

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

GUILHERME OLIVEIRA HENTZ

***THE LEGEND OF ZELDA: UMA TRADUÇÃO COMENTADA DO JOGO
ELETRÔNICO PARA O PORTUGUÊS***

PORTO ALEGRE
2. SEMESTRE
2022

GUILHERME OLIVEIRA HENTZ

***THE LEGEND OF ZELDA: UMA TRADUÇÃO COMENTADA DO JOGO
ELETRÔNICO PARA O PORTUGUÊS***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras — Tradutor Português e Inglês.

Orientador: Prof.^a Rozane Rodrigues Rebechi

PORTO ALEGRE

2. SEMESTRE

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Hentz, Guilherme Oliveira
THE LEGEND OF ZELDA: UMA TRADUÇÃO COMENTADA DO JOGO
ELETRÔNICO PARA O PORTUGUÊS / Guilherme Oliveira
Hentz. -- 2023.
45 f.
Orientadora: Rozane Rebechi.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Bacharelado em Letras: Tradutor Português e
Inglês, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. The Legend of Zelda. 2. localização de jogos
eletrônicos. 3. tradução comentada. 4. teoria
funcionalista. 5. estratégias tradutórias. I. Rebechi,
Rozane, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Aos meus amigos e a minha família.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo apresentar uma tradução comentada do jogo eletrônico *The Legend of Zelda*, lançado em 1986 em japonês. Com o passar dos anos, o jogo foi traduzido para diversas línguas, incluindo o inglês. Neste trabalho, propomos uma primeira tradução para o português brasileiro. Para isso, este estudo visa introduzir *The Legend of Zelda* ao público brasileiro através de uma abordagem tradutória funcionalista, combinando teorias de tradução com análise prática e contribuindo para o avanço teórico da tradução de jogos. Também serão discutidos alguns aspectos da tradução do jogo original em japonês para a língua inglesa. Os resultados indicam que a aplicação da abordagem funcionalista, estratégias adequadas de tradução, análise do texto-fonte e reflexão crítica contribuem para a elaboração de traduções precisas e adequadas ao público-alvo de jogos eletrônicos, aprofundando a compreensão da obra e promovendo sua clareza, coesão e coerência.

Palavras-chave: *The Legend of Zelda*; tradução comentada; teoria funcionalista; estratégias tradutórias; localização de jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This thesis aims to present a commented translation of the video game *The Legend of Zelda*, released in 1986 in Japanese. Over the years, the game has been translated into various languages, including English. In this work, we propose a first translation into Brazilian Portuguese. To do so, this study aims to introduce *The Legend of Zelda* to the Brazilian audience through a functionalist translation approach, combining translation theories with practical analysis and contributing to the theoretical advancement of video game translation. Some aspects of the original Japanese game's translation into English will also be discussed. The results indicate that the application of the functionalist approach, appropriate translation strategies, source text analysis, and critical reflection contribute to the elaboration of more accurate and appropriate translations for the target audience of video games, deepening the understanding of the work and promoting its clarity, cohesion, and coherence.

Keywords: *The Legend of Zelda*; annotated translation; functionalist theory; translation strategies; video game localization.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1 TEORIA FUNCIONALISTA	9
2.2 ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS	10
2.3 DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO	11
2.4 LOCALIZAÇÃO DE JOGOS	12
2.4.1 <i>The Legend of Zelda</i>	18
2.4.2 Localização do Japonês para o Inglês	19
3. METODOLOGIA	23
4. ANÁLISE	25
4.1 LIMITE DE CARACTERES	25
4.2 FORMALIDADE	29
4.3 NOMES	31
4.4 TEXTOS MAIS LONGOS	35
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
APÊNDICE A – Tradução Comentada	41

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso visa à apresentação de uma tradução comentada do jogo eletrônico *The Legend of Zelda*, lançado em 1986 em japonês pela Nintendo para o console *Nintendo Entertainment System* (NES). Apesar da sua ampla difusão em diversos países, incluindo uma primeira localização em 1987, que contou com a tradução para o inglês, o jogo ainda não dispõe de uma tradução oficial para o português brasileiro. Em vista disso, o trabalho em questão propõe-se a elaborar uma tradução funcional comentada que abarque nuances e detalhes presentes no texto em inglês, de forma a proporcionar aos jogadores brasileiros uma tradução completa e autêntica do jogo.

Além disso, o trabalho também busca contribuir para o estudo da tradução e localização de jogos eletrônicos, um campo ainda pouco explorado na academia. A tradução e localização de jogos eletrônicos é um campo emergente no estudo da tradução, mas que começou a atrair a atenção de pesquisadores acadêmicos nos últimos anos. Embora existam algumas pesquisas sobre a tradução de jogos, ainda há muito a ser explorado nesse campo.

Os jogos eletrônicos são um meio de entretenimento global, com uma base de usuários em constante expansão. Como resultado, a demanda por jogos localizados em diferentes idiomas e culturas tem aumentado consideravelmente. A tradução de jogos eletrônicos envolve não apenas a transposição de palavras e frases de um idioma para outro, mas também a adaptação cultural e a adequação do conteúdo para diferentes públicos e mercados.

Ao explorar questões teóricas e práticas relacionadas à tradução e localização de jogos eletrônicos, este trabalho visa fornecer um conhecimento mais aprofundado sobre o processo de tradução de jogos eletrônicos na prática de uma tradução comentada.

O motivo da escolha do tema vem da minha prática profissional. Atuo como tradutor na localização de jogos e meu interesse por jogos eletrônicos e tradução teve início na infância, uma vez que sou um ávido jogador desde tenra idade, antes mesmo de possuir conhecimento da língua inglesa. No início, meu pai oferecia auxílio na tradução dos jogos. No entanto, depois de um tempo, passei a me dedicar à tarefa de traduzir jogos por conta própria. Utilizava, para tanto, dicionários e traduzia palavra por palavra, com o objetivo de tentar compreender os menus e diálogos. Dessa forma,

considero que traduzir jogos profissionalmente é um momento de ciclo completo em minha vida, já que realizo essa atividade há bastante tempo. Porém, aquela criança sem qualquer preparação ou conhecimento necessário para tal atividade agora estuda Letras Bacharelado em Inglês em uma universidade federal.

A escolha de realizar a tradução do jogo *The Legend of Zelda* ocorreu por diversos fatores. Dentre eles, destaca-se como principal motivação ele ser o primeiro jogo da minha franquia favorita. Um dos primeiros jogos que joguei na vida, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, lançado em 1991 para o *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), marcou muito a minha infância, e, desde então, a franquia tem desempenhado um papel significativo em minha vida. Até hoje, sou um grande admirador da franquia, sendo que meu jogo preferido é *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado em 2017 para o *Nintendo Switch*. Outro motivo é o fato desse jogo ser muito mais prático de abordar em um trabalho de conclusão de curso, considerando o tempo disponível, por se tratar de um jogo antigo, com quantidade de diálogos pequena, tornando a tradução de todos os diálogos viável. Tal aspecto não se verifica em jogos mais recentes, que possuem um número significativamente maior de diálogos, muitas vezes chegando aos milhares, e não dezenas, como é o caso do jogo escolhido.

Este trabalho está estruturado em três seções: fundamentação teórica, que explica as teorias utilizadas na realização da tradução comentada, como tradução funcionalista, estratégias de tradução, domesticação e estrangeirização e localização; metodologia, que descreve detalhadamente como foi realizada a tradução em questão; e, por fim, análise, que apresenta os comentários e considerações pertinentes aos trechos da tradução comentada.

Os principais teóricos que embasam esta pesquisa são Christiane Nord, com a teoria funcionalista de tradução; Andrew Chesterman, com as estratégias tradutórias; Lawrence Venuti, com os conceitos de domesticação e estrangeirização; e Minako O'Hagan e Carmem Mangiron, com o conceito de localização de jogos.

O presente trabalho, portanto, tem como objetivo trazer o jogo *The Legend of Zelda* ao público brasileiro por meio de uma abordagem tradutória funcionalista, explorando e analisando a aplicação de diferentes teorias da tradução na prática da tradução de um jogo eletrônico, ao mesmo tempo em que busca também colaborar para o avanço teórico do campo de estudos da tradução e da localização de jogos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fim de realizar a tradução comentada, serão expostas e discutidas diversas teorias e estratégias pertinentes à prática tradutória. Dentre elas, destaca-se a abordagem funcionalista proposta por Christiane Nord, as estratégias tradutórias concebidas por Andrew Chesterman, bem como os conceitos de domesticação e estrangeirização, além da localização de jogos eletrônicos. Tais referências teóricas serão utilizadas como base para o exercício da prática tradutória em si.

Ao explorar essas teorias e suas implicações na prática, espera-se contribuir para uma reflexão mais crítica e consciente sobre as escolhas feitas durante esse processo, visando uma maior efetividade na recepção do texto de chegada pelo público-alvo.

2.1 TEORIA FUNCIONALISTA

Christiane Nord (1997), em sua teoria, propõe uma análise dos textos com base em três aspectos: função, o propósito do texto, que pode ser informativo, persuasivo ou expressivo; escopo, o objetivo da tradução, ou seja, o que se pretende alcançar com o texto-alvo; e público-alvo, o receptor da tradução, e as suas características que devem ser levadas em conta na produção do texto-alvo. A partir desses aspectos, Nord propõe a escolha de estratégias de tradução que levem em conta tanto o texto-fonte quanto o público-alvo.

A teoria de Nord não propõe uma fidelidade absoluta ao texto-fonte, mas sim uma adaptação do texto para que ele seja compreensível e adequado ao público-alvo. Segundo a teoria funcionalista, a tradução não é concebida como um procedimento mecânico de transposição literal de palavras e frases, mas sim como um processo criativo de recriação textual, no qual o tradutor deve tomar decisões estratégicas e realizar escolhas apropriadas. Essa abordagem reconhece a complexidade inerente ao ato de traduzir e a importância de considerar fatores que vão além do simples significado lexical do texto.

A tradução funcionalista deve levar em consideração diversos elementos para que possa produzir um texto-alvo e adequado às necessidades dos usuários finais. Tais preocupações envolvem, dentre outras: (1) a intenção do autor original, buscando capturá-la e transmiti-la ao leitor do texto traduzido; (2) a cultura de chegada,

respeitando as expectativas culturais dos leitores na língua de destino; (3) as normas linguísticas da língua de destino e do gênero textual em questão; (4) a equivalência funcional, garantindo que o texto traduzido atenda às mesmas funções comunicativas do texto-fonte; e (5) a coerência e coesão, mantendo a integridade do texto-fonte, evitando ambiguidades e inconsistências. É importante destacar que cada texto e situação de tradução apresentam particularidades e, portanto, requerem uma abordagem cuidadosa e individualizada.

A tradução funcionalista também aborda a função comunicativa, que se refere à finalidade comunicativa do texto e ao objetivo que se pretende alcançar por meio da comunicação. Dessa forma, a função comunicativa influencia diretamente a escolha de estratégias e técnicas de tradução que serão utilizadas na produção da tradução. A tradução deve ser compreendida pelos leitores da língua de destino de acordo com suas expectativas culturais e objetivos comunicativos específicos, e isso implica que a tradução deve ser adaptada ao contexto em que será utilizada, levando em consideração fatores como as características do público-alvo, o gênero textual, a finalidade comunicativa do texto e a situação comunicativa em que será empregado.

2.2 ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS

Andrew Chesterman (1997) propõe uma abordagem que considera as estratégias sintáticas, semânticas e pragmáticas como fundamentais para a tradução adequada de um texto. As estratégias sintáticas referem-se às escolhas feitas pelo tradutor em relação à ordem das palavras e à estrutura da frase na língua-alvo. De acordo com Chesterman (1997), as estratégias sintáticas podem ser a escolha da estrutura sintática na língua de chegada que corresponda mais ou menos à estrutura sintática na língua de partida. O tradutor precisa, portanto, considerar a gramática da língua-alvo e a estruturação do texto-fonte para produzir uma tradução coerente.

Já as estratégias semânticas referem-se à escolha de palavras e expressões que mais se aproximam do sentido original do texto. Segundo Chesterman (1997), as estratégias semânticas podem ser a escolha do termo ou expressão na língua de chegada que corresponda mais exatamente ao termo ou expressão na língua de partida. Essa escolha deve levar em conta a adequação do termo escolhido para o contexto em que é utilizado, bem como suas implicações semânticas e culturais.

As estratégias pragmáticas referem-se ao uso adequado da língua e à seleção das informações no texto-fonte e a manipulação delas no texto-alvo em diferentes contextos e situações de comunicação. Essas estratégias envolvem considerações sobre o público-alvo, as normas culturais e as convenções linguísticas do texto-fonte e da língua-alvo. Isso significa que o tradutor deve levar em conta não apenas o significado das palavras, mas também a intenção comunicativa do texto fonte e as expectativas do público-alvo.

É importante destacar que essas estratégias não podem ser consideradas de forma isolada, e que o tradutor deve levar em conta a interação entre elas para produzir uma tradução coerente e adequada.

As teorias de Chesterman e Nord propõem uma reflexão sobre os processos de tradução, buscando uma adequação do texto-alvo ao público-alvo, considerando as características do texto-fonte e do contexto em que ele foi produzido. A escolha de estratégias de tradução, nesse sentido, deve levar em conta a função, o escopo, o público-alvo, as características do texto e do contexto de produção e recepção do texto.

Tanto a abordagem funcionalista de Christiane Nord quanto as estratégias de tradução de Andrew Chesterman levam em consideração a complexidade do processo de tradução. Ambas destacam que a tradução não é uma simples transposição de palavras e frases de um idioma para outro, mas sim um processo que envolve escolhas estratégicas para que o texto-alvo seja adequado ao público-alvo, destacando a importância da análise do texto-fonte para a realização de uma tradução adequada e eficiente. A escolha de estratégias de tradução não é uma tarefa simples, mas sim um processo que envolve a reflexão sobre a natureza do texto e as suas características.

2.3 DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO

Dois conceitos importantes que surgem no contexto da tradução são a domesticação e a estrangeirização, que se referem às diferentes abordagens que um tradutor pode adotar para lidar com as diferenças culturais e linguísticas entre as línguas envolvidas.

A domesticação se refere a uma abordagem que busca tornar a tradução mais

familiar e acessível aos leitores da língua de chegada. Nesse sentido, a domesticação envolve uma adaptação da linguagem e do conteúdo para que eles se encaixem na cultura e no contexto do leitor. Segundo Venuti (1995), a domesticação pode ser vista como uma forma de suavizar as diferenças culturais e fazer com que a tradução pareça mais natural e fácil de ler.

Por outro lado, a estrangeirização é uma abordagem que busca manter a “estranheza” da língua e da cultura de origem na tradução. Isso envolve manter termos, expressões e referências culturais que podem parecer estranhos ou difíceis de entender para os leitores da língua de chegada. Segundo Venuti (1995), a estrangeirização pode ser vista como uma forma de preservar as diferenças culturais e estimular uma compreensão crítica delas.

Ambas as abordagens possuem vantagens e desvantagens. A domesticação pode tornar a tradução mais acessível e fácil de ler para o público da língua de chegada, mas pode resultar em uma perda de nuances culturais e sutilezas linguísticas. Por outro lado, a estrangeirização pode preservar a complexidade e a riqueza cultural do texto-fonte, mas pode tornar a tradução mais difícil de entender e menos acessível para o público da língua de chegada.

De acordo com Baker (2018), a escolha entre domesticação e estrangeirização deve ser feita com base em uma série de fatores, incluindo o tipo de texto, o público-alvo, o propósito da tradução e as expectativas culturais. Em jogos eletrônicos, ambos são usados. Deve-se levar em consideração que a escolha entre domesticação e estrangeirização na localização de jogos eletrônicos pode ser influenciada por diversos fatores, como a plataforma do jogo, a cultura do público-alvo, e as expectativas dos jogadores em relação ao jogo. Portanto, é importante que o tradutor ou a equipe responsável pela localização do jogo avalie cuidadosamente as necessidades e expectativas do público da língua de chegada e escolha a abordagem mais adequada para cada caso específico.

2.4 LOCALIZAÇÃO DE JOGOS

A localização de jogos eletrônicos é um processo que envolve a adaptação de um jogo para um determinado mercado ou região, considerando as características

culturais, linguísticas e sociais do público-alvo. De acordo com O'Hagan e Mangiron (2013), a localização de jogos pode ser definida como o processo de tornar jogos acessíveis para novos mercados culturais, através da adaptação de elementos linguísticos, culturais e tecnológicos. O processo de localização inclui a tradução do jogo, a adaptação de gráficos e animações, a substituição de vozes e músicas, entre outras modificações.

A tradução e a localização são duas práticas distintas, e não sinônimos, e ambas têm como objetivo tornar produtos culturais disponíveis em diferentes línguas e mercados. Um ponto que diferencia a tradução da localização é a complexidade envolvida no processo de localização. Enquanto a tradução é uma tarefa com menos etapas, a localização é um processo multidisciplinar que envolve diversas etapas, tais como a própria tradução de textos, mas também a adaptação de imagens e áudio, a adequação de recursos gráficos e a revisão geral de todo o produto cultural.

Embora o escopo deste trabalho esteja limitado à tradução de um jogo eletrônico, é importante destacar que esta é uma das etapas do processo de localização de jogos. Quando se trata de tradução de jogos, o artigo "Tradução e localização de jogos eletrônicos: o potencial criativo dos tradutores" (ESQUEDA, 2018) propõe uma reflexão sobre a atividade. A autora destaca a importância da adaptação cultural e linguística dos jogos para que sejam acessíveis e compreensíveis para diferentes públicos.

Esqueda ressalta que a tradução, nesse caso especificamente de jogos eletrônicos, não é uma tarefa simples, pois envolve a transposição de elementos culturais e linguísticos que podem ser muito diferentes daqueles presentes na cultura de recepção. Além disso, a autora argumenta que a localização, que envolve a adaptação de elementos gráficos, sonoros e visuais, é essencial para a adequação do jogo ao público-alvo.

O artigo defende que o tradutor de jogos deve ter um potencial criativo e adaptativo para lidar com as demandas desse tipo de atividade. Esqueda (2018) sugere que a tradução de jogos pode ser uma atividade altamente criativa, que permite ao tradutor desenvolver suas habilidades linguísticas e culturais, bem como sua capacidade de inovação e adaptação.

Ao final do artigo, Esqueda (2018) ressalta que a tradução de jogos não deve ser vista apenas como uma atividade técnica, mas sim como um processo criativo que envolve a transposição de elementos culturais e linguísticos para um novo contexto,

e que permite ao tradutor desenvolver suas habilidades linguísticas e culturais, bem como sua capacidade de inovação e adaptação.

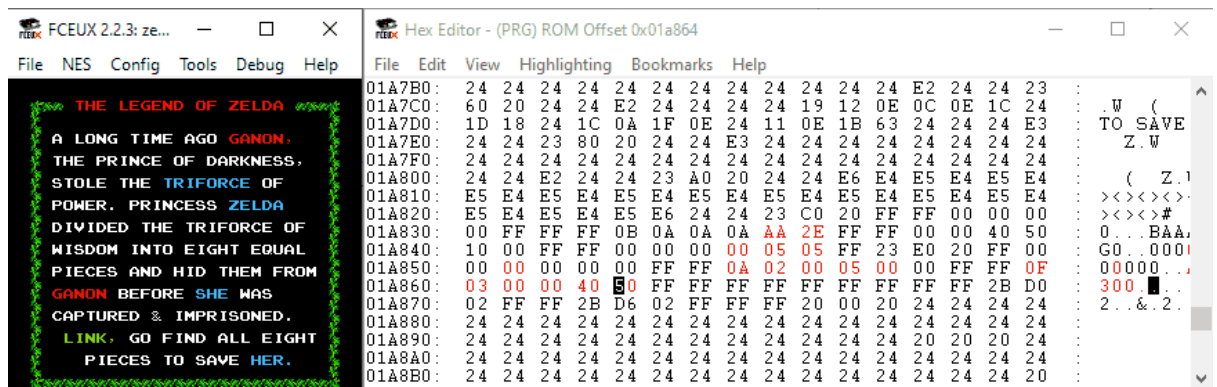
Entretanto, um dos principais desafios da localização de jogos é justamente essa adaptação cultural, que envolve a compreensão das normas e costumes culturais do público-alvo. De acordo com O'Hagan e Mangiron (2013), a cultura é um elemento central da localização de jogos, uma vez que muitos jogos dependem de referências culturais específicas que podem não ser compreendidas em outras culturas.

Existem várias estratégias e abordagens utilizadas na localização de jogos eletrônicos, e os métodos empregados podem variar de acordo com a complexidade e as características do jogo em questão. Por exemplo, em alguns casos, a localização pode envolver apenas a tradução dos textos do jogo, enquanto, em outros casos, pode ser necessário realizar uma revisão completa da narrativa e do conteúdo do jogo para garantir que ele seja culturalmente apropriado e relevante para o público-alvo, alterando músicas, gráficos e até mesmo a narrativa do jogo.

Além disso, a localização de jogos eletrônicos pode envolver o trabalho de uma equipe multidisciplinar, que inclui tradutores, designers, engenheiros de som e programadores. Essa equipe deve trabalhar em conjunto para garantir que a localização do jogo seja realizada de forma eficiente.

A localização de jogos antigos, como *The Legend of Zelda*, muitas vezes envolve a utilização de *hex codes* e programas especializados para a alteração dos textos. *Hex codes* são códigos hexadecimais que representam os caracteres em um formato que pode ser lido pelo computador, conforme mostra a Figura 1. Eles são usados para identificar os caracteres japoneses no arquivo binário do jogo e para realizar a conversão para o alfabeto romano do idioma de destino. Isso envolve não apenas a identificação de caracteres da língua de origem, mas também a sua correspondência com os caracteres da língua de chegada, e a sua inserção no arquivo binário do jogo. Isso ocorre porque os jogos eletrônicos antigos utilizam um formato de arquivo binário que não é facilmente editável por programas de edição de texto ou de processamento de palavras.

Figura 1 - O jogo à esquerda, e a tabela de *hex codes* à direita.



Fonte: Roomhacking.net, 2019.¹

Com o uso de *hex codes*, os gráficos e os símbolos utilizados no jogo são alterados para se adequar ao idioma de destino. Para isso, são utilizados programas especializados de edição de gráficos que permitem a modificação dos símbolos e das imagens utilizadas no jogo para a inserção de símbolos como acentos, que são muito comuns na língua portuguesa, mas raros na língua inglesa.

O processo completo de localização, portanto, envolve a utilização de uma série de ferramentas e técnicas específicas para a adaptação dos textos, dos gráficos e dos elementos culturais para a audiência de destino. É um processo complexo que exige conhecimentos técnicos e culturais para garantir uma localização precisa e eficiente do jogo.

A localização de jogos é um processo importante para tornar o jogo acessível e compreensível para um público mais amplo. No entanto, a dúvida sobre até que ponto levar esses processos é um tema importante entre os tradutores de jogos.

Por um lado, é importante levar em consideração as diferenças culturais e linguísticas entre o jogo original e o público-alvo. Se o jogo contém elementos que são culturalmente específicos, a localização deve adaptar esses elementos para que sejam mais compreensíveis e relevantes para o público-alvo. Isso pode incluir a adaptação de piadas, trocadilhos e referências culturais, como locais, pratos culinários, lendas e mitos ou eventos e feriados.

Por outro lado, a preocupação com a fidelidade ao conteúdo original é outra questão importante. Em muitos casos, os jogadores esperam uma experiência semelhante à do jogo original, e a alteração excessiva do conteúdo pode prejudicar

¹ Disponível em: https://datacrystal.romhacking.net/wiki/The_Legend_of_Zelda:Tutorials

essa experiência. Essas alterações podem incluir a exclusão ou modificação de elementos do jogo que não necessariamente precisariam ser alterados para uma compreensão do público-alvo. Um exemplo disso é a censura que muitos jogos sofrem ao serem localizados do japonês para o inglês, removendo conteúdos com teor sexual que fazem grande parte da cultura japonesa, mas que não são tão bem aceitos na cultura ocidental. Entretanto, muitos jogadores buscam esses jogos para ter a experiência de um jogo com esse tipo de conteúdo, e a localização pode interferir nisso.

O conceito de "lealdade" na tradução, conforme descrito por Christiane Nord (2006), diz respeito à fidelidade do tradutor ao texto-fonte. O tradutor tem a responsabilidade de manter a coerência e a fidelidade ao texto-fonte, a fim de transmitir com precisão o significado e a intenção do autor. A lealdade do tradutor não deve ser direcionada exclusivamente ao autor ou ao leitor, mas sim a ambos. Para atingir esse objetivo, o tradutor deve possuir conhecimento aprofundado da cultura, da época e do contexto do texto-fonte, de modo a encontrar soluções adequadas que permitam a transferência desses elementos para o texto-alvo sem perda de sua essência.

Os tradutores de jogos devem considerar cuidadosamente as necessidades e expectativas do público-alvo, bem como a mensagem original e a intenção do jogo. Os processos de localização, tradução, estrangeirização e domesticação devem ser conduzidos com sensibilidade e respeito pela cultura e valores do público-alvo, sem comprometer a integridade do conteúdo original.

Além disso, dependendo do prazo e da verba do projeto de localização, ele pode apresentar certas limitações em relação às mudanças que podem ser realizadas. Algumas características do jogo, como elementos gráficos, efeitos sonoros e até mesmo a jogabilidade, não são facilmente adaptáveis no processo de localização. A introdução dessas modificações mais complexas em um jogo acarreta custos adicionais e exige um esforço significativo de várias áreas da equipe de desenvolvimento. Portanto, as decisões de localização devem ser cuidadosamente ponderadas e baseadas em uma análise crítica dos potenciais efeitos sobre a experiência do usuário, as possibilidades de alterações dadas pelo gerente do projeto, e os objetivos de mercado do jogo.

A localização de jogos eletrônicos tem se tornado cada vez mais importante devido ao crescente mercado de jogos em diferentes partes do mundo, e também

devido à necessidade de se conectar com um público diversificado e multicultural. O mercado de jogos global, segundo o artigo do website BLEND (2022), avaliado em US\$ 198 bilhões, dobrará até 2027, e, de acordo com o estudo realizado por eles, a localização é um importante fator impulsionador do crescimento desse segmento. A localização de jogos eletrônicos pode ajudar a garantir o sucesso comercial e a recepção positiva do jogo em diferentes mercados.

O mercado de localização de jogos tem se mostrado uma indústria em constante expansão, tendo passado por significativas transformações ao longo dos anos. Segundo Bussey (2019), inicialmente, o processo de localização de jogos era bastante limitado, e não muito importante. No entanto, com a globalização e a internacionalização do mercado de jogos eletrônicos, a localização de jogos tornou-se uma prática essencial para o sucesso dos produtos no mercado mundial.

No presente, a indústria de localização de jogos é uma das mais importantes dentro do setor de desenvolvimento de jogos eletrônicos, uma vez que a localização é essencial para que um jogo tenha sucesso em mercados internacionais. De acordo com O'Hagan e Mangiron (2013), os jogos eletrônicos são uma indústria em rápida evolução, e a localização deve acompanhar essa evolução para garantir a acessibilidade e compreensão deles para o público-alvo. Segundo Simon Read (2022), os jogos eletrônicos estão em alta e espera-se que continuem crescendo. De acordo com Arda Guner, o mercado cresceu 23% de 2019 para 2020, e espera-se que atinja 200 bilhões de dólares até 2023.

No Brasil, o mercado de jogos ainda é relativamente novo e em desenvolvimento, quando comparado com outros países como Japão e Estados Unidos, e a localização de jogos tem um papel fundamental nesse processo. Perucia, Balestrin e Verschoore (2011) afirmam que o mercado brasileiro de jogos eletrônicos é jovem e em formação, principalmente quando comparado com o cenário internacional. Com a crescente popularidade de jogos eletrônicos no país, a localização de jogos tem sido um importante catalisador para a inserção do Brasil no mercado mundial de jogos. O mercado de jogos eletrônicos brasileiro que, segundo Artur Scaff (2022), em 2021, após um crescimento de 27,4% ao ano, ultrapassou o México e assumiu a liderança na América Latina. Assim, a localização de jogos pode ser vista como uma oportunidade para o país de expandir sua presença no mercado global de jogos, atraindo investimentos e gerando empregos em um setor em constante crescimento. Além do crescimento do mercado, a própria complexidade dos

jogos modernos, com múltiplos diálogos, menus, tutoriais e elementos gráficos, aumentou significativamente a demanda por serviços de localização.

Em resumo, a localização de jogos eletrônicos é um processo complexo e multidisciplinar que envolve a adaptação do jogo para um determinado mercado ou região, considerando as características culturais, linguísticas e sociais do público-alvo. Esse processo é fundamental para o sucesso comercial e a recepção positiva do jogo em diferentes mercados, e pode ser vista como uma forma de tradução cultural, que visa tornar o jogo mais acessível e relevante para o público em diferentes partes do mundo.

2.4.1 *The Legend of Zelda*

The Legend of Zelda, lançado em 1986, é um dos jogos mais icônicos e influentes da história. Criado por Shigeru Miyamoto, produtor, e Takashi Tezuka, diretor, o jogo foi desenvolvido pela *Nintendo Entertainment Analysis and Development* (EAD), uma das divisões de desenvolvimento da Nintendo, para o console NES. Miyamoto e Tezuka são considerados lendas da indústria de jogos eletrônicos e contribuíram para muitos outros títulos icônicos da Nintendo, incluindo *Super Mario Bros.* e *Donkey Kong*. A combinação de suas habilidades criativas e experiência no desenvolvimento de jogos resultou em um dos jogos pioneiros do gênero de aventura, apresentando inovações em termos de jogabilidade e narrativa que influenciaram diversos outros títulos do gênero e contribuíram para o sucesso e popularização dos jogos eletrônicos em todo o mundo.

O jogo foi lançado em uma época em que a indústria de jogos eletrônicos ainda estava em seus primórdios. O console NES, lançado em 1985, representou uma mudança significativa em relação aos consoles anteriores, trazendo gráficos mais avançados e novas possibilidades de jogabilidade. *The Legend of Zelda*, lançado no ano seguinte, foi um dos primeiros jogos a aproveitar todo o potencial do novo console, apresentando gráficos mais detalhados, uma trilha sonora envolvente e um mundo aberto, onde o jogador pode explorar o jogo livremente, o que acabou se tornando um dos gêneros mais populares nos jogos da atualidade.

O jogo também foi responsável por criar uma franquia de sucesso, com diversos outros jogos sendo lançados posteriormente, mantendo a qualidade e

inovação apresentadas no original. Desde o lançamento do primeiro jogo, a franquia Zelda tornou-se uma das mais importantes do mundo dos jogos. A série foi responsável por popularizar a jogabilidade de ação-aventura e tem sido uma fonte de inovação em muitas outras áreas, como gráficos, narrativa e música. A franquia tem sido amplamente elogiada pela crítica e pelo público ao longo de suas décadas de existência. Um indicador do sucesso crítico da série é sua pontuação na maior plataforma de resenhas de jogos e filmes da internet, o site de agregação de resenhas Metacritic, que reúne as pontuações de várias publicações especializadas. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lançado em 1998, frequentemente citado no Metacritic como um dos melhores jogos de todos os tempos, tem uma pontuação de 99 de 100, com base em 22 críticas; é o jogo mais bem avaliado da plataforma. Enquanto *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado em 2017, no Metacritic, tem uma pontuação de 97 de 100, com base em 111 críticas, e se encontra em sexto lugar no ranking de jogos mais bem avaliados da plataforma. Essas altas pontuações no Metacritic são indicativas do sucesso crítico da franquia Zelda ao longo do tempo.

The Legend of Zelda teve um impacto imensurável na indústria de jogos eletrônicos. O jogo foi um dos primeiros a ser localizado para vários idiomas, contribuindo para a popularização dos jogos em todo o mundo, e também para o crescimento do mercado de localização de jogos.

2.4.2 Localização do Japonês para o Inglês

The Legend of Zelda teve sua primeira localização do japonês para o inglês em 1987, um momento em que a indústria de jogos eletrônicos estava em pleno crescimento e se expandindo para novos mercados.

Na época, a localização de jogos eletrônicos era um processo relativamente novo e pouco desenvolvido. As equipes de localização eram frequentemente formadas por um pequeno grupo de pessoas, e a tradução muitas vezes era realizada por programadores e designers com conhecimentos básicos em outros idiomas. Além disso, os prazos eram apertados e os orçamentos limitados, o que levava a improvisações e erros na localização. Um exemplo notável de erro de localização pode ser observado na tradução do japonês para o inglês do jogo *Zero Wing*, de 1989, para o console *Mega Drive*. Tal tradução apresenta a frase "*All your base are belong to us*",

conforme mostra a Figura 2, com erros que acabaram tornando-se motivo de piada na internet, sendo citada até hoje na comunidade de entusiastas de jogos eletrônicos. De acordo com Bussey (2019), naquela época, a localização de jogos não era uma prioridade para as empresas, o que é ilustrado por essa frase, uma das mais famosas da história da localização de jogos, que se tornou um exemplo emblemático de como a falta de atenção à localização pode afetar negativamente a experiência do jogador e prejudicar a recepção do jogo em diferentes regiões. Conforme apontado por Mandelin (2018), ela parte do "hall da fama" de traduções de jogos ruins.

Figura 2 - Erro de tradução de *Zero Wing*.



Fonte: Legends of Localization, 2018.²

O contexto histórico da localização de *The Legend of Zelda* também inclui a crescente popularidade dos jogos eletrônicos nos anos 80. A Nintendo, empresa responsável pelo jogo, havia lançado o console NES em 1985 nos Estados Unidos e em 1986 no Japão. O jogo foi lançado em 1986 no Japão e no ano seguinte nos Estados Unidos, localizado.

Essa primeira localização de *The Legend of Zelda* do japonês para o inglês foi um processo complexo que envolveu desafios técnicos e culturais. Em termos

² Disponível em: <https://legendsoflocalization.com/bad-game-translation-hall-of-fame/>

técnicos, a localização compreendeu a adaptação do jogo para o sistema de caracteres alfabéticos do inglês, que é significativamente diferente do sistema de caracteres kanji utilizados no japonês. A localização, sob responsabilidade da *Nintendo of America* em 1987, foi feita por Dan Owsen e uma equipe de tradutores e programadores³, que buscaram adaptar o jogo para o mercado ocidental.

Embora a primeira tradução do japonês para o inglês tenha sido um marco na história dos jogos eletrônicos, ela também apresentou alguns erros e imprecisões que foram corrigidos em versões posteriores do jogo. Esses erros podem ser analisados sob a perspectiva da teoria da tradução, que considera os desafios enfrentados pelos tradutores no processo de transposição de uma língua para outra.

Entre esses erros, foram identificados diversos problemas gramaticais na localização. De acordo com Mandelin (2013), exemplos podem ser observados em "*Digdogger hates certain kind of sound*", que posteriormente foi corrigido em uma versão do jogo de 2003, para "*Digdogger hates certain kinds of sounds*", e "*Let's play money making game*", que foi revisado para "*Let's play a money-making game.*" Outro erro de natureza gramatical foi detectado na fala "*Ones who does not have Triforce can't go in*", que foi posteriormente alterada para "*Ones who do not have Triforce can't enter.*" Não obstante, um erro mais complexo é observado na tradução da linha "*Aim at the eyes of Gohma*", uma vez que o inimigo Gohma possui apenas um olho, o que indica que a palavra "eyes" está no plural erroneamente. Notavelmente, este erro passou despercebido e não foi corrigido na versão de 2003.

Como Mandelin (2013) explica em seu livro *Legends of Localization - Book 1: The Legend of Zelda*, o idioma japonês possui diferenças de estilo de fala, e essas nuances podem fornecer informações sobre a identidade do falante, incluindo gênero, idade, níveis de polidez e dialetos regionais, e adicionar nuances às suas falas. Esses padrões de fala são amplamente utilizados em jogos e outros meios de entretenimento no Japão, onde mesmo uma única linha de diálogo pode fornecer pistas sobre a posição social do falante, relacionamentos interpessoais, personalidade e origem regional. No entanto, Mandelin (2013) menciona que, em geral, na tradução para outras línguas muitas vezes essas nuances desaparecem. Tal fato acaba sendo um desafio para tradutores do japonês para o inglês, e criando um empecilho para os tradutores do inglês para outras línguas, como português, nesse caso. Um exemplo

³ Não foi dado crédito aos membros dessa equipe.

dessa perda é vista no primeiro diálogo do jogo *The Legend of Zelda*, onde, segundo Mandelin, a tradução para o inglês não transmite o estilo de discurso de "homem sábio mais velho" presente no texto em japonês.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho é uma tradução comentada, que envolveu a comparação entre o texto-fonte e o texto-alvo, tanto da primeira tradução (japonês-inglês), analisada pelo autor Clyde Mandelin (2013) em seu livro, quanto da tradução realizada para este trabalho (inglês-português brasileiro). A tradução incluiu todos os diálogos do jogo *The Legend of Zelda*, e também os itens apresentados no início do jogo e os textos de introdução e conclusão, conforme Apêndice A. Essa escolha se deve à sua importância para a compreensão da narrativa do jogo, e como o processo de localização por completo não foi realizado, não foi visto como necessário traduzir o restante do jogo, como os menus. A análise contempla apenas parte da tradução total realizada neste trabalho.

É importante salientar que o escopo deste trabalho está limitado à tradução dos textos e não inclui a localização completa do jogo, que envolveria a aplicação da tradução no jogo com a mudança de gráficos e outros elementos visuais. A escolha de focar apenas na tradução de parte dos textos do jogo se justifica pelo fato de que a tradução desses elementos é a principal responsabilidade do tradutor em um projeto de localização de jogos eletrônicos. Além disso, uma localização completa envolve muitas etapas e demanda uma quantidade significativa de tempo e recursos para ser realizada de forma adequada. Essa complexidade inviabiliza a realização de uma localização completa em um trabalho de conclusão de curso, que geralmente tem um prazo e recursos limitados. Mesmo para empresas especializadas em localização de jogos, a realização de uma localização completa pode levar meses e envolver uma grande equipe de diversos profissionais especializados em diferentes áreas, como tradução, programação, design gráfico, música, entre outros.

No entanto, a limitação à tradução dos textos não implica em uma análise superficial ou limitada. Ao contrário, essa escolha metodológica permite uma análise mais aprofundada e crítica da tradução de jogos, contribuindo para uma reflexão mais consciente e fundamentada sobre as escolhas que os tradutores fazem no processo de localização de jogos eletrônicos.

Os procedimentos incluem uma leitura atenta do jogo em inglês, e do texto original, em japonês, traduzido para o inglês por Mandelin, a fim de identificar as diferenças presentes nas obras. Para a análise da primeira tradução do jogo, do japonês para o inglês, feita nos anos 1980, foi realizada uma pesquisa baseada em

métodos de análise qualitativa de tradução. Foram coletados dados sobre as escolhas feitas na tradução, em inglês, comparando com o texto fonte, em japonês, a fim de identificar as estratégias e técnicas utilizadas pelo tradutor para resolver esses desafios. Foram também considerados fatores históricos e culturais relevantes à época em que a tradução foi realizada, como o contexto da popularidade dos jogos eletrônicos, as tecnologias disponíveis para a tradução, entre outros. Essa análise permitiu uma compreensão mais detalhada da primeira tradução do jogo, do japonês para o inglês, e de suas implicações culturais e históricas, contribuindo para uma melhor tradução do inglês para o português. A compreensão do texto original em japonês, com ajuda do livro de Mandelin, e a análise das estratégias e escolhas tradutórias adotadas na tradução para o inglês propiciaram uma perspectiva ampla do jogo e seu texto, o que por sua vez, contribuiu para estratégias adotadas para a tradução em português.

Foi, então, realizada uma tradução comentada do inglês para o português, onde certas escolhas tradutórias foram explicadas e justificadas. Para a realização da tradução comentada do inglês para o português, foi adotada uma abordagem de análise comparativa de tradução, tendo como foco a adequação cultural e linguística da tradução para o público brasileiro. Foram selecionados para a análise os trechos considerados mais complexos de traduzir, e os que mereciam devida análise e comentários. Dentre esses trechos, encontram-se diversos diálogos do jogo, todos curtos, contendo no máximo duas linhas de texto, bem como os textos introdutório e conclusivo do jogo, que apresentam a narrativa e o desfecho do enredo. Foram elaborados comentários e justificativas para as escolhas de tradução, apontando as razões para as mudanças em relação à primeira tradução e a adequação das escolhas em relação aos contextos culturais.

As ferramentas utilizadas na tradução incluem dicionários bilíngues, glossários especializados de jogos eletrônicos e materiais de referência cultural. Outras ferramentas incluem o software de tradução assistida por computador (CAT Tools) Trados, que é muitas vezes utilizada no mercado de localização de jogos.

4. ANÁLISE

A tradução de *The Legend of Zelda* do inglês para o português, Apêndice A, apresenta desafios específicos devido às diferenças linguísticas e culturais entre os idiomas e audiências de destino. Esses desafios incluem, entre outros, o limite de caracteres e suas consequências, a adequação da linguagem e do tom dos diálogos, e a adaptação de termos, como nomes de personagens, inimigos e itens.

Um dos principais desafios, a adaptação de nomes das espécies dos inimigos, envolve a escolha de nomes que soem natural em português, bem como a manutenção de referências culturais e de jogabilidade presentes na versão original do jogo. Outro desafio é a adequação da linguagem e do tom dos personagens. Isso envolve a escolha de uma linguagem que soe natural e autêntica em português, bem como a adaptação das nuances de cada personagem do jogo para a cultura brasileira. Essa adaptação seria particularmente importante para garantir a conexão dos jogadores brasileiros a tais personagens, e a história geral do jogo.

Seguindo os três fatores da tradução funcionalista de Christiane Nord, vemos que a função, ou propósito do texto, é informativo, buscando fornecer informações relevantes aos jogadores, como instruções, dicas e missões a serem cumpridas, ao mesmo tempo que desenvolve os personagens, o enredo e o ambiente, a fim de criar uma experiência imersiva para o jogador. O escopo, ou o objetivo da tradução, é de permitir ao público brasileiro acesso ao jogo, que consigam jogar e entender *The Legend of Zelda*. E o público-alvo, ou o receptor da tradução, são jogadores brasileiros que buscam jogar *The Legend of Zelda*, mas não sabem inglês, e por isso necessitam de uma tradução para isso.

4.1 LIMITE DE CARACTERES

A tradução com limite de caracteres é uma das principais dificuldades enfrentadas pelos tradutores em vários contextos, incluindo a tradução de jogos eletrônicos como *The Legend of Zelda*. O limite de caracteres pode ser determinado pelo software ou plataforma em que o texto será exibido ou por outras restrições de espaço, como a disponibilidade limitada de espaço na tela ou de armazenamento no jogo.

Essa limitação pode afetar a clareza e a qualidade da tradução, assim como a criatividade do tradutor, uma vez que ele deve expressar o significado original do texto em um espaço reduzido. O tradutor pode precisar fazer escolhas difíceis e sacrificar alguns aspectos do texto-fonte para garantir que a tradução caiba no limite de caracteres disponível.

A limitação de espaço na tradução pode ser um fator importante que restringe a liberdade do tradutor na escolha de palavras, na estruturação de frases e na transmissão da mensagem original. A escolha de palavras em um espaço limitado é particularmente difícil. O tradutor deve escolher as palavras que melhor representam a mensagem original, mas que também sejam concisas e ocupem menos espaço possível. Isso pode levar à perda de nuances, ambiguidades, trocadilhos e outras figuras de linguagem. Além disso, a estruturação de frases também é limitada quando o espaço é restrito. O tradutor precisa se concentrar em tornar a tradução breve e concisa, e isso pode resultar em frases incompletas ou simplificadas. Sem o cuidado necessário, essa simplificação pode levar à perda de informações importantes ou à falta de clareza na mensagem.

O primeiro diálogo do jogo, conforme mostra a Figura 3, onde o jogador entra em uma caverna para receber uma espada de um senhor misterioso, é um dos mais importantes do jogo. Mesmo sendo pequeno, ao analisar mais profundamente, vemos a complexidade envolvida nesses 29 caracteres.

Figura 3 – Primeiro diálogo de *The Legend of Zelda*.



Fonte: Legends of Localization, s.d.

Para o tradutor, a tarefa que se impõe é de ordem significativa, em que se requer a habilidade de transmitir não apenas a informação da jogabilidade necessária para o jogador, neste caso representado pela sentença “*Take this*”, se referindo a pegar a espada, mas também o contexto próprio do universo ficcional do jogo, representado pela sentença “*It's dangerous to go alone!*”, que mostra que o mundo do jogo é perigoso, além das nuances e características distintivas do personagem em questão; tudo isso limitado a apenas duas linhas de texto.

De acordo com Mandelin (2013), no texto original em japonês, observa-se o uso do estilo de fala “idoso sábio”. Embora fosse altamente desejável que o texto traduzido se aproximasse das expressões “Tome cuidado, caro jovem. É perigoso ir sozinho! Leve isso.” ou “Não subestime os perigos do mundo fora, meu jovem. É melhor levar isso.”, a restrição imposta pelo número de caracteres limita consideravelmente a liberdade criativa do tradutor. A riqueza e sutileza da linguagem utilizada por um ancião, em português (bem como em inglês), requer muitos caracteres, ao contrário do que ocorre na língua japonesa, que consegue incorporar as nuances dos personagens, como a idade e o sexo, sem acarretar um significativo aumento do número de caracteres na tela. Como resultado, a tradução para o português acaba tendo que seguir o caminho trilhado na tradução para o inglês, em

que as nuances do personagem precisam ser sacrificadas para se adequar ao limite de caracteres e ao espaço previsto para a tradução, resultando em “É perigoso ir sozinho! Leve isso.”

Em diálogos curtos, o espaço de sobra dá abertura para uma maior liberdade criativa. Um exemplo disso são alguns dos diálogos da senhora, uma idosa misteriosa, semelhante ao senhor mencionado anteriormente.

Figura 4 – Diálogo de *The Legend of Zelda*.



Fonte: Legends of Localization, s.d.

Na primeira interação com a personagem, conforme mostra a Figura 4, a senhora diz "*Pay me and I'll talk.*" Por se tratar de uma frase breve, há possibilidade de uma tradução mais criativa e menos literal. Em vez de adotar a tradução simplista "Me pague e falarei", optou-se por "Se me pagar eu abro o bico", que utiliza uma expressão popular antiquada e pouco frequente na atualidade, a fim de dar pistas da idade da personagem. A expressão "abrir o bico" constitui uma gíria que denota "revelar um segredo", empregada quando alguém se recusa a falar sobre um assunto ou a dar informações e, em seguida, "abre o bico" e começa a falar; exatamente o que ocorre quando o jogador interage com a senhora no jogo. Para esse diálogo, foi utilizada uma das estratégias sintáticas de Chesterman, a reformulação, que envolve a reescrita de uma frase ou expressão.

Em seguida, dependendo do valor monetário escolhido pelo jogador, a senhora apresenta respostas distintas. Caso o jogador opte pela quantia mais baixa, a senhora retruca com "*This isn't enough to make me talk*", que, assim como na tradução anterior, não se pauta na literalidade e utiliza a expressão "abrir o bico", sendo traduzida como "Preciso de mais para abrir o bico."

Contudo, caso o jogador selecione uma quantia mais elevada, a senhora responde com "*Boy, you're rich!*". Uma tradução descuidada e literal dessa frase poderia interpretar a palavra "*boy*" como uma forma de se referir ao jogador como garoto, já que o personagem controlado é de fato um menino. Entretanto, nessa situação, a palavra é utilizada como uma interjeição informal de surpresa. Conseqüentemente, em vez de "Garoto, você é rico!", a tradução mais adequada seria "Minha nossa, você é rico!".

4.2 FORMALIDADE

O uso de termos coloquiais, ou informais, faz parte de uma das estratégias pragmáticas de Chesterman. Vemos isso em outro diálogo curto, que também utiliza a mesma interjeição de surpresa, o do homem adulto, conforme mostra a Figura 5. No entanto, em contraste com a tradução adotada no diálogo anterior, foi empregada uma interjeição mais informal no caso do personagem jovem.

Figura 5 – Diálogo de *The Legend of Zelda*.

Fonte: Legends of Localization, s.d.

Em vez de traduzir a expressão "*boy*" como "minha nossa", optou-se pela interjeição "uau". O personagem adulto aparece de maneira limitada no jogo, porém em todas as oportunidades em que é apresentado, seus diálogos são altamente informais e coloquiais, com o objetivo de retratar um personagem mais juvenil, diferentemente dos personagens mais velhos previamente mencionados. Para concretizar essa finalidade na tradução, além da modificação da interjeição, a expressão "*really expensive*" foi traduzida como "caríssimo", em vez de "muito caro". O sufixo "-íssimo" é empregado para intensificar a qualidade do adjetivo no grau superlativo absoluto sintético, quando o adjetivo expressa a qualidade em seu grau máximo sem o auxílio de palavras como "muito", "extremamente" ou "bastante". O uso do sufixo "-íssimo" é frequente na linguagem coloquial e informal, podendo ser empregado em variados contextos para enfatizar algo. Essas mudanças sutis no grau de formalidade do personagem contribuem para diferenciá-lo dos dois senhores mais idosos, mantendo as nuances presentes tanto no texto em japonês quanto no texto em inglês.

Além do diálogo acima, vemos a informalidade do mesmo personagem na frase "*Buy somethin', will ya!*". "*Will ya*" é uma expressão informal em inglês que significa "Você quer?" ou "Você fará isso?". Ela é uma forma contraída de "*will you*", em que

"you" é abreviado como "ya" em alguns dialetos informais da língua inglesa. Para a tradução do diálogo, foi mantida a informalidade da fala com outra expressão informal, "tá?", resultando na frase "Compra uma coisa, tá?".

4.3 NOMES

Durante o processo de tradução de jogos, os tradutores precisam garantir que o significado original seja mantido ao mesmo tempo que se adapta a linguagem para o público-alvo. Uma das decisões enfrentadas nesse processo é a escolha entre traduzir ou manter os nomes de personagens e inimigos.

Há argumentos para ambos os lados. Traduzir os nomes pode torná-los mais acessíveis ao público local, facilitando a compreensão do jogo. Além disso, nomes que são intrinsecamente ligados à cultura ou à língua original do jogo podem ser difíceis de compreender ou pronunciar, o que pode levar a uma perda de imersão no jogo. Por outro lado, manter o estrangeirismo dos nomes originais pode preservar a autenticidade do jogo, mantendo a essência do original e evitando possíveis confusões com nomes diferentes para o mesmo personagem ou inimigo em diferentes países.

A escolha entre traduzir ou manter os nomes pode depender de vários fatores, como o contexto do jogo, a cultura do público-alvo e as preferências dos desenvolvedores e do estúdio do jogo. Por exemplo, se o jogo se passa em um ambiente histórico ou cultural específico, é mais provável que manter os nomes originais seja a escolha mais apropriada para preservar a autenticidade. No entanto, se o jogo se passa em um mundo de fantasia, onde os nomes dos personagens e inimigos são fictícios e não estão necessariamente ligados a uma cultura específica, a tradução pode ser mais apropriada para torná-los mais acessíveis ao público-alvo.

No caso da minha tradução de *The Legend of Zelda*, optou-se pela tradução dos nomes dos itens e inimigos, ao invés de manter o estrangeirismo. Para isso, foi feita uma adaptação para uma versão mais familiar ao público local, seja por meio da tradução parcial ou criação de um novo nome, utilizando a teoria funcionalista de Nord, que propõe uma adaptação do texto-fonte ao público-alvo, reconhecendo a complexidade da tradução como um processo criativo que envolve decisões estratégicas e escolhas apropriadas além do significado lexical do texto. Os nomes dos inimigos traduzidos, conforme mostra a Figura 6, foram aqueles que apareceram

nos diálogos do jogo, parte do jogo que foi traduzida para este trabalho.

Figura 6 – Inimigos Dodongo, Digdogger e Gohma.



Fonte: Compilação do autor, montagem a partir de imagens coletadas de Zelda Wiki⁴.

Em se tratando do inimigo Dodongo, cujo nome deriva da onomatopeia japonesa para explosão, "don", é perceptível que seu nome já contém dicas acerca da estratégia que se deve empregar para derrotá-lo, sabendo que, no jogo em questão, o inimigo só pode ser vencido com bombas, que explodem. Por conseguinte, a opção tradutória adotada para designar tal inimigo foi Bumbongo, utilizando a onomatopeia de explosão, neste caso a da língua portuguesa, "bum", e também preservando parte do nome original.

O inimigo denominado Digdogger ostenta um nome estranho, já que ele não possui qualquer relação com escavação ("dig") ou cães ("dog"). Por essa razão, para fins tradutórios, procedeu-se à análise do nome original em japonês, Degudoga. Segundo Drew Mackie, em seu website intitulado *The Thrilling Tales of Old Video Games*, o prefixo "degu" pode estar correlacionado com "deka" (でかい), termo que significa grande. À medida que se aprofunda o estudo do personagem, vemos mais uma vez o nome de inimigos dando dicas de jogabilidade, pois tal inimigo dispõe de um olho grande, que é o seu ponto fraco. Em decorrência dessas considerações, optou-se por adotar o nome Grondgrindu para a tradução, preservando, desse modo, a configuração do nome original, que remete à palavra grande e a repete, apenas trocando as vogais.

Já o inimigo aracnídeo, Gohma, tem seu nome vindo da língua japonesa, onde é conhecido como Gōma. Na referida língua, a palavra para aranha é "kumo", e como

⁴ Disponível em: https://zelda.fandom.com/wiki/Category:The_Legend_of_Zelda_Sprites

no japonês é frequente a troca das letras "K" e "G" na pronúncia, após a troca da primeira consoante, transformando Kumo em Gumo, e a alteração de algumas vogais, acabamos com o nome Gōma. Dessa forma, para a tradução em língua portuguesa, buscou-se manter essa conexão com a palavra aranha, e também a alteração de algumas vogais, resultando em Orunho.

Outra palavra que vale a pena destacar, embora não seja o nome de um inimigo, é o principal item do jogo: a "*Triforce*". Introduzida já no texto introdutório, o item é um símbolo icônico da indústria dos jogos, muitas vezes utilizado como o símbolo oficial da franquia, e é representado por um triângulo equilátero dividido em três partes iguais, que representam o Poder, a Sabedoria e a Coragem.

Na tradução para o português brasileiro, uma opção seria preservar o estrangeirismo do termo em inglês, considerando sua ampla aceitação e reconhecimento entre os fãs da franquia em todo o mundo. Esse foi o caso da tradução do termo para algumas línguas, como francês e alemão, que mantiveram o estrangeirismo "*Triforce*". Entretanto, em outras línguas, como espanhol e italiano, ocorreu a tradução do termo, gerando as palavras "*Trifuerza*" e "*Triforza*", respectivamente.

Com esse contexto, para a tradução para o português brasileiro, optou-se por traduzir o termo, em vez de manter o estrangeirismo, resultando na palavra "Triforça". Essa opção segue o padrão utilizado em outras línguas, utilizando a estratégia sintática de equivalência de Chesterman, em que o sufixo "-force" em inglês é traduzido como "força", enquanto o prefixo "tri-" mantém a referência à estrutura composta por três triângulos presentes no item.

Ainda no início, antes mesmo de o jogador assumir controle do personagem, o jogo mostra uma lista de todos os itens que o jogador pode colecionar, mostrando uma imagem e seu nome logo abaixo. Dentre todos os itens, conforme mostra a Figura 7, "container heart" e "recorder" são aqueles que sofreram um processo tradutório mais complexo e menos direto.

Figura 7 – Itens *Triforce*, *Recorder* e *Container Heart*.



Fonte: Compilação do autor, montagem a partir de imagens coletadas de Zelda Wiki⁵.

No jogo, utiliza-se a expressão "*container heart*" para designar um item, ou "*power-up*", que confere uma vida extra ao jogador, adicionando um coração extra à sua barra de vida. Embora a tradução mais direta para o português brasileiro seja "recipiente de coração", "vida extra" é mais frequentemente utilizada em jogos eletrônicos. Como a vida no jogo é representada por corações, e o item em questão possui o formato de um coração, "coração extra" tornou-se a tradução do item.

Por sua vez, o item "*recorder*", um instrumento de sopro conhecido como flauta doce no Brasil, passou por um processo de tradução diferente. Embora o jogo utilize a palavra "*recorder*" ao invés de "*flute*", essa especificação quanto ao tipo de flauta em questão parece ser dispensável no português brasileiro. Por isso, optou-se pela estratégia tradutória pragmática de Chesterman de simplificação ao traduzir o item apenas como "flauta".

Para o nome dos personagens, como Zelda e Gannon, foi escolhido manter o estrangeirismo dos nomes originais. Diferentemente dos nomes dos inimigos, que são na verdade os nomes das espécies deles, que possuem incontáveis seres com um mesmo nome; os nomes dos personagens são nomes próprios e únicos. Um dos fatores por trás dessa decisão é a popularidade, reconhecimento e aceitação mundial dos nomes, principalmente no caso de Zelda, que faz parte do título do jogo e é o nome da franquia. Com o intuito de manter uma uniformidade na tradução, optou-se por preservar todos os nomes próprios de personagens utilizados na obra em questão. Quanto ao protagonista, controlado pelo jogador, o nome deste fica à escolha do próprio jogador, que escreve o que preferir no início do jogo, não sendo necessária, portanto, uma tradução. É importante, entretanto, comentar que o nome padrão do protagonista é Link, e caso o jogador opte por não o alterar, este será oficialmente

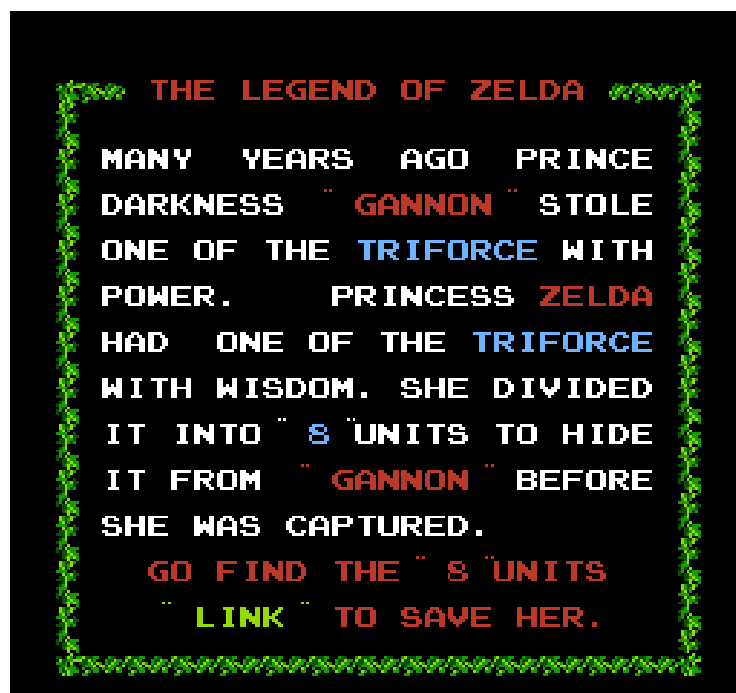
⁵ Disponível em: https://zelda.fandom.com/wiki/Items_in_The_Legend_of_Zelda

reconhecido como o nome do personagem em questão.

4.4 TEXTOS MAIS LONGOS

Outro ponto importante da tradução foram os textos narrativos que apresentam a introdução e conclusão do jogo. Estes, que são os únicos textos relativamente longos do jogo inteiro, foram mais complexos de traduzir por diversos motivos.

Figura 8 – Introdução de *The Legend of Zelda*.



Fonte: Legends of Localization, s.d.

No texto de introdução, conforme mostra a Figura 8, nos deparamos com o que pode ser considerada uma das partes mais importantes do processo de tradução de jogos: a escolha do título. Na tradução para português brasileiro, optou-se por manter a estrutura original, com uma tradução mais direta, resultando em "A Lenda de Zelda". Escolher uma tradução semelhante ao título original é importante para facilitar o reconhecimento por parte do público e assegurar a consistência da marca em distintas regiões e idiomas.

Ao analisarmos o texto narrativo, que introduz ao jogador a história, o mundo e os personagens do jogo, constatamos que as frases utilizadas são concisas e apresentam pouca explicação ou contexto. Essa brevidade se deve, em parte, às

limitações de memória dos jogos antigos, os quais não eram capazes de suportar textos extensos, e por sua vez, narrativas complexas.

O propósito do texto consiste em situar o jogador e motivá-lo a seguir a missão que lhe é apresentada ao final do texto. Ao realizar a tradução, foi crucial preservar ambas as características. Alguns detalhes da tradução desse texto foram as escolhas de traduzir "*units*" como "pedaços", em vez de "unidades"; "*darkness*" como "trevas", ao invés de "escuridão"; e a estrutura de "*Triforce with Wisdom/Power*" como "Triforça da Sabedoria/do Poder", ao invés de "Triforça com Sabedoria/Poder".

Figura 9 – Conclusão de *The Legend of Zelda*.



Fonte: Legends of Localization, s.d.

O desfecho do jogo, conforme mostra a Figura 9, assim como sua abertura, caracteriza-se por ser conciso e objetivo. Contudo, diferentemente da introdução, o desfecho é ainda mais sucinto. O ponto mais interessante da conclusão é a inclusão do nome do reino ficcional em que se passa o jogo, Hyrule. Como discutido anteriormente na análise da introdução, os nomes próprios dos personagens foram mantidos, o que inclui a personagem Hylia, a divindade da mitologia do jogo que inspirou o nome do reino. Desse modo, optou-se por preservar o nome original do reino, Hyrule, e a ligação do reino à deusa Hylia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível afirmar que os objetivos propostos para este trabalho foram plenamente alcançados. O presente trabalho buscou trazer o jogo *The Legend of Zelda* para o público brasileiro por meio de uma abordagem tradutória funcionalista, que se mostrou eficiente na prática da tradução de um jogo eletrônico. Diante do exposto, vemos que a utilização da abordagem funcionalista, aliada às estratégias tradutórias e aos conceitos teóricos empregados, se mostrou fundamental para a concretização de uma tradução adequada e acessível para o público brasileiro.

Além disso, a análise crítica e minuciosa do texto original em japonês, com a ajuda do livro de Mandelin, juntamente com a comparação com a primeira tradução em inglês, possibilitou um maior aprofundamento na compreensão da obra, culminando em uma tradução elaborada e criteriosa.

Ademais, o trabalho contribuiu para a ampliação do conhecimento teórico no campo de estudos da tradução e da localização de jogos. Observa-se que o campo de estudos de tradução de jogos eletrônicos ainda é relativamente incipiente no Brasil e, nesse contexto, a realização deste trabalho contribui para o aumento do material disponível e dos estudos sobre a área de tradução e localização de jogos eletrônicos, ampliando assim o conhecimento e fomentando a reflexão crítica sobre as questões teóricas e práticas envolvidas na tradução de jogos eletrônicos.

Os resultados obtidos na presente pesquisa demonstram que a tradução de jogos eletrônicos pode se beneficiar significativamente da aplicação da abordagem funcionalista e da utilização de estratégias tradutórias adequadas, assim como da análise minuciosa do texto fonte e de suas possíveis traduções prévias, o que contribui para o aprofundamento da compreensão da obra, e que tudo isso leva à elaboração de uma tradução mais precisa e adequada ao público-alvo. Nesse sentido, constata-se que uma abordagem que se vale de maiores aportes teóricos e pesquisas, bem como análises críticas e reflexivas, tende a produzir traduções mais complexas e bem sucedidas na missão de transmitir o conteúdo do jogo para o seu público-alvo de forma clara, coesa e coerente.

Portanto, é inegável a relevância do emprego de métodos e técnicas

adequadas para a produção de uma tradução de qualidade, o que evidencia a importância do trabalho do tradutor como mediador entre diferentes culturas e línguas.

Para futuros estudos, é recomendável um estudo sobre localização de jogos eletrônicos que se concentre em um processo completo de localização comentada, abrangendo não apenas a etapa de tradução, mas também as demais fases do processo, como a implementação da tradução no jogo com a alteração de textos e gráficos. Tal abordagem permitiria uma análise mais abrangente e detalhada do processo de localização, contribuindo para um entendimento mais completo da área e para o avanço do campo de estudos de localização de jogos eletrônicos. Para tanto, entretanto, é importante que haja disponibilidade de recursos e tempo adequados para a realização de uma pesquisa mais ampla e aprofundada como essa.

REFERÊNCIAS

BAKER, Mona. **In Other Words: A coursebook on translation.** [S.l.]: Routledge, 2018.

BLEND. **Localization's Role in Global Gaming Market Success.** [S.l.]: Blend, 2022. Disponível em: <https://www.getblend.com/news/localizations-role-in-global-gaming-market-success/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

BUSSEY, Steve. **All Your Base are Belong to Us: A Brief History of Game Localization.** [S.l.]: Andovar, 2019. Disponível em: <https://blog.andovar.com/brief-history-of-game-localization>. Acesso em: 21 mar. 2023.

CHESTERMAN, Andrew. **Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory.** Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1997.

CHESTERMAN, Andrew. **On the Uses of Defining and Non-defining Relative Clauses in Translation.** [S.l.]: Across Languages and Cultures, vol. 1, n. 2, p. 141-158, 2000.

ESQUEDA, Marileide. **Tradução e Localização de Jogos Eletrônicos: O potencial criativo dos tradutores.** [S.l.]: Cadernos de Tradução, vol. 38, n. 3, p. 209-226, 2018.

GUNER, Arda. **Where the Gaming Industry is Headed.** [S.l.]: Digital Turbine, 2021. Disponível em: <https://www.digitalturbine.com/blog/consumer-research/where-the-gaming-industry-is-headed/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

MACKIE, Drew. **There's a Piranha Plant in My Zelda Dungeon.** [S.l.]: The Thrilling Tales of Old Video Games, 2017. Disponível em: <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/theres-a-piranha-plant-in-my-zelda-dungeon>. Acesso em: 19 mar. 2023.

MANDELIN, Clyde. **Legends of Localization - Book 1: The Legend of Zelda.** [S.l.]: Hamilton Books, 2013.

MANDELIN, Clyde. **Bad Game Translations Hall of Fame.** [S.l.]: Legends of Localization, 2018. Disponível em: <https://legendsoflocalization.com/bad-game-translation-hall-of-fame/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

NORD, Christiane. **Text Analysis in Translation: Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis.** Amsterdam/Atlanta: Rodopi, 1991.

NORD, Christiane. **Translation as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained.** 2nd ed. London/New York: Routledge, 1997.

NORD, Christiane. **Loyalty and Fidelity in Specialized Translation.** [S.l.]: Confluências, 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/12701555/Loyalty_and_Fidelity_in_Specialized_Translation. Acesso em: 20 mar. 2023.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry.** [S.l.]: John Benjamins Publishing, 2013.

PERUCIA, Alexandre; BALESTRIN, Alsones; VERSCHOORE, Jorge. **Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança?** São Leopoldo, RS: SciELO, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prod/a/7RrJJ7zTLnV6LpMk8dzykzN/?lang=pt>. Acesso em: 19 mar. 2023.

RODRIGUES, Breno. **A ascensão do universo dos games. E sua potência no século 21.** São Paulo, SP: Nexo Jornal, 2019. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascensao-do-universo-dos-games.-E-sua-potencia-no-seculo-21>. Acesso em: 19 mar. 2023.

SCAFF, Artur. **Mercado de games no Brasil deve duplicar até 2026, diz PwC. Vale investir?** [S.l.]: Estadão, 2022. <https://einvestidor.estadao.com.br/investimentos/mercado-gamer-brasil-investir/>. Acesso em: 19 mar. 2023.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility: A history of translation.** [S.l.]: Routledge, 1995.

APÊNDICE A – Tradução Comentada

Texto-Fonte	Texto-Alvo
It's dangerous to go alone! Take this.	É perigoso ir sozinho! Leve isso.
Buy somethin', will ya!	Compre alguma coisa, tá?
Take any one you want.	Pegue qualquer um que quiser.
Master using it and you can have this.	Domine o uso da espada e fique com ela.
Pay me and I'll talk.	Se me pagar eu abro o bico.
This isn't enough to make me talk.	Preciso de mais para abrir o bico.
Boy, you're rich!	Minha nossa, você é rico!
Go up, up, the mountain ahead.	Suba, suba a montanha em frente.
Eastmost penninsula is the secret.	O segredo está na península ao leste.
Boy, this is really expensive!	Uau, isso é caríssimo!
It's a secret to everybody.	Isso fica entre nós.
Show this to the old woman.	Mostre isso para a senhora.
Buy medicine before you go.	Compre remédio antes de ir.
Let's play money making game.	Vamos jogar a dinheiro.
Meet the old man at the grave.	Encontre o senhor no túmulo.
Dodongo dislikes smoke.	Bumbongo odeia fumaça.
Pay me for the door repair charge.	Pague pelo conserto da porta.
Did you get the sword from the old man on top of the waterfall?	Você pegou a espada com o senhor no topo da cachoeira?
Secret is in the tree at the dead-end.	O segredo está na árvore no caminho sem saída.
Walk into the waterfall.	Entre na cachoeira.
Go north, west, south, west to the forest of maze.	No labirinto da floresta, vá para o norte, oeste, sul, e oeste.
Digdogger hates certain kind of sound.	Grondgrindu odeia alguns sons.
I bet you'd like to have more bombs.	Aposto que você queria mais bombas.

Texto-Fonte	Texto-Alvo
Secret power is said to be in the arrow.	Dizem que o poder secreto está na flecha.
Take any road you want.	Vá pelo caminho que quiser.
Aim at the eyes of Gohma.	Mire nos olhos de Orunho.
There are secrets where fairies don't live.	Há segredos onde as fadas não vivem.
Spectacle Rock is an entrance to death.	A Pedra Espetacular é uma sentença de morte.
Grumble, grumble...	Grrr, grrr...
Look for the arrows in Death Mountain.	Procure as flechas na Montanha da Morte.
10th enemy has the bomb.	A bomba está no 10º inimigo.
Ones who does not have Triforce can't go in.	Os que não têm a Triforça não entram.
Eyes of skull has a secret.	Os olhos da caveira guardam um segredo.
Go to the next room.	Vá para a próxima sala.
Patra has the map.	Patra está com o mapa.
Thanks, Link. You're the hero of Hyrule. Finally, peace returns to Hyrule. This ends the story.	Obrigada, Link. Você é o herói de Hyrule. Finalmente, a paz retorna à nossa terra. Esse é o fim da história.
<p>The Legend of Zelda</p> <p>Many years ago Prince Darkness "Gannon" stole one of the Triforce with power. Princess Zelda had one of the Triforce with wisdom. She divided it into "8" units to hide it from "Gannon" before she was captured. Go find the "8" units "Link" to save her.</p>	<p>A Lenda de Zelda</p> <p>Muito tempo atrás, Gannon, o Príncipe das Trevas, roubou a Triforça do poder. A Princesa Zelda tinha a Triforça da sabedoria, e a dividiu em 8 pedaços, os escondendo de Gannon antes de ser capturada. Procure os 8 pedaços para salvar a princesa!</p>
<p>Treasures</p> <p>Heart / Container Heart / Fairy / Clock / Rupy / 5 Rupies / Life Potion / 2nd Potion / Letter / Food / Sword / White</p>	<p>Tesouros</p> <p>Coração / Coração Extra / Fada / Relógio / Rúpia / 5 Rúpias / Poção de Vida / Poção Nro 2 / Carta / Comida /</p>

Texto-Fonte	Texto-Alvo
Sword / Magical Sword / Magical Sheild / Boomerang / Magical Boomerang / Bomb / Bow / Arrow / Silver Arrow / Blue Candle / Red Candle / Blue Ring / Red Ring / Power Bracelet / Recorder / Raft / Stepladder / Magical Rod / Book of Magic / Key / Magical Key / Map / Compass / Triforce	Espada / Espada Branca / Espada Mágica / Escudo Mágico / Bumerangue / Bumerangue Mágico / Bomba / Arco / Flecha / Flecha de Prata / Vela Azul / Vela Vermelha / Anel Azul / Anel Vermelho / Pulseira do Poder / Flauta / Jangada / Escada / Cajado Mágico / Livro Mágico / Chave / Chave Mágica / Mapa / Compasso / Triforça