

CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE TRADUÇÃO/LOCALIZAÇÃO DE
VIDEOGAMES: UMA RESENHA DE “*TRANSLATION AND LOCALISATION IN
VIDEO GAMES: MAKING ENTERTAINMENT SOFTWARE GLOBAL*”, DE
MIGUEL ÁNGEL BERNAL-MERINO

*CONTRIBUTIONS TO TRAINING IN TRANSLATION/LOCALIZATION OF
GAMES: A REVIEW OF MIGUEL ÁNGEL BERNAL-MERINO’S
“TRANSLATION AND LOCALISATION IN VIDEO GAMES: MAKING
ENTERTAINMENT SOFTWARE GLOBAL”*



Cecília Franco MORAIS
Universidade Federal de Uberlândia
Instituto de Letras e Linguística
Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos
Uberlândia, Minas Gerais, Brasil.
orcid.org/0000-0002-0759-1339
cecilia.fm.04@gmail.com

291

Resumo: No livro *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*”, Miguel Ángel Bernal-Merino descreve e analisa fatores que influenciam o processo de localização de *videogames*, tanto do aspecto comercial quanto do tradutório. O autor também traça um histórico do processo de evolução da indústria de *videogames* e sua localização, além de descrever brevemente as teorias existentes dentro dos Estudos da Tradução e como cada uma delas contribui, ou poderia contribuir, para o estudo da localização de *videogames*. Um dos objetivos do autor ao publicar esse livro é promover uma maior colaboração entre os dois lados do processo de localização: a indústria e o tradutor. A obra de Bernal-Merino contribui para a formação de novos tradutores profissionais ou tradutores já atuantes no mercado de localização, visto que as suas descrições e análises conscientizam e orientam professores, acadêmicos e/ou profissionais sobre os problemas e desafios a serem enfrentados em seu trabalho com localização.

Palavras-chave: Localização. Tradução. Localização de videogames. Entretenimento. Formação de tradutores.

Abstract: In his book “*Translation and localisation in video games: making entertainment software global*”, Miguel Ángel Bernal-Merino describes and analyses factors which influence the video game localization process, from both the commercial and the translational aspects. The author also traces the historic evolution of the video games localization industry as well as describes the Translation Studies theories and how each one contributes, or could contribute, to studying video game localization. One of the author’s aim is to promote a better collaboration between both sides of the localization process: the industry and the translator. Bernal-Merino’s book contributes to the training of new professional translators or translators who already work on the localization market, since his descriptions and analyses guide and raise the awareness of trainers, scholars and/or professional translators about the problems and challenges to be faced during their work in localization.

Keywords: Localization. Translation. Video game localization. Entertainment. Translator training.



Este é um artigo em acesso aberto distribuído nos termos da *Licença Creative Commons* Atribuição que permite o uso irrestrito, a distribuição e reprodução em qualquer meio desde que o artigo original seja devidamente citado.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original article is properly cited.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nova York: Routledge, 2014. 302 p. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>

292 **A** indústria de *videogames* gera hoje mais lucros do que o cinema, a música e até mesmo os serviços que oferecem filmes e séries personalizados, os chamados serviços de *streaming* (BERNAL-MERINO, 2014, p. 125). Esse mercado, que cresce mundialmente a uma grande velocidade, chamou a atenção de Miguel Ángel Bernal-Merino. O livro *Translation and localisation in video games: making entertainment software global* é um dos frutos do trabalho do autor na área. Além de professor e pesquisador da Universidade de Roehampton, em Londres, ele presta serviços de consultoria sobre localização de *videogames* e de produtos audiovisuais. Bernal-Merino foi também um dos criadores de fóruns de discussão e conferências sobre a localização profissional de *videogames* (Localization Summit in Game Developers Conference, International Game Developers Association (IGDA) – Localization Special Interest Group (SIG), Game Localization Round Table e Game Global Summit). O livro resenhado aqui é um amplo trabalho de descrição de vários tópicos que envolvem a localização de *videogames* pesquisados pelo autor.

No primeiro capítulo, Bernal-Merino traça um histórico da área chamada por ele de “Multimedia Interactive Entertainment Software (MIES)”, que podemos chamar de “*Software de Entretenimento Interativo Multimídia*”, ou simplesmente *videogame*. Afirma que, à medida que a experiência com os jogos foi evoluindo, passando de simplesmente “apertar botões” para a imersão do jogador no mundo virtual, a tradução, dentro dessa área, foi tornando-se cada vez mais necessária. O autor também diferencia tradução e localização. A localização, segundo ele, é um termo relacionado ao mercado e que “envolve vários processos industriais e não só a tradução”¹ (BERNAL-MERINO, 2014, p. 14), dentre eles o planejamento, a criação e o próprio desenvolvimento do *software*. Mesmo não realizando todas essas etapas, o tradutor de *videogames* precisa ter habilidades computacionais para compreender a influência desses processos no seu trabalho de traduzir.

O autor acrescenta, ainda, que existem poucos cursos específicos para se ensinar a traduzir jogos de *videogame*, apesar de essa ser uma área em crescente expansão. Essa observação de Bernal-Merino é importante para que tanto acadêmicos dos Estudos da Tradução quanto o próprio mercado invistam na criação de cursos desse tipo e, assim, haja uma melhoria da qualidade dos produtos entregues aos clientes. Isso porque, como afirma o autor, os

MORAIS, Cecília Franco. Contribuições para o ensino de tradução/localização de *videogames*: uma resenha de “*Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*”, de Miguel Ángel Bernal-Merino. *Belas Infêis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 291-299, jul./set., 2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfeis.v9.n4.2020.25196

consumidores desses jogos utilizam fóruns na internet para criticar as traduções disponíveis no mercado e para propor novas – algo que, no Brasil, é apontado por Coelho (2016). A demanda existe, mas ela não tem sido suprida e não há investimento em preparação de tradutores para atuarem nessa área.

No segundo capítulo, Bernal-Merino apresenta dados comerciais sobre a venda de *videogames*, ressaltando a importância da venda de jogos em outras línguas além do inglês. Em seguida, define vários termos² relacionados a *videogame*, divididos em duas categorias:

- termos abrangentes (jogo, jogo eletrônico, jogo digital, *Software* de Entretenimento Interativo Multimídia e *videogame*); e
- termos limitados, classificados de acordo com: o local em que se joga (jogo de *arcade*, jogo de computador e jogo portátil); a plataforma utilizada para se jogar (jogo de console, jogo de computador, jogo de console portátil e jogo móvel); a forma de distribuição (jogo adquirido *on-line* e jogo adquirido fisicamente); e o tipo de mercado que alcança (jogo de massa, jogo sério e jogo casual)³.

293

O autor acrescenta que definir esses termos se faz necessário porque, apesar de serem muito utilizados na área, eles ainda não foram formalmente definidos. Os critérios utilizados em suas classificações, assim como a realidade a que se referem, também não foram delimitados, o que gera certa confusão quando utilizados.

A formalização dessas definições por Bernal-Merino é de extrema importância para os Estudos da Tradução. É a partir delas que podem ser iniciados trabalhos de pesquisa na área, podendo haver maior delimitação dos objetos de estudo. Da mesma forma, com essas definições, o treinamento de novos tradutores também pode revelar-se mais prático, e os novos profissionais poderão identificar claramente o objeto de trabalho que terão em mãos. Por último, esse tipo de formalização faz com que o próprio mercado avalie melhor o que deseja dos profissionais que contrata para traduzir seus jogos, além de compreender como esse trabalho de tradução é realizado e como o trabalho do tradutor influencia todo o processo.

Ainda nesse capítulo, Bernal-Merino discorre sobre a importância da tradução, assim como da localização, para a interatividade e para a jogabilidade proporcionadas pelos *videogames* atuais. Segundo o autor,

MORAIS, Cecília Franco. Contribuições para o ensino de tradução/localização de *videogames*: uma resenha de “*Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*”, de Miguel Ángel Bernal-Merino. *Belas Infieis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 291-299, jul./set., 2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfieis.v9.n4.2020.25196

está claro que a interatividade do *videogame* tem uma dimensão linguística que deve ser replicada em cada uma das versões localizadas do produto para que ele se torne bem-sucedido. Sem a transferência apropriada dessas trocas linguísticas que criam uma realidade, a experiência dos jogadores torna-se mais negativa porque a noção de jogabilidade foi comprometida⁴. (BERNAL-MERINO, 2014, p. 41)

Mais uma vez, o autor procura deixar claro, tanto para tradutores quanto para o mercado de jogos, a importância de se realizar um bom trabalho de localização. O próprio Bernal-Merino afirma que o mercado precisa mudar sua forma de pensamento em relação a todo o processo que envolve a localização de jogos quando apresenta as consequências, para a comercialização dos jogos, de uma localização malfeita.

No terceiro capítulo, Bernal-Merino situa a tradução de *videogame* dentro da Tradução Audiovisual, área recentemente incluída nos Estudos da Tradução. Delimita o que é o objeto de estudos dessa área (texto escrito assim como todos os elementos a ele relacionados – imagem, som etc.) e ressalta a importância que todos esses elementos têm para a produção de uma tradução que atinja seu intuito comunicativo. Em seguida, define o que são os “produtos multicanais” (*videogames* criados a partir de universos de livros infantis, de histórias em quadrinhos e de filmes) e como a indústria tem lidado com a tradução de cada um deles.

294

Ao trazer essa relação entre o que são os produtos existentes e como o mercado trabalha com a tradução deles, Bernal-Merino nos leva a pensar em como podem ser os cursos voltados especificamente para a formação de tradutores desses produtos: (i) o conteúdo que pode ser abordado no curso (a complexidade da tradução de sistemas semióticos, o significado de termos relacionados à tradução de *videogames*, como traduzir informações não verbais ou onomatopeias, como criar legendas e dublagens específicas para *videogames*); (ii) como o mercado necessita que seja produzida a tradução (pensando em todas as características da cultura-alvo); (iii) o que o tradutor pode fazer para equilibrar tradução profissional de qualidade e necessidades mercadológicas (ao manter a criatividade, a jogabilidade, a usabilidade, o humor, a funcionalidade, o caráter intuitivo, a interatividade, a tradução de todos os elementos linguísticos presentes em um jogo, como aqueles inseridos em imagens), dentre outros.

Bernal-Merino inicia o quarto capítulo afirmando que não há muitos trabalhos acadêmicos publicados sobre tradução de *videogames*, mas que alguns fóruns de discussão e conferências sobre o assunto estão sendo realizados atualmente, o que faz com que os profissionais e os representantes das grandes empresas de *videogames* e de localização consigam discutir sobre melhores práticas que tragam bons resultados a todas as categorias. As discussões sobre os diferentes aspectos da localização ocorridas durante esses fóruns e

conferências têm promovido, nos últimos anos, mudanças na forma como é conduzido o processo. Por exemplo, hoje há uma maior preocupação com a manutenção da consistência, em todo o jogo, da terminologia e do estilo da tradução. Outro exemplo de mudança é a inserção da tradução já no início do processo de localização.

Bernal-Merino afirma que um de seus objetivos ao publicar seu livro é tentar promover uma maior colaboração entre os dois lados do processo (a indústria e o tradutor). Para atingir esse objetivo, o autor descreve e analisa fatores que influenciam esse processo de localização de *videogames*, tanto do aspecto comercial quanto do tradutório. Ele diferencia “produto” de “trabalho artístico” e apresenta a relação de cada um com a produção e o consumo em massa (exigência mercadológica); descreve a realidade multitextual de um produto complexo como o *videogame*, enumerando e descrevendo cada um dos recursos passíveis de tradução encontrados nele (texto, áudio e vídeo, arte, material promocional, glossários técnicos, manuais e informações contidas em embalagens); também elenca fatores que separam a tradução de *videogames* da tradução de outros produtos (a interatividade necessária para a construção de uma história, a fragmentação do texto-fonte, a tradução de variáveis linguísticas e a localização de comandos por voz e gestos).

As descrições e análises feitas pelo autor são de extrema importância para um tradutor que deseja iniciar, ou aperfeiçoar, seu trabalho nessa área. Bernal-Merino afirma que “a coexistência de tantos tipos textuais diferentes em *videogames* exige treinamento e preparação específicos de um novo tipo de tradutor, com um perfil profissional diferente”⁵ (BERNAL-MERINO, 2014, p. 112). Se inseridas em um curso preparatório para esse tipo de tradução, as descrições e análises feitas por Bernal-Merino podem fazer com que o novo profissional desenvolva habilidades para traduzir adequadamente os tipos de texto encontrados em um *videogame*: textos narrativos e diálogos (textos para *voice-over*, dublagem, sincronização labial e legendas), textos técnicos (informações sobre *software* e *hardware* necessários para a execução do jogo), textos funcionais (encontrados nos menus, mensagens do sistema operacional e de instaladores), textos didáticos (manuais), textos promocionais (inseridos em imagens, embalagens e sítios eletrônicos oficiais) e textos legais (Contrato de Licença de Usuário Final e Termo de Garantia). Ao ser apresentado aos principais problemas de tradução presentes nesses textos, o tradutor estaria se preparando para encontrar as melhores soluções para resolvê-los. Durante esse capítulo, o próprio Bernal-Merino sugere algumas soluções (como a criação de parâmetros específicos para a legendagem de *videogames*, assim como há parâmetros para a legendagem de filmes⁶), o que poderia ser aprimorado em aulas práticas

MORAIS, Cecília Franco. Contribuições para o ensino de tradução/localização de *videogames*: uma resenha de “*Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*”, de Miguel Ángel Bernal-Merino. *Belas Infêis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 291-299, jul./set., 2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfeis.v9.n4.2020.25196

elaboradas por professores/tradutores durante um curso de preparação para tradução para localização de *videogames*.

No quinto capítulo, Bernal-Merino traça um histórico da indústria de *videogames*, assim como de seu processo de localização, com o objetivo de mostrar o como e o porquê de a localização de *videogames* ser realizada da forma como é atualmente. O autor também traça esse histórico com o objetivo de tentar sugerir formas de melhorar esse processo, atendendo às novas demandas exigidas devido às mudanças que ocorreram nessa indústria ao longo do tempo.

Dentre essas mudanças está a necessidade de adaptação dos jogos a diferentes concepções culturais de diversão, diferentes valores socioculturais, diferentes expectativas do público e diferentes sistemas legais. Outra marcante mudança foi a do profissional que realiza a tradução do conteúdo encontrado nos jogos. No início, os tradutores de *videogames* eram jogadores que possuíam um grande conhecimento das línguas envolvidas no processo. Atualmente, esse trabalho é realizado por times de pessoas que são formadas em Tradução ou em Letras e que também são jogadores habilidosos.

296

Além disso, Bernal-Merino afirma que houve mudança em relação à fase do processo em que o tradutor atua. No surgimento da indústria, a tradução era uma das últimas fases, ou seja, só acontecia depois que o jogo estava pronto. Hoje, a tradução é inserida logo no início do processo, economizando tempo e dinheiro dos desenvolvedores, que não precisam mais consertar uma grande quantidade de erros, gerados pela tradução, no funcionamento dos jogos. O uso de ferramentas de tradução também foi outra mudança ocorrida ao longo do tempo. Porém, o autor destaca que esse uso ainda está no início e precisa evoluir bastante. Ele ressalta que ainda não há ferramentas que contemplem todas as fases do processo, mas sim várias ferramentas diferentes que podem ajudar individualmente em cada fase.

Todas essas mudanças demonstram a real necessidade que o mercado tem de encontrar tradutores profissionais qualificados não só em tradução, mas também em outras áreas, para traduzir seus jogos. Em consequência, apresenta-se, assim, a real necessidade de se investir na capacitação desses tradutores. Bernal-Merino apresenta, inclusive, as funções que um tradutor pode desenvolver nessas outras áreas do processo de localização, dependendo das habilidades adquiridas, como gestão (incluindo produtores, gestores e coordenadores de localização), engenharia (incluindo engenheiros de localização e de som), teste (incluindo diretores de testes linguísticos e verificadores linguísticos) e consultoria (incluindo especialistas em determinadas áreas, como ciência ou história, que prestam consultoria sobre determinados aspectos de um

jogo). O autor relaciona essas áreas e habilidades às oportunidades de trabalho disponíveis no mercado, o que também poderia ser abordado em um curso de formação de tradutores para localização. Sabendo quais funções pode desempenhar no processo, quais habilidades podem ser exigidas dele, o tradutor pode aprofundar seus estudos e até mesmo especializar-se exatamente naquela fase do processo pela qual se sentir mais atraído.

Bernal-Merino aborda, no sexto capítulo, exatamente a questão da formação de tradutores, ponto de maior relevância de seu livro destacado desde o início desta resenha. Ele diz que tanto cursos de formação profissional quanto de formação acadêmica de tradutores são escassos e não têm evoluído na mesma rapidez que a indústria de localização de *videogames*. Quem porventura tiver interesse em criar um curso de formação de tradutores especialistas na área encontrará nesse capítulo um excelente ponto de partida, uma vez que Bernal-Merino não só analisa os tipos de cursos existentes, como também sugere estratégias para a formação de profissionais que atendam tanto aos interesses da indústria de localização de *videogames* quanto aos interesses acadêmicos dos Estudos da Tradução. O autor também descreve o que tem sido pesquisado sobre a área e o que pode vir a ser objeto de pesquisa.

Ao diferenciar formação profissional de formação acadêmica, Bernal-Merino ressalta o quanto teoria e prática têm sido ensinadas separadamente e a necessidade de união entre esses dois aspectos do ensino. Ele critica a forma como os dois tipos de formação são conduzidos e oferece sugestões de como esses problemas podem ser solucionados. Referindo-se à formação profissional, por exemplo, geralmente ofertada por empresas ligadas à indústria de localização, o autor destaca a sua falta de conexão com os estudos acadêmicos. Também ressalta a ausência de certificações que comprovem que o tradutor-aluno realmente adquiriu os conhecimentos necessários para a prática da atividade, já que aqueles que participam desses cursos, atualmente, apenas recebem um certificado de cumprimento da carga horária estipulada.

Os cursos formais ligados a instituições de ensino superior, por sua vez, estão menos evoluídos do que os cursos profissionais devido aos desafios enfrentados por essas instituições, segundo o autor. Esses desafios estão relacionados à ausência de profissionais atualizados e dispostos a atualizar-se na mesma velocidade em que a indústria, ao alto investimento exigido (em *software* e *hardware*), à necessidade de relacionamento constante com empresas da área e de obtenção de permissões para utilizar *softwares* proprietários, além da falta de interesse que as próprias instituições demonstram em relação a essa área. Além disso, o autor destaca que grande parte dos cursos que conseguem superar esses desafios traz a localização para o espaço acadêmico de forma desligada da realidade, com atividades práticas desconexas do que

realmente acontece no dia a dia da indústria e com avaliações que não levam a discussões e *feedbacks* para os alunos, ou seja, não levam ao seu aperfeiçoamento.

Por último, o autor descreve brevemente as teorias existentes dentro dos Estudos da Tradução e como cada uma delas contribui, ou poderia contribuir, para o estudo da localização de *videogames*. Segundo ele, texto e tradutor são o foco das teorias citadas. Elas nem sempre abordam todos os aspectos envolvidos no processo de localização, como a importância das características da localidade (*locale*) para onde um *videogame* será localizado. Dessa forma, ele afirma que é necessário o desenvolvimento de uma teoria mais abrangente que insira e explique as práticas tradutórias atuais (relacionadas à localização de *videogames*) dentro dos Estudos da Tradução.

Analisando as constatações do próprio Bernal-Merino, assim como as realizadas a partir delas, é possível iniciar um processo de estruturação de um curso acadêmico voltado para a localização de *videogames*. Já há trabalhos sendo desenvolvidos atualmente no Brasil que buscam colocar em prática os aspectos de ensino de tradução para localização ressaltados por Bernal-Merino, como os apresentados em Esqueda e Da Silva (2016) e Da Silva e Esqueda (2018).

Tendo consciência dos problemas e desafios a serem enfrentados, professores, acadêmicos e/ou profissionais (preferencialmente pessoas que consigam desempenhar as três funções) podem se dispor a traçar planos que tragam as soluções para os problemas e desafios expostos em *Translation and localisation in video games: making entertainment software global* e, assim, contribuam para a formação de novos profissionais ou profissionais já atuantes na área. Essa é a grande contribuição do livro de Bernal-Merino para os Estudos da Tradução, principalmente para a localização de *videogames*.

REFERÊNCIAS

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Nova York: Routledge, 2014.
<https://doi.org/10.4324/9781315752334>

COELHO, Bárbara Resende. *O inexplorado em Uncharted 3: normas de expectativa x normas profissionais para videogames traduzidos*. 2016. 159 f. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.

DA SILVA, Igor Antônio Lourenço; ESQUEDA, M. D. Formação de tradutores: por uma pedagogia e didática da tradução no Brasil. In: PEREIRA, Germana H.; COSTA, Patrícia R.

(Org.). *Formação de tradutores: por uma pedagogia e didática da tradução no Brasil*. Vol. 5. Campinas: Pontes Editores, 2018. p. 191-208.

ESQUEDA, Marileide Dias; DA SILVA, Igor Antônio Lourenço. Call of Duty na sala de aula de ensino de tradução: Perspectivas didáticas para a tradução/localização de videogames. *Revista Z Cultural*, Rio de Janeiro, n. 2, maio 2016. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/page/4/?q=CONVITES-disque-31-3271-5612&qq=1214&p=Revista>. Acesso em: 18 jun. 2019.

TEIXEIRA, Patrícia Vieira e. *For new game standards: a localização de games no Brasil sob a perspectiva do analista e do usuário*. 2015. 92 f. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.

¹ Minha tradução para: “*encompasses several industry processes other than translation*”.

² Não há traduções para o português de todos os termos listados por Bernal-Merino. As traduções de termos não encontradas em português apresentadas aqui são de minha autoria.

³ Bernal-Merino define e exemplifica cada um dos termos. Não trago essas definições e exemplos para o presente texto por se tratar de uma resenha, cujo objetivo é apresentar e comentar de forma breve a obra resenhada.

⁴ Minha tradução para: “*It is clear that video game interactivity has a linguistic dimension that must be replicated in each of the localized versions of the product if this is to prove successful. Without the appropriate transfer of these reality-building linguistic exchanges, the experience of the players becomes more negative, because the notion of playability has been compromised*”.

⁵ Minha tradução para: “*The coexistence of so many different text types in video games requires the specific training and preparation of a new type of translator, with rather a different professional profile*”.

⁶ A falta de padronização nas legendas foi tema de monografia defendida na Universidade Federal de Uberlândia (TEIXEIRA, 2015), sob orientação do Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva.

NOTA DA TRADUTORA

Cecília Franco MORAIS – Mestranda em Estudos Linguísticos na Universidade Federal de Uberlândia. Bacharel em Tradução (2018) e Graduada em Letras (2008) pela mesma instituição. Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Letras e Linguística, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos. Uberlândia, Minas Gerais, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0759-1339>

Currículo acadêmico: <http://lattes.cnpq.br/6090142714669854>

E-mail: cecilia.fm.04@gmail.com