares linguísticos japonês e inglês norte-americano e na localização de *games* produzidos em inglês (ou previamente localizados em inglês a partir do japonês) para o francês, italiano, alemão e espanhol, idiomas falados nos principais mercados externos e cujos nomes em inglês deram origem ao acrônimo FIGS (*French, Italian, German, Spanish*) (BERNAL-MERINO, 2014). Hoje, contudo, a localização não mais se limita aos FIGS, dada a importância que outros mercados têm adquirido no consumo de *games* (como o russo, o chinês e o brasileiro), onde cada vez mais o consumidor procura um produto de entretenimento que atenda às suas expectativas, dentre as quais se destaca ter um produto feito (ou que aparenta ser feito) para a sua realidade e ter a mesma experiência de *gameplay*⁵ que o consumidor do mercado para o qual o *software* foi originalmente desenhado (BERNAL-MERINO, 2014; O'HAGAN; MANGIRON, 2013; CHANDLER; DEMING, 2012). Estima-se que aproximadamente de 30 a 50% da receita projetada pela GIA (2009) para 2015 seja oriunda do mercado externo (CHANDLER; DEMING, 2012).

Em se tratando especificamente do Brasil, o país já se encontra em quarto lugar no *ranking* de maiores mercados de *games*, ultrapassando o Reino Unido e a Alemanha. Em uma pesquisa do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE)⁶ realizada em 2012, constatou-se que 23% dos 18.512 entrevistados jogam *games* frequentemente. Apesar desses dados, a localização ainda é um fenômeno incipiente no país (SOUZA, 2012). Sintoma disso é, por exemplo, que, na concepção desta autora, o público brasileiro parece já estar acostumado com a utilização de termos em inglês “abrasileirados”, criados espontaneamente entre os usuários em razão da falta de traduções que sempre houve no mercado. Exemplos desses termos são: (i) “*lag*”, do inglês “*latency at game*”, que se refere a atrasos na comunicação entre o computador e o servidor, tornou-se verbo, sendo comum os usuários dizerem que o *game* está “lagado”; (ii) “*farming*”, que em certos *games* se refere ao personagem matar inimigos para juntar “*gold*” (como é chamado o dinheiro em grande parte dos *games* em RPG), é utilizado também como verbo (e.g., “vou farmar”); (iii) “*hit*”, que em inglês significa acertar e, em português, tornou-se o verbo “hitar” para dizer, dentre outras

⁵ *Gameplay*, do inglês, é o modo como os jogadores interagem com o *game* (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 8).

⁶ IBOPE. Pesquisa inédita sobre *games* revela o perfil dos jogadores de videogame no Brasil, 01 out. 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Pesquisa-inédita-do-IBOPE-Media-sobre-games-revela-o-perfil-dos-jogadores-de-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

coisas, a que nível o jogador está atacando (*e.g.*, “hitando 3k”); (iv) “tank”, que, em inglês designa personagens com alta defesa, é utilizado, em português, como verbo para dizer que o personagem bloqueará os ataques (*i.e.*, “ele irá tankar”).

Para entender a importância da localização de *games*, cumpre explorar o conceito de localização e a sua aplicação no caso específico dos *games*. Esse é o intento da próxima seção deste capítulo.

2.2 Localização em Geral e Localização de *Games* em Particular

Localização é um termo que foi cunhado na década de 1980 por programadores de *software* “para refletir a introdução de elementos linguístico-culturais considerados estrangeiros ao código-fonte, conteúdo e interface inicialmente apresentados em inglês estadunidense”⁷ (FOLARON, 2006 *apud* O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 87). No entanto, a definição desse termo ainda hoje é bastante obscura.

A Localization Industry Standards Association (LISA, 2003, p. 43), encerrada em 28 de fevereiro de 2011, define localização como “o processo de modificar produtos ou serviços para fazer frente às diferenças existentes em mercados distintos [àquele para o qual os produtos ou serviços foram originalmente destinados]”.⁸ Entretanto, essa definição não especifica que diferenças são essas (*e.g.*, linguísticas, culturais) e tampouco quais são os limites para a modificação do produto. Gouadec (2007), por sua vez, aponta que a localização é a “tradução de materiais incorporados a mídias específicas”⁹, o que praticamente em nada a diferencia da tradução como um processo envolvendo uma língua-fonte e pelo menos uma língua-alvo, salvo com relação ao fato de que o texto-fonte e o texto-alvo estão (ou serão) inseridos em uma mídia, seja ela um *software* ou não.

Todavia, a localização, embora dependa da tradução, não é equivalente a ela. Tanto é verdade que se começou a utilizar o termo GILT (acrônimo do inglês para *globalization, internationalization, localization, and translation*, ou seja, globalização, internacionalização,

⁷ Tradução da autora para: “to reflect the introduction of linguistic-cultural elements considered foreign to the initial source code, content and display in US/American English”.

⁸ Tradução da autora para: “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets”.

⁹ Tradução da autora para: “translation of material embedded in particular media”.

localização e tradução) para o processo geral do qual a localização faz parte (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 89). Basicamente, a globalização e a internacionalização compreendem, dentre outros processos, a localização, a qual, por sua vez, compreende a tradução.

A palavra globalização pode ser encontrada em duas acepções, de acordo com Sandrini (2008, p. 167): numa, refere-se à criação do *marketing* de um produto ou serviço em vários mercados transnacionais; noutra, refere-se ao processo econômico de expansão e interconexão da economia mundial. Na perspectiva do uso do termo GILT, a globalização é compreendida de acordo com a primeira acepção.

Por sua vez, a internacionalização, o pré-processo de localização, consiste em retirar “as particularidades linguísticas das funcionalidades do produto, de maneira que o suporte ao idioma possa ser adicionado novamente de forma simples”¹⁰ (LISA, 2003, p. 14). Como a internacionalização prepara no nível técnico um produto para a localização (SANDRINI, 2008, p. 167), tem-se que, quando um produto já estiver devidamente/corretamente internacionalizado, ele não necessitará de grandes mudanças ou adição de elementos para ser localizado e acomodar as traduções (CHANDLER, 2005, p. 12 *apud* O'HAGAN; MANGIRON, 2013).

No caso específico da localização de *software*, que consiste em “todo componente não material de um sistema eletrônico”¹¹, tem-se por objetivo que os usuários, independentemente da localidade (em inglês, *locale*¹²) em que estejam, possam utilizar os sistemas de *software* sem maiores dificuldades (SANDRINI, 2008, p. 169). Trata-se de um processo cuja principal preocupação, segundo Sandrini (2008, p. 169), reside na funcionalidade, ou seja, o usuário do *software* na língua-alvo conseguirá fazer com que o *software* funcione adequadamente conforme os fins para os quais foi projetado. Nesse caso, Sandrini aponta que (2008, p. 178) “as questões de qualidade da linguagem utilizada são, em certa medida, menos críticas”¹³.

¹⁰ Tradução da autora para: “abstracting the functionality of a product away from any particular language so that language support can be added back in simply, without worry that language-specific features will pose a problem when the product is localized”.

¹¹ Tradução da autora para: “all non-material components of an electronic system”.

¹² De acordo com Sandrini (2008, p. 178), *locale* consiste em um conjunto de parâmetros utilizados para identificar a linguagem, o país e as preferências do usuário, levando em consideração, dentre outros aspectos, sua cultura e sua localização geográfica (*e.g.*, Português do Brasil e Português de Portugal).

¹³ Tradução da autora para: “language quality concerns are less critical to a certain extent”.

Nenhuma das definições ou elucubrações sobre localização de *software* supramencionadas leva em consideração a complexidade de um *game*, que envolve questões de “jogabilidade”¹⁴ (*playability*) e contempla muito mais que apenas componentes de um sistema e tradução de qualidade duvidosa. Em se tratando da “jogabilidade”, Bernal-Merino (2014, p. [on-line]) aponta: “mesmo que as principais funções mecânicas do *game* sejam exatamente as mesmas da versão original, pode-se perder a jogabilidade devido a uma tradução de má qualidade”¹⁵. Em se tratando de questões para além dos componentes de sistema, vale mencionar:

- (i) os diversos recursos midiáticos utilizados, como as *cinematics*, que consistem em “filmes pré-processados ou inclusos em um *game* com funções como fornecer informações sobre a história do *game*. São a única parte não ativa [sem controle pelo jogador] dos elementos em um *game*”¹⁶ (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 6);
- (ii) a variedade de categorias em que os *games* podem ser enquadrados, categorias essas que podem levar em consideração a sua produção (*e.g.*, *games indie*, que são aqueles oriundos de produções independentes – termo comumente utilizado para designar desenvolvedores, sejam eles pessoas ou pequenas equipes, com pouco ou nenhum apoio financeiro de distribuidoras –, e *arcade*, que são aqueles produzidos em máquinas típicas de casas de fliperama), o estilo (*e.g.*, *games* de ação ou de estratégia) e a jogabilidade (*e.g.* *games* em MOBA – *multiplayer on-line battle arena* –, que são *games* de estratégia jogados *on-line* por múltiplos usuários, e *games* do tipo *shooter*, em que o jogador possui uma arma com que pode atirar livremente)¹⁷; e
- (iii) o *hardware*, que contempla o equipamento necessário para jogar o *game*, como o console, o computador, o *smartphone* e o controle (*joystick*). No caso dos controles, os do PlayStation® 2 são um bom exemplo: os botões (O) e (X) mudam de função nos mercados japonês e estadunidense/europeu (FIGURA 1).

¹⁴ “Jogabilidade” é um termo utilizado para descrever a experiência geral de um jogador em relação aos controles e desafios de um jogo (WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>>. Acesso em: 10 jan. 2015).

¹⁵ Tradução da autora para: “[a]lthough the main mechanical functionality of the translated game application may be exactly the same as in the original version, playability may suffer because of bad translation”.

¹⁶ Tradução da autora para: “pre-rendered or in-game movies included in a game with multiple functions including providing information about the *game* story. They are the only non-active gameplay elements in a *game*”.

¹⁷ WIKIPEDIA. *Gêneros de jogos eletrônicos*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gêneros_de_jogos_eletrônicos>. Acesso em: 27 jan. 2015.

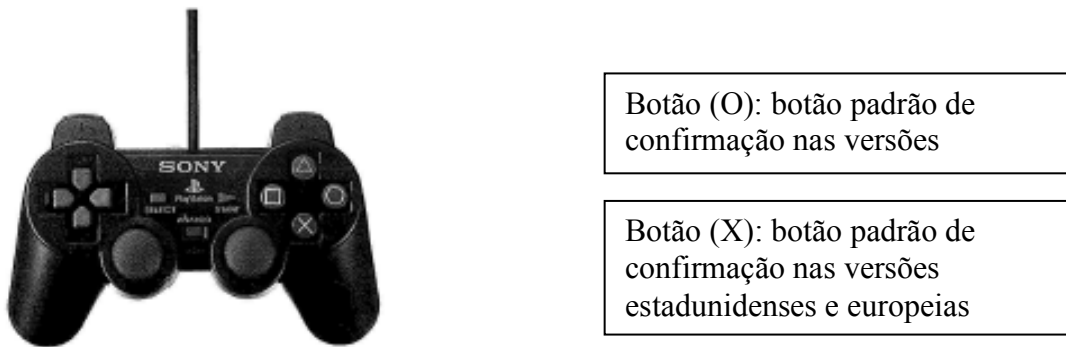


FIGURA 1 – Mesmo controle, porém com botões com funções diferentes

Fonte: adaptado de O'HAGAN; MANGIRON (2013, p. 115).

Em vista da complexidade dos *games* e dos diversos elementos envolvidos na localização que têm implicações na jogabilidade, o processo de localização é extenso e igualmente complexo. O'Hagan e Mangiron (2013) apresentam, como disposto na FIGURA 2, uma divisão de três etapas para o processo de localização.

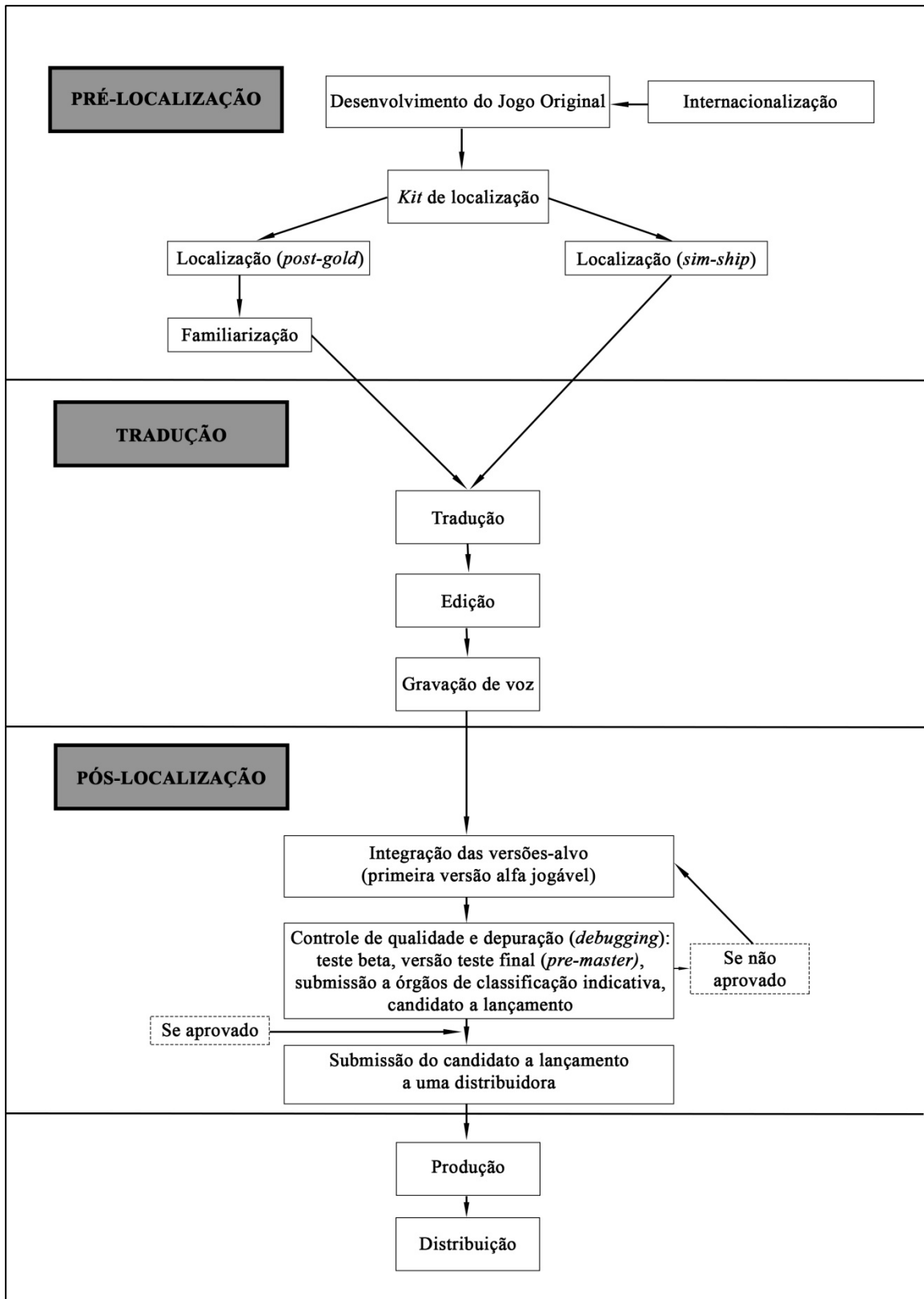


FIGURA 2 – Principais etapas do processo de localização de games
 Fonte: O'HAGAN; MANGIRON (2013, p. 129, tradução da autora).

A FIGURA 2 pode ser descrita da seguinte forma:

- (i) pré-localização – é o processo de preparação do trabalho (já inicialmente internacionalizado) antes da localização propriamente dita, de forma a garantir que o projeto corra sem problemas evitáveis. Nesta etapa, as desenvolvedoras e/ou distribuidoras preparam os *kits* de localização, contendo informações importantes para o projeto (*e.g.*, regras da desenvolvedora/distribuidora, terminologias específicas e palavras-chave sobre o conteúdo do *game*); caso a tradução seja feita na própria organização (*in-house*), os trabalhos são designados para cada membro da equipe de tradução ou, do contrário, são enviados a agências de tradução; caso a localização seja feita após o desenvolvimento da versão original (*post-gold*) os tradutores (*in-house* e/ou *freelance*) têm a oportunidade de se familiarizarem com o *game*;
- (ii) tradução – é o ponto-chave do processo, em que inicialmente as *strings* (*i.e.*, segmentos do texto-fonte geralmente fornecidos em planilhas em MS [Microsoft] Excel sem contextualização – *cf.* FIGURA 3) são traduzidas obedecendo, dentre outros critérios, às limitações de espaço e restrições terminológicas das distribuidoras (*e.g.*, terminologia específica para *games* de plataforma ou para PC, como o local para salvar arquivos, que no caso da Sony® é chamado de *Memory Card* e no PC é salvo junto aos arquivos do *game* no computador). Em se tratando de espaço, vale mencionar que o texto traduzido geralmente é 20% a 30% mais comprido que o texto original, o que, preferencialmente, deveria ser observado na fase de pré-localização para evitar textos se sobrepondo na interface do usuário (CHANDLER; DEMING, 2012). No caso de trabalhos que são lançados simultaneamente, os *sim-ship* (abreviatura em inglês para *simultaneous shipment*), as traduções são feitas em paralelo ao desenvolvimento do *game*, o que leva a um texto-fonte em constante mudança; no caso dos *post-gold*, trabalhos de localização iniciados após o *game* original estar concluído (e provavelmente já ter sido lançado), o texto-fonte sofre pouca ou nenhuma alteração. Em seguida, os textos são revisados e editados por tradutores, revisores e editores das desenvolvedoras e distribuidoras ou de agências de tradução. No caso de localização parcial, o processo pode se reduzir à caixa e aos materiais de documentação, como os manuais, incluir a interface do usuário e/ou

- também incorporar as legendas; no caso de localização completa, também há a gravação da dublagem e adaptação do conteúdo de áudio do *game*; e
- (iii) pós-localização – consiste inicialmente em integrar ao *game* os arquivos traduzidos (de texto, de áudio e de imagem). Com isso, obtém-se a chamada primeira versão alfa jogável (do inglês, *first playable alpha*), uma versão inicial do *game* localizado. Com essa versão, parte-se para a depuração (do inglês, *debugging*), que é o processo de encontrar e minimizar erros, falhas e defeitos no *game* (os chamados *bugs*). Por fim, tem-se o controle de qualidade, que consiste em verificar e avaliar se padrões preestabelecidos estão sendo cumpridos (*e.g.*, conferir se há erros no *game* ou na interface; problemas com questões legais, éticas e de classificação indicativa; e problemas linguísticos como erros da linguagem padrão, idiomáticos, terminologias inadequadas, texto truncado e espaços sobrando ou faltando).

Name	Source Dialogue	Translation	Mission	Effects	Context	Inflection	Filename
Bad Guy #11	We're in the van, commander. We're going to lose the police on the interstate.		1	Radio	The bad guys have just stolen the plans for the Omega Device and plan to outrun the police.	Serious	01_bg_01.wav
Bulletpoint	Sensei, they're heading for the highway! I'm going up!		1		Bulletpoint's been monitoring the bad guys' radio chatter and now knows their plans.	Serious, loud	01_bp_04.wav
Sensei	I will meet them on the ground.		1		Sensei's just received an update from Bulletpoint and plans to intercept the bad guys on the highway.	Calm	01_ss_03.wav
Civilian #4	Oh my god! Somebody, help me!		1		The bad guys have just run his car off the road, and he's crawling from the wreckage, wounded.	Terrified	01_c4_01.wav
Sensei	Be at peace. I will summon medical personnel now.		1	Echo	Sensei is using his mystical healing powers on the wounded civilian.	Calm	01_ss_04.wav

FIGURA 3 – Exemplo de *strings* recebida pelos tradutores em planilha do MS Excel

Fonte: CHANDLER (2012, p. 172).

Como se pode observar na etapa (ii), a tradução é um dos estágios do processo de localização. Consiste, grosso modo, em “passar” o conteúdo verbal do material audiovisual de uma língua a outra, para fins de legendagem, dublagem ou alteração do texto da interface do usuário. A legendagem é o processo pelo qual o texto oral (e às vezes alguns elementos do vídeo) na língua-fonte é inserido na língua-alvo como texto escrito que aparece relativamente sincronizado com o material audiovisual. A dublagem é o processo pelo qual o texto oral na língua-fonte é substituído, de forma sincronizada, por um texto também oral na língua-alvo, o que implica a necessidade de gravação de voz por artistas. A interface do usuário é toda a parte do sistema do *game* em que o usuário controla (*e.g.*, menus).

Este trabalho se volta exclusivamente para a etapa de tradução, focando-se não no processo, mas sim em seu produto. Mais especificamente, volta-se para a legendagem de *cutscenes* e a tradução de uma interface do usuário (*cf.* Capítulo 3). No entanto, afilia-se aos estudos da localização de *games* porque, como mostrado na FIGURA 2, a tradução é uma das etapas cruciais do processo de localização e seus resultados podem ter efeito positivo ou negativo na jogabilidade de um *game*. Além disso, cumpre salientar que este trabalho não se afilia diretamente aos estudos de *games*, pois não se aprofunda em questões referentes à elaboração dos *games*, como componentes de *software* e desenvolvimento de narrativas e interfaces com os usuários.

2.3 Estudos da Localização de *Games*

Conforme apresentado na Introdução, a localização de *games* ainda não foi completamente explorada. A incipiência de estudos na área se dá por vários fatores, dentre eles:

- a jovialidade de pesquisas com esse objeto de estudo como uma subárea dos estudos da tradução, com pouquíssimos artigos publicados – menos de dez artigos foram publicados em periódicos internacionais indexados entre 2006 e 2012 (O'HAGAN; MANGIRON, 2013);
- o fato de a localização implicar, além da tradução dos aspectos linguísticos do produto, a customização de um *software* para outra localidade, levando em consideração aspectos técnicos, funcionais, legais e linguísticos (BERNAL-MERINO, 2014, p. [on-line]); e

- a velocidade a que se desenvolve a indústria de *games*, a qual, como se pode observar a partir de uma comparação entre a FIGURA 4 e a FIGURA 5, esforça-se cada vez mais para tornar a experiência do jogador cada vez mais envolvente.



FIGURA 4 – *Space Invaders* (1978)

Fonte: WIKIPEDIA. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Space_In vaders](http://en.wikipedia.org/wiki/Space_In_vaders)>. Acesso em: 10 jan. 2015.



FIGURA 5 – *Mass Effect 3* (2012)

Fonte: acervo pessoal.

A FIGURA 4 mostra um instantâneo da tela de *Space Invaders*, da Taito, um *game* de grande sucesso do final dos anos 1970 em que o jogador deve destruir as naves do inimigo que se aproximam. Sem instruções, o jogador sabe que as naves são inimigas ao ser atacado e, portanto, deve destruí-las rapidamente conforme a velocidade a que se aproximam da porção inferior da tela. Já a FIGURA 5 exibe uma imagem instantânea do terceiro *game*, lançado em 2012 pela Electronic Arts, da série principal de *Mass Effect*. No *game*, que também se passa no espaço, o jogador vivencia a história de *Commander Shepard*¹⁸ para salvar a galáxia de uma raça de seres mecânicos conhecidos como *reapers*, sendo que, para tal, precisa compreender as informações passadas na tela, na fala dos personagens e no manual do *game*. Toda a série recebeu críticas positivas quanto aos personagens, ao enredo e às dublagens na língua original, além da “profundeza” (tridimensionalidade) da galáxia relatada.

Como se pode depreender de uma análise contrastiva entre os dois *games*, a complexidade cresceu tanto que o jogador já não mais compreende um *game* que venha completamente sem instruções e alguns dos componentes em sua língua de preferência. Se não compreende, a sua experiência de *gameplay* certamente estará comprometida (BERNAL-MERINO, 2014, p. [online]).

Outro fator que se inclui no rol dos desafios às pesquisas com *games* no âmbito dos estudos da tradução é o fato de as empresas ainda não darem à localização o crédito que merece, por não acreditarem que o produto final não interferirá tanto nas vendas ou no modo como o consumidor vivencia e aceita o *game*. No entanto, Chandler e Deming (2012, p. 14) advertem que é cada vez maior a probabilidade de um consumidor comprar um *game* localizado especificamente para sua língua materna, uma vez que, jogando em sua língua materna (ou de preferência), é mais fácil imergir no mundo do *game*. Em outras palavras, um *game* em língua materna (ou de preferência), quando bem localizado, tende a maximizar a sua jogabilidade.

É comum se imaginar que o visual seja suficiente para a comunicação, levando à não necessidade de uma tradução bem feita. Além disso, a questão cultural e histórica muitas vezes é desconsiderada durante o processo localização, por se assumir que o que é agradável em um país, também o será em outro (BERNAL-MERINO, 2014). Ignora-se, porém, que o jogador com certeza notará uma localização de má qualidade e terá menos interesse por empresas que façam um trabalho ruim apenas para economizar dinheiro, negligenciando os

¹⁸ O *game* não foi localizado em português brasileiro.

interesses de seu consumidor final. Por exemplo, as legendas para *games* não seguem os padrões adotados nas legendas para TV, DVD ou cinema, sendo muitas vezes tratadas pela indústria como uma mera tarefa de colocar palavras na tela (BERNAL-MERINO, 2014). Nesse sentido, vale sublinhar que a localização de *games* pode receber grande contribuição das pesquisas sobre tradução audiovisual (BERNAL-MERINO, 2014), área já estabelecida nos estudos da tradução – é esse o assunto da próxima seção.

2.4 Proximidade entre a Localização de *Games* e a Tradução Audiovisual

Nas palavras de O'Hagan e Mangiron (2013, p. 291),

... a indústria de *games* seguiu um caminho solitário ignorando os desenvolvimentos da localização de *softwares* e da tradução audiovisual, indiferente a alguns pontos de contato óbvios nos quais poderia ter se beneficiado se tivesse se aberto ao intercâmbio de conhecimento.¹⁹

Com um entendimento semelhante, Bernal-Merino (2014, p. [on-line]), aponta: “[s]e desenvolvedoras e distribuidoras acordassem no que diz respeito à utilização de parâmetros que profissionais já utilizam para TV e cinema, a legibilidade e compreensibilidade das legendas cresceriam juntamente com a satisfação dos jogadores”²⁰. Apesar de serem experiências distintas, elas são comuns no fato de que, em sua grande maioria, não é possível parar ou pausar o *game* durante uma cena para que os dizeres sejam lidos, tampouco retomar uma cena cuja legenda não foi compreendida.

Nessa direção, acadêmicos como O'Hagan e Mangiron (2013) e Chandler e Deming (2012) questionam a falta de padronização na prática de localização de *games*, apesar dos grandes avanços nos estudos e na prática de tradução audiovisual, que contam com diversas publicações e tradição em diversos países. Como aponta Bernal-Merino (2014, p. [on-line]), “[a]s legendas de *games* parecem não seguir regra ou padrão algum quanto a tempo, leiaute e

¹⁹ Tradução da autora para: “... the game industry has pursued a solitary course independent of software localization and AVT [audiovisual translation], despite some obvious overlaps where cross-fertilization would have been beneficial”.

²⁰ Tradução da autora para: “If game developers and publishers could agree on the suitability for video *games* of certain parameters that some professionals are already using in TV and cinema, subtitle readability and legibility could be boosted along with players' overall satisfaction”.

posicionamento – é possível encontrar a falta de padrão de legendas até mesmo entre *games* de uma mesma desenvolvedora”²¹.

Em sua pesquisa sobre a prática de localização, Mangiron (2013) traz à discussão essa carência de padrões apresentando um quadro comparativo entre legendas oficiais de TV e DVD e legendas oficiais de *games* (cf. QUADRO 1). Os dados apresentados para TV e DVD foram compilados pela autora a partir da pesquisa de Díaz-Cintas e Remael (2007) e os dados relativos às legendas de *games* foram compilados a partir de análises de diferentes *games*, da experiência profissional de Mangiron na indústria e de informações fornecidas por membros da International Game Developers Association (IGDA), organização sem fins lucrativos destinada aos desenvolvedores de *games*.

²¹ Tradução da autora para: “The subtitles used in video games do not seem to follow strict guidelines as far as positioning, layout or time considerations are concerned. Even games developed by the same company or distributed by the same publisher lack a consistent approach to subtitling”.

QUADRO 1 – Comparação entre legendas para TV, DVD e *games* na Europa

Parâmetro	Legendagem de TV	Legendagem de DVD	Legendagem de <i>Game</i>
Tempo na tela	Regra dos 6 segundos	7-8 segundos	Variável
Caractere/linha	35-37	40	30-143
Número de linhas	2 linhas	2 linhas	Variável: 2 ou mais
Posição na tela	Parte inferior	Parte inferior	Variável: parte inferior, topo ou centro, além de balões e caixas de texto
Alinhamento	Esquerdo ou centralizado	Centralizado	Esquerdo e centralizado
Tipo de fonte	Fonte sem serifa (<i>i.e.</i> , Arial, Tiresias)	Fonte sem serifa (<i>i.e.</i> , Arial)	Fontes com e sem serifa (<i>i.e.</i> , Verdana, Broadway e fontes personalizadas)
Tamanho da fonte	32 pixels	32 pixels	Variável (16-26 <i>pixels</i>)
Cor da fonte	Branco ou amarelo	Branco	Branco, cores diferentes utilizadas para realçar informações
Blocos de sentido e de segmentação gramatical	Preservados	Preservados	Geralmente não há preservação
Redução	Sim	Pouca	Nenhuma para legendas intralinguais; pouca para legendas interlinguais

Fonte: MANGIRON (2013, p. 51, tradução da autora).

Conforme apresentado no QUADRO 1, existem, para traduções de TV e DVD, padrões definidos que são utilizados no mercado em geral da tradução audiovisual, enquanto, para *games*, não há padrão nem em termos formais e estilísticos, nem em termos gramaticais e de sentido. Além disso, é possível inferir pelos dados apresentados que algumas legendas podem ser ilegíveis por questões como tempo/velocidade, caracteres por linhas e quantidade de linhas.

Apesar dos esforços das indústrias para criarem grandes produções de *cinematics*, a tradução delas não recebe o mesmo tratamento. O'Hagan e Mangiron (2013) apontam que é possível

encontrar legendas com fontes muito pequenas, e/ou grande variação de número de caracteres, e/ou mais de três linhas, que podem não se manter na tela tempo o suficiente para serem lidas (cf. , por exemplo, que apresenta quatro linhas). Adiciona-se a esses problemas o fato de que questões gramaticais e semânticas receberem um tratamento de baixa qualidade. Exemplo disso pode ser observado na FIGURA 6.



FIGURA 6 – Instantâneo de *Far Cry 3* (2012)

Fonte: acervo pessoal.

No *game Far cry 3*, um grupo de amigos visita uma ilha no Pacífico, onde são sequestrado por um grupo de piratas controlados por Vaas. Na FIGURA 6, Vaas conversa com os irmãos Brody, que estão mantidos em cativeiro. As legendas permanecem na tela por aproximadamente 23 segundos.

Cientes dos diversos problemas reincidentemente encontrados na localização de *softwares*, Chandler e Deming (2012) ressaltam alguns padrões que devem ser utilizados pelo tradutor/localizador para tornar a leitura das legendas mais fácil e adequada para o jogador. Citam-se como exemplos:

- (i) usar fontes que possam ser lidas tanto em monitores quanto em aparelhos de televisão, uma vez que televisores mais antigos têm a resolução menor que os atuais e, por isso, apresentarão a legenda com menos *pixels*;
- (ii) ter ciência de que o texto traduzido não deve ser muito grande por questões de espaço. Nesse sentido, as autoras recomendam que o tradutor não recorra a traduções palavra por palavra, devendo, então, adaptar o texto de forma a conter todas as informações relevantes dentro de um espaço limitado; e
- (iii) conferir se todos os ativos (*e.g.*, conteúdos de legenda, de interface do usuário e de imagens) estão devidamente traduzidos e organizados antes de entregarem o trabalho para o solicitante.

Além disso, outra preocupação que o tradutor/localizador deve ter, como apontado por O'Hagan e Mangiron (2013), é o fato de que o número de caracteres permitidos depende do texto (transcrição do áudio) original, o que não necessariamente leva em consideração a velocidade que o espectador consegue ler (por exemplo, o espectador até é capaz de ler mais texto, mas o áudio é muito lento para que haja muito conteúdo na legenda). No entanto, como é possível depreender da FIGURA 3, o tradutor não tem acesso a imagens (apenas às *strings*) e, portanto, a qualidade do resultado final pode ser drasticamente afetada.

Retomando o QUADRO 1, compete sublinhar que os seus dados foram compilados com base em legendas oficiais. Podem-se adicionar a esse quadro informações sobre legendas não oficiais, bastante comuns quando se trata de *games* no Brasil (a exemplo de sítios eletrônicos como o *GameVicio*²², que contava com uma equipe de tradutores amadores para a tradução dos *games* mais esperados e requisitados pelos usuários). O QUADRO 2 a seguir apresenta informações a esse respeito com base na pesquisa de Feitosa (2009), voltada para legendas oficiais e não oficiais de filmes produzidas no Brasil. No caso das legendas oficiais, o autor também se baseou em Araújo (2004).

²² GAMEVÍCIO. Disponível em: <<http://www.gamevicio.com>>. Acesso em: 27 jan. 2014. O sítio eletrônico está ativo, mas as traduções foram interrompidas em 2012.

QUADRO 2 – Parâmetros encontrados em legendas não oficiais de filmes no Brasil

Parâmetro	Legendas oficiais (TV e DVD)	Legendas não oficiais
Número de linhas	2 linhas	2 linhas (mas a fonte, o tamanho e o estilo podem ser alterados pelo usuário, levando à geração de mais de duas linhas)
Localização das legendas	Parte inferior da tela, salvo quando há: (i) fundo branco muito claro, (ii) cena impedida pelas legendas e (iii) exibição de créditos	Padrão centralizado, mas podem ser configuradas pelo usuário
Número de caracteres por linha	variável de 28 a 32	De 34 a 49, média de 41,6
Tipo de letra	Arial e Times New Roman, 10	Configurado pelo usuário.
Cor das legendas	Amarelas ou brancas, com contorno preto	Configurado pelo usuário
Duração das legendas	Legendas de uma linha duram aproximadamente 2 s e de duas linhas, aproximadamente 4 s	Legendas de uma linha duram aproximadamente 2 s e de duas linhas, aproximadamente 4 s
Posição das legendas	Centralizadas ou justificadas à esquerda	Configuradas pelo usuário
Marcação	Início e final de legenda sincronizado com o áudio e a imagem	Início e final de legenda sincronizado com o áudio e a imagem

Fonte: adaptado de FEITOSA (2009, p. 81-89).

Como se pode observar em uma análise contrastiva entre o QUADRO 1 e QUADRO 2, os padrões de legendagem brasileiros diferem um pouco daqueles apresentados por Mangiron (2013) tendo como base a Europa. Por exemplo, o número de caracteres por linha nas legendas oficiais brasileiras, 32, é menor que aquele encontrado nas legendas europeias, 35 a 37 nas legendas de TV e 40 nas legendas de DVD. De todo modo, é possível identificar padrões e critérios nas legendas oficiais brasileiras, enquanto, para as legendas não oficiais veiculadas no país, a maioria dos parâmetros é passível de configuração pelo usuário, à exceção do número de caracteres por linha, da duração da legenda e da marcação.

Para produzir as legendas e atender às restrições apontadas no QUADRO 1 e no QUADRO 2, o tradutor pode recorrer a uma série de estratégias.²³ Um dos autores que identificam essas estratégias é Gottlieb (1992) segundo o qual “para alcançar a qualidade de uma legenda específica, o processamento de cada segmento fílmico verbal deve ser analisado levando em consideração seus valores estilísticos e semânticos”²⁴ (p. 166). Esse autor, cuja classificação está disponível no QUADRO 3, foi escolhido por ter sido um dos primeiros a fazer um levantamento amplo especificamente voltado para a tradução audiovisual e também por já ter sido utilizado em pesquisa anterior no âmbito do Curso de Bacharelado em Tradução da Universidade Federal de Uberlândia (ARGENTIM; ESQUEDA, 2012; MORAES, 2014).

Em sua pesquisa sobre legendas, Gottlieb (1992) aponta dois tipos de restrições necessárias para a produção de legenda (tradicional) de televisão, quais sejam: (i) restrições formais (quantitativas); e (ii) restrições textuais (qualitativas). Em se tratando das primeiras, o autor as subdivide em questões de: (i) espaço, ou seja, quantos caracteres são possíveis na tela e, mais especificamente, em uma ou duas linhas; e (ii) tempo, ou seja, a velocidade média a que o espectador consegue ler. Em se tratando das restrições textuais, o autor aponta: (i) a posição (no espaço) e a marcação (no tempo) das legendas devem corresponder aos aspectos estáticos e dinâmicos dos elementos audiovisuais; e (ii) o ordenamento (*i.e.*, ordem sintática e sequência das informações) da legenda deve refletir o estilo, a velocidade do discurso e a sintaxe e ordem de elementos-chave do diálogo. É com base nessas quatro restrições que o autor chega às categorias apresentadas no QUADRO 3.

²³ Por não se tratar do enfoque desta monografia, não se entrará aqui em uma discussão sobre o termo “estratégia de tradução”. No entanto, a autora destaca sua ciência com relação à falta de consenso na área e, inclusive, o uso de outras nomenclaturas, como “procedimentos técnicos da tradução”, “modalidades de tradução” e “técnicas de tradução”. Para exemplos de uso dessas nomenclaturas, remete-se o leitor, respectivamente, a Vinay e Darbelnet (1958), Aubert (1998) e Hurtado-Albir e Molina (2002).

²⁴ Tradução da autora para: “to access the quality of a specific subtitling, the rendering of each verbal film segment must be analyzed with regard to stylistic and semantic value”.

QUADRO 3 – Estratégias de tradução de legendas segundo Gottlieb (1992)

Estratégia	Características
1. Expansão	Utilizada para explicitar nuances culturais que não são recuperáveis na língua de chegada
2. Paráfrase	Utilizada quando a oração original não pode ser reconstruída com as mesmas características sintáticas da original
3. Transferência	Utilizada quando o texto é traduzido exatamente como o original
4. Imitação	Utilizada para manter a mesma forma, normalmente para nomes próprio
5. Transcrição	Utilizada para termos não usuais mesmo na língua de partida
6. Deslocamento	Utilizada quando o texto traz algum tipo de efeito, de forma que o conteúdo é menos importante que sua forma
7. Condensação	Utilizada para diminuir o texto da forma menos intrusiva o possível
8. Decimação	Utilizada para reduzir o texto, ignorando elementos importantes do texto de partida
9. Omissão	Utilizada quando parte do texto é completamente apagado
10. Resignação	Quando não há solução de tradução, havendo perda de significado

Fonte: baseado na interpretação de Gottlieb (1992) dada por Ghaemi e Benyamin (2011) e na tradução dos termos encontrada em Argentim e Esqueda (2012, p. 6).

Algumas dessas categorias de Gottlieb (1992) podem ser correlacionadas com procedimentos apresentados na literatura de localização de *games*. A transferência pode ser relacionada com a "tradução palavra por palavra", que, segundo Chandler e Deming (2012), deve ser evitada. A paráfrase, o deslocamento e a resignação podem ser relacionadas com o que O'Hagan e Mangiron (2013) chamam de "adaptação", que seria a tradução que se distancia do texto original para acomodar as referências linguístico-culturais da língua de chegada, o que, nas palavras de Chesterman (1997), seria uma "filtragem cultural" (*cultural filtering*).

Foram encontrados na literatura sobre tradução audiovisual três trabalhos que aplicam a nomenclatura de Gottlieb (1992). Os resultados encontrados por esses autores são sintetizados na TABELA 1.

TABELA 1 – Frequências absoluta e relativa de estratégias de tradução encontradas na literatura

Estratégia	Gottlieb (1992)	Ghaemi e Benyamin (2011)	Argentim e Esqueda (2012)	Moraes (2014)
Transferência	439 (44,9%)	672 (54,06%)	254 (80,518%)	14 (50%)
Paráfrase	142 (14,5%)	120 (9,65%)	-	1 (3,57%)
Condensação	126 (12,9%)	44 (3,54%)	-	-
Decimação	79 (8,1%)	10 (0,81%)	-	-
Omissão	72 (7,4%)	92 (7,4%)	7 (2,219%)	4 (14,28%)
Expansão	48 (4,9%)	75 (6,03%)	1 (0,317%)	-
Transcrição	44 (4,5%)	10 (0,81%)	43 (13,631%)	9 (32,14%)
Deslocamento	13 (1,3%)	30 (2,41%)	-	-
Imitação	10 (1,0%)	167 (13,44%)	12 (3,804%)	-
Resignação	5 (0,5%)	23 (1,85%)	-	-

Fonte: baseado em Gottlieb (1992, p. 167), Ghaemi e Benyamin (2011, p. 5) Argentim e Esqueda (2012, p. 103) e Moraes (2014, p. 27).

Gottlieb (1992) analisa a versão para a televisão dinamarquesa das legendas do filme *Young Frankenstein*, originalmente produzido em língua inglesa. As estratégias mais encontradas em seu trabalho são transferência (com frequência de 44,9%) e paráfrase (com frequência de 14,5%).

Ghaemi e Benyamin (2011) investigam as estratégias utilizadas nas legendas do inglês para o persa de cinco filmes (*The Young Victoria*, 2008; *August Rush*, 2007; *The Grudge 2*, 2006; *Big Fish*, 2004; *A Cinderella Story*, 2004). Seus resultados apontam para maior frequência de transferência (54,06%), seguida de imitação (13,44%) e paráfrase (9,65%).

Argentim e Esqueda (2012) coletaram 317 ocorrências de variantes dialetais no filme brasileiro *Lisbela e o Prisioneiro* e suas respectivas traduções para a língua inglesa. As estratégias mais utilizadas foram a transferência (80,51%), a transcrição (13,63%) e a imitação (3,80%).

Moraes (2014) analisou 28 marcas dialetais nordestinas no filme *Deus é brasileiro* traduzidas para a língua inglesa. As estratégias mais utilizadas foram transferência (50%), transcrição (32,14%) e omissão (14,28%).

Embora os resultados desses autores apresentem variações percentuais em razão de seus objeto de estudo, é notória a predominância da estratégia de transferência. Além disso, no caso de Gottlieb (1992) e Ghaemi e Benyamin (2011), a paráfrase também se revelou bastante utilizada. No caso de Argentim e Esqueda (2012) e Moraes (2014), o predomínio da estratégia de transcrição provavelmente se deve ao interesse específico das autoras pelas marcas dialetais e não nas legendas como um todo.

Concluída esta revisão da literatura, procede-se, no próximo capítulo, à descrição da metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estudo.

3 METODOLOGIA

Este capítulo descreve as metodologias de coleta e de análise dos dados. Para a presente monografia, foi aplicado um questionário orientado para o levantamento do perfil de respondentes e suas percepções quanto às legendas de alguns excertos de alguns *games* para PC (do inglês, *personal computer*, ou seja, computador pessoal). Nesse sentido, a Seção 3.1 explica como foi realizada a seleção desses excertos e como foi produzido e aplicado o questionário. Na Seção 3.2, apresenta-se como as legendas que fizeram parte do questionário foram analisadas antes da confecção do questionário e como este foi aplicado e analisado. Dada a incipiência de pesquisas na área, principalmente no que diz respeito ao português brasileiro, trata-se de uma pesquisa de natureza exploratória e predominantemente descritiva.

3.1 Metodologia de Coleta

Esta seção está subdividida em duas. Inicia-se pela descrição de como foram realizadas a seleção dos *games* e a obtenção das legendas que foram pré-analisadas antes de serem inseridas no questionário. Em seguida, passa-se para uma explicação de como foi confeccionado o questionário.

3.1.1 Da seleção dos games, das cutscenes e das legendas

Os vídeos e imagens utilizados para o questionário foram retirados dos *games Resident Evil 6*, da empresa Capcom, *Assassin's Creed 3*, da Ubisoft Montreal, e *Borderlands 2*, da Gearbox Software, todos para PC. Os *games* foram escolhidos por serem *games* AAA de grande sucesso atual, mas que não apresentam os padrões das normas apresentadas por O'Hagan e Mangiron (2013) sobre localização de *games*. Também foram escolhidos por conveniência, uma vez que as legendas oficiais fazem parte do acervo pessoal da autora e as legendas não oficiais estão disponíveis na internet. Apresenta-se a seguir uma breve descrição de cada um desses *games* realizada com base na experiência da autora e algumas informações encontradas na Wikipedia²⁵.

²⁵ WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://www.wikipedia.org>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

O *game Assassin's Creed 3*, publicado em 2012, é o quinto *game* principal da série de ação-aventura *Assassin's Creed* e o seu terceiro título numerado, sendo a continuação direta de *Assassin's Creed: Revelations*, lançado em 2011. O enredo tem como foco a batalha ancestral entre os Assassinos, que lutam pela liberdade, e os Templários, que desejam controlar a humanidade. A trama se desenrola no século XXI, quando Desmond Miles, o protagonista da série, com a ajuda de uma máquina conhecida como Animus, revive as memórias dos seus ancestrais para tentar descobrir uma maneira de prevenir o Apocalipse, que, como previsto no calendário maia, aconteceria em 2012. A história principal se desenrola entre 1753 e 1783 (período da Revolução Americana) e segue o ancestral de Desmond, de ascendência *mohawk* e inglesa, conhecido como Connor, enquanto ele luta contra as tentativas dos Templários de controlar a nova nação. O *game* é do gênero *stealth*, em que o jogador deve evitar ser percebido por seus inimigos. Foi ganhador do prêmio de *game* do ano (*Game of the Year*) em 2012 pelos editores da revista GamePro. O *game* foi parcialmente localizado em seu lançamento no Brasil (já contendo legendas) e recebeu posteriormente a localização completa, contendo também a dublagem do *game* (em janeiro de 2013).

Resident Evil 6 é um *game* do gênero *survival horror* jogado na terceira pessoa (do inglês, *third-person shooter* ou TPS), desenvolvido e publicado pela empresa Capcom. Lançado em 2012, é o nono *game* da série principal *Resident Evil* (em inglês, do original japonês *Biohazard*). A história é contada a partir da perspectiva de três personagens: Chris Redfield, Leon S. Kennedy e Jake Muller em meio a um cenário pós-apocalíptico em que atentados bioterroristas dizimaram a população, transformando os seres humanos em zumbis. Cabe aos protagonistas descobrir a origem dos atentados em meio ao caos e erradicar de vez o pesadelo vigente. O *game* foi parcialmente localizado, contendo legendas e menus em português brasileiro.

Borderlands 2 é um *game* de ficção científica e tiro em primeira pessoa (do inglês, *first person shooter* ou FPS) com aspectos de RPG (do inglês, *role-playing game*). Sequência da série de mesmo nome, foi desenvolvido pela Gearbox Software e lançado em 2012. A base para a história é um tipo de corrida do ouro futurista, em que várias naves de colonização viajam até um planeta chamado Pandora atrás de recursos minerais. Após certo tempo, os colonos descobrem que o lugar não possui tantas riquezas, e a população começa a sofrer ataques de piratas e a ameaça de uma raça de alienígenas que estava adormecida. Para vencer o *game*, o jogador deve se utilizar de uma tecnologia misteriosa para sobreviver. Foi ganhador do prêmio de *game* do ano (GOTY – do inglês, *Game of the Year*) em 2012 pela revista

GamesTM, pelos editores do programa de televisão *X-Play*, pelos leitores do sítio eletrônico GameFAQs e pelos leitores do sítio eletrônico IGN, um dos maiores sobre *games* do mundo. Também recebeu o prêmio de *best shooter* no VGX (Video Game Awards). Apesar das muitas indicações e prêmios, o *game* não foi traduzido para o português brasileiro.

Desses *games*, foram selecionadas as *cutscenes*²⁶ referentes ao início de cada *game*. Dessa forma foi possível encontrar *cutscenes* que formassem uma unidade de sentido para o respondente analisar. Cumprindo esse critério então, a amostragem foi, com base no texto original, de 36 orações para *Assassin's Creed 3* e 41 orações para *Resident Evil 6*. No caso de *Borderlands 2*, não foram utilizadas as legendas, uma vez que ele não tem tradução, e o objetivo foi utilizar um instantâneo de sua interface de usuário para verificar se os respondentes de fato entendiam o que estava sendo solicitado.

As legendas analisadas de cada *cutscene* foram as oficiais lançadas pelas respectivas empresas e, no caso de *Resident Evil 6*, também foram analisadas as legendas não oficiais encontradas na internet. Os textos dessas legendas foram transcritos manualmente a partir das audições de cada um dos vídeos utilizados, incluindo anotações referentes ao tamanho e cor das letras, ao número de caracteres, ao número de quebra de linhas e ao tempo (*i.e.*, marcação) das legendas. Para a contagem de linhas e caracteres das legendas, utilizou-se o programa Subtitle Edit, conforme explicado na Seção 3.2.1. Em seguida, os textos foram alinhados em colunas para análise linguística manual no programa MS Word.

Tendo escolhido e pré-analisado as legendas, selecionaram-se aquelas que fariam parte do questionário piloto, tópico da subseção a seguir.

3.1.2 Da elaboração do questionário

Primeiramente, foi criado um questionário piloto como forma de identificar pontos passíveis de melhoria por se mostrarem confusos, incompletos ou ambíguos para os participantes. Solicitou-se a três colegas da autora que respondessem ao questionário e emitissem sua opinião sobre o conteúdo e formato de cada questão. O retorno desses respondentes foi

²⁶ Uma *cutscene*, ou *in-game cinematics*, é uma sequência em um *game* sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. As *cutscenes* podem ser animadas ou por *live-action*. (WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene>>. Acesso em: 12 ago. 2014)

coletado por meio de mensagens trocadas pelo Facebook. A partir desse retorno, foi elaborado o questionário definitivo, que foi avaliado pelo orientador e por mais um leitor externo.

O questionário definitivo (*cf.* ANEXO A - QUESTIONÁRIO) foi criado no sítio eletrônico eSurv, disponível em <<http://eSurv.gov>>, que foi escolhido por ser gratuito, permitir o uso de material audiovisual vinculado a uma conta no YouTube, acessível em <www.youtube.com>, e disponibilizar o *download* dos resultados. O questionário continha questões abertas e fechadas formuladas com o intuito de analisar o perfil do respondente, suas preferências e conhecimentos relativos à tradução de *games* e suas percepções quanto a alguns excertos de *games*.

As perguntas sobre o perfil indagavam o respondente sobre suas seguintes características: idade, sexo, cidade de residência, conhecimento da língua inglesa e grau de familiaridade com o mundo dos *games*. Em se tratando das preferências e conhecimentos à tradução de *games*, os respondentes foram questionados sobre os seguintes aspectos: se sabiam como se faz uma legenda, se já participaram do processo de produção de alguma legenda, suas preferências quanto ao áudio e à legenda dos *games* (*e.g.*, dublados, legendados, em língua original), se já tiveram dificuldade de jogar um *game* por falta de tradução e o que acham de *games* legendados em português. Em se tratando das percepções com relação a algumas legendas, foram criadas perguntas acerca de duas *cutscenes* com legendagem oficial (*i.e.* *Assassin's Creed 3* e *Resident Evil 6*) e uma *cutscene* com legendagem não oficial do mesmo excerto do *game Resident Evil 6*, por meio das quais os participantes avaliaram as legendas linguística (*i.e.*, quanto ao conteúdo) e esteticamente (*i.e.*, quanto à forma), analisaram o efeito das legendas na jogabilidade do *game* e foram convidados a adivinhar, com base nas suas avaliações anteriores, se as legendas eram oficiais ou não. O objetivo, após a coleta do questionário, era obter as frequências absolutas e relativas das respostas a cada pergunta, bem como correlacionar algumas questões (*e.g.*, aspectos do texto das legendas com interferência ou não na jogabilidade do *game*).

Adicionalmente, para saber se os respondentes de fato foram capazes de ter um mínimo entendimento do texto original, foram apresentadas duas imagens de interface do usuário em inglês do *game Borderlands 2* e, com base nelas, foi solicitado aos participantes que informassem se entendiam o seu conteúdo e que sintetizassem o que se pedia para fazer. Uma dessas imagens está disponível na FIGURA 7.



FIGURA 7 – Instantâneo de *Borderlands 2* utilizado no questionário

Fonte: acervo pessoal

Na imagem, o jogador encontra-se caído e é instruído a matar um inimigo para conseguir um “Second Wind”, ou seja, continuar a jogar. Além disso, a imagem contém as instruções de que o jogador pode utilizar as teclas “W”, “A”, “S” e “D” para rastejar e pode, caso decida por abandonar o *game*, segurar a tecla “E”.

O questionário foi aplicado após aprovação do projeto pessoal do orientador, ao qual esta monografia está vinculada, pelo Comitê de Ética (Parecer nº 832.217). Para aplicação, foi enviada uma carta convite para lista de contatos do correio eletrônico da autora, seguindo os pressupostos da técnica de bola de neve (ETTER; PERNEGER, 2000). Para acessar o questionário, os contatos que aceitassem colaborar com a pesquisa precisavam apenas de acessar o *link* fornecido na própria mensagem de *e-mail* e, antes de iniciar suas respostas, “assinar” eletronicamente seu consentimento livre e esclarecido. Para tal, bastava clicar em uma caixa de texto confirmando que estava ciente de todos os detalhes da pesquisa, incluindo o resguardo do seu anonimato.

O questionário esteve no ar de 16 de novembro de 2014 a 10 de janeiro de 2015, período que permitiu contar com a colaboração de 163 participantes, dos quais 104 submeteram o questionário completo. Todavia, foram utilizados, nas análises, dados relativos a 136 participantes, considerando também 32 pessoas que quase chegaram ao final do questionário.

Esse número é representativo da população e permitiu conclusões sobre a população com um nível de significância de 0,10, conforme revela a fórmula a seguir, utilizada para uma população desconhecida.²⁷

$$n_0 = \left(\frac{Z_{\alpha/2} \sigma}{e} \right)^2$$

em que

$Z_{\alpha/2}$ = valor da estatística, que depende do nível de confiança escolhido;

σ = desvio padrão dos dados que se deseja observar (no entanto, como no questionário havia várias informações e não havia como calcular um só desvio padrão, substituiu-se o desvio por 0,25);

e = erro de estimativa que se permite aos dados (1%, 5% ou 10%), sendo que, quanto menor o erro permitido, maior o número de questionários necessários;

Calculando essa fórmula, obtiveram-se as seguintes possibilidades de amostra:

- (i) para um nível de erro de 1%: mínimo de 16.576 questionários;
- (ii) para um nível de erro de 5%: mínimo de 384 questionários;
- (iii) para um nível de erro de 10%: mínimo de 68 questionários;

Como se trata de uma pesquisa de monografia e não se contou com amplo tempo para divulgação do questionário, optou-se por aceitar a amostra com o maior nível de erro, ou seja, 10%.

3.2 Metodologia de Análise

Esta seção está dividida em três. Na primeira subseção, descreve-se a metodologia de análise das legendas. Na segunda subseção, explicita-se a metodologia de análise do questionário. Na terceira subseção, apresenta-se uma breve descrição de como os resultados obtidos por meio das técnicas descritas nas Subseções 4.2.1 e 4.2.2 foram interpretados conjuntamente.

²⁷ As análises estatísticas foram realizadas por Caio Henrique Garcia, aluno do curso de Estatística, bolsista de graduação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), subprograma curso noturno (2014PBG000883).

3.2.1 Da análise das legendas

Para efetuar a análise das legendas, foram extraídos os textos dos vídeos apresentados no questionário. A análise foi feita com base nos parâmetros de descrição da forma das legendas oficiais e não oficiais apresentada por Feitosa (2009) e com base nos procedimentos técnicos de tradução especificados por Gottlieb (1992).

A análise da forma foi feita mediante observação dos vídeos e contagem de caracteres e linhas utilizando o programa gratuito Subtitle Edit²⁸. Esse programa dispõe de funções em que o usuário pode limitar a quantidade de caracteres por linha das legendas e o tempo máximo de bloco de legenda. Adotaram-se os seguintes padrões nessa análise: 40 caracteres por linha, valor máximo para DVD utilizado na Europa, e seis segundos no máximo por bloco de legenda, regra utilizada para legendagem de TV na Europa (*cf.* QUADRO 1). Estabeleceram-se esses limites por se acreditar que dão mais flexibilidade: o máximo de caracteres durante o menor tempo limite, o que permite uma maior taxa de caracteres por segundo.

A análise linguística foi realizada comparando a transcrição do áudio original (em inglês) e o texto da legenda (em português), ambos alinhados em um quadro gerado no MS Word. Foram adicionadas ao quadro colunas para inserção das informações referentes ao bloco, à marcação (tempo) e à estratégia de tradução de cada legenda. Baseados em Gottlieb (1992) e suas releituras (ARGENTIM; ESQUEDA, 2012; GHAEMI; BENYAMIN, 2011; MORAES, 2014), a autora da monografia e seu orientador realizaram individualmente as análises das legendas. As análises foram comparadas e, no caso de divergência, foram submetidas a uma discussão entre os dois até se chegar a um consenso. Em alguns casos, as categorias de Gottlieb (1992) se mostraram de difícil aplicação (em geral, levando a dúvidas entre duas categorias), mas acredita-se que essa metodologia tenha garantido maior robustez às análises.

Uma vez concluídas as análises, buscou-se comparar os resultados com informações disponíveis na literatura. Em primeiro lugar, procurou-se verificar se, do ponto de vista da forma, as legendas dos *games* utilizados estão de acordo com os padrões para legendagem de *cutscenes* apresentados por Chandler e Deming (2012) e O'Hagan e Mangiron (2013). Em segundo lugar, procedeu-se a uma comparação entre as frequências relativas das estratégias utilizadas nos *games* ora analisados e aquelas encontradas na literatura, ou seja, em Gottlieb

²⁸ NIKSE. *Subtitle Edit*. Disponível em: <<http://www.nikse.dk/subtitleedit/>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

(1992), Ghaemi e Benyamin (2011), Argentim e Esqueda (2012) e Moraes (2014). Embora todas essas referências tenham como base legendas de filmes, partiu-se do pressuposto de que seriam passíveis de comparação, ainda que de forma exploratória, com legendas de *games*. Complementarmente foi realizada uma análise das legendas quanto à ortografia, uso da linguagem padrão ou não e coerência entre texto original e texto traduzido.

3.2.2 Da análise das respostas ao questionário

Para efetuar a análise dos resultados do questionário, foi baixado o arquivo em *.xls* disponibilizado automaticamente pelo sítio eletrônico eSurv.org. Inicialmente, os dados foram compilados de forma a identificar padrões por item do questionário (*e.g.*, qual a distribuição dos respondentes por faixa etária e quantos respondentes têm bom conhecimento de inglês e quantos não têm). Nesse caso, recorreu-se à estatística descritiva, identificando-se frequências absolutas e relativas.

Em seguida, os dados obtidos em alguns itens foram correlacionados com os dados de outros itens do questionário (por exemplo, foi feita uma correlação para identificar se participantes com alto nível de familiaridade com o mundo dos *games* tiveram maior probabilidade de acertar se as legendas eram ou não oficiais). As correlações foram realizadas utilizando o MS Excel, que demandou algumas adaptações no arquivo *.xls* original – alterações essas que foram realizadas manualmente. Um exemplo de alteração foi a criação de categorias para classificar as respostas à última questão do questionário, que solicitava ao participante que descrevesse o que se pedia para fazer em um instantâneo extraído do *game Boarderlands 2* (*cf.* ANEXO A - QUESTIONÁRIO). Como se tratava de uma questão aberta, com inúmeras respostas possíveis, o conteúdo fornecido por participante foi classificado em “correto e completo”, “correto e incompleto”, “incorreto” e “não soube responder”. Realizadas todas as devidas alterações, procedeu-se à análise de correlação utilizando regressão logística²⁹ e aceitando resultados como significativos se o valor-p fosse igual ou inferior a 0,05. Além disso, dado que foi obtida uma amostra representativa da população com nível de erro de 10%, os resultados encontrados são passíveis de generalização com margem de erro de 10% para mais ou para menos.

Os dados obtidos são apresentados e analisados no Capítulo 4 a seguir.

²⁹ A regressão logística foi um método indicado pelo bolsista de estatística. Para mais informações sobre esse método, remete-se o leitor a Allison (2001).

4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, abordam-se os dois principais componentes da pesquisa, a análise das legendas (Seção 4.1) e a análise do questionário (Seção 4.2).

4.1 Análise das Legendas

Nesta seção, apresenta-se a análise comparativa entre a transcrição do áudio original e as respectivas legendas (oficiais ou não) em português brasileiro. A análise contempla, conjuntamente, a forma das legendas e a estratégia utilizada na tradução do texto das legendas, incluindo a marcação de tempo.

O QUADRO 4 mostra a análise das legendas oficiais de *Resident Evil 6*. Na primeira coluna, apresenta-se a numeração do bloco da legenda, contada a partir do áudio original; na segunda, encontra-se o áudio original em língua inglesa; na terceira, o tempo das legendas oficiais em português; na quarta, o texto das legendas; e na quinta, a estratégia de tradução utilizada, classificada de acordo com Gottlieb (1992). No quadro, utilizaram-se barras (/) para separar cada linha da legenda conforme aparecem no vídeo e uma linha de tabela para cada bloco de legenda conforme aparece na tela do usuário. Vale apontar que as estratégias foram analisadas por oração e não por linha, uma vez que, em alguns casos, como será mostrado, as linhas das legendas não necessariamente foram divididas em unidades sintáticas completas (e.g., uma linha apresenta “As armas biológicas são uma ameaça” e a outra, “global e somos parcialmente culpados”, sendo que, pelas convenções da tradução audiovisual, “ameaça” e “global” deveriam estar na mesma linha). Outra questão a se ressaltar é que, como não há uma linearidade no *game* (diferentemente do que se observa em filmes, por exemplo), a marcação foi realizada com base no início da *cutscene* editada pela autora.

Neste excerto, o personagem Leon tem *flashbacks* de uma conversa de poucos dias antes com Adam, presidente dos Estados Unidos, que pretendia revelar ao mundo que o incidente ocorrido em 1998 (acontecimentos ocorridos no *game Resident Evil 2*, quinze anos antes da presente história) em Raccoon City havia sido resultado das experiências com armas biológicas da farmacêutica Umbrella Corporation. Quando a cena volta ao tempo atual, vemos

que Adam fora infectado pelo vírus e Leon precisa, por fim, matá-lo. Em seguida, a personagem Helena atende a uma videochamada. A personagem Hunnigan está ligando para saber como e onde Leon e Helena estão. Leon indaga sobre Helena e Hunnigan se conhecerem e então Hunnigan apresenta Helena, dizendo que esta faz parte do serviço secreto desde o ano anterior. Hunnigan então diz que precisa de um relatório da situação deles, pois o prédio em que se encontram fora infectado pelo vírus e eles precisam sair do local. Leon então responde que teve que matar o presidente, e Helena o defende, contando a Hunnigan que o presidente já estava infectado quando eles chegaram ao local e que Leon salvou sua vida.

QUADRO 4 – Análise das legendas oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Oficial	Estratégia
1	[Adam] Bio-organic weapons are a global threat / and we are partly to blame...	00:00:32,602 --> 00:00:35,629	[Presidente] As armas biológicas são uma ameaça / global e somos parcialmente culpados...	Transferência
				Transferência
2	[Adam] ...start working with the rest / of the world...	00:00:35,563 --> 00:00:37,082	[Presidente] Trabalhar com o resto do mundo...	Transferência
3	[Adam] the Raccoon City Incident... / the Raccoon City...	00:00:37,439 --> 00:00:39,397	[Presidente] O incidente em Raccoon City. Raccoon City.	Transferência / Imitação
				Transferência / Imitação
4	[Adam] ...we have to come clean...			Omissão
5	[Adam] ...I'm going to tell them everything.	00:00:40,642 --> 00:00:42,574	[Presidente] Vou revelar tudo.	Condensação
6	[Adam] ...it might create more problems / than it solves...	00:00:42,521 --> 00:00:45,303	[Presidente] Pode criar mais problemas / do que vai resolver.	Transferência
7	[Adam] ...it is time to take responsibilities...			Omissão
8	[Adam] ...if we wanna have any chance...			Omissão
9	[Adam] I've always valued your friendship,	00:00:46,402 --> 00:00:47,588	[Presidente] Sempre valorizei sua amizade,	Transferência
10	[Adam] Leon.	00:00:47,566 --> 00:00:48,117	[Presidente] Leon.	Transferência / Imitação
11	[Leon] Stay right where you are!	00:00:49,947 --> 00:00:51,518	[Leon] Não se mexa!	Paráfrase
12	[Leon] Mr. President!	00:00:56,523 --> 00:00:57,078	[Leon] Sr. Presidente!	Transferência
13	[Leon] Don't make me do this.	00:01:08,582 --> 00:01:10,078	[Leon] Não me obrigue a fazer isso.	Transferência
14	[Leon] Adam!	00:01:18,042	[Leon] Adam!	Transferência

QUADRO 4 – Análise das legendas oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Oficial	Estratégia
		--> 00:01:18,628		/ Imitação
15	[Helena] It's all my fault.	00:01:36,772 --> 00:01:38,558	[Helena] É tudo minha culpa.	Transferência
16	[Helena] I...	00:01:41,624 --> 00:01:42,643	[Helena] Eu...	Transferência
17	[Helena] I did this.	00:01:43,220 --> 00:01:44,649	[Helena] Eu fiz isso.	Transferência
18	[Leon] What are you talking about?	00:01:44,688 --> 00:01:46,153	[Leon] O que está você falando?	Transferência
19	[Helena] Tall Oaks Cathedral...	00:01:53,941 --> 00:01:55,423	[Helena] A Catedral de Tall Oaks.	Transferência / Imitação
20	[Helena] I'll explain everything there, / Agent Kennedy.	00:01:55,956 --> 00:01:58,077	[Helena] Explicarei tudo lá, Agente Kennedy.	Transferência / Imitação
21	[Leon] How do you know my name?	00:01:59,012 --> 00:02:00,529	[Leon] Como você sabe meu nome?	Transferência
22	[Helena] Yes?	00:02:03,609 --> 00:02:04,703	[Helena] Sim?	Transferência
23	[Leon] Hunnigan?	00:02:06,052 --> 00:02:06,930	[Leon] Hunnigan?	Transferência / Imitação
24	[Hunnigan] Thank God you're both all right.	00:02:06,890 --> 00:02:08,455	[Hunnigan] Ainda bem que vocês estão bem.	Paráfrase
25	[Leon] How do you two know each other?	00:02:08,411 --> 00:02:09,748	[Leon] Como vocês se conheceram?	Paráfrase
26	[Hunnigan] That's Helena Harper,	00:02:09,709 --> 00:02:10,793	[Hunnigan] Essa é Helena Harper,	Transferência / Imitação
27	[Hunnigan] she's been with the Secret Service / since last year.	00:02:10,687 --> 00:02:12,844	[Hunnigan] ela faz parte dos Serviços Secretos / desde o ano	Paráfrase

QUADRO 4 – Análise das legendas oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Oficial	Estratégia
			passado.	
28	[Hunnigan] I can't tell you how good it is to hear / you two are all right.	00:02:12,808 --> 00:02:16,006	[Hunnigan] Não consigo nem explicar como / é bom saber que vocês estão bem.	Paráfrase Transferência
29	[Hunnigan] Look, I hate to rush the introductions / but I need a report on your situation.	00:02:15,962 --> 00:02:19,648	[Hunnigan] Bom, detesto apressar as apresentações, / mas preciso de um relatório / da sua situação.	Transferência Transferência
30	[Leon] I...	00:02:24,964 --> 00:02:26,371	[Leon] Eu...	Transferência
31	[Leon] I just shot the president.	00:02:26,327 --> 00:02:27,916	[Leon] Eu matei o Presidente.	Paráfrase
32	[Hunnigan] What are you-	00:02:27,917 --> 00:02:28,613	[Hunnigan] O que você...?!	Transferência
33	[Helena] He had already been infected / by the time we found him.	00:02:28,564 --> 00:02:30,695	[Helena] Ele já tinha sido infectado / quando o encontramos.	Paráfrase
34	[Helena] Leon...	00:02:30,677 --> 00:02:32,441	[Helena] Leon...	Transferência / Imitação
35	[Helena] Leon did what he had to. / He saved my life.	00:02:32,410 --> 00:02:36,837	[Helena] Leon fez o que tinha que ser feito. / Ele salvou a minha vida.	Paráfrase/ Imitação Transferência
36	[Hunnigan] God help us.	00:02:38,168 --> 00:02:40,127	[Hunnigan] Que Deus nos ajude...	Paráfrase

Fonte: dados da pesquisa.

Como se pode observar no QUADRO 4, encontraram-se apenas cinco dos dez tipos de estratégias propostos por Gottlieb (1992). A que mais predominou foi a de transferência, seguida pela paráfrase. A título de esclarecimento sobre cada estratégia, vale explicar a

análise do bloco 28. Nele, a tradução “Não consigo nem explicar” para a oração “*I can’t tell you*” foi considerada uma paráfrase porque: (i) aquela adota um verbo menos usual para traduzir (“*tell*”), que poderia ser, por exemplo, “dizer”; (ii) utiliza “nem” para intensificar a fala da personagem, o que não ocorre no original; e (iii), diferentemente do texto em inglês, não apresenta a quem a personagem não consegue explicar, o que não necessariamente é compreendido como tal pelo espectador através da imagem. Já a segunda parte do bloco, a tradução “como é bom saber que vocês estão bem” foi considerada como um caso de transferência, porque a oração praticamente apresenta apenas correspondentes formais para “*how good it is to hear you two are all right*”, havendo apenas a não explicitação de um correspondente formal para “*you*”, o qual, contudo, pode ser compreendido pelo contexto e pela imagem da *cutscene*. Para a estratégia de condensação, pode-se destacar o bloco 5, em que “*...I’m going to tell them everything*” foi traduzido por “Vou revelar tudo”, perdendo o correspondente formal de “*them*”, não dizendo para quem a informação será revelada. Por sua vez, foram encontrados três casos de omissão (blocos 4, 7 e 8), provavelmente em função do excesso de informação presente no áudio em pouco tempo. Por fim, a estratégia de imitação foi encontrada em todos os nomes próprios, que se mantiveram idênticos ao da língua original (e.g., “Hunnigan” e “Helena Harper”). Vale sublinhar que a imitação, diferentemente das demais, é uma estratégia que se dá no nível lexical, compreendendo no máximo grupos nominais, mas nunca chegando ao nível da oração. Sendo assim, todas as ocorrências de imitação são acompanhadas por outra classificação, mesmo quando a legenda não apresenta uma oração com verbo conjugado (como no bloco 23).

Como se pode depreender do QUADRO 4 e da própria predominância da estratégia de transferência, as legendas basicamente reproduzem todas as informações do áudio, utilizando correspondentes formais ao longo de todo o texto (o que, entre leigos, como os respondentes dos questionários analisados na próxima seção, poderia ser chamado de “tradução literal”). A esse respeito, compete salientar que se utiliza aqui o termo “correspondente formal” (CATFORD, 1965) para indicar que, para cada palavra do texto traduzido, é possível mapear uma correspondente no texto-fonte. Como o termo “tradução literal” encontra impasse nos estudos da tradução desde tempos imemoriais (ROBINSON, 1998), mas parece ser de fácil compreensão entre o público geral, reservou-se aqui o seu uso apenas para os leigos abordados nos questionários.

Em termos da forma, as legendas podem ser de difícil leitura em algumas situações por serem completamente brancas, sem contornos pretos. Além disso, muitas vezes, uma legenda se

sobrepõe à outra, como mostra a marcação dos blocos 1 e 2 (*i.e.*, o primeiro termina em 00:02:07 e o segundo se inicia em 00:02:06) e como é exemplificado pela FIGURA 8. Acrescenta-se a isso que algumas legendas apresentam tempo na tela menor do que 1 segundo, o que as tornam praticamente impossíveis de serem lidas (*i.e.*, blocos 12, 14 e 32), mesmo havendo o limite de caracteres respeitado (máximo de 40 caracteres por linha). Ainda, ao final, é possível encontrar uma legenda (n. 29 no QUADRO 4) com três linhas, o que não segue aos padrões apresentados para tradução audiovisual por Díaz-Cintas e Remael (2007) e Araújo (2004), segundo os quais o padrão são, no máximo, duas linhas por bloco de legenda. Dada essa falta de padronização, as características dessa legendagem oficial parecem se aproximar daquelas encontradas para legendas não oficiais produzidas para filmes brasileiros, como observado por Feitosa (2009), e para legendas oficiais produzidas para *games* na Europa, como observado por Mangiron (2013).

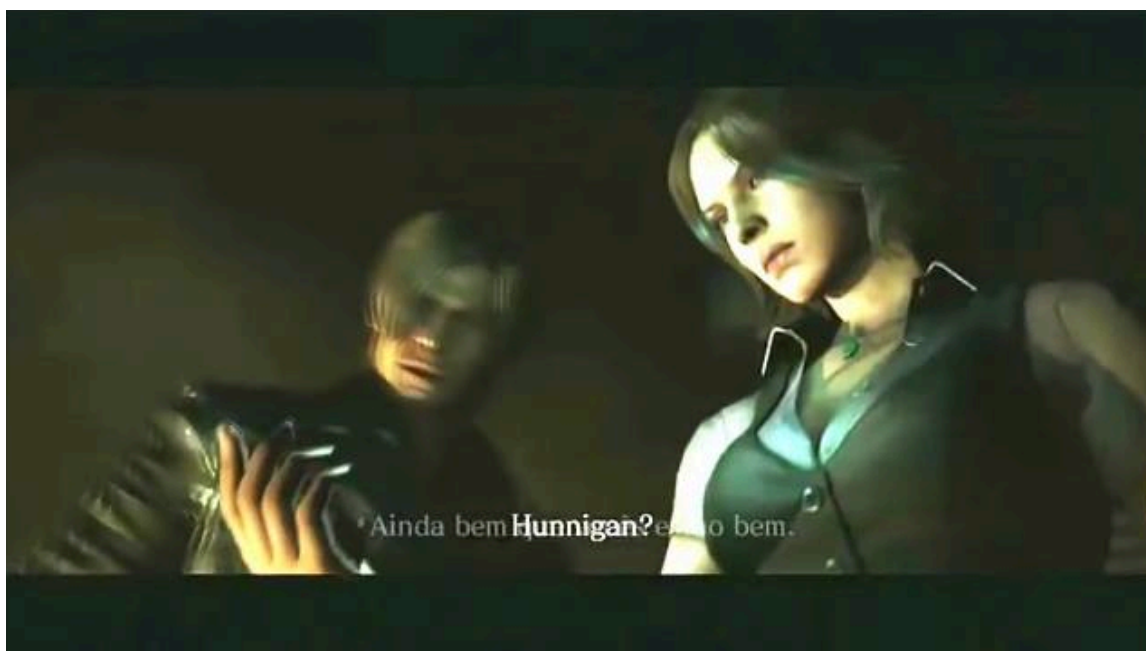


FIGURA 8 – Sobreposição de legendas oficiais, com efeito *de esmaecimento*, em *Resident Evil 6* (2012)

Fonte: acervo pessoal.



FIGURA X – Bloco de legenda oficial apresentando três linhas em *Resident Evil 6* (2012)

Fonte: acervo pessoal.

Nessa versão oficial da legenda, é possível ainda encontrar erros de tradução e ortografia/uso da linguagem como:

- (i) o nome da cidade, que foi a principal em alguns dos *games* anteriores da série, *Raccon City*, escrito com apenas um “c”;
- (ii) erro de (provável) falta de revisão ou pós-edição de tradução automática em “O que está você falando?”; e
- (iii) erro de tradução em “How do you two know each other?”. Nota-se que, por ser uma situação apressada, a melhor opção seria pelo verbo no presente, “Como vocês se conhecem?”, pois o personagem Leon não tem interesse em saber a história de como as personagens “se conheceram”, mas sim se mostra surpreso pelo fato.

Concluída essa análise das legendas oficiais de *Resident Evil 6*, procede-se à análise das legendas não oficiais encontradas para esse mesmo *game*. As legendas e suas respectivas marcações e classificação de estratégias encontram-se no QUADRO 5, cuja confecção seguiu os padrões utilizados no QUADRO 4.

QUADRO 5 – Análise das legendas não oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Não Oficial	Estratégia
1	[Adam] Bio-organic weapons are a global threat / and we are partly to blame...	00:00:19,773 -->	[Presidente] “As armas orgânicas biológicas são uma ameaça mundial...”	Transferência
		00:00:22,422		Omissão
2	[Adam] ...start working with the rest / of the world...	00:00:22,460 --> 00:00:24,682	[Presidente] “...passamos a trabalhar com o resto do mundo...”	Transferência
3	[Adam] the Raccoon City Incident... / the Raccoon City...	00:00:24,736 -->	[Presidente] “Raccoon City...”	Omissão
		00:00:26,017		Transferência / Imitação
4	[Adam] ...we have to come clean...			Omissão
5	[Adam] ...I’m going to tell them everything.			Omissão
6	[Adam] ...it might create more problems / than it solves...	00:00:29,682 --> 00:00:33,669	[Presidente] “Isto pode causar mais problemas. É hora de assumir responsabilidades...” / “... se nós quisermos ter alguma chance...”	Condensação
7	[Adam] ...it is time to take responsibilities...			Transferência
8	[Adam] ...if we wanna have any chance...			Transferência
9	[Adam] I’ve always valued your friendship,	00:00:33,717 -->	[Presidente] “Eu sempre valorizei a sua amizade, Leon.”	Transferência
10	[Adam] Leon.	00:00:36,504		Transferência / Imitação
11	[Leon] Stay right where you are!	00:00:37,490 --> 00:00:39,196	[Leon] Fique aonde está.	Paráfrase
12	[Leon] Mr. President!	00:00:44,010 --> 00:00:46,010	[Leon] Senhor Presidente!	Transferência
13	[Leon] Don’t make me do this.	00:00:56,023 --> 00:00:58,241	[Leon] Não me obrigue a fazer isso...	Transferência
14	[Leon] Adam!	00:01:05,741 --> 00:01:07,156	[Leon] Adam!	Transferência / Imitação

QUADRO 5 – Análise das legendas não oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Não Oficial	Estratégia
15	[Helena] It's all my fault.	00:01:24,518 --> 00:01:26,942	[Helena] É tudo culpa minha.	Transferência
16	[Helena] I...	00:01:29,217 --> 00:01:30,527	[Helena] Eu...	Transferência
17	[Helena] I did this.	00:01:30,863 --> 00:01:32,432	[Helena] eu que fiz isso.	Paráfrase
18	[Leon] What are you talking about?	00:01:32,465 --> 00:01:34,888	[Leon] Do que você está falando?	Transferência
19	[Helena] Tall Oaks Cathedral...	00:01:41,573 --> 00:01:43,485	[Helena] A Catedral de Tall Oaks...	Transferência / Imitação
20	[Helena] I'll explain everything there, / Agent Kennedy.	00:01:43,610 --> 00:01:46,499	[Helena] eu lhe explicarei tudo lá, agente Kennedy.	Paráfrase / Imitação
21	[Leon] How do you know my name?	00:01:46,718 --> 00:01:48,814	[Leon] Como você sabe o meu nome?	Transferência
22	[Helena] Yes?	00:01:51,268 --> 00:01:52,816	[Helena] Sim?	Transferência
23	[Leon] Hunnigan?	00:01:53,881 -->	[Leon] - Hannigan? / [Hannigan] - Graças a Deus vocês dois estão bem.	Transferência / Transcrição
24	[Hunnigan] Thank God you're both all right.	00:01:56,184		Transferência
25	[Leon] How do you two know each other?	00:01:56,217 --> 00:01:57,480	[Leon] Como vocês duas se conhecem?	Transferência
26	[Hunnigan] That's Helena Harper,	00:01:57,513 -->	[Hannigan] Esta é Helena Harper. Ela tem estado no / serviço secreto deste o ano passado.	Transferência / Imitação
27	[Hunnigan] she's been with the Secret Service / since last year.	00:02:00,756		Transferência
28	[Hunnigan] I can't tell you how good it is to hear / you two are all right.	00:02:00,809 --> 00:02:03,705	[Hannigan] Vocês não sabem o quão bom é saber que vocês dois estão bem.	Paráfrase Transferência

QUADRO 5 – Análise das legendas não oficiais de *Resident Evil 6*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Não Oficial	Estratégia
29	[Hunnigan] Look, I hate to rush the introductions / but I need a report on your situation.	00:02:03,756 -->	[Hannigan] Escute, eu odeio apressar as apresentações, / mas eu preciso reportar a situação de vocês.	Transferência
		00:02:07,834		Paráfrase
30	[Leon] I...	00:02:12,437 --> 00:02:13,866	[Leon] Eu...	Transferência
31	[Leon] I just shot the president.	00:02:14,348 --> 00:02:15,742	[Leon] eu acabei de atirar no presidente.	Transferência
32	[Hunnigan] What are you-	00:02:15,788 -->	[Hannigan] - O que? / [Helena] - Ele já estava infectado no momento em que nós o encontramos.	Condensação
33	[Helena] He had already been infected / by the time we found him.	00:02:18,599		Transferência
34	[Helena] Leon...	00:02:18,712 --> 00:02:19,988	[Helena] Leon...	Transferência / Imitação
35	[Helena] Leon did what he had to. / He saved my life.	00:02:20,206 --> 00:02:22,197	[Helena] Leon fez o que ele precisava fazer.	Paráfrase / Imitação
		00:02:22,475 --> 00:02:24,605	[Helena] Ele salvou a minha vida.	Transferência
36	[Hunnigan] God help us.	00:02:25,776 --> 00:02:27,809	[Hannigan] Que Deus nos ajude.	Paráfrase

Fonte: dados da pesquisa.

O excerto disposto no QUADRO 5 corresponde à mesma cena apresentada no quadro anterior, porém em sua versão não oficial. Como se pode observar, encontraram-se seis tipos de estratégia, sendo esse número maior em relação às legendas oficiais decorrente de uma única ocorrência de transcrição. Novamente, a que mais predominou foi a de transferência, seguida pela paráfrase. Em outras palavras, ainda há a predominância da estratégia de transferência, em que as legendas novamente reproduzem todas as informações do áudio,

sendo utilizados correspondentes formais ao longo de todo o texto. Para exemplificar, pode-se apontar a expressão “*she’s been with the Secret Service since last year*” (bloco 26), que apresenta apenas correspondentes formais em “Ela tem estado no serviço secreto deste [*sic*] o ano passado”, em que “tem estado” poderia ser substituído por “faz parte” ou “está”. Em relação à condensação, tem-se o caso de “*What are you-*” (no bloco 32), em que o correspondente formal para “*you*” não foi utilizado, tendo-se como tradução final apenas a expressão “- O que [*sic*]?”. Exemplos que podem ser apresentados para a imitação são, novamente, nomes próprios idênticos ao da língua original (*e.g.*, Raccoon City e Leon), com exceção de um, “Hunnigan”, que aparece como “Hannigan” na versão não oficial e, caso não seja um erro de tradução, caracterizaria uma estratégia de transcrição.

Já em termos da forma, as legendas são de mais fácil leitura do que as legendas oficiais do *game*, uma vez que apresentam contornos pretos, a fonte é maior (*e.g.*, FIGURA 9), e há espaço de tempo entre cada bloco para que as legendas não se sobreponham. Porém, apesar de os legendadores respeitarem as duas linhas de texto por bloco, não há padrão para o limite de caracteres apresentados, sendo possível encontrar linhas de 4 a 73 caracteres e blocos de 4 a 117 caracteres.

Na versão não oficial da legenda, é possível ainda encontrar erros de tradução e ortografia/uso da linguagem como:

- (i) “Fique aonde está.”;
- (ii) “Ela tem estado no / serviço secreto deste o ano passado.”; e
- (iii) Como já mencionado, o nome da personagem “Hunnigan” aparece como “Hannigan” na versão não oficial, mas não é possível identificar se foi uma transcrição ou um erro do legendador.



FIGURA 9 – *Resident Evil 6* (2012) – legendas não oficiais brancas com bordas pretas e fonte maior

Fonte: Filial dos *games* <<https://www.youtube.com/watch?v=hVO66GfhS4g>>. Acesso em: 16 de novembro de 2014.

Para fins de melhor visualização das diferenças entre as legendas oficiais e as não oficiais de *Resident Evil 6*, foi confeccionado o QUADRO 6, que mostra a transcrição do áudio original, as legendas e as estratégias utilizadas.

QUADRO 6 – Quadro comparativo entre as legendas oficiais e não oficiais de *Resident Evil 6* (2012)

n	Áudio Original	Legenda Oficial	Estratégia	Legenda Não Oficial	Estratégia
1	[Adam] Bio-organic weapons are a global threat / and we are partly to blame...	[Presidente] As armas biológicas são uma ameaça / global e somos parcialmente culpados...	Transferência Transferência	[Presidente] “As armas orgânicas biológicas são uma ameaça mundial...”	Transferência Omissão
2	[Adam] ...start working with the rest / of the world...	[Presidente] Trabalhar com o resto do mundo...	Transferência	[Presidente] “...passamos a trabalhar com o resto do mundo...”	Transferência
3	[Adam] the Raccoon City Incident... / the Raccoon City...	[Presidente] O incidente em Raccoon City. Raccoon City.	Transferência / Imitação Transferência / Imitação	[Presidente] “Raccoon City...”	Omissão Transferência / Imitação
4	[Adam] ...we have to come clean...		Omissão		Omissão
5	[Adam] ...I’m going to tell them everything.	[Presidente] Vou revelar tudo.	Condensação		Omissão
6	[Adam] ...it might create more problems / than it solves...	[Presidente] Pode criar mais problemas / do que vai resolver.	Transferência	[Presidente] “Isto pode causar mais problemas. É hora de assumir responsabilidades...” /	Condensação
7	[Adam] ...it is time to take responsibilities...		Omissão		Transferência
8	[Adam] ...if we wanna have any chance...		Omissão	“... se nós quisermos ter alguma chance...”	Transferência
9	[Adam] I’ve always valued your friendship,	[Presidente] Sempre valorizei sua amizade,	Transferência	[Presidente] “Eu sempre valorizei a sua amizade, Leon.”	Transferência
10	[Adam] Leon.	[Presidente] Leon.	Transferência		Transferência / Imitação

QUADRO 6 – Quadro comparativo entre as legendas oficiais e não oficiais de *Resident Evil 6* (2012)

n	Áudio Original	Legenda Oficial	Estratégia	Legenda Não Oficial	Estratégia
			/ Imitação		
11	[Leon] Stay right where you are!	[Leon] Não se mexa!	Paráfrase	[Leon] Fique aonde está.	Paráfrase
12	[Leon] Mr. President!	[Leon] Sr. Presidente!	Transferência	[Leon] Senhor Presidente!	Transferência
13	[Leon] Don't make me do this.	[Leon] Não me obrigue a fazer isso.	Transferência	[Leon] Não me obrigue a fazer isso...	Transferência
14	[Leon] Adam!	[Leon] Adam!	Transferência / Imitação	[Leon] Adam!	Transferência / Imitação
15	[Helena] It's all my fault.	[Helena] É tudo minha culpa.	Transferência	[Helena] É tudo culpa minha.	Transferência
16	[Helena] I...	[Helena] Eu...	Transferência	[Helena] Eu...	Transferência
17	[Helena] I did this.	[Helena] Eu fiz isso.	Transferência	[Helena] eu que fiz isso.	Paráfrase
18	[Leon] What are you talking about?	[Leon] O que está você falando?	Transferência	[Leon] Do que você está falando?	Transferência
19	[Helena] Tall Oaks Cathedral...	[Helena] A Catedral de Tall Oaks.	Transferência / Imitação	[Helena] A Catedral de Tall Oaks...	Transferência / Imitação
20	[Helena] I'll explain everything there, / Agent Kennedy.	[Helena] Explicarei tudo lá, Agente Kennedy.	Transferência / Imitação	[Helena] eu lhe explicarei tudo lá, agente Kennedy.	Paráfrase / Imitação
21	[Leon] How do you know my name?	[Leon] Como você sabe meu nome?	Transferência	[Leon] Como você sabe o meu nome?	Transferência
22	[Helena] Yes?	[Helena] Sim?	Transferência	[Helena] Sim?	Transferência
23	[Leon] Hunnigan?	[Leon] Hunnigan?	Transferência / Imitação	[Leon] - Hannigan? / [Hannigan] - Graças a Deus vocês dois estão bem.	Transferência / Imitação
24	[Hunnigan] Thank God you're both all right.	[Hunnigan] Ainda bem que vocês estão bem.	Paráfrase		Transferência

QUADRO 6 – Quadro comparativo entre as legendas oficiais e não oficiais de *Resident Evil 6* (2012)

n	Áudio Original	Legenda Oficial	Estratégia	Legenda Não Oficial	Estratégia
25	[Leon] How do you two know each other?	[Leon] Como vocês se conheceram?	Paráfrase	[Leon] Como vocês duas se conhecem?	Transferência
26	[Hunnigan] That's Helena Harper,	[Hunnigan] Essa é Helena Harper,	Transferência / Imitação	[Hannigan] Esta é Helena Harper. Ela tem estado no / serviço secreto deste o ano passado.	Transferência / Imitação
27	[Hunnigan] she's been with the Secret Service / since last year.	[Hunnigan] ela faz parte dos Serviços Secretos / desde o ano passado.	Paráfrase		Transferência
28	[Hunnigan] I can't tell you how good it is to hear / you two are all right.	[Hunnigan] Não consigo nem explicar como / é bom saber que vocês estão bem.	Paráfrase	[Hannigan] Vocês não sabem o quão bom é saber que vocês dois estão bem.	Paráfrase
			Transferência		Transferência
29	[Hunnigan] Look, I hate to rush the introductions / but I need a report on your situation.	[Hunnigan] Bom, detesto apressar as apresentações, / mas preciso de um relatório / da sua situação.	Transferência	[Hannigan] Escute, eu odeio apressar as apresentações, / mas eu preciso reportar a situação de vocês.	Transferência
			Transferência		Paráfrase
30	[Leon] I...	[Leon] Eu...	Transferência	[Leon] Eu...	Transferência
31	[Leon] I just shot the president.	[Leon] Eu matei o Presidente.	Paráfrase	[Leon] eu acabei de atirar no presidente.	Transferência
32	[Hunnigan] What are you-	[Hunnigan] O que você...?!	Transferência	[Hannigan] - O que? / [Helena] - Ele já estava infectado no momento em que nós o encontramos.	Condensação
33	[Helena] He had already been infected / by the time we found him.	[Helena] Ele já tinha sido infectado / quando o encontramos.	Paráfrase		Transferência
34	[Helena] Leon...	[Helena] Leon...	Transferência / Imitação	[Helena] Leon...	Transferência / Imitação
35	[Helena] Leon did what he had to.	[Helena] Leon fez o que tinha que	Paráfrase/	[Helena] Leon fez o que ele	Paráfrase /

QUADRO 6 – Quadro comparativo entre as legendas oficiais e não oficiais de *Resident Evil 6* (2012)

n	Áudio Original	Legenda Oficial	Estratégia	Legenda Não Oficial	Estratégia
	/ He saved my life.	ser feito. / Ele salvou a minha vida.	Imitação	precisava fazer. [Helena] Ele salvou a minha vida.	Imitação
			Transferência		Transferência
36	[Hunnigan] God help us.	[Hunnigan] Que Deus nos ajude...	Paráfrase	[Hannigan] Que Deus nos ajude.	Paráfrase

Fonte: dados da pesquisa.

Concluída a análise comparativa entre uma legendagem oficial e uma legendagem não oficial para o mesmo *game*, procede-se à análise das legendas oficiais de outro *game*, *Assassin's Creed 3*. As análises estão registradas no QUADRO 7. Neste excerto, William, pai do personagem principal, Desmond, conta a história do *game* ocorrida até então, que se caracteriza pela batalha milenar dos Assassinos contra os Templários, mas que agora se encontra em “segundo plano”, pois, no momento, eles têm outra preocupação: segundo o calendário maia, o mundo será destruído em 21 de dezembro de 2012.

QUADRO 7 – Análise das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Oficial	Estratégia
1	You know them as Abstergo Industries. We know them as the / Templars – as the enemy.	00:00:00,000 --> 00:00:04,859	Você o conhece como Abstergo Industries. Nós o conhecemos / como Templários, como o inimigo.	Transferência / Imitação
				Transferência
2	We've been fighting them for thousands of years. Even longer if / you believe the stories of their origins. I do. After all,	00:00:05,540 --> 00:00:14,232	Nós lutamos contra eles há milhares de anos. Há muito mais tempo, / se você acreditar nas histórias sobre a origem deles. Eu	Transferência
				Paráfrase
				Transferência
3	I've seen the truth. That's the beauty – and the horror – of the / Animus.	00:00:14,233 --> 00:00:19,332	acredito. Afinal, vi a verdade. Essa é a beleza, e o horror, do Animus.	Paráfrase
				Transferência
				Transferência / Imitação
4	A device that allows us to enter and experience the lives of our / ancestors. It holds the power to change everything. To	00:00:19,537 --> 00:00:27,331	Um dispositivo que nos permite conhecer e experimentar a vida de / nossos ancestrais. Ele tem o poder para mudar tudo. Para	Transferência
				Transferência
				Transferência
5	show us history the way it really happened. Up until its creation – to / the victor went the spoils – went the truth.	00:00:27,332 --> 00:00:34,533	nos mostrar a história da maneira como aconteceu. Até a criação / dele, os vitoriosos levavam os espólios, a verdade.	Paráfrase
6	We're trying to fix that. To free minds and bodies both. But there's / only so much we can do. And	00:00:34,534 --> 00:00:42,298	Estamos tentando consertar isso. Libertar tanto a mente quanto o / corpo. Mas não há muito que possamos fazer, e são os	Transferência
				Transferência
				Paráfrase
7	the Templars have the upper hand theses days.	00:00:42,299 --> 00:00:43,540	Templários que mandam atualmente.	Paráfrase
8	But something larger than the Assassins and	00:00:43,541 -->	Mas há algo maior do que os Assassinos e os	Paráfrase
				Transferência

QUADRO 7 – Análise das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3*

n	Áudio Original	Marcação	Legenda Oficial	Estratégia
	Templars is / approaching. Bigger than all of us. And if we can't find a way to	00:00:51,104	Templários se / aproximando. Maior do que todos nós. E, se não pudermos achar / uma	Transferência
9	stop it – these next few weeks will probably be our last. / EVERYONE'S last.	00:00:51,105 --> 00:00:56,354	maneira de detê-lo, as próximas semanas provavelmente serão as / últimas. De TODO MUNDO.	Condensação Condensação
10	In the end, it all comes down to him. To Desmond. Through the / Animus he discovered his heritage. Explored the lives of his	00:00:56,536 --> 00:01:03,439	No final, tudo se resume a ele. Desmond. Ele descobriu sua / herança por meio do Animus. Explorou a	Transferência Transferência / Imitação Paráfrase Transferência
11	ancestors and uncovered their secrets.	00:01:03,440 --> 00:01:07,289	vida de seus ancestrais e descobriu os segredos deles.	Transferência
12	When that was done, he trained. He used another ancestor to / provide decades of experience in the span of a few days. It	00:01:07,538 --> 00:01:15,639	Depois disso, ele treinou. Usou outro ancestral para obter décadas / de experiência em apenas alguns dias. E funcionou. Nós	Paráfrase Transferência Transferência
13	worked. We think. We hope. Soon, though – soon we'll know. That / ominous date fast approaches. December 21st, 2012. None of us	00:01:15,640 --> 00:01:23,709	achamos. Nós esperamos. Mas em breve... em breve, nós / saberemos. A data fatídica se aproxima velozmente. 21 de / dezembro de	Transferência Transferência Transferência Transferência Transferência
14	knows what it'll bring – only that this is where they want us to be / when it does.	00:01:23,710 --> 00:01:29,635	2012. Ninguém sabe o que ela trará. Sabemos apenas que nos / querem aqui quando acontecer.	Transferência Paráfrase

Fonte: dados da pesquisa.

Analisando o QUADRO 7, encontram-se quatro das dez estratégias propostas por Gottlieb, quais sejam, transferência, paráfrase, condensação e imitação. A estratégia mais utilizada é, novamente, a transferência, presente em praticamente dois terços das 36 orações (*i.e.*, 24). Como exemplo, pode-se destacar “*We think. We hope. Soon, though – soon we’ll know. That / ominous date fast approaches.*” Esse excerto do áudio foi legendado da seguinte forma: “Nós achamos. Nós esperamos. Mas em breve... em breve, nós / saberemos. A data fatídica se aproxima velozmente”. Nesse excerto, encontram-se, no texto de chegada, correspondentes formais para praticamente todos os itens do áudio original. Por se tratar de uma legenda relativamente longa, uma paráfrase ou condensação seria de grande ganho para facilitar a leitura do jogador, como explicado por Chandler e Deming (2012). Um exemplo de paráfrase é a do bloco 2, em que “*Even longer*” foi traduzido por “Há muito mais tempo”, quando, caso se seguissem os correspondentes formais, poderia ser traduzido por “Até mais extenso” ou “Até mais tempo”, sem a necessidade de explicitar qualquer verbo conjugado como “Há”. Os dois casos de condensação se dão no mesmo bloco, 9, no qual se observa a implicação de um correspondente formal para “*our*” e para “*last*”. Além disso, tal qual observado para as legendas de *Resident Evil 6*, os casos de imitação correspondem a instâncias de nomes próprios como “*Abstergo*” e “*Animus*”.

Em termos de análise da forma, a legenda também vai contra os padrões para legendas apresentados por Díaz-Cintas e Remael (2007), pois apresenta a fonte muito pequena, branca e sem contornos, o que a torna difícil de ser lida em situações com fundos brancos (*e.g.*, FIGURA 10). Nessa legenda, também é possível encontrar blocos com mais de duas linhas (*i.e.*, bloco 13) e talvez o que mais atrapalha a leitura do jogador seja o fato de as legendas perdurarem na tela por mais de seis segundos – às vezes, mais de oito – e não terem sincronia com o áudio original, o que fica evidente na FIGURA 11 e FIGURA 12).



FIGURA 10 – Instantâneo de *Assassin's Creed 3* (2012), em que, apesar das bordas, a legenda se confunde com o fundo da tela

Fonte: acervo pessoal.

#	Start time	End time	Dur...	Text
1	00:00:00,000	00:00:04,859	4,859	Você o conhece como Abatergo Industries. Nós o conhecemos como Templários, como o inimigo.
2	00:00:05,540	00:00:14,232	8,692	Nós lutamos contra eles há milhares de anos. Há muito mais tempo, se você acreditar nas histórias sobre a origem deles. Eu acredito. Afinal, vi a verdade. Essa é a beleza, e o horror, do Animus.
3	00:00:14,233	00:00:19,332	5,099	nos mostrar a história da maneira como aconteceu. Até a criação dele, os vitoriosos levavam os espólios, a verdade.
4	00:00:19,337	00:00:27,331	7,994	Um dispositivo que nos permite conhecer e experimentar a vida de nossos ancestrais. Ele tem o poder para mudar tudo. Para
5	00:00:27,332	00:00:34,533	7,201	Estamos tentando consertar isso. Libertar tanto a mente quanto o corpo. Mas não há muito que possamos fazer, e são os
6	00:00:34,534	00:00:42,298	7,764	Templários que mandam atualmente.
7	00:00:42,299	00:00:43,540	1,241	Mas há algo maior do que os Assassinos e os Templários se aproximando. Maior do que todos nós. E, se não pudermos achar uma
8	00:00:51,105	00:00:56,354	5,249	maneira de detê-lo, as próximas semanas provavelmente serão as últimas. De TODO MUNDO.
9	00:00:56,356	00:01:03,439	6,903	No final, tudo se resume a ele. Desmond. Ele descobriu sua herança por meio do Animus. Explorou a
10	00:01:03,440	00:01:07,289	3,849	vida de seus ancestrais e descobriu os segredos deles.
11	00:01:07,290	00:01:15,639	8,349	Depois disso, ele treinou. Usou outro ancestral para obter décadas de experiência em apenas alguns dias. E funcionou. Nós
12	00:01:15,640	00:01:23,709	8,069	achamos. Nós esperamos. Mas em breve... em breve, nós saberemos. A data fatídica se aproxima rapidamente. 21 de dezembro de
13	00:01:23,710	00:01:29,635	5,925	2012. Ninguém sabe o que ela trará. Sabemos apenas que nos querem aqui quando acontecer.

FIGURA 11 – Legendas do excerto de *Assassin's Creed 3* no programa Subtitle Edit

Fonte: dados da pesquisa.

#	Start time	End time	Dur...	Text
1	00:00:00,000	00:00:04,859	4,859	Você o conhece como Abstergo Industries. Nós o conhecemos como Templários, como o inimigo.
2	00:00:05,540	00:00:14,232	8,692	Nós lutamos contra eles há milhares de anos. Há muito mais tempo, se você acreditar nas histórias sobre a origem deles. Eu
3	00:00:14,233	00:00:19,332	5,099	acredito. Afinal, vi a verdade. Essa é a beleza, e o horror, do Animus.
4	00:00:19,537	00:00:27,331	7,794	Um dispositivo que nos permite conhecer e experimentar a vida de nossos ancestrais. Ele tem o poder para mudar tudo. Para
5	00:00:27,332	00:00:34,533	7,201	nos mostrar a história da maneira como aconteceu. Até a criação dele, os vitoriosos levavam os espólios, a verdade.
6	00:00:34,534	00:00:42,298	7,764	Estamos tentando consertar isso. Libertar tanto a mente quanto o corpo. Mas não há muito que possamos fazer, e são os
7	00:00:42,299	00:00:43,540	1,241	Templários que mandam atualmente.
8	00:00:43,541	00:00:51,104	7,563	Mas há algo maior do que os Assassinos e os Templários se aproximando. Maior do que todos nós. E, se não pudermos achar uma
9	00:00:51,105	00:00:56,354	5,249	maneira de detê-lo, as próximas semanas provavelmente serão as últimas. De TODO MUNDO.
10	00:00:56,536	00:01:03,439	6,903	No final, tudo se resume a ele. Desmond. Ele descobriu sua herança por meio do Animus. Explorou a
11	00:01:03,440	00:01:07,289	3,849	vida de seus ancestrais e descobriu os segredos deles.
12	00:01:07,538	00:01:15,639	8,101	Depois disso, ele treinou. Usou outro ancestral para obter décadas de experiência em apenas alguns dias. E funcionou. Nós
13	00:01:15,640	00:01:23,709	8,069	achamos. Nós esperamos. Mas em breve... em breve, nós saberemos. A data fatídica se aproxima velozmente. 21 de dezembro de
14	00:01:23,710	00:01:29,635	5,925	2012. Ninguém sabe o que ela trará. Sabemos apenas que nos querem aqui quando acontecer.

Start time	Duration	Text	Chars/sec: 13,92
00:00:05,540	8,692	Nós lutamos contra eles há milhares de anos. Há muito mais tempo, se você acreditar nas histórias sobre a origem deles. Eu	
		Single line length: 65/56	Total length: 121

FIGURA 12 – Ampliação de legendas do excerto de *Assassin's Creed 3* no programa Subtitle Edit

Fonte: dados da pesquisa.

Nota: as legendas que ultrapassam o limite de caracteres e o limite de tempo ficam marcadas em vermelho.

A legenda vai contra as indicações de Chandler e Deming (2012) para ser parafraseada no caso de se tratar de um áudio com falas muito extensas. A legendagem tampouco não se preocupou com os padrões apresentados por Díaz-Cintas e Remael (2007): a fonte é muito pequena, as legendas ficam por até 8,69 segundos na tela, existem linhas com até 71 caracteres e há a falta de sincronia do áudio com o texto. Todavia, apesar de não seguir o padrão para legendas, não foram encontrados erros da linguagem padrão para *Assassin's Creed 3*.

Concluídas as análises das legendas de cada *game*, a TABELA 2 apresenta uma síntese, em frequência absoluta e relativa, das quatro principais estratégias encontradas, e o QUADRO 8 apresenta uma síntese das características formais das legendas. Compete salientar que, como a imitação é uma estratégia no nível lexical, ela não foi contemplada no quadro.

TABELA 2 – Frequência absoluta e relativa de estratégias de tradução encontradas nos *games*

<i>Game</i>	Transferência	Paráfrase	Condensação	Omissão	Total
<i>Assassin's Creed 3</i>	25 (69%)	9 (25%)	2 (6%)	-	36
<i>Resident Evil 6</i> (oficial)	28 (68%)	9 (22%)	1 (3%)	3 (7%)	41
<i>Resident Evil 6</i> (não oficial)	28 (68%)	7 (17%)	2 (5%)	4 (10%)	41
Total	81 (69%)	25 (21%)	5 (4%)	7 (6%)	118

Fonte: dados da pesquisa.

A TABELA 2 evidencia que, tanto entre as legendas oficiais quanto entre as legendas não oficiais dos *games*, a predominância foi da estratégia de transferência. Trata-se de um resultado similar àqueles registrados em Gottlieb (1992), Ghaemi e Benyamin (2011) Argentim e Esqueda (2012) e Moraes (2014). Vale ainda observar que a incidência de transferência foi maior que a de três dos trabalhos, ficando atrás apenas de Argentim e Esqueda (2012), que reportaram 81% de frequência dessa estratégia na legendagem das variantes dialetais do filme *Lisbela e o Prisioneiro*. A paráfrase também ocorreu com mais frequência na legendagem dos *games* ora analisados do que na legendagem dos filmes analisados por Gottlieb (1992), Ghaemi e Benyamin (2011) e Moraes (2014), cabendo sublinhar que essa estratégia não foi encontrada em Argentim e Esqueda (2012). Esse resultado parece evidenciar que realmente a transferência é uma estratégia padrão, o que contraria a expectativa de que houvesse mais instâncias de condensação, uma vez que o espaço e o tempo disponível para a legenda nem sempre comportam a tradução *ipsis litteris* do conteúdo do áudio.

QUADRO 8 – Aspectos formais das legendas analisadas

Parâmetro	<i>Assassin's Creed 3</i>	<i>Resident Evil 6</i> (oficial)	<i>Resident Evil 6</i> (não oficial)
Número de linhas	Até 3 linhas	Até 3 linhas	2 linhas
Localização das legendas	Parte inferior da tela	Parte inferior da tela	Parte inferior da tela
Número de caracteres por linha	Mínimo de 4 e máximo de 71. Média de 49.	Mínimo de 4 e máximo de 40. Média de 22.	Mínimo de 4 e máximo de 73. Média de 29.
Tipo de letra	Continuum*, 8	Times New Roman, 12	Calibri Light*, 14
Cor das legendas	Branca sem bordas	Branca com bordas cinza	Branca com bordas pretas
Duração das legendas	Mínima de 1,24 s, máxima de 8,69 s. Média de 6,30 s	Mínima de 0,55 s, máxima de 4,42 s. Média de 1,72 s	Mínima de 1,26 s, máxima de 4,78 s. Média de 2,18 s
Posição das legendas	Centralizadas	Centralizadas	Centralizadas
Marcação	Início e final de legenda sem sincronia com áudio e imagem	Início e final de legenda sincronizado com áudio e imagem	Início e final de legenda sincronizado com áudio e imagem

Fonte: dados da pesquisa

* Não foi possível confirmar se de fato é essa fonte, mas optou-se por fazer um registro por aproximação

No QUADRO 8, é possível observar que as legendas oficiais não seguem os padrões apresentados por Díaz-Cintas e Remael (2007) nem as diretrizes apresentadas por Chandler e Deming (2012) quanto a número de linhas, número de caracteres por linhas, tipo de letra, cor das legendas, duração e marcação (no caso de *Assassin's Creed 3*). As legendas não oficiais de *Resident Evil 6*, apesar de ultrapassarem o limite de aproximadamente 40 caracteres por linha, mantiveram uma média de 29 caracteres por linha, além de um tempo médio de legendas de 2,18 segundos, tempo esse muito diferente do tempo médio apresentado pelas legendas oficiais de *Assassin's Creed 3*, 6,30 segundos. As legendas não oficiais respeitaram também a quantidade máxima de linhas por blocos, apresentaram uma fonte maior que as legendas oficiais e com bordas pretas, que facilitam a leitura.

4.2 Análise das Respostas ao Questionário

Primeiro, serão apresentados os dados de forma descritiva, com base nas porcentagens. Em seguida, será feita uma correlação entre alguns itens do questionário, apresentando-se apenas os resultados que tiveram significância estatística ou que, embora não significativos, podem ter impacto relevante para os estudos da localização de *games*. Para facilitar a leitura, a seção está dividida em quatro partes com respectivamente os seguintes tópicos: (i) perfil dos respondentes; (ii) preferência do usuário; (iii) reações a partir de estímulo; e (iv) correlações.

4.2.1 Perfil dos respondentes

A amostra obtida foi composta por 136 respondentes, dentre eles, 97 do sexo masculino e 39 do sexo feminino. Houve respondentes de diversas localidades do Brasil, dentre elas Uberlândia, São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte, Niterói e Manaus.

Diferente do senso comum, segundo o qual jogadores de *games* são de uma faixa etária mais nova, 53% dos respondentes tinham entre 21 e 25 anos (*cf.* GRÁFICO 1). Todavia, é pertinente salientar que a amostra foi respondida majoritariamente pela lista de contatos da autora, o que pode ter tido certo impacto nesse número.

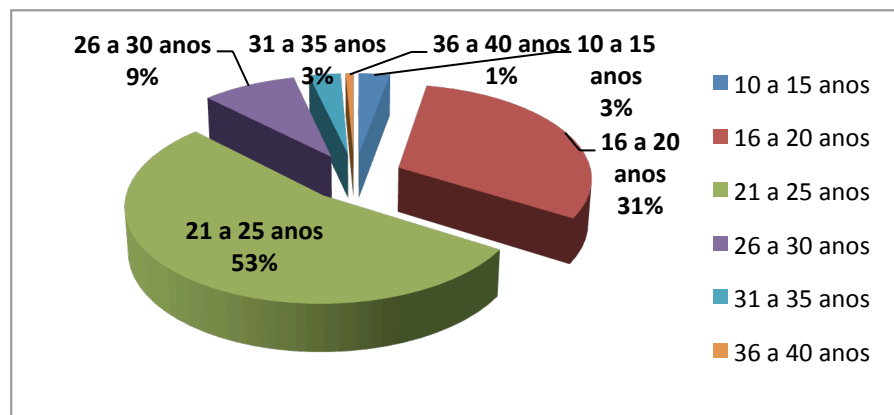


GRÁFICO 1 – Faixa etária dos respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Sobre o conhecimento de língua inglesa apresentado pelos respondentes, a maioria diz ser capaz de ler bem. Quanto a compreender, escrever e falar, aproximadamente metade dos participantes se diz com bom conhecimento, enquanto a outra metade afirma ter conhecimento baixo ou razoável.

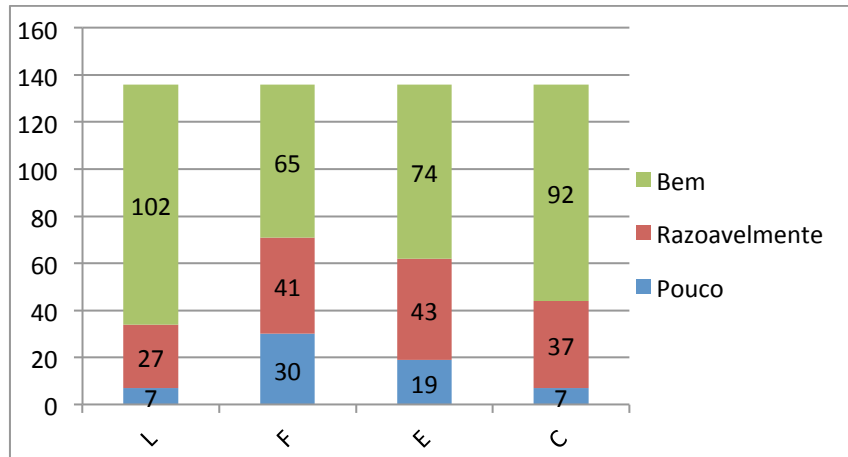


GRÁFICO 2 – Conhecimento de língua inglesa dos respondentes

Fonte: dados da pesquisa

Além disso, mais da metade dos respondentes apresentou um nível alto de conhecimento sobre o mundo dos *games* em uma escala de zero a cinco, que ia de nenhum a muito conhecimento. Esse resultado está representado no GRÁFICO 3

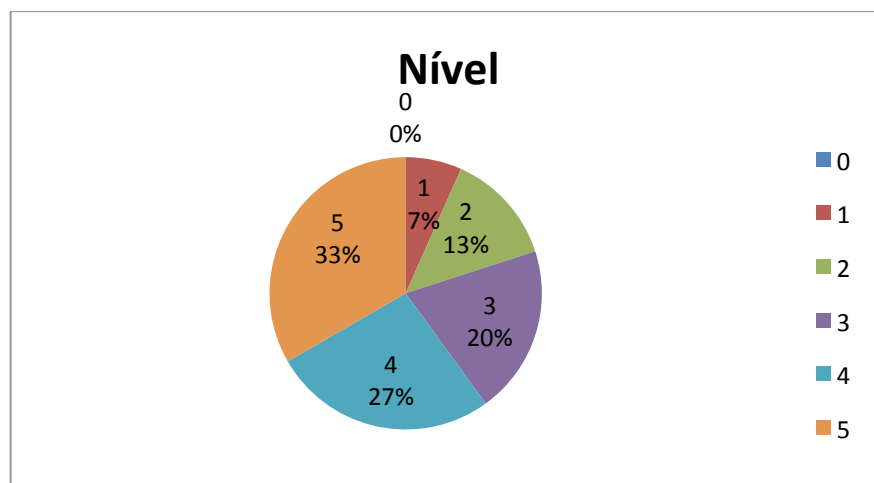


GRÁFICO 3 – Nível de conhecimento sobre o mundo dos *games* em um contínuo de zero a cinco, em que zero representa nenhum e cinco representa bastante conhecimento

Fonte: dados da pesquisa.

Dos respondentes, 54 (40%) disseram não saber como é feita uma legenda. Trata-se de um percentual inesperado, uma vez que a prática da legendagem é uma atividade bastante específica e, no Brasil, concentra-se, do ponto de vista profissional, em poucas agências. Além disso, 97 (71%) responderam não terem participado do processo de criação de uma legenda.

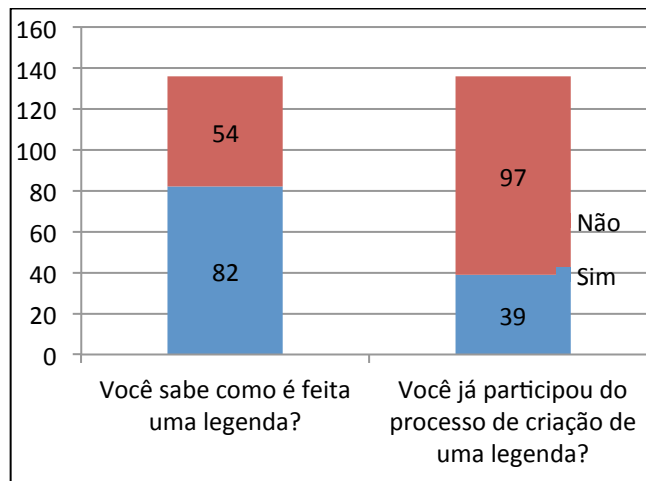


GRÁFICO 4 – Conhecimento dos respondentes sobre o processo de criação de legendas

Fonte: dados da pesquisa.

4.2.2 Preferência do usuário

Apesar de grande parte dos respondentes dar maior preferência a *games* com áudio original com legendas em português (*i.e.*, GRÁFICO 6) – que ainda é a realidade brasileira para os *games* que vêm parcialmente localizados, 74% deles responderam que jogariam um *game* dublado (*i.e.*, GRÁFICO 7). Trata-se de um resultado que não era esperado pela autora, que, talvez pelo costume com a falta de dublagens no mercado, esperava certa relutância dos respondentes quanto a *games* dublados.

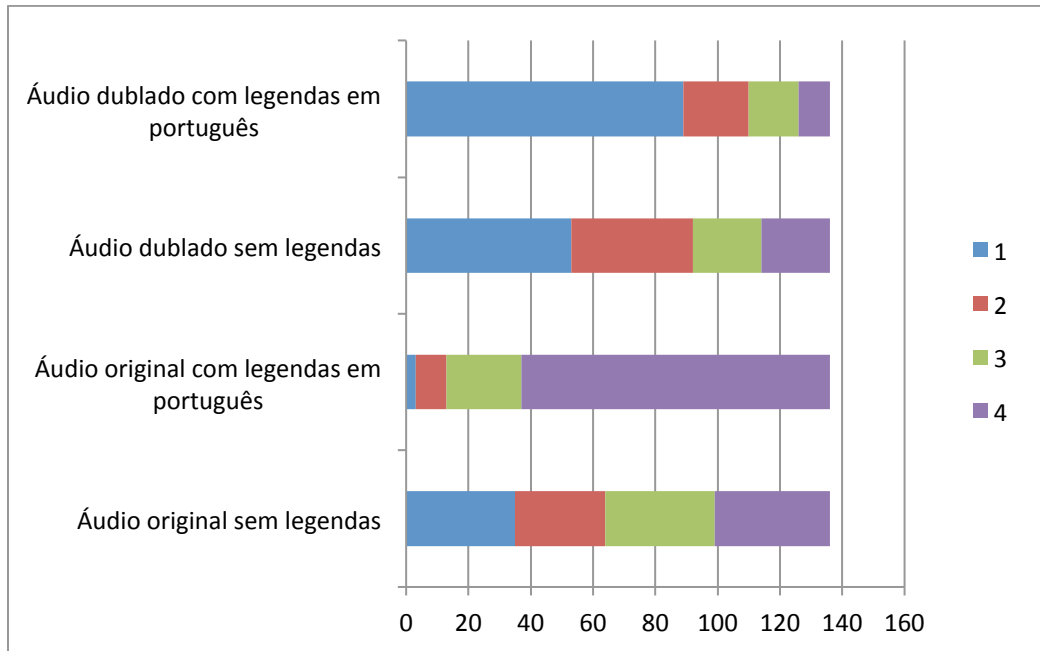


GRÁFICO 5 – Preferência do usuário quanto ao áudio original, legendagem e dublagem de *games*

Fonte: dados da pesquisa.

Nota: 1, 2, 3 e 4 correspondem ao nível de preferência que ia de uma a quatro estrelas.

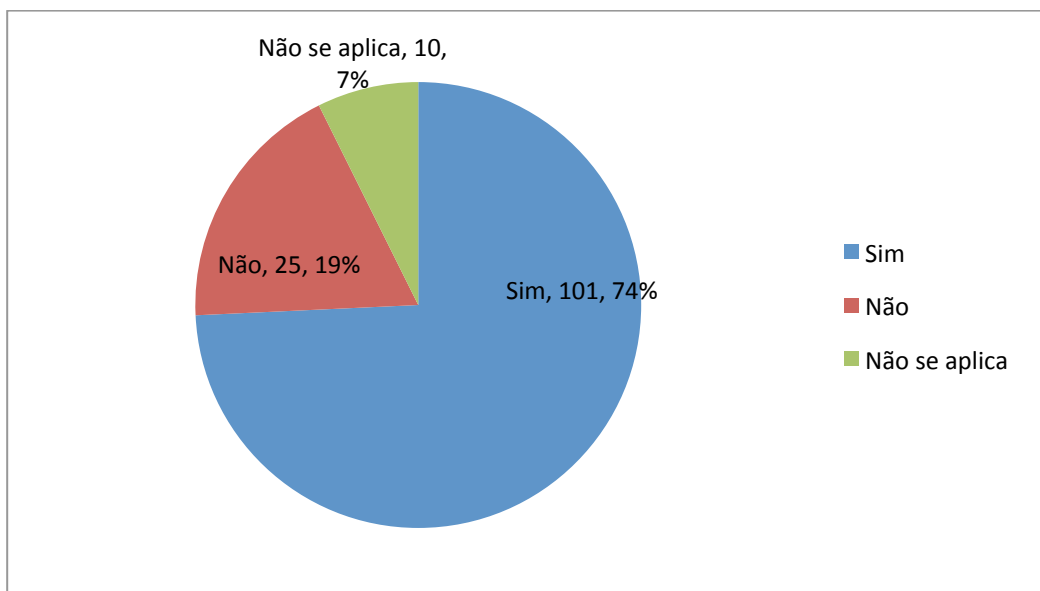


GRÁFICO 6 – Respondentes que jogariam um *game* apenas dublado em português

Fonte: dados da pesquisa.

Constatou-se que 79 (58%) dos respondentes já tiveram dificuldades de jogar um *game* sem tradução (*i.e.*, GRÁFICO 7). Além disso, 31 (23%) dos respondentes disseram já ter deixado de jogar um *game* por essa falta (*i.e.*, GRÁFICO 7). Para a autora, esse número é bastante

consistente, uma vez que também já passou por situações difíceis de serem resolvidas em *games* por não saber o que se pedia.

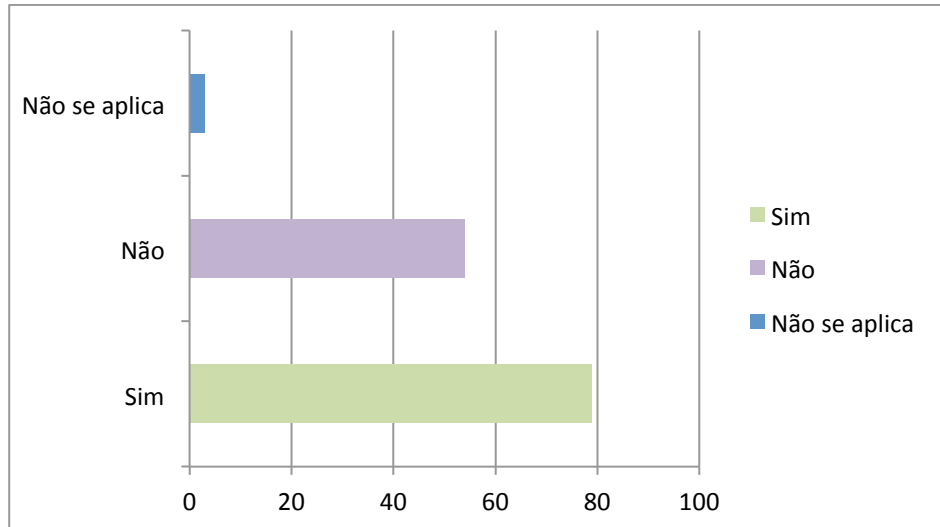


GRÁFICO 7 – Respondentes que tiveram dificuldades ao jogar um *game* por causa da falta de tradução

Fonte: dados da pesquisa.

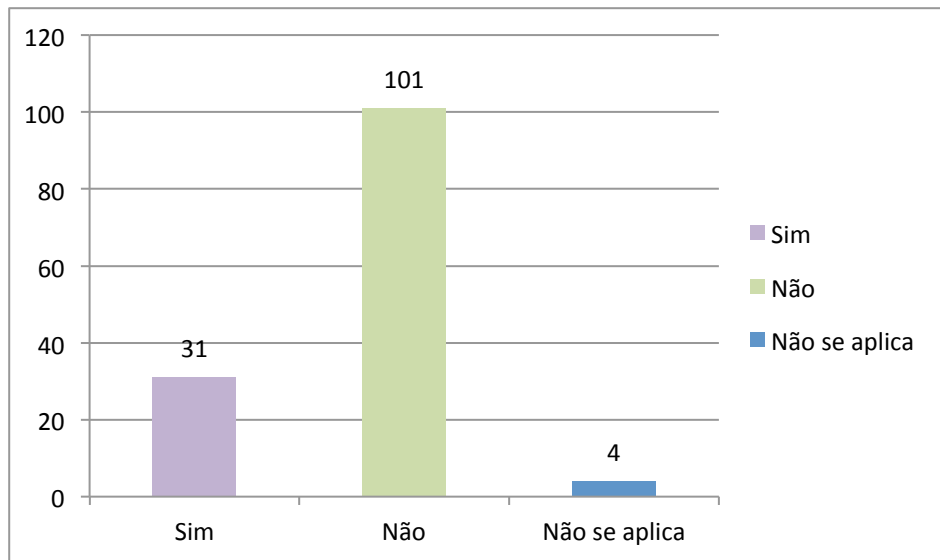


GRÁFICO 8 – Respondentes que deixaram de jogar um *game* por causa da falta de tradução

Fonte: dados da pesquisa.

4.2.3 Reações a partir de estímulo

Nas questões 15 a 26 (cf. ANEXO A - QUESTIONÁRIO), pediu-se ao respondente que analisasse algumas legendas a partir de vídeos dos *games Resident Evil 6* (com legenda oficial e não oficial) e *Assassin's Creed 3* – vídeos esses analisados na Seção 4.1. Nessas questões, foi pedido que analisassem a qualidade do texto e a forma das legendas, bem como se acreditavam que o texto interferiria na jogabilidade do *game* e se as legendas eram ou não oficiais.

Dentre os achados que se destacam está o fato de que os respondentes, em sua maioria, acreditavam que as legendas oficiais não eram realmente oficiais, e vice-versa, conforme apresentado no GRÁFICO 9, no GRÁFICO 10 e no GRÁFICO 11.

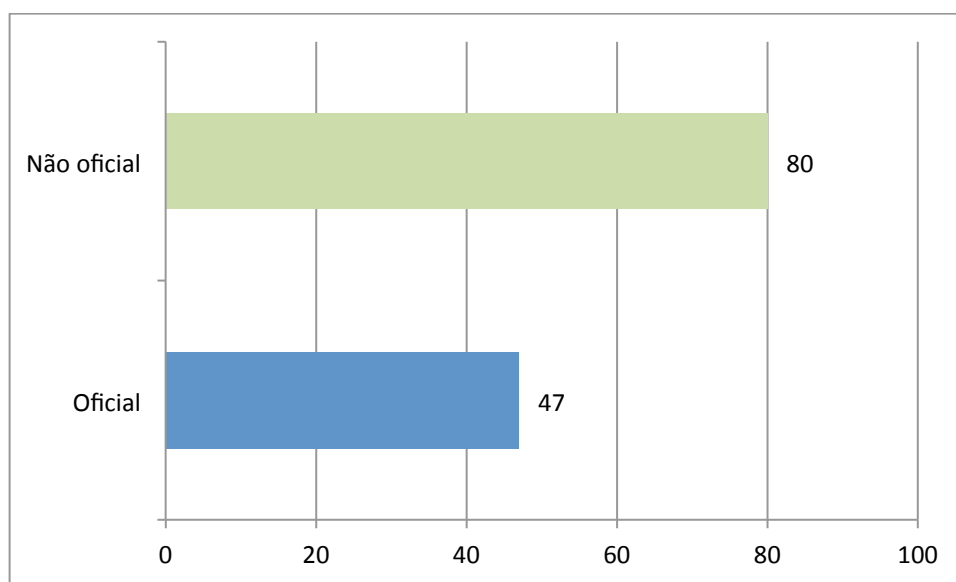


GRÁFICO 9 – Classificação das legendas oficiais de *Resident Evil 6* como oficiais ou não oficiais pelos respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

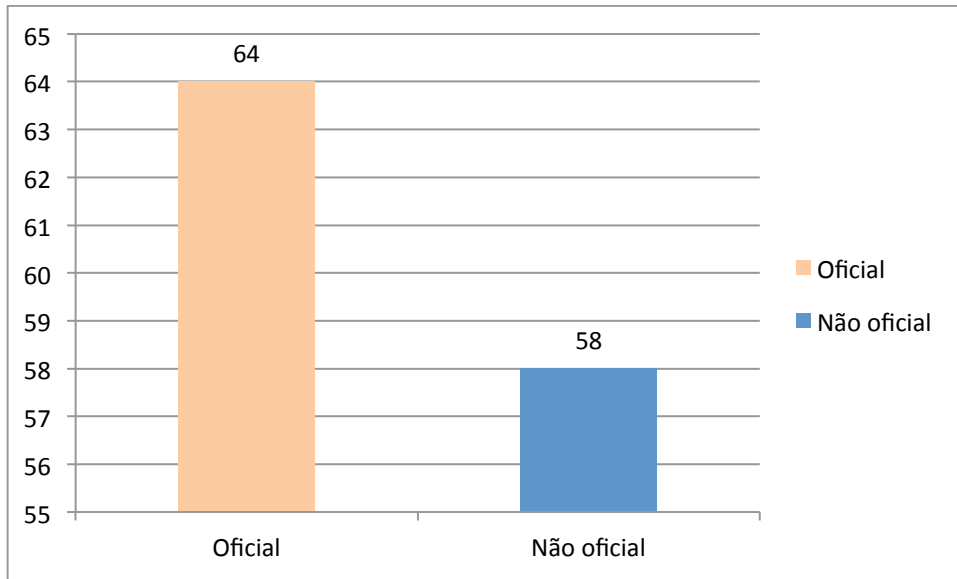


GRÁFICO 10 – Classificação das legendas não oficiais de *Resident Evil 6* como oficiais ou não oficiais pelos respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

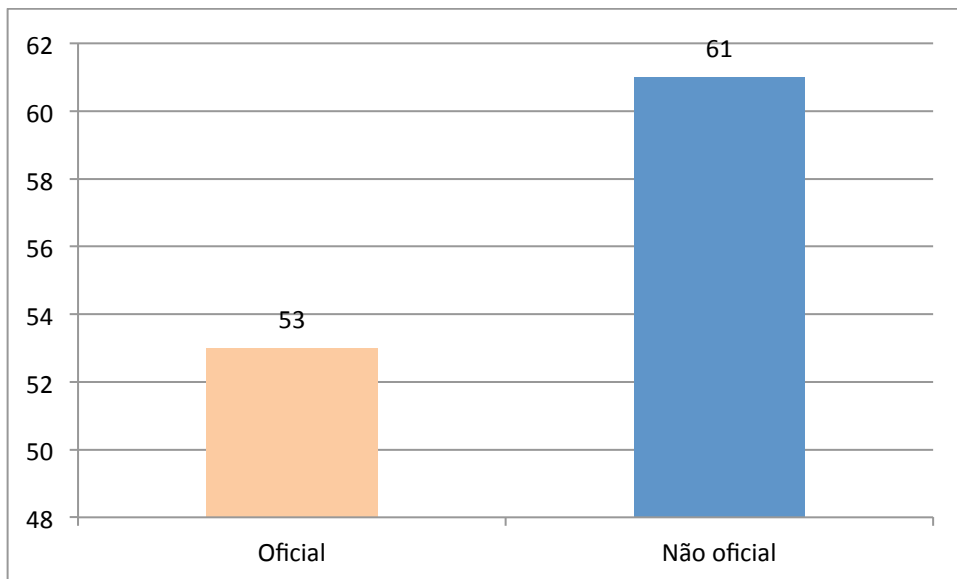


GRÁFICO 11 – Classificação das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3* como oficiais ou não oficiais pelos respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Apesar de os respondentes terem apenas tentado “adivinhar” se as legendas eram oficiais ou não, o fato de ser um número alto de confusão entre as legendas oficiais ou não mostra que o jogador (ou mesmo espectador) espera uma qualidade maior em se tratando de legendas, provavelmente pelo costume com as legendas para materiais audiovisuais.

Chama à atenção que a maioria dos respondentes tenha achado que as legendas oficiais de *Resident Evil 6* eram não oficiais e que as legendas não oficiais desse mesmo *game* eram oficiais. Esse achado sugere que, na perspectiva do usuário, há má qualidade da legendagem oficial e/ou que as legendas não oficiais, embora normalmente atribuídas a amadorismo, não estão aquém das legendas oficiais. Também é possível cogitar, conforme supramencionado, que o nível de exigência dos usuários é relativamente alto.

Também se solicitou aos participantes que analisassem os textos das legendas. Em se tratando das legendas oficiais de *Resident Evil 6*, as respostas que mais se destacam são, como mostra o GRÁFICO 12, as relativas a “texto bem escrito”, “texto compreensível” e “texto condiz com imagem”. Esse resultado revela que, apesar de apenas 47 respondentes terem respondido que a legenda era não oficial, houve um número elevado de pessoas que admitiram que o texto estava bem escrito, o que contribui para reforçar a ideia de que o usuário é exigente quanto à qualidade das legendas.

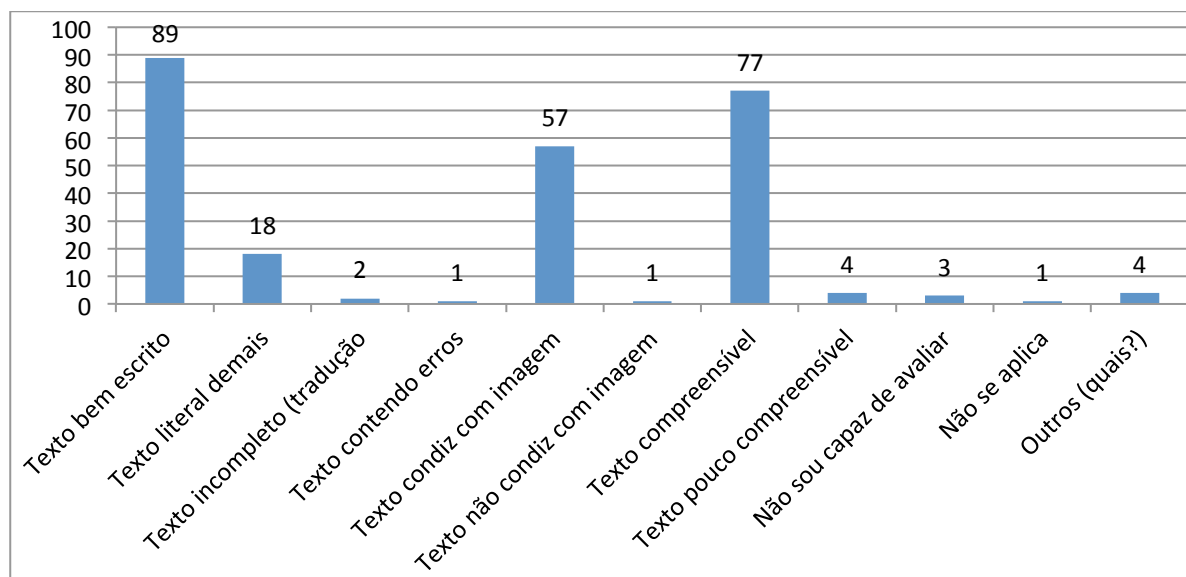


GRÁFICO 12 – Análise do texto das legendas oficiais de *Resident Evil 6* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Em se tratando da análise da forma das legendas (*cf.* GRÁFICO 13), o dado que mais se destaca é número de respostas “não se aplica”, indicando que o respondente não soube responder, preferiu não responder ou não identificou qualquer problema com a legenda.

Também se observa que grande parte dos respondentes achou as legendas “muito rápidas” e com “excesso de texto”.

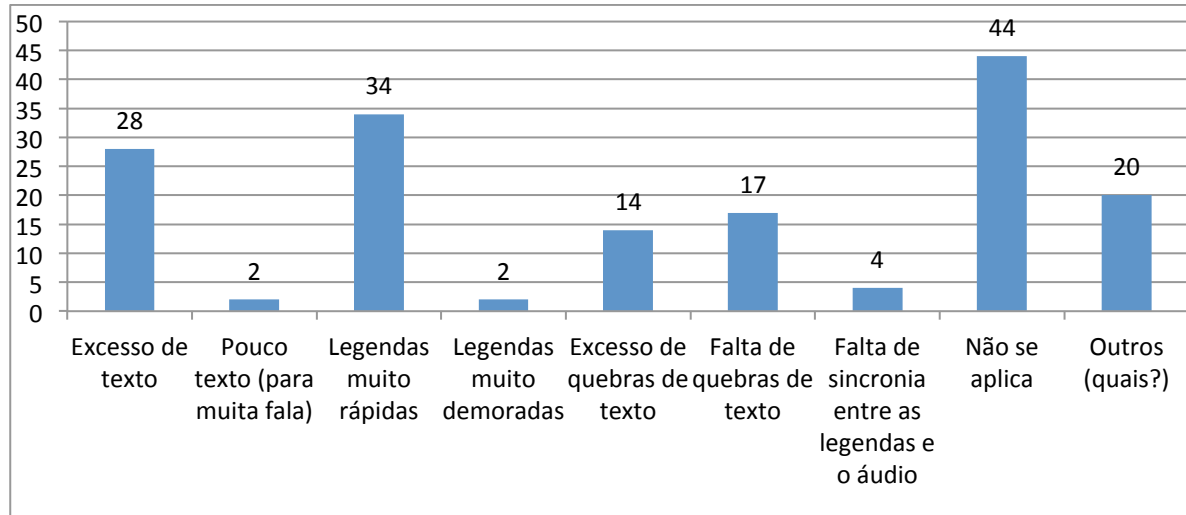


GRÁFICO 13 – Análise da forma das legendas oficiais de *Resident Evil 6* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Em seguida, solicitou-se aos respondentes que analisassem o texto das legendas não oficiais de *Resident Evil 6*. Os resultados encontrados são parecidos com os das legendas oficiais, principalmente no que diz respeito à predominância de aspectos positivos em detrimento dos negativos. Ressalva-se, contudo, que, como mostra o GRÁFICO 14, um número maior de participantes respondeu que achou o texto “literal demais” (23 contra 18) e um número ligeiramente menor de participantes respondeu que achou o texto compreensível (63 contra 77), condizente com a imagem (51 contra 57) e bem escrito (75 contra 89).

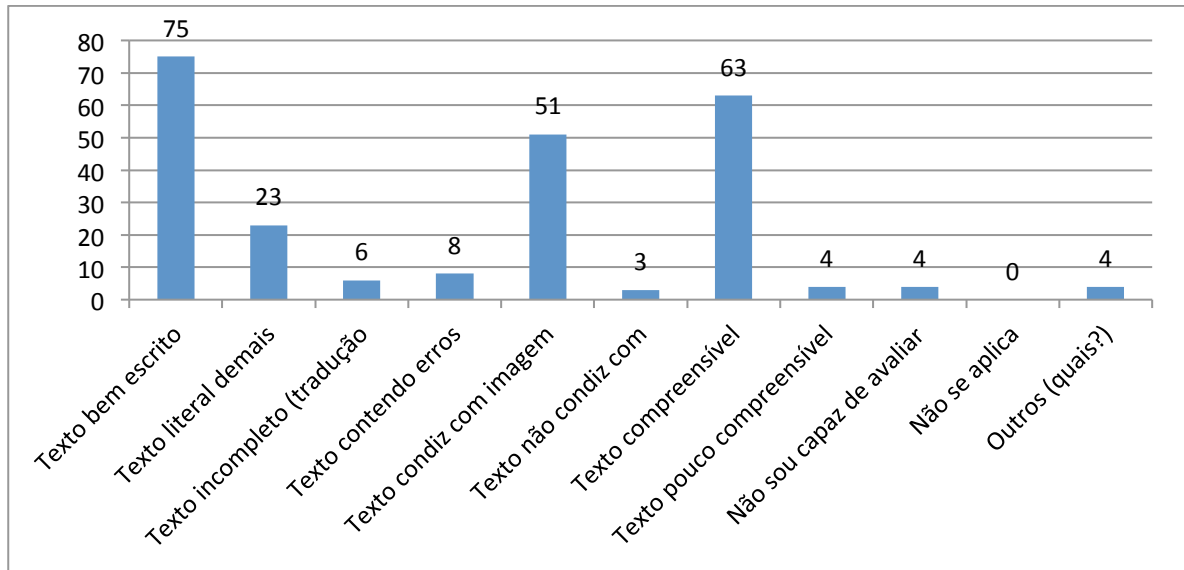


GRÁFICO 14 – Análise do texto das legendas não oficiais de *Resident Evil 6* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

No que diz respeito à avaliação da forma das legendas (cf. GRÁFICO 15), novamente se destacam as respostas “não se aplica” (61 contra 44 da versão oficial), seguido por “legendas muito rápidas” (23 contra 34) e excesso de texto (14 contra 28). Desse resultado, em conjunto com aquele para o texto da legenda (cf. GRÁFICO 14), depreende-se que, aos olhos dos usuários, a qualidade das legendas oficiais e não oficiais são relativamente equiparáveis.

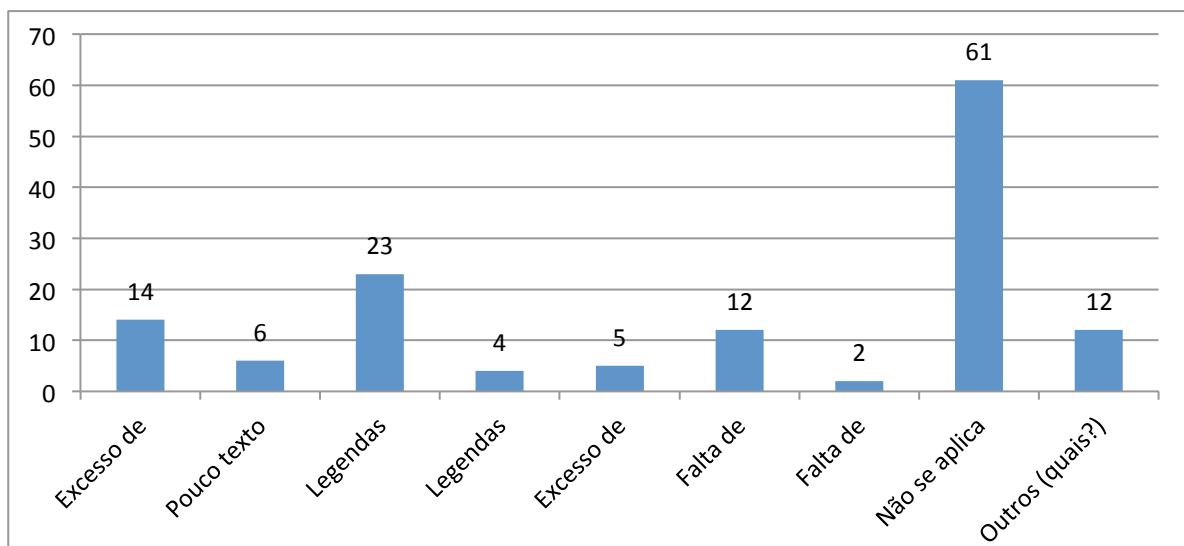


GRÁFICO 15 – Análise da forma das legendas não oficiais de *Resident Evil 6* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Em seguida, pediu-se aos respondentes que analisassem o texto das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3*. Conforme revela o GRÁFICO 16, os respondentes, em geral, acharam o texto bem escrito, compreensível e condizente com imagem. Contudo, compete salientar que as legendas oficiais de *Assassin's Creed 3* contaram com apenas 42% de aprovação no que diz respeito ao texto escrito, enquanto, para *Resident Evil 6*, a aprovação foi superior à metade da amostra (*i.e.*, 65% para as legendas oficiais e 55% para as legendas não oficiais).

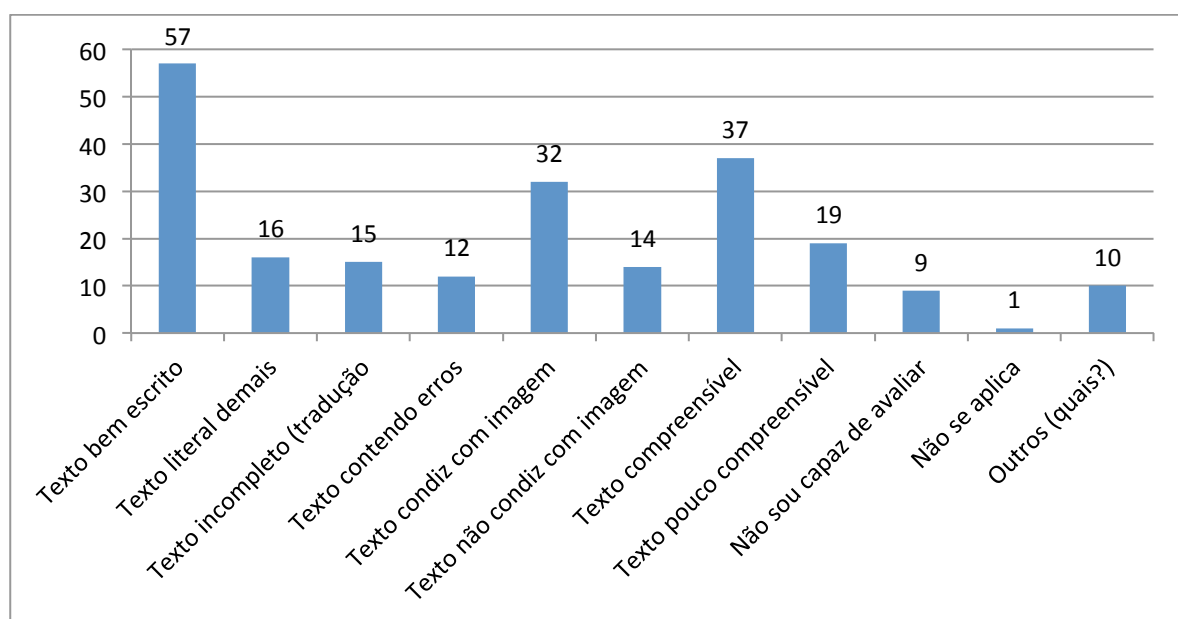


GRÁFICO 16 – Análise do texto das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Na análise da forma das legendas de *Assassin's Creed 3*, o dado que mais se destacou foi o de “falta de sincronia entre as legendas e o áudio”, além de os respondentes acharem que a legenda continha “excesso de texto”. Ao que aparenta, as legendas desse *game* foram mais mal avaliadas que as legendas oficiais e não oficiais de *Resident Evil 6*, com exceção para o quesito “legendas muito rápidas” (34 para as legendas oficiais e 23 para as legendas não oficiais de *Resident Evil 6* contra 7 para as legendas oficiais de *Assassin's Creed 3*).

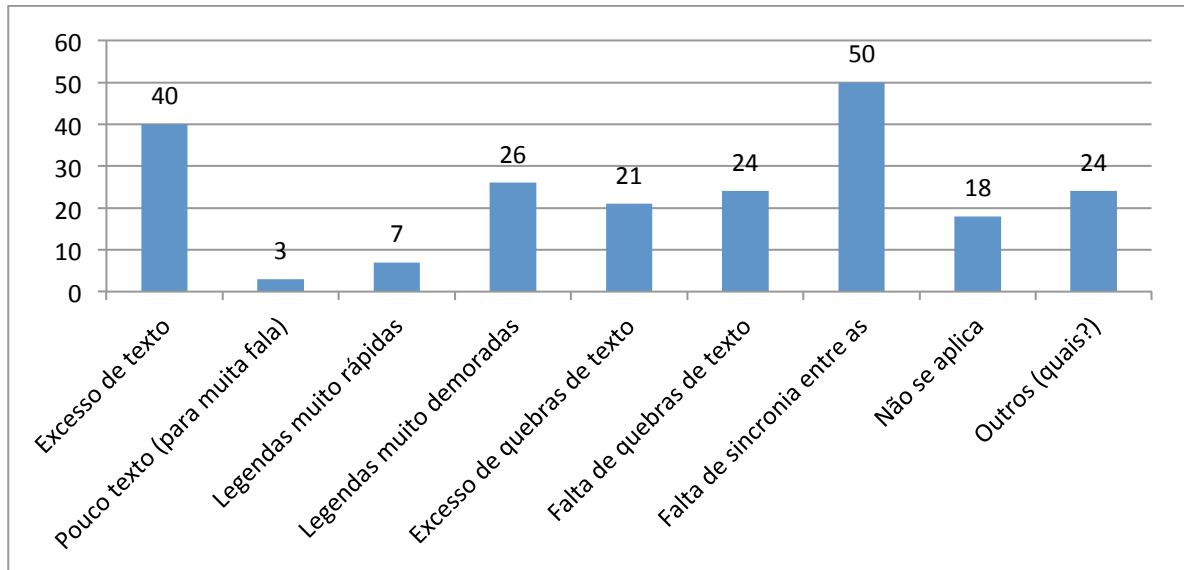


GRÁFICO 17– Análise da forma das legendas oficiais de *Assassin's Creed 3* de acordo com os respondentes

Fonte: dados da pesquisa.

Vale ainda apontar que os respondentes, em geral, acreditaram que as legendas dos três *games*, a despeito dos seus problemas, em geral não interferiam na jogabilidade. Trata-se de um achado que revela, ao mesmo tempo, uma posição crítica com relação à qualidade das legendas, mas uma resiliência com relação à possibilidade e o desejo de se jogar o *game*.

4.2.4 Correlações

Após a análise descritiva das respostas, foram correlacionadas as respostas às questões sobre o conhecimento de como são criadas as legendas e sobre a familiaridade do jogador com o mundo dos *games* para identificar se esses fatores afetavam o seu “acerto” quanto às legendas serem ou não oficiais. Os dados apontaram que esses fatores não afetaram na escolha do respondente, o que sugere que as classificações se basearam mais na análise individual de cada legenda (e talvez no “achismo”) do que no conhecimento de domínio do respondente.

Pela regressão logística, as únicas variáveis significativas que levaram os respondentes a acreditarem que a legenda oficial de *Resident Evil 6* interferiria ou não na jogabilidade do *game* foram “texto compreensível” ($p=0,0403$, estimativa=-1,0430, desvio padrão=0,5086, teste de Wald=-2,0505), com impacto positivo, e “excesso de texto” ($p=0,0028$, estimativa=1,4861, desvio padrão=0,5926, teste de Wald=2,5076), com impacto negativo. A

probabilidade de uma pessoa que compreende o texto achar que a legenda não interfere na jogabilidade é de 65% (*odds ratio*=0,3523); e a probabilidade de quem acha que a legenda que tem “excesso de texto” acreditar que a legenda interfere na jogabilidade é 4,42 vezes maior do que as chances de uma pessoa que não acha. Todavia, nenhuma das variáveis foi significativa quando correlacionada com o fato de o respondente acreditar que a legenda era ou não oficial.

Na avaliação aberta, facultativa, sobre o porquê de o participante achar que as legendas eram ou não oficiais, algumas das respostas daqueles que acreditavam que a legenda era oficial foram: “Geralmente as legendas oficiais possuem traduções muito formais, essa lida [*sic*] mais com a velocidade do jogo e entendimento dos players” e “Tipografia”. Os que acreditavam que a legenda era não oficial destacaram: “Pelo formato das legendas e pela falta de quebras” e “Porque em uma das partes, apenas uma legenda possui três linhas, tornando difícil a leitura da tradução, o que não aconteceria em uma legenda oficial”, “[a] Fonte utilizada” e “Devido ao número excessivo de linhas de legenda”.

Já nas legendas não oficiais de *Resident Evil 6*, pela regressão logística, foi significativa a correlação entre “texto bem escrito” e o respondente afirmar que a legenda não oficial é oficial ($p=0,0033$, estimativa=1,6031, desvio padrão=0,5455, teste de *Wald*=2,9383). A probabilidade de uma pessoa ter achado o texto bem escrito e ainda dizer que a legenda é oficial é cinco vezes maior do que dizer que é não oficial (*odds ratio*=4,9684). A variável “texto bem escrito” também foi significativa quando correlacionada com a interferência ou não das legendas na jogabilidade do *game* ($p=0,0158$, estimativa=1,4603, desvio padrão=0,6051, teste de *Wald*=2,4133). Nenhuma das variáveis referentes à forma foi significativa para prever se a legenda interferia ou não na jogabilidade do *game*, nem se as legendas eram ou não oficiais.

No campo disponível para respostas abertas sobre o porquê de o respondente julgar as legendas como oficiais ou não, aqueles que acreditavam que a legenda era oficial disseram que a legenda estava “[m]uito bem feita”, que tinha “[b]oa tradução, sincronia perfeita”, “[v]isto em melhor qualidade me parece ser a oficial” e “[e]stá boa demais para ser real”. Já os que acreditavam que a legenda era não oficial destacaram que “[o] tamanho de legendas oficiais normalmente não são tão grandes assim” e “[a] fonte e linguagem são diferentes do padrão”.

Em se tratando das legendas de *Assassin's Creed 3*, 61 respondentes acreditaram que as legendas eram não oficiais, contra 52 que acreditaram que elas eram oficiais. Foram comuns, entre aqueles que acreditavam se tratar de legendas não oficiais, comentários como: “Muito erro de sincronia entre legenda e áudio”, “Fonte e Timing ruins” e “A escolha da cor e do tamanho da fonte não me parecem adequadas. O branco com o fundo branco em alguns momentos fica quase ilegível”. Houve ainda quem dissesse: “Se for a oficial, a empresa fez a legenda pelas coxa [sic]. Sério, está horrível esteticamente”. Dentre aqueles que acreditavam ser a legenda oficial, destacam-se comentários como “A fonte utilizada me lembra a oficial”.

Pela regressão logística, a “falta de quebra de texto” ($p=0,0306$, estimativa=1,6126, desvio padrão=0,7456, teste de Wald=2,1628), “texto não condiz com imagem” ($p=0,0394$, estimativa=1,5886, desvio padrão=0,7711, teste de Wald=2,0602) e “outros” ($p=0,0198$, estimativa=-2,9987, desvio padrão=1,2872, teste de Wald=-2,3295) foram as variáveis significativas para dizer se a legenda interferia ou não na jogabilidade do *game*. Dentre a categoria “outros”, os dados mais destacados foram a fonte pequena, a cor da fonte e a falta de sincronia.

Como se pode observar em uma análise comparativa entre as legendas dos *games* analisados, as de *Assassin's Creed 3* parecem ser mais propensas a avaliações negativas do que as de *Resident Evil 6*, sejam as oficiais ou não. Trata-se de um dado relevante, porque aponta para problemas de legendagem em uma obra recente, de 2012, que, pela má qualidade apontada, revela traços de amadorismo em um produto que deveria ser tido como, nas palavras desta autora, “especialmente projetado com esmero para o usuário”.

Por fim, pediu-se aos respondentes que analisassem as instruções contidas em uma imagem do *game Borderlands 2* e escrevesse se as compreendiam e o que entendiam. Como mostra o GRÁFICO 18, apesar de a maior parte dos respondentes ter dito que entende as instruções apenas 24 responderam correta e completamente à questão.

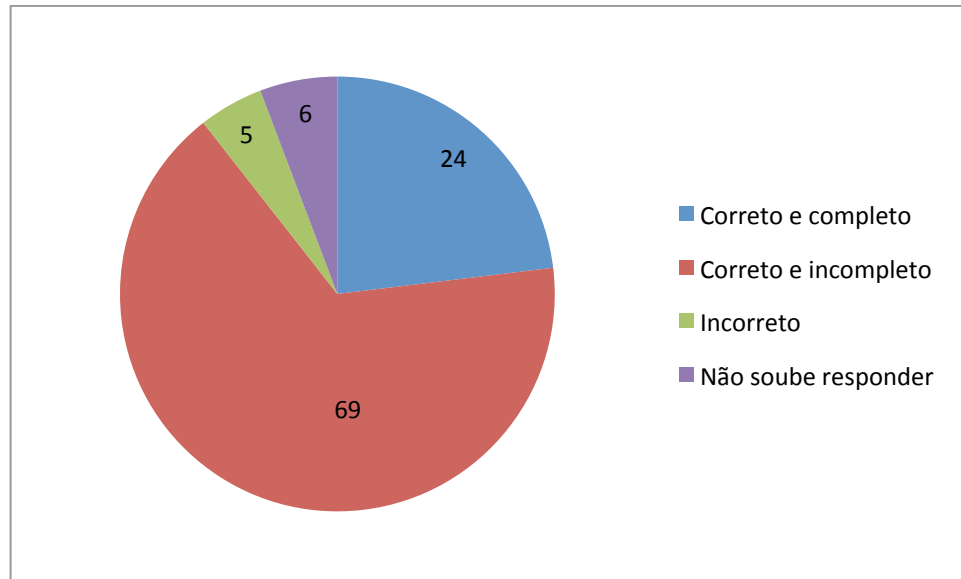


GRÁFICO 18 – Resultado da análise das respostas sobre as instruções do *game Borderlands 2*

Fonte: dados da pesquisa.

De todo modo, os dados revelam que a maioria dos respondentes não desconhecia o inglês totalmente (cinco responderam incorretamente e seis não souberam responder). Todavia, chama também à atenção que, dos respondentes que disseram compreender bem inglês, 16 afirmaram que compreenderam parcialmente as instruções contidas na imagem e 58 disseram que compreenderam completamente as instruções. Dados esses resultados, aponta-se que questões desse tipo podem ser relevantes em futuros trabalhos para confirmar se de fato os respondentes se autoatribuem o verdadeiro nível de conhecimento que têm da língua estrangeira. Com isso, é possível lograr resultados mais robustos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado na Introdução, esta monografia teve como objetivo geral conferir rigor metodológico às pesquisas sobre *games*, desvencilhando-se do foco na interpretação exclusiva do analista e voltando-se para o usuário e sua reação a *games* traduzidos. As análises apresentadas no Capítulo 4 mostram que as análises da pesquisadora e dos usuários podem ser complementares e ambas apontam para necessidades de melhoria na qualidade das legendas, seja nas estratégias de tradução utilizadas (com predomínio de transferências), seja no nível de correção ortográfica e no uso da linguagem do texto, seja no respeito a padrões formais. O usuário, independentemente do seu nível de conhecimento da língua inglesa e do processo de legendagem, tem preferências e de fato parece apresentar respostas que convergem com os padrões já estabelecidos no mercado de tradução audiovisual para TV, DVD e cinema. Conforme se pôde constatar, os respondentes tiveram as mesmas reações esperadas pela autora, pois, em sua maioria, acreditavam que as legendas oficiais tinham uma qualidade inferior àquela por eles esperada, apresentando, dentre outros problemas: (i) excesso de linhas; (ii) falta de quebras de texto; (iii) duração excessivamente curta ou excessivamente longa das legendas; e (iv) difícil visualização por conta da semelhança das cores das legendas e do fundo da cena.

Para consecução do objetivo geral, foram alcançados com êxito os cinco objetivos específicos estabelecidos na Introdução. Em outras palavras, em se tratando do primeiro objetivo, a revisão da literatura (Capítulo 2) mostrou padrões já apresentados por Chandler e Deming (2012) e por O'Hagan e Mangiron (2013) para a localização de *games* e padrões de legendagem oficial e não oficial reunidos por Feitosa (2009) passíveis de serem aplicados à localização. No que tange ao segundo e ao terceiro objetivo, a análise dos dados (Capítulo 4) contemplou a investigação da legendagem de *games* AAA do ponto de vista linguístico e formal (segundo objetivo) e permitiu identificar algumas exigências e preferências do mercado brasileiro (terceiro objetivo). No que diz respeito ao quarto objetivo, a metodologia desenvolvida (Capítulo 3) e aplicada (Capítulo 4) tem grande potencial para contribuir para os estudos e o mercado de traduções (quarto objetivo), uma vez que apresenta uma metodologia eclética que permite investigar o objeto de estudo de formas diversas, bem como tirar conclusões e fazer inferências robustas respaldadas por uma triangulação dos dados e por distintas perspectivas de contemplação e análise desse objeto. Em se tratando do quinto

objetivo, a autora de fato concluiu o seu primeiro trabalho científico e pôde amadurecer seu potencial científico e nível de reflexão sobre a localização e tradução de *games*, universo do qual até então participava como consumidora/usuária.

O presente trabalho buscou trazer à luz pesquisas sobre *games* e sobre a tradução audiovisual que possam contribuir para uma padronização (positiva) para o processo de localização dos *games* no mercado brasileiro, daí o título “*For new game standards*”. Como se pôde observar no Capítulo 4, não existem padrões estabelecidos no mercado e tampouco pesquisas acadêmicas apontando padrões consensuais. É de fato necessário que padrões sejam criados, pois, como sugerem os resultados das análises das respostas ao questionário aplicado, o mercado procura por uma padronização e controle de qualidade.

Os dados das legendas dos *games* de grande sucesso (*Assassin's Creed 3* e *Resident Evil 6*) mostram que o trabalho de legendagem que vem sendo feito pelas empresas é de qualidade baixa apesar de seus grandes esforços para trazer uma experiência única ao jogador quanto ao visual do *game*, as *cinematics*. Sabe-se que a decisão pela localização deve se pautar numa perspectiva de lucro (SANDRINI, 2005; 2008), devendo os custos de uma localização ser compensados pela margem de lucro esperada. Nesse contexto, uma empresa que já incorre no custo de localizar um *game* parcial ou integralmente – decisão a que chegou provavelmente após fazer uma análise do retorno sobre o investimento – muito tem a ganhar se garantir a qualidade do produto final, uma vez que entregará ao consumidor um trabalho bem feito que satisfará ou ultrapassará suas expectativas e poderá ainda contribuir para a consolidação da marca e da franquia, bem como promover a fidelização do cliente. Além disso, foi possível perceber que o usuário brasileiro tem interesse por um produto que venha localizado especificamente para ele com a melhor qualidade possível, e as estratégias e diretrizes aqui apresentadas seriam de grande proveito nesse sentido.

Vale ressaltar que, por se tratar de uma monografia, este trabalho teve suas restrições quanto a tempo e distribuição (do questionário), uma vez que a autora entrou em contato, em sua maioria, com pessoas de seu ciclo social. Entretanto, este trabalho ainda pode ser expandido (quicá em um futuro mestrado da própria autora) de forma a atingir uma fatia maior do mercado brasileiro de *games*, propiciando uma maior contribuição tanto para pesquisas na área acadêmica quanto para melhorias no produto final entregue ao usuário. Sugestões para pesquisas futuras ainda incluem uma ampliação do número de legendas analisadas, opção por

outros *games* e inclusão de análises de dublagens (no caso de *games* totalmente localizados em português brasileiro) seguindo a metodologia ora proposta.

Dentre as contribuições deste trabalho, destaca-se que ele mostra ao tradutor/localizador e pesquisador da área que, apesar do pouco espaço que as empresas ainda dão aos profissionais da localização, o trabalho a ser feito é grande e precisa ser abordado com rigor, tanto no mercado quanto na academia. Vale ainda sublinhar que os respondentes desta pesquisa tinham um conhecimento de inglês favorável ao seu entendimento daquilo que foi pedido, mas a autora acredita que, para aqueles que não têm conhecimento de inglês, ainda há muito o que se fazer por este mercado, visando também aos *games* que ainda não apresentam localização.

REFERÊNCIAS

- ALLISON, Paul D. *Logistic Regression using the SAS System Theory and Application*. 1. ed. Washington: Wiley-SAS, 1999.
- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. Closed subtitling in Brazil. In: ORERO, Pilar. *Topics in audiovisual translation*. Amsterdã: John Benjamins, 2004. p. 213-225.
- ARGENTIM, Jéssica Pascharoni; ESQUEDA, Marileide Dias. A tradução para o inglês das variantes dialetais em Lisbela e o Prisioneiro. *Tradução e Comunicação - Revista Brasileira de Tradutores*, n. 24, p. 95-110, 2012.
- BERNAL-MERINO, Miguel A. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Nova York: Routledge, 2014.
- CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. *The game localization handbook*. 2. ed. Sudbury: Jones & Bartlett Learning, 2012.
- CHESTERMAN, Andrew. *Memes of translation*. Amsterdã: John Benjamins, 1997.
- COLETTI, Bruna Luizi; MOTTA, Lennon. A localização de games no Brasil: um ponto de vista prático. *In-Traduções*, v. 5, p. 1-12, out. 2013.
- COSTA E SILVA, Heber de Oliveira. Variedades linguísticas na localização de games: dialetos e raças do World of Warcraft. *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 94-117, 2014.
- DIAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual translation: subtitling*. Amsterdã: St. Jerome, 2007.
- ETTER, Jean-François; PERNEGER, Thomas V. Snowball sampling by mail: application to a survey of smokers in the general population. *International Journal of Epidemiology*, v. 29, n. 1, p. 43-45, 2000.
- FEITOSA, Marcos Pereira. *Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado*. 2009. 162f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- FORNAZARI, Meggie. Magic The Gathering sob a ótica da gramática visual. *In-Traduções*, v. 5, p. 13-28, out. 2013.
- GALHARDI, Rafael Müller. De fã para fã: as traduções de Chrono Trigger. *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 140-154, 2014.
- GHAEMI, Farid; BENYAMIN, Janin. Strategies used in translation of interlingual subtitling (English to Persian). *İ.Ü.Çeviribilim Dergisi*, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2011.
- GOTTLIEB, Henrik. Subtitling – a new university discipline. In: DALLERUP, Cay; LODDEGAARD, Anne. *Teaching translation and interpreting: training, talent and experience*. Amsterdã: John Benjamins, 1992. p. 161-169.

- GOUADEC, Daniel. *Translation as a profession*. Amsterdã: John Benjamins, 2007.
- LISA, Localization Industry Standards Association. *The localization industry primer*. 2. ed. Féchy: SMP Marketing and the LISA, 2003.
- MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies: games in culture*. Londres: Sage Publications, 2008.
- MANGIRON, Carmen. Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 21, n. 1, p. 42-56, 2013.
- MORAES, Camilla de. *Da "baixa da égua" a "middle of the boones": por uma análise das estratégias adotadas na tradução de marcas dialetais para o inglês no filme Deus É Brasileiro*. 2014. 75f. Monografia (Bacharelado em Tradução), Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.
- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. *Game localization*. Amsterdã: John Benjamins, 2013.
- ROCHA, Jorge Luís. Experiências na localização de arte e trilha de um game sob temática oriental e na construção e tradução de um storytelling. *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 128-139, 2014.
- SANDRINI, Peter. Localization and translation. *MuTra Journal*, v. 2, p. 167-191, 2008.
- SCHRAMM Jr., Roberto Mário. Emulação e emuladores: de Aristóteles ao Atari 2600. *In-Traduções*, v. 5, p. 29-50, out. 2013.
- SCHRAMM Jr., Roberto Mário. Enriquecendo com o Didi: no garimpo de uma pedra de toque para a indústria brasileira de localização de videogames. *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 27-60, 2014.
- ŠIAUČIŪNĖ, Vaida; LIUBINIENĖ, Vilmantė. Video game localization: the analysis of in-game texts. *Studies about languages*, n. 19, p. 46-55, 2011.
- SILVA, Fernando da. Apontamentos teóricos e práticos sobre a análise de multimodalidade em jogos digitais localizados. *Scientia Traductionis*, n. 15, 155-165, 2014.
- SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games. *Scientia Traductionis*, n. 15, 8-26, 2014.
- SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. Venuti e os videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games. *In-Traduções*, v. 5, p. 51-67, out. 2013.
- SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. Video game localization: the case of Brazil. *TradTerm*, v. 19, p. 289-326, nov. 2012.

GAMEOGRAFIA

Assassin's Creed, Ubisoft, 2007

Assassin's Creed: Revelations, Ubisoft, 2011

Assassin's Creed 3, Ubisoft, 2012

Borderlands 2, Gearbox Software, 2012

Far Cry 3, Ubisoft, 2012

Mass Effect 3, Electronic Arts, 2012

Resident Evil (Biohazard), CAPCOM, 1996

Resident Evil 2 (Biohazard 2), CAPCOM, 1998

Resident Evil 6 (Biohazard 6), CAPCOM, 2012

Space Invaders, Taito, 1978

ANEXO A - QUESTIONÁRIO

* campos obrigatórios

1 – * Termo de consentimento livre e esclarecido

2 – * Idade (somente números)

3 – * Sexo

4 – Cidade

5 – * Conhecimento em língua inglesa

Pouco

Razoavelmente

Bem

Lê

Fala

Escreve

Compreende

6 – * Em uma escala de 0 a 5, sendo 0 nada e 5 muito, indique sua familiaridade com *videogames*

nível 0 1 2 3 4 5

7 – * Você sabe como é feita uma legenda?

Sim

Não

8 – Você já participou do processo de criação de uma legenda?

Sim

Não

9 – * Faça um *ranking* de sua preferência de legenda e áudio de *games*, sendo 1 estrela como menor preferência e 4 estrelas como maior preferência.

Áudio original sem legendas

Áudio dublado sem legendas

Áudio original com legendas em português

Áudio dublado com legendas em português

10 – * Você jogaria um *game* apenas dublado em português?

Sim

Não

Não se aplica

11 – * Você jogaria um *game* apenas legendado em português?

Sim

Não

Não se aplica

12 – * Você já deixou de jogar um *game* pela falta de tradução?

Sim

Não

Não se aplica

13 – * Você já teve dificuldades ao jogar um *game* pela falta de tradução?

Sim

Não

Não se aplica

14 – * O que você acha de *games* legendados em português?

Utilizo, não consigo entender o original	Não se aplica
Utilizo, mas posso entender o original	Comentário (opcional)
Não preciso / não gosto	

15 – * Avalie o texto da legenda

Texto bem escrito	Texto compreensível
Texto literal demais	Texto pouco compreensível
Texto incompleto (tradução livre)	Não sou capaz de avaliar
Texto com erros ortográficos / semânticos	Não se aplica
Texto condiz com imagem	Outros (quais?)
Texto não condiz com imagem	

16 – * Avalie a legenda esteticamente

Excesso de texto	Falta de quebras de texto
Pouco texto (para muita fala)	Falta de sincronia entre legendas e áudio
Legendas muito rápidas	Não se aplica
Legendas muito demoradas	Outros (quais?)
Excesso de quebras de texto	

17 – * Você acha que a legenda interfere na jogabilidade deste *game*?

Sim Não

18 – * Você acredita que esta legenda é oficial ou não oficial?

Oficial Não oficial

Por quê?

19 – * Avalie o texto da legenda

Texto bem escrito	Texto compreensível
Texto literal demais	Texto pouco compreensível
Texto incompleto (tradução livre)	Não sou capaz de avaliar
Texto com erros ortográficos / semânticos	Não se aplica
Texto condiz com imagem	Outros (quais?)
Texto não condiz com imagem	

20 – * Avalie a legenda esteticamente

Excesso de texto	Falta de quebras de texto
Pouco texto (para muita fala)	Falta de sincronia entre legendas e áudio
Legendas muito rápidas	Não se aplica
Legendas muito demoradas	Outros (quais?)
Excesso de quebras de texto	

21 – * Você acha que a legenda interfere na jogabilidade deste *game*?

Sim Não

22 – * Você acredita que esta legenda é oficial ou não oficial?

Oficial Não oficial

Por quê?

23 – * Avalie o texto da legenda

Texto bem escrito

Texto literal demais

Texto incompleto (tradução livre)

Texto com erros ortográficos / semânticos

Texto condiz com imagem

Texto não condiz com imagem

Texto compreensível

Texto pouco compreensível

Não sou capaz de avaliar

Não se aplica

Outros (quais?)

24 – * Avalie a legenda esteticamente

Excesso de texto

Pouco texto (para muita fala)

Legendas muito rápidas

Legendas muito demoradas

Excesso de quebras de texto

Falta de quebras de texto

Falta de sincronia entre legendas e áudio

Não se aplica

Outros (quais?)

25 – * Você acha que a legenda interfere na jogabilidade deste *game*?

Sim

Não

26 – * Você acredita que esta legenda é oficial ou não oficial?

Oficial

Não oficial

Por quê?

27 – * Você consegue compreender as instruções contidas nas imagens?

Sim

Parcialmente

Não

28 – * Descreva brevemente o que se pede para ser feito.

ÍNDICE REMISSIVO

- adaptação, 36
- amostra, 44
- análise da forma, 52, 58, 66
- arcade*, 21
- Assassin's Creed 3*, 40
- Assassin's Creed 3*, 70, 75
- ativos, 33
- Borderlands 2*, 40
- Brasil, 18
- bugs*, 25
- caractere, 31, 34
- cinema, 29
- cinematics*, 21
- Comitê de Ética, 43
- condensação, 36, 66
- controle de qualidade, 25
- correspondente formal, 52
- cutscenes*, 41, 42
- debugging*. Consulte depuração
- decimação, 36
- depuração, 25
- desenvolvedoras, 24, 30
- deslocamento, 36
- distribuidoras, 24
- dublagem, 25, 26
- DVD, 29, 30, 31, 34
- erros de tradução, 54
- estratégia, 35, 68
- estudos da localização de *games*, 26
- estudos da tradução, 26, 28
- estudos de *games*, 14, 26
- expansão, 36
- experiência do jogador, 27
- faixa etária, 70
- FIGS, 18
- first person shooter*, 40
- first playable alpha*. Consulte primeira versão alfa jogável
- fonte, 31, 33
- FPS. Consulte *first person shooter*
- game studies*. Consulte estudos de *games*
- gameplay*, 18, 28
- games AAA*, 16, 39
- games indie*, 21
- GILT, 19
- Global Industry Analysts, Inc., 17
- globalização, 20
- hardware*, 21
- imitação, 36, 52
- indústria de *games*, 27
- interface do usuário, 26
- internacionalização, 20
- International Game Developers Association, 30
- jogabilidade, 21, 28, 42, 75
- kits* de localização, 24
- legendagem, 26
- legendas não oficiais, 33, 34, 52, 54
- legendas oficiais, 30, 33, 34, 47, 53, 63
- linha, 32
- locale*. Consulte localidade
- localidade, 20, 26
- localização, 19, 22
- localização completa, 25
- localização de *games*, 18
- localização de *software*, 20
- localização parcial, 24
- Localization Industry Standards Association, 19
- marcação, 34
- Mass Effect*, 28
- mercado, 14, 17, 18
- MOBA, 21
- omissão, 36
- padrão, 32, 52, 66, 68
- padronização, 29, 52
- paráfrase, 36, 51, 57, 66
- PC, 39
- personal computer*. Consulte PC
- playability*. Consulte jogabilidade
- PlayStation®, 21
- população, 44
- português brasileiro, 14
- pós-localização, 25
- post-gold*, 24
- pré-localização, 24
- primeira versão alfa jogável, 25
- problemas, 32
- qualidade, 15, 32, 75
- questionário, 42
- questionário piloto, 41
- Resident Evil 6*, 40, 47, 54, 59, 69, 75, 77
- resignação, 36
- restrições, 35

role-playing game, 40
RPG. *Consulte role-playing game*
shooter, 21
sim-ship, 24
simultaneous shipment. *Consulte sim-ship*
software, 20
Space Invaders, 28
stealth, 40
strings, 24

third-person shooter, 40
TPS. *Consulte third-person shooter*
tradução, 24
tradução audiovisual, 29, 31, 52
tradução palavra por palavra, 33, 36
transcrição, 36
transferência, 36, 51, 57, 65, 68
TV, 29, 30, 31, 34
usuário, 15