

LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DAS FALAS DA PERSONAGEM LÚCIO PARA DUBLAGEM NO JOGO OVERWATCH

Letícia Cristina Silva¹. Gustavo Inheta Baggio². Leila Maria Gumushian Felipini³.

¹ Centro de Ciências Humanas - Universidade do Sagrado Coração.
le13_s@hotmail.com

Centro de Ciências Humanas - Universidade do Sagrado Coração.
guto.baggio@gmail.com

Centro de Ciências Humanas - Universidade do Sagrado Coração.
leilafelipini@yahoo.com.br

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica voluntária – PIVIC

Agência de fomento: não há

Área do conhecimento: Tradução

Este estudo aborda os desafios existentes no processo de localização de jogos. Com base nas falas da personagem Lúcio, na dublagem do jogo Overwatch, realizamos uma análise comparativa a fim de verificar as escolhas tradutórias e identificar as modalidades da tradução utilizadas durante o processo de localização. A pesquisa se apoia nas teorias de autores como Nord (2014), Venuti (1995) e Aubert (1998) e é justificada pelo aumento da comercialização de jogos em todo o território nacional, uma vez que na busca por atingir novos públicos, entre eles os não falantes da língua inglesa, as desenvolvedoras e distribuidoras de jogos investem cada vez mais na localização de seus produtos. As análises realizadas demonstraram que o tradutor optou por domesticar o texto, utilizando para isso principalmente as modalidades de tradução adaptação, omissão e empréstimo. A partir disso, foi possível concluir que a localização das falas da personagem foi realizada de maneira adequada.

Palavras-chave: Localização. Tradução. Adaptação cultural. Vídeo games.