

A Tradução, Localização e Dobragem de Videojogos em Portugal: primeiro contacto com o mercado através de um estágio na empresa *BlueLab - Produções de Audiovisuais*

Mariana Nascimento dos Santos Rosa

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução
(Especialização em Inglês)**

Julho de 2020

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução realizado sob a orientação científica da

Prof.^a Doutora Maria Zulmira Castanheira

Agradecimentos

Este relatório foi um dos projetos mais difíceis que realizei durante o meu percurso académico e não teria sido possível sem o apoio da minha família, amigos e orientadores responsáveis.

Em primeiro lugar, agradeço à minha família que, mesmo estando longe durante vários meses deste difícil ano de 2020, nunca deixou de me incentivar e dar força para seguir em frente com este trabalho.

Gostaria também de agradecer às minhas colegas de casa, que a este ponto já são uma segunda família: muito obrigada pelo forte apoio ao longo deste projeto.

Por fim, gostaria de agradecer à Prof^a Doutora Maria Zulmira Castanheira, que aceitou ser minha orientadora na NOVA FCSH, e à BlueLab, por me ter proporcionado a minha primeira experiência em ambiente profissional na área da tradução de videojogos.

**A Tradução, Localização e Dobragem de Videojogos em Portugal:
primeiro contacto com o mercado através de um estágio na empresa
*BlueLab - Produções de Audiovisuais***

Mariana Rosa

RESUMO

Este relatório reflete os objetivos visados pela estagiária ao optar pela presente modalidade de estágio curricular: compreender o funcionamento de uma empresa de localização, tradução e gravação de conteúdos; entender quais as funções desempenhadas por um tradutor numa empresa deste género, assim como os diferentes tipos de tradução que são realizados pelo mesmo; e ainda observar como são adaptadas as traduções para a gravação em áudio. Para além da caracterização da empresa, o relatório descreve as tarefas realizadas durante o estágio e foca-se posteriormente em dois tópicos em particular: as especificidades e dificuldades da tradução e localização de videojogos e o processo de adaptação para a gravação em áudio.

PALAVRAS-CHAVE: tradução, localização, adaptação, videojogos

Video Game Translation, Localization and Dubbing in Portugal: first contact with the market through an internship at BlueLab - Produções de Audiovisuais

Mariana Rosa

ABSTRACT

This report reflects the objectives pursued by the trainee when opting for the present modality of curricular internship: to understand the functioning of a localization, translation and recording company; to become aware of the functions a translator fulfils in such a company, as well as the different types of translation that are performed by same; and also to examine how translations are adapted for audio recording. In addition to the characterization of the company, the report describes the tasks carried out during the internship and focuses on two topics in particular: the specificities and difficulties of translating and localizing video games and the adaptation process for recording in audio.

KEYWORDS: translation, localization, adaptation, videogames

Índice

Objetivos e Âmbito do relatório	8
O mercado de videojogos no mundo e em Portugal.....	9
Localização e tradução de videojogos	10
Localização e dobragem de videojogos ao longo dos anos.....	12
Estágio na BlueLab.....	14
Apresentação da empresa.....	14
Descrição do estágio	14
Metodologia	17
Localização e dobragem de videojogos na BlueLab	21
Estudo de caso	25
Conclusão	31
Bibliografia.....	33

Glossário

Query log – Folha de cálculo online onde os tradutores colocam perguntas ao cliente.

Lockit – Documento de várias páginas com uma breve contextualização do jogo a ser traduzido, assim como regras e diretrizes que devem ser seguidas durante a tradução e localização.

Barks – Tipo de diálogo a traduzir, falas que inimigos ou aliados dizem em combate.

Tags – Sequências de caracteres que estão entre os símbolos < e > e que podem ser substituídas por diferentes símbolos.

AAA/Triplo A – Jogos com maior dimensão em termos de desenvolvimento e de orçamento.

Objetivos e Âmbito do relatório

A indústria de videojogos é um sector que se encontra em constante crescimento, o que implica uma forte necessidade de tradução e localização dos seus produtos para diferentes línguas. No que diz respeito à tradução, localização e dobragem de videojogos em Portugal, estas são ainda atividades muito recentes e pouco comuns, mas essenciais para que o jogador português consiga desfrutar ao máximo da experiência oferecida pelo videojogo, caso não domine a língua original.

Este relatório começa por apresentar um breve panorama do mercado de videojogos, quer a nível internacional quer nacional. Em seguida, é realizada uma pequena contextualização da atividade de localização e tradução de videojogos. Posteriormente, faz-se uma apresentação da empresa onde foi realizado o estágio, durante a qual refiro não só como se encontra estruturada a empresa, mas também as principais metodologias de trabalho que são adotadas pelos seus tradutores. É ainda feita uma análise prática de algumas dificuldades e peculiaridades, através de um estudo de caso baseado num projeto em que participei durante o estágio.

Devido às cláusulas de confidencialidade acordadas, não é possível mostrar especificamente algumas das dificuldades encontradas durante o projeto.

Inclui-se também uma breve introdução à tarefa de adaptação e dobragem de traduções de videojogos ao longo dos tempos, explicando como esta tarefa é realizada na empresa BlueLab em particular.

Existem ainda poucos estudos sobre esta matéria em Portugal, uma vez que a tradução de videojogos é uma atividade relativamente recente no nosso país. Espero que este relatório seja uma forma de mostrar as metodologias a serem seguidas e realizadas por um profissional desta área, e despertar em presentes e futuros tradutores o interesse em estudar este vasto domínio mais a fundo, de modo a melhor desenvolvê-la entre nós.

O mercado de videojogos no mundo e em Portugal

Ao longo dos anos a evolução tecnológica permitiu não só um maior acesso à informação como o incremento da comunicação em múltiplas plataformas. O entretenimento foi um dos domínios mais favorecidos por tal desenvolvimento.

Na área de entretenimento, a indústria de videojogos foi uma das que mais beneficiaram desta evolução e a que apresenta até aos dias de hoje as maiores taxas de crescimento. Há muito tempo que abandonou o estatuto de nicho de mercado e ganhou uma posição de relevo no mapa das indústrias que mais dinheiro movimentam.

Os videojogos saíram das máquinas *arcade* e dos salões de jogos para os lares e bolsos (consolas portáteis e telemóveis) dos utilizadores. Estão a chegar a cada vez mais públicos e “jogar” deixou de ser uma atividade individual para ser antes uma atividade coletiva, dada a possibilidade de jogar em rede; e também porque as consolas estão a deixar os quartos dos jovens para ocupar um lugar na sala e passarem a ser uma atividade de entretenimento familiar.

Em Portugal, os videojogos constituem um mercado em crescimento. “O mercado dos videojogos tem um valor estimado de 250 milhões de euros em Portugal”, afirmou a diretora de marketing da Worten, Inês Drummond Borges, numa entrevista ao *Jornal Económico*.

A área dos jogos inclui vendas de equipamentos como consolas, computadores, teclados e auscultadores, videojogos, jogos em ambiente “mobile” e ainda uma fervorosa indústria de torneios profissionais de jogos, com prémios milionários a serem oferecidos no setor profissional e que geram públicos numerosos, com espectadores em vários pontos do globo a acompanhar torneios completos através da Internet.

Esta relevância que os *E-Sports* (desportos eletrónicos) ganharam nos últimos anos permitiu à indústria de *gaming* (videojogos) tornar-se uma das tendências mais relevantes para as empresas de venda a retalho de todo o mundo.

A avaliação estimada para o mercado nacional é suficientemente interessante para os responsáveis da Worten terem planeado em 2019 investir de forma robusta no setor dos videojogos, como disse Inês Drummond Borges na mesma entrevista ao *Jornal Económico*.

1. Localização e tradução de videojogos

Graças à globalização, desde o seu surgimento os videojogos nunca se limitaram ao país de produção: “Although video games were originally developed and consumed by the US and Japan, these video games would sometimes reach other countries in their American English or Japanese versions.” (Bernal-Merino, 2006)

Os estúdios e produtores de videojogos depressa perceberam que graças à diversidade de público que consome esta forma de entretenimento, não poderiam lançar um jogo em diferentes países com uma só opção de língua, e que seria necessária a localização e tradução do conteúdo do videojogo.

A localização de jogos combina várias áreas da tradução. Sendo um videojogo composto por vídeos, falas, imagens, sons ou até menus, o trabalho do localizador poderá ter tanto de tradução como de legendagem.

Embora a tradução do texto seja uma grande parte da localização, o processo inclui quaisquer alterações feitas, incluindo a alteração de objetos artísticos, a criação de novas embalagens e manuais de jogo, a gravação de novos áudios, a transformação de hardware e o corte de partes inteiras do jogo devido a diferenças culturais, sensibilidades ou requisitos das leis locais.

Nas palavras de Bernal-Merino (2011:14): “The translation of packaging and documentation became standard practice amongst those publishers who understood that this small investment could easily increase their revenues simply by being slightly more accessible to foreign consumers”.

Todos os tipos de jogos têm dificuldades de localização específicas. Quando os jogos são mais baseados em histórias do que em ação, localizá-los pode ser um desafio por causa de todas as premissas do enredo. Outras especificidades têm a ver com a representação de sangue e de eventos históricos reais, em que muitos detalhes precisam de ser adaptados para se ajustarem à tolerância e ao gosto do país, a fim de não ferirem sensibilidades ou entrarem em conflito com a cultura local. Esta é uma das razões pelas quais tantos jogos ocorrem em mundos imaginários.

Os videojogos são um produto de software e, como tal, têm manuais e instruções, além de menus interativos e arquivos de ajuda. Tais facetas exigem uma tradução técnica.

Por outro lado, também têm narração e diálogos mais próximos de textos literários, o que pressupõe uma tradução mais criativa. No entanto, diferentemente da maioria dos tipos de tradução, na de videogames pode-se adaptar ou até alterar o *script* original, desde que seja para melhorar a experiência do público alvo.

Os videogames podem ajustar as suas características devido à necessidade de atrair o mercado global. Portanto, a tradução será, em alguns casos, uma recriação ou, segundo Mangiron & O'Hagan (2006), uma "transcrição", da qual se espera um produto "correto" para o mercado-alvo. Desde sempre, a prioridade da localização de videogames é preservar a jogabilidade do produto de partida e transmiti-la aos jogadores na cultura de chegada.

Existe uma clara necessidade de adaptação e transformação para que o consumidor do produto final se sinta tão confortável ao usá-lo e disfrutá-lo como se este tivesse sido produzido originalmente para a sua língua materna.

No entanto, a adaptação de um videogame nem sempre é bem recebida, acabando por ser alvo de diversas críticas. É possível encontrar quem concorde com a total tradução e localização de um jogo, mas haver também quem não concorde com a tradução do mesmo. Estas diferentes opiniões resultam do facto de muitos jogadores possuírem conhecimentos da língua original do jogo e terem passado a maior parte da sua vida a jogar jogos que não ofereciam localização e tradução em português, o que acaba por fazer com que vejam um jogo totalmente traduzido e adaptado, e especialmente dobrado na sua língua, como algo pouco natural.

2. Localização e dobragem de videojogos ao longo dos anos

Quando chega a hora de localizar um videojogo para um novo mercado, não é necessário localizar apenas os menus do jogo, as falas das personagens também podem ser traduzidas e localizadas. A questão é: como devem estas falas ser apresentadas?

Existem duas técnicas principais para converter o diálogo falado num novo idioma: dobragem e legendagem.

Numa fase inicial da popularidade dos videojogos, a maioria dos estúdios apostava na técnica de legendagem para apresentar os diálogos presentes nos seus jogos. A principal razão para essa escolha devia-se ao baixo custo de legendar um videojogo quando comparado com a alternativa.

A tecnologia de dobragem e de inclusão de diálogos nesses anos era muito rudimentar, o que tornava extremamente caro incluir vozes em videojogos. As dobragens eram colocadas nos jogos através de ficheiros de áudio que eram gravados previamente, ou através de um sistema informático conhecido como sintetizador de voz que produzia artificialmente a fala humana. Por esta razão, a dobragem reservava-se aos títulos que se sabia de antemão que iriam ser um completo sucesso: “The recording of voiceovers for each language version is by far the most expensive part of any localisation project, and so it was reserved for the titles that were expected to be undisputed blockbusters.” (Bernal-Merino, 2011: 15).

Nos anos 90, muitos estúdios arranjam alternativas para poderem incluir diálogos capazes de serem utilizados em diferentes mercados.

A primeira solução foi a de apenas usar sons e grunhidos que pudessem ser reconhecidos universalmente e que não implicassem a necessidade de serem traduzidos e dobrados, sons esses como tremores, espirros, choros, entre outros.

A segunda e mais criativa solução foi a da criação de uma linguagem imaginária. Esta linguagem consistia em sons ou palavras imaginárias que não faziam qualquer sentido a nível linguístico, mas que devido à entoação usada conseguia transmitir o mesmo sentimento que uma pergunta ou afirmação numa linguagem real.

Existem vários exemplos de jogos populares cujos estúdios optaram por esta segunda solução, como: *The Sims*, *Banjo-Kazooie* e *Animal Crossing*. No entanto, este

último título apresenta uma particularidade que o distingue dos restantes exemplos. Apesar de a sua linguagem ser imaginária, a companhia e o estúdio que produziram este jogo apostaram na sua adaptação para o mercado inglês, sendo possível observar uma diferença de entoação, velocidade de fala e pausas nas falas das personagens entre a versão original em japonês e a versão adaptada. Isto deve-se ao facto de se reconhecer que apesar de a língua ser imaginária, os fatores acima mencionados continuam a ser uma distinção linguística que pode causar estranheza no público dos diferentes mercados e que afetaria a forma como o jogador se relaciona com o universo do jogo.

Com o avanço das tecnologias, a maioria dos principais lançamentos contém muito diálogo falado, o que permite que os jogadores experimentem o jogo localizado da mesma maneira que o público original — ouvindo enquanto jogam.

Às vezes o diálogo é limitado a cenas cinematográficas, mas cada vez mais os jogos atribuem às personagens mais secundárias pelo menos uma ou duas linhas de narração.

Este avanço da tecnologia também fez com que a dobragem dos diálogos já não seja tão rara, continuando, no entanto, a ser uma das modalidades mais caras no processo de adaptação e tradução de um videojogo.

3. Estágio na BlueLab

3.1 Apresentação da empresa

A BlueLab é uma empresa de produção de audiovisuais fundada por Ana Cristina Martins e Sílvio Macedo em maio de 2004. A empresa começou apenas como um estúdio de gravação, devido ao facto de ambos os fundadores terem um *background* em dobragem de séries de animação.

A BlueLab atua em várias áreas, nomeadamente cinema, televisão (séries e documentários) e publicidade.

Com o passar dos anos, surgiu a oportunidade de se especializar na localização de conteúdos, principalmente de videojogos, quando foi contactada por uma empresa internacional para gravar vozes para um jogo. Devido à falta de qualidade das traduções que recebiam para gravação, nasceu a ideia de abrir um departamento de tradução na empresa, de forma a produzir um resultado de muita melhor qualidade.

Atualmente, a BlueLab encontra-se dividida em dois departamentos: o departamento de áudio, constituído pelos estúdios de gravação, onde trabalham os técnicos de som e são realizadas as gravações; e o departamento de tradução, onde trabalham os tradutores e os revisores. O escritório dispõe de consolas de videojogos e os funcionários são incentivados a jogar, se já tiverem terminado as suas tarefas, para poderem familiarizar-se com a linguagem e mecânicas dos jogos. A BlueLab procura disponibilizar um bom ambiente de trabalho aos seus funcionários, pois acredita que um colaborador satisfeito desempenha melhor as suas funções.

3.2 Descrição do estágio

O conceito de estágio e a sua finalidade podem ser compreendidos como uma atividade de caráter educativo e complementar ao ensino universitário, que tem como finalidade integrar o estudante num ambiente profissional.

O estágio na BlueLab foi realizado no segundo semestre do Mestrado em Tradução, estendeu-se por dois meses, com uma carga horária de 40 horas semanais, e teve início no dia 9 de setembro, terminando no dia 15 de novembro.

Este estágio inseriu-me no departamento de tradução, onde tive como principal objetivo simular ao máximo as tarefas realizadas pelos tradutores empregados pela BlueLab.

Partindo de tal base, a natureza empírica do estágio exigiu a adoção de uma atitude investigativa que se revelou um dos meios mais valiosos para adquirir conhecimento e experiência. Ao longo do estágio, através de diversos projetos, tive a oportunidade de me familiarizar com a documentação e as traduções que são realizadas por uma empresa focada na área de tradução de videogames, assim como conhecer como é feita a localização e a adaptação dos diferentes tipos de texto.

As instalações da BlueLab situam-se no primeiro andar de um edifício na Rua dos Lagares d'El-Rei, em Alvalade, e apenas algumas pessoas têm as chaves necessárias para entrar no prédio. É necessário tocar uma campainha e dizer o nosso nome, para que a porta seja aberta. Um dia normal de estágio na BlueLab começava às 9h e terminava às 18h, com uma hora de almoço livre, escolhida pelos próprios colaboradores. Esta liberdade de horário é especialmente útil quando um tradutor se encontra focado na sua tarefa, ou quando está num ritmo de trabalho que não quer quebrar. Na maior parte dos dias os funcionários optavam por almoçar no próprio edifício, na sala de reuniões e lazer.

A sala de trabalho é constituída por várias secretárias dispostas em forma de U, a qual permite uma fácil comunicação entre todas as partes, apesar de ser muito raro qualquer tipo de conversa durante o trabalho; opta-se antes por colocar questões e comentários através da plataforma Slack.

Cada tradutor e revisor tinha o seu próprio portátil e monitor secundário, existindo, por motivos de segurança, uma *password* para aceder ao sistema. Não é usual levar o portátil para casa depois de um dia de trabalho, mas pode ser necessário que o tradutor o faça se não conseguiu terminar as suas partes do projeto de tradução durante o dia e a data de entrega do mesmo esteja quase a terminar.

As novas tecnologias que têm sido incorporadas na profissão de tradução exigem um alto grau de proficiência técnica. Dada a natureza da indústria, não é de surpreender que tal aconteça. Por outro lado, o exercício da atividade também ficou facilitado. O mundo da computação criou a possibilidade de receber um texto, traduzi-lo num computador pessoal com o *software* de tradução aplicável e enviar a tradução de volta por

e-mail. O computador de um tradutor deve ser de boa qualidade e acompanhar sempre a evolução dos requisitos de *software*.

Uma das primeiras responsabilidades num dia de estágio consistia em visitar o meu *e-mail* da empresa. Era por essa via que me eram atribuídos os projetos em que iria trabalhar durante os vários dias da semana e por onde me eram enviados os ficheiros para revisão. Era também através de *e-mail* que chegavam as revisões de projetos anteriores com o *feedback* do trabalho realizado, existindo ainda a oportunidade de tirar qualquer dúvida sobre a informação recebida através do Slack.

Depois de ler todos os novos *e-mails* e de receber uma nova tarefa, o resto do dia era passado a executá-la. Como me encontrava em situação de estágio, não tinha um tempo limite para terminar uma tradução e enviá-la para revisão, tal como não tinha um limite mínimo de palavras que precisava de fazer por dia.

Ao longo do estágio tive a oportunidade de realizar traduções de diferentes tipos de texto relacionados com jogos que já se encontravam no mercado, ou que ainda não tinham sido lançados. Estes diferentes tipos de texto podiam ser textos de *marketing*, textos legais, guias de jogador e o próprio *On-Screen Text (OST)* do jogo.

Os ficheiros *OST* do jogo podem conter três tipos de textos:

- *Cutscenes* — Texto sempre sobre momentos importantes da narrativa que fazem a história progredir. O jogo "para" para que estas cenas sejam reproduzidas de forma a que o jogador foque a sua atenção no que se passa.
- *InGame* — São os diálogos que existem quando, por exemplo, o jogador move a sua personagem do ponto A para o ponto B, ou quando uma missão acaba. Dependendo do jogo, estes textos podem fazer progredir a narrativa principal ou ser apenas e exclusivamente sobre uma missão.
- *Barks* — Tipo de diálogo a traduzir, falas que inimigos ou aliados dizem em combate, como por exemplo: "Matem-nos", "Ele está ali", "Cuidado com a retaguarda".

Ao analisar todas as tarefas realizadas, percebi que consegui aplicar muitos dos conhecimentos adquiridos durante a parte letiva do Mestrado em Tradução e ainda aprender novas metodologias adotadas pela empresa, bem como desenvolver competências mais especializadas na área da tradução de videojogos.

Durante o estágio destacaram-se duas atividades que enriqueceram os meus conhecimentos na área da tradução, adaptação e dobragem de videojogos: a adaptação de traduções de diálogos de diferentes personagens de um dos projetos de tradução e a oportunidade de assistir à gravação de diálogos que já tinham sido previamente traduzidos, adaptados e aprovados. Estas experiências foram especialmente valiosas, pois mostraram uma realidade a que nunca antes tinha tido a oportunidade de assistir ou podido participar durante o meu percurso académico, e contactar com uma forma de tradução profissional que se destina a um produto que será consumido por públicos vastos e diversificados.

3.3 Metodologia

A BlueLab trabalha com diversas empresas e aceita vários tipos de projetos. A sua metodologia de trabalho vai variando de acordo com essa mesma heterogeneidade.

A empresa trabalha maioritariamente com projetos de tradução e localização da língua inglesa para a portuguesa, projetos esses encomendados por clientes que são principalmente conhecidas companhias de videojogos e estúdios de produção a elas associados; no entanto existem também clientes da área da publicidade, cinema e televisão.

O departamento de tradução é composto por vários tradutores e revisores que vão alternando de funções conforme os projetos. Durante o meu período de estágio na BlueLab, exerci o cargo de tradutora e pude aprofundar os meus conhecimentos através de uma experiência prática no meio profissional.

A BlueLab disponibiliza aos seus funcionários computadores portáteis com todos os programas necessários instalados e as devidas licenças. Os computadores são complementados por um ecrã externo para facilitar o processo de tradução. Este ecrã extra é um excelente auxiliar, devido ao facto de ser necessário por vezes ter vários programas abertos ao mesmo tempo, ou várias *tabs* para pesquisa e referência.

As ferramentas de tradução utilizadas são o memoQ e o Trados, sobretudo a primeira. Em algumas ocasiões a tradução pode ser realizada diretamente no ficheiro de partida, o qual pode ter o formato Excel ou Word. Em ocasiões em que o ficheiro não é

traduzido diretamente no Word, o texto é exportado para se utilizar o *spellcheck* do programa.

Outra ferramenta que a empresa utiliza é o Slack, uma plataforma de *chat* criada para ajudar as empresas a melhorarem a sua comunicação interna, reduzindo a necessidade de troca de infinitos e-mails e de realização de diversas reuniões para tomar uma decisão. O Slack, que acaba assim por ser a principal plataforma de diálogo entre os tradutores e os revisores, encontra-se organizada em diferentes canais, através dos quais se discutem vários tópicos.

Em termos de pesquisa online, durante a minha Licenciatura e Mestrado estava habituada a utilizar sobretudo o Linguee e o IATE, uma vez que as traduções que se encontram nesses sites são retirados de bases de dados europeias, pelo que são fontes fiáveis. Ao longo do estágio, o uso destas ferramentas continuou a ser importante. Para a linguagem mais informal e, por vezes, calão, utilizei o Reverso Context. No entanto, tive sempre em atenção que grande parte dos termos está em português do Brasil e pode não ser adequada ao português europeu. A nível de dúvidas gramaticais e de construção frásica, recorri várias vezes ao Ciberdúvidas para as esclarecer, e no que toca a dúvidas quanto ao significado de certos termos usei essencialmente o Priberam e a Infopédia.

Uma das metodologias de trabalho mais importantes que aprendi durante o meu estágio na BlueLab relaciona-se com a consulta ao cliente que encomendou o projeto. É essencial para uma tradução a nível profissional que esta siga os requisitos estipulados pelo cliente e, para que isso aconteça, é por vezes necessário colocar-lhe questões.

Uma das facetas mais distintivas da tradução de videojogos é que geralmente não há contextualização visual durante o processo de tradução. Isso significa que se trabalha com textos, assim como a maioria dos tradutores, mas a dificuldade é agora acrescida, pois às vezes os textos não são lineares, ou seja, os tradutores não têm a oportunidade de ver qual a ordem, ou em que momento do jogo, o texto que estão a traduzir vai ser inserido.

Um dos erros mais comuns que cometi durante o meu estágio foi o de assumir que na sua totalidade os segmentos pertenciam ao mesmo contexto, ou que certos termos tinham determinados significados. Muitas vezes devido a falta de confiança na tradução de certas expressões em determinados contextos, acabava por cometer o erro de realizar

uma tradução muito presa ao texto original, a qual, quando corretamente contextualizada, acabava por não funcionar na língua chegada.

Direction	Source	Target	Revisão
reaction to being saved by Enemy Ally; breath-y, slightly pained.	{sharp inhale/exhale} ...There.	{sharp inhale/exhale} Pronto.	{sharp inhale/exhale} Que alívio.
reaction to being saved by Enemy Ally; breath-y, slightly pained.	{sharp inhale/exhale} ...Did it.	{sharp inhale/exhale} Consegui.	{sharp inhale/exhale} Isso.
reaction to being saved by Enemy Ally; breath-y, slightly pained.	{sharp inhale/exhale} ...Done.	{sharp inhale/exhale} Já está.	
reaction to being saved by Enemy Ally; breath-y, slightly pained.	{sharp inhale/exhale} ...There we go.	{sharp inhale/exhale} Isso mesmo.	
reaction to being saved by Enemy Ally; breath-y, slightly pained.	{sharp inhale/exhale} ...Okay then.	{sharp inhale/exhale} OK, pronto.	{sharp inhale/exhale} OK, que alívio.

Figura 1 – Exemplo de uma tradução e revisão de um ficheiro de *Barks*

O exemplo, na figura acima, mostra exatamente um dos momentos em que a tradução realizada é demasiado literal, acabando por se perder o contexto original.

Como me foi assinalado durante a revisão, as opções de tradução escolhidas fariam mais sentido se fossem ditas por alguém que estivesse a salvar a personagem; no entanto, como é possível perceber pelas direções fornecidas pelo cliente, estas falas são ditas pela própria personagem quando esta está a tratar dos seus próprios ferimentos.

Por questões de confidencialidade, alguns clientes misturam frases de diferentes lotes ou textos para evitar a fuga de alguma cena. Pode haver, também, atualizações com novos termos cujo contexto o tradutor deve adivinhar — ou, mais corretamente, perguntar.

Colocar questões aos clientes serve, de forma geral, para ter a certeza de que as coisas que estão a ser assumidas estão, de facto, corretas. Os clientes são muito rigorosos em relação às terminologias oficiais e não toleram desvios. Nunca se deve traduzir menus ou termos de jogo de forma livre. É necessário consultar as referências e, se não existirem ou não estiverem disponíveis, é preciso perguntar ao cliente. A terminologia engloba os mais variados termos, desde o nome dos botões até ao nome dos produtos, nomes dos gestos em ecrãs táteis, menus e opções do interface gráfico e dos serviços online, ligações de áudio ou vídeo das consolas, etc.

A maioria dos projetos tem um *query log*, uma folha de cálculo online onde os tradutores colocam perguntas que possam surgir durante a tradução do texto ao cliente.

Tais perguntas podem ser em relação ao conteúdo de uma frase, à intenção do cliente, ou esclarecimentos quanto às falas de uma personagem (qual o género da personagem que fala, qual o género da pessoa a quem se dirige, com quantas pessoas está a falar, entre outras).

Tab	Line	String	Created by	Source	Question	Status	Answered on	Answer	Answered by
sg_catalog_1l_windfarm		828	porPT	Hey, great work. That wind farm you've brought into the network is essential for our continued expansion.	Can you please describe or provide a picture of the "wind farm"?	Closed	10/24/2018	Yes it looks like a modern wind farm with tall white turbines.	Coordinator

Figura 2 – Exemplo de uma pergunta no *query log* de um projeto

É importante compreender que cada projeto e cliente têm as suas próprias regras, ou seja, cada vez que se inicia um novo projeto acaba-se por fazer o mesmo tipo de perguntas, de forma a perceber quais os requisitos que o cliente quer que sejam cumpridos naquele projeto em particular.

4. Localização e dobragem de videojogos na BlueLab

Como já foi mencionado, a BlueLab começou como estúdio de gravação devido ao facto de ambos os fundadores terem um *background* de dobragem de séries de animação.

Normalmente é o diretor que adapta os guiões traduzidos, mas a BlueLab incentiva os seus tradutores a assistir às gravações para que tenham uma noção mais precisa do resultado da oralidade nas suas traduções. Pede também que localizem e adaptem os seus guiões, depois de traduzidos, para que tenham uma ideia de quais as mudanças que o diretor pode realizar quando adapta o texto e para que não seja necessário fazer uma adaptação muito profunda e trabalhosa devido ao quão diferente a tradução escrita é em comparação com a tradução que é gravada.

Através destes exercícios e tarefas o tradutor ganha consciência de como a tradução final deve ser.

Durante o meu estágio na BlueLab tive a oportunidade de observar vários tradutores a realizarem esta tarefa, e eu própria pude experimentar fazer o mesmo exercício. Para tal desempenho foi-me dado um conjunto de instruções e indicados pequenos “truques” para que o resultado fosse o mais adequado.

Primeiro, é-nos dada uma pasta que contém uma série de ficheiros de áudio e um ficheiro em Excel. O ficheiro de Excel que irá servir de exemplo pertence ao jogo B. O tipo de texto é conhecido como “*Barks*”, ou seja, são falas que inimigos ou aliados dizem em combate.

Como é possível observar na figura 3, o ficheiro em Excel é composto por várias colunas que tem como objetivo ajudar o tradutor a compreender o contexto em que a adaptação vai acontecer e quem dirá as falas incluídas no ficheiro.

1	Section	Subsection	Character	Direction	Precheck notes	Source	Target	Source Hyperlink
261	general	enemy-zoned-pr	militia-female	After Ally pointed out gunshots/explosion/something bad, Enemy orders the team to stay put in the zone they've been		Stay put!	Fiquem onde estão!	mlfta-gen-enmy-zoned-pr-002.wav
262	general	enemy-zoned-pr	militia-female	After Ally pointed out gunshots/explosion/something bad, Enemy orders the team to stay put in the zone they've been		Watch the perimeter!	Vigiem o perímetro!	mlfta-gen-enmy-zoned-pr-003.wav
263	general	enemy-zoned-pr	militia-female	After Ally pointed out gunshots/explosion/something bad, Enemy orders the team to stay put in the zone they've been		Keep an eye out!	Estejam atentos!	mlfta-gen-enmy-zoned-pr-004.wav
264	general	enemy-zoned-pr	militia-female	After Ally pointed out gunshots/explosion/something bad, Enemy orders the team to stay put in the zone they've been		Hold your ground!	Mantenham as posições!	mlfta-gen-enmy-zoned-pr-005.wav
265	general	enemy-zoned-sp	militia-female	After Ally pointed out gunshots/explosion/something bad, Enemy orders the team to stay put in the zone they've been		Hold your position.	Mantenham as posições.	mlfta-gen-enmy-zoned-sp-001.wav

Figura 3 – Exemplo de folha Excel onde é realizada a adaptação de uma tradução

A primeira e segunda coluna dizem respeito à secção e subsecção a que pertence o diálogo que se encontra a ser adaptado.

A terceira coluna apresenta qual a personagem a que pertencem as falas, neste caso sabemos que é uma personagem do sexo feminino.

A quarta coluna contextualiza o momento em que os diálogos acontecem, o público alvo dos diálogos e qualquer outra informação necessária que ajude o tradutor a perceber qual a ação no momento do diálogo.

A quinta coluna, “*Pre-Check notes*”, é o local do ficheiro em Excel onde o cliente pode colocar qualquer indicação de mudança no texto original.

Finalmente, temos a coluna “*Source Hyperlink*”, onde o tradutor pode encontrar um *hyperlink* que, quando clicado, abre um ficheiro de áudio correspondente ao diálogo nessa linha.

O método de adaptação costuma ser o de ouvir os ficheiros de áudio ao mesmo tempo em que se diz a frase em questão e fazer as mudanças necessárias para a frase caber no ficheiro, de acordo com cada tipo de sincronismo. Não é necessário dizer as frases em voz alta, mas também não devem ser só pensadas, uma vez que simplesmente pensar nas falas pode levar a que fiquem grandes demais; as frases devem ser sussurradas, ou ditas em *playback* em português, por cima do inglês.

Durante esta tarefa o tradutor precisa de ter em consideração que existem diferentes tipos de sincronismo, adequados ao género de gravação de texto. Em regra, é

explicado desde o início qual o sincronismo que será utilizado para a adaptação da tradução.

Os diferentes tipos de sincronismos são os seguintes:

- *TC – No longer than source* – O texto adaptado não pode ficar maior que o original, mas pode ficar menor.

- *TC – Target as long as source* – O texto adaptado tem de ter o mesmo tamanho do original, mas as pausas não precisam de ser respeitadas. No entanto, não se pode deixar pausas demasiado grandes nem demasiado pequenas que não sejam naturais.

- *Sound Sync* – Os textos adaptados têm de respeitar todas as pausas do original e têm de ficar com um tamanho total igual ao original. Nos ficheiros de *Sound Sync*, cada ficheiro de áudio costuma ter várias linhas correspondentes a uma cena inteira e os diálogos costumam pertencer a várias personagens.

- *Lip Sync* – Exatamente igual ao *Sound Sync*, mas a referência de sincronismo é a imagem e a boca das personagens. Nos ficheiros de *Lip Sync* não existe a coluna de *hyperlinks*, mas há um ficheiro de vídeo que corresponde aos diálogos a adaptar.

Apesar de ser importante seguir as regras para cada tipo de sincronismo, é necessário encontrar sempre o equilíbrio entre o videojogo e a adaptação. Por exemplo, no caso do *Lip Sync* muitas vezes o diálogo adaptado fica em sincronia com o movimento dos lábios das personagens, ou fica o mais natural possível. A naturalidade deve ser sempre o fator mais importante a ter em conta no produto final.

Depois de a adaptação do diálogo ser aprovada, esta é enviada para o estúdio de gravação para ser gravada.

O estúdio de gravação é composto pela sala de gravação onde o diretor monitoriza a sessão do dia e por uma cabine de gravação com um microfone e um monitor, onde os atores conseguem ver o diálogo traduzido e adaptado.

O diretor tem um papel fundamental no resultado da gravação, é ele que indica ao ator o contexto do diálogo e que o guia durante todo o processo para que a fala gravada seja a melhor possível. Por vezes, durante a gravação, os diretores alteram as traduções de forma a respeitar os movimentos da boca ou para eliminar qualquer tradução e construção frásica que não soe natural.

Assim como os tradutores têm de seguir regras durante a fase de adaptação dos diálogos, também os atores obedecem a regras próprias para a gravação dos mesmos. Estes devem seguir ao máximo o tom original em inglês: para que tal seja possível, primeiro ouvem a fala original e em seguida gravam a tradução, imitando a mesma emoção. Outra regra diz respeito ao comprimento das ondas de gravação do diálogo; se a onda de som da versão original demora 5 segundos, a onda de som da dobragem portuguesa também deve demorar 5 segundos.

Estas regras e boas práticas são essenciais para que o produto final seja o mais natural possível para o público-alvo.

5. Estudo de caso

Para ilustrar a minha experiência no estágio, selecionei um projeto para servir de exemplo. O JOGO A é um título AAA, de ação-aventura, com uma história e uma missão linear, em que o jogador interpreta uma famosa personagem de banda desenhada.

AAA, ou *Triple-A*, é uma classificação utilizada para jogos que devido à popularidade e reconhecimento dos estúdios que os criam, têm maiores orçamentos e níveis de promoção. Espera-se que um título considerado AAA seja de alta qualidade, ou esteja entre os melhores do ano.

A Nintendo foi uma das primeiras empresas a tentar criar o seu próprio sistema, através do uso de um Selo Nintendo de Qualidade que garantiria que os jogos tinham sido devidamente testados e aprovados. No entanto, para o resto da indústria faltava um termo que pudesse traduzir a qualidade geral de um título.

A classificação AAA foi criada no final dos anos 90 com base nas notas académicas nos Estados Unidos (sendo "A" a nota mais alta e "F" a mais baixa), devido à necessidade sentida pelas empresas de jogos de arranjarem um termo padrão para ajudar o público a distinguir entre bons e maus títulos.

Esta secção do relatório focar-se-á nas dificuldades que foram encontradas durante o processo de tradução de um excerto deste projeto.

Uma das particularidades do trabalho adveio do facto de ter sido entregue um *lockit* do projeto, ou seja, um documento de várias páginas com uma breve contextualização do jogo a ser traduzido, assim como regras e diretrizes que deveriam ser seguidas durante a tradução e localização. Tais regras e diretrizes tinham sido previamente estipuladas entre o coordenador do projeto e o cliente e focavam vários tópicos: se iria existir um glossário oficial do jogo, quais as regras de pontuação que deveriam ser seguidas, a estrutura dos ficheiros, regras de *tags*, entre outros aspetos.

O *lockit* revelou-se uma ferramenta bastante importante para o processo de tradução, uma vez que tratava e focava imediatamente vários pontos que poderiam causar confusão ou induzir em erro os tradutores envolvidos no projeto. Também se mostrou ser um exemplo importante do tipo de questões que devem ser colocadas no início do projeto

entre o cliente e a empresa, de forma a que se tenha uma ideia do tempo, trabalho e pessoas que serão necessários para a execução da tarefa.

DON'T USE...	USE THIS INSTEAD...
" (curly quotes)	" (straight quote)
" (curly quotes)	" (straight quotes)

Figura 4 – Exemplo de regra a ser seguida a nível de pontuação no *lockit* do projeto

Como a maioria das traduções que realizei durante o estágio, esta foi feita diretamente em Excel. Depois de terminada, foi submetida a revisão e finalmente o texto foi copiado para Word para identificar qualquer erro ortográfico e sintático que pudesse ter escapado durante a revisão. O programa Word foi uma ferramenta preciosa para a detecção de espaços extra nos finais das frases, que não são identificáveis facilmente mas que são um erro a nível de formatação.

No entanto, estas ferramentas não são perfeitas e não identificam todos os erros existentes, pelo que o tradutor deve ter sempre muito cuidado e atenção. Finalizada esta fase, o ficheiro passa para o revisor. Quando este volta a entregar o documento com todas as suas anotações feitas, o tradutor deve sempre prestar grande atenção aos erros apontados e à sua gravidade, de forma a que estes não voltem a ocorrer no futuro.

Uma das grandes dificuldades que encontrei durante a tradução deste projeto prendeu-se com a quantidade de *tags* que se encontravam presentes em muitos dos segmentos a traduzir. Tal ficou a dever-se, principalmente, ao facto de desconhecer as regras para a tradução destas sequências e também à dificuldade em perceber onde certas *tags* terminavam, o que acabou por resultar em muitos segmentos com termos que deviam ser traduzidos e que simplesmente não foram. No entanto, depois de a minha tradução ter sido enviada para revisão, foi-me explicada a função das *tags* e as suas principais regras de tradução.

Tags são sequências de caracteres que estão entre os símbolos < e > e que podem ser substituídas por diferentes símbolos, bem como ter diversos significados. Algumas *tags* podem vir a ser substituídas por imagens de botões ou outros símbolos, significar

uma quebra de linha ou ainda ser *tags* de formatação de texto. Quando as *tags* são de formatação de texto, estas aparecem sempre aos pares. A primeira indica o local na frase onde a formatação começa e a segunda *tag* indica onde a formatação acaba. A regra de ouro é que só não se traduz o que está entre < e >.

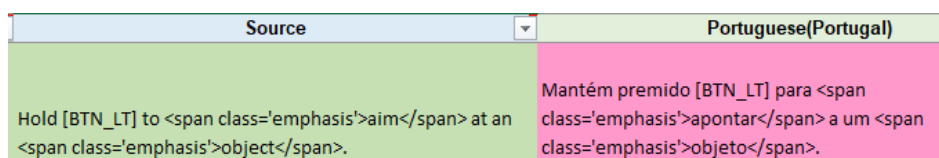


Figura 5 – Exemplo de um segmento com várias *tags*

Como em muitos outros ramos da tradução, uma boa adaptação à cultura de chegada é essencial para a localização de videojogos. Especialmente nos textos em que uma narrativa contínua é o fator essencial para o sucesso do jogo, é necessário que não existam termos e expressões que pareçam muito estranhos ao público da cultura de chegada. Nos jogos onde a imersão completa do jogador contribui significativamente para uma melhor experiência de jogo, a fluidez entre todos os elementos é fundamental.

No entanto, pode existir uma exceção a esta regra. No que toca à tradução dos nomes de locais e marcas, é importante ter em conta se são fictícios ou reais e também considerar os direitos de autor e *trademarks*, pelo que não os podemos utilizar livremente.



Figura 6 – Exemplo de segmento com *trademarks*

No exemplo da figura 6, ambos os segmentos dizem respeito a nomes de empresas referidas no jogo e que não deveriam ser traduzidos, um dos segmentos foi censurado devido a acordos de confidencialidade. No entanto, por não existir qualquer contexto ou anotação que transmitisse essa informação, acabei por cometer o erro de traduzir os dois nomes e infringir a regra de respeitar as *trademarks*.

Este pequeno exemplo não só demonstra o quão fácil é cometer este tipo de erro, mas ilustra também um dos maiores problemas que distinguem a tradução de videojogos: a falta de contexto. Ao contrário do que muitas pessoas possam pensar, o tradutor não tem à sua disposição o produto onde a tradução vai ser inserida, ou seja, não tem oportunidade de ver o jogo completo para conseguir visualizar onde cada segmento vai ser inserido, ou ao que se refere. Em parte, isso deve-se ao facto de o jogo poder ainda estar a ser desenvolvido pelo cliente, mas outra razão é que para este constitui um enorme risco fornecer peças de informação devido a qualquer fuga que possa acontecer, arruinando consequentemente meses de trabalho gastos para fornecer o melhor jogo possível aos fãs.

Finalmente, uma outra grande dificuldade que encontrei durante a tradução deste projeto deveu-se ao número de piadas e referências culturais feitas ao longo do jogo.

A tradução do humor é um tema muito discutido devido à dificuldade que representa para os tradutores, uma vez que se manifesta de formas diferentes em cada cultura e é muitas vezes difícil encontrar soluções tradutórias equivalentes. Igualmente desafiante é a tradução de referências culturais populares na cultura de partida, mas que na cultura de chegada são pouco conhecidas ou mesmo desconhecidas.

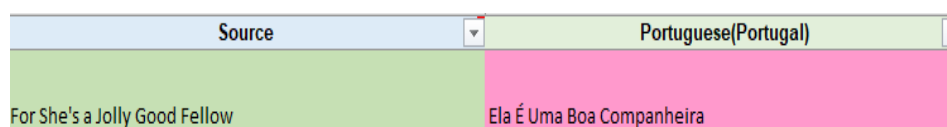


Figura 7 – Exemplo de segmento com dificuldade de tradução

No exemplo da figura 7 é possível observar uma referência a uma famosa música, “For He’s a Jolly Good Fellow”, que as pessoas cantam para elogiar alguém que praticou um ato admirável. A canção geralmente é cantada sem planeamento prévio e muitas vezes a pessoa merecedora é carregada aos ombros dos que a cantam.

Como em muitas músicas que usam pronomes específicos de género, a letra desta também pode ser alterada para concordar com o género do destinatário, no caso sendo “ele” substituído por “ela”. Se a música for cantada para duas ou mais pessoas, será usado o plural (ou seja, “Porque eles são bons companheiros”).

Uma das opções de tradução e localização para este segmento poderia ser a de utilizar o título de uma canção que provocasse o mesmo sentimento no público de chegada, no entanto não existe tal música na nossa cultura, logo acabou-se por adotar uma tradução literal como solução de tradução para a frase original. É possível que o público de chegada que decida nunca jogar a versão inglesa perca a referência que está a ser feita na versão original, mas no final a mensagem que se encontra na versão traduzida acaba por ser a mesma. Tradução é negociação e o tradutor e o localizador têm a todo o momento de fazer escolhas, sendo fundamental que as façam com a consciência das suas implicações, perdas e ganhos.

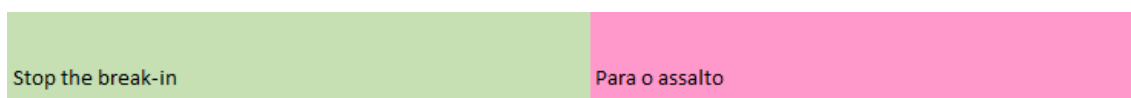


Figura 8 – Exemplo de segmento com dificuldade de tradução

A figura acima não exemplifica uma tradução incorreta da frase original, no entanto é um bom exemplo de uma das boas práticas que a BlueLab tenta implementar em todas suas traduções, a de tentar evitar qualquer tipo de má interpretação ou confusão dos objetivos do jogo.

Como é possível observar, quando deparada com a necessidade de traduzir esta frase, optei pela tradução mais óbvia do verbo “Stop”: “Para”. Ora, segundo o Novo Acordo Ortográfico, as palavras homógrafas graves deixam de ser acentuadas. É o caso da forma verbal “para” do verbo *parar*, homógrafa da preposição “para”, e do substantivo “pelo”, homógrafa da forma verbal do verbo *pelar* e da contração da preposição “por” com o determinante artigo definido “o”. Assim, a distinção entre a forma verbal “para” e a preposição “para” não é mais feita pela acentuação, mas sim pelo contexto em que as palavras ocorrem.

Esta nova regra ortográfica pode causar situações de confusão para o jogador no momento de interpretação do objetivo da missão. Logo, em vez da utilização do verbo *parar*, o revisor optou por escolher o verbo *impedir*, ficando a frase traduzida como “Impede o assalto”; evita-se, desta forma, o equívoco.

Através de todas as tarefas de tradução que realizei durante o meu período de estágio na BlueLab, apercebi-me de que por mais conhecimentos que um tradutor tenha na área em que está a trabalhar, enfrenta constantemente novos desafios que põem à prova a sua capacidade de fazer um bom trabalho.

É necessário seguir todas as diretrizes dadas pelo cliente e ter excelentes competências de escrita e interpretação no próprio idioma. Para a BlueLab, o bom domínio escrito da língua portuguesa é uma competência essencial dos seus tradutores e revisores: na verdade, trata-se mesmo de uma exigência eliminatória.

Conclusão

“Localization involves complex technological, textual, communicative and cognitive translational processes that introduce modifications to source interactive digital texts with the goal of rendering them usable in linguistic and sociocultural contexts other than those of production.” (Jiménez-Crespo 299).

A localização, particularmente em Portugal, é uma área recente da indústria dos serviços linguísticos, o que ainda é mais visível no que toca à localização de videojogos. Este relatório teve o intuito de oferecer uma breve introdução e reflexão sobre as metodologias e abordagens subjacentes à tradução e localização de videojogos em Portugal.

Debruçou-se também sobre a área da adaptação e dobragem de textos previamente traduzidos e localizados. Muitas vezes o trabalho do tradutor não se estende a esses mundos, o que acaba por tornar tais etapas subsequentes um mistério. Espero que as secções que tocaram nesses dois domínios tenham contribuído para esclarecer um pouco em que consistem as tarefas de adaptação e dobragem de videojogos e como são realizadas.

O estágio não foi só uma oportunidade para pôr em prática conhecimentos adquiridos durante o percurso letivo, também me permitiu aprender muito sobre uma área da tradução que me era desconhecida, alargando a minha perspetiva no que toca a produtos localizados. Graças à abrangência do leque de serviços que a BlueLab oferece, tive a oportunidade de conhecer o processo da localização e não só da tradução, o que veio a complementar de modo substancial a experiência adquirida.

Ninguém nasce tradutor, é necessário adquirir conhecimento teórico na área e muita prática para se ser um/uma profissional competente e bem-sucedido/a. Esta experiência de estágio na BlueLab proporcionou-me a oportunidade de conhecer a realidade enfrentada pelos tradutores no mercado de trabalho, nomeadamente em termos de horários, variedade de tarefas e padrões de qualidade.

Posso afirmar que esta experiência confirmou o meu desejo de continuar a trabalhar na área da tradução, quer de videojogos, quer de outros tipos. A tradução tem precisamente o aliciante de nos colocar em contacto com matérias muito diversas e poder

apontar-nos percursos por caminhos bastante variados. Nem sempre é fácil escolher qual a área a seguir mas, na medida do possível, aconselho a especialização num domínio pelo qual se tenha uma certa paixão, pois tal preferência poderá aumentar a capacidade de fazer um bom trabalho e conseguir uma maior satisfação e realização a nível pessoal e profissional.

Findo o período do estágio, verifico que os objetivos previamente definidos foram concretizados e que, no seu todo, se tratou de uma experiência enriquecedora, que em muito contribuiu para o meu crescimento profissional. Não só pude praticar tradução num contexto empresarial, como também me foi possível explorar uma área de trabalho nova para mim e que se revelou bastante atrativa e estimulante, tanto do ponto de vista prático como enquanto domínio de investigação.

Bibliografia

Baker, Mona, e Gabriela Saldanha, eds. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 3rd Edition. London & New York: Routledge, 2020.

Bernal-Merino, Miguel Á. “Challenges in the translation of video games.” *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 5: Localització de videojocs* (2007): 1-7.

Bernal-Merino, Miguel Á. “On the Translation of Video Games.” *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 22-36.

Bernal-Merino, Miguel Á. “A Brief History of Game Localisation”. *Trans* 15 (2011): 11-17.

Darolle, K. 2004. “Challenges in videogames localization”. *LISA Newsletter Global Insider*, XIII, 3.3 (2003): s.p.

Granell, Ximo (2011) “Teaching Video Game Localisation in Audiovisual Translation Courses at University.” *The Journal of Specialised Translation* 16 (2011): 185-202.

Esselink, Bert. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2000.

Jiménez-Crespo, Miguel A. “Localization”. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 3rd Edition. London & New York: Routledge, 2020. 299-304.

Mangiron, Carmen. “Localising *Final Fantasy* - Bringing fantasy to reality”. *LISA Newsletter Global Insider*, XIII, 1.3. (2004).

Mangiron, Carmen, e Minako O'Hagan. “Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation.” *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 10-21.

O'Hagan, M. “Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience”. *Tradumàtica: Traducció I Tecnologies de La Informació I de La Comunicació* 5 (2007): 1–7.

Rodrigues, José. “O mercado dos videojogos tem um valor estimado de 250 milhões de euros em Portugal”. 03 junho 2019, <https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/o->

mercado-dos-videojogos-tem-um-valor-estimado-de-250-milhoes-de-euros-em-portugal-451680

Sardone, Nancy, Roberta Devlin-Scherer e Joseph Martinelli. "Game-Based Instruction in a College Classroom." *Handbook of Research on Instructional Systems and Technology*, ed. Terry T. Kidd e Holim Song. Hershey: IG Global, 2008. 463-475.

Venuti. L. *The Translator's Invisibility*. New York and London: Routledge, 1995.