



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMAMIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LÍNGUA INGLESA,**  
**SUAS LITERATURAS E TRADUÇÃO**  
**CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM LÍNGUA INGLESA**

**IURI CHAVES FRANÇA**

**ANÁLISE DOS ASPECTOS DE DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA  
TRADUÇÃO DE FÃ DO VIDEOGAME PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**

**FORTALEZA**

**2023**

IURI CHAVES FRANÇA

ANÁLISE DOS ASPECTOS DE DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA TRADUÇÃO  
DE FÃ DO VIDEOGAME PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Letras-Inglês do Departamento de Estudos da Língua Inglesa, suas Literaturas e Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras-Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- F881a França, Iuri Chaves.  
ANÁLISE DOS ASPECTOS DE DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA TRADUÇÃO DE FÃ  
DO VIDEOGAME PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY / Iuri Chaves França. – 2023.  
46 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Letras (Inglês), Fortaleza, 2023.  
Orientação: Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção.
1. Localização. 2. Jogos. 3. Domesticação. 4. Estrangeirização. I. Título.

CDD 420

---

IURI CHAVES FRANÇA

ANÁLISE DOS ASPECTOS DE DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA TRADUÇÃO  
DE FÃ DO VIDEOGAME PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Letras-Inglês do Departamento de Estudos da Língua Inglesa, suas Literaturas e Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras-Inglês.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

PROFESSORES PARECERISTAS

---

Prof. Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Diana Costa Fortier Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Diego Napoleão Viana Azevedo  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, José Júlio e Lena.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço ao meu irmão Yan Paulo e minha mãe Lena, que me apoiaram em todos os momentos possíveis.

Aos meus amigos, tanto pelo suporte acadêmico como de tantas outras formas.

Ao meu orientador, o professor Fábio Nunes Assunção, pelo seu imenso apoio na realização desta pesquisa.

Aos professores pareceristas Diego Napoleão e Diana Costa, pela disponibilidade em participar deste trabalho.

Aos vários professores excelentes da Universidade Federal do Ceará, que contribuíram tanto para a minha formação.

*“Despite everything, it’s still you.”*

(Narrador de *Undertale*)

## RESUMO

A indústria de videogames é uma das maiores do mundo e muito disso se deve à localização, processo pelo qual jogos são adaptados para outras culturas e línguas. Poucas pesquisas sobre localização existem, principalmente pesquisas brasileiras, sobretudo em relação a localizações feitas por fãs, que são muito comuns. Uma forma de avaliar traduções é através dos conceitos de domesticação e estrangeirização de Venuti (1995). Assim, a presente pesquisa tem como objetivo verificar as ocorrências de estrangeirização e domesticação na tradução feita por fãs do jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*, analisando esses aspectos e verificando a recorrência de domesticação e estrangeirização para constatar qual prevaleceu. Como uma pesquisa sobre tradução, este trabalho está inserido nos Estudos da Tradução como um estudo de tradução descritivo, conforme Holmes (2000). Para dar base ao trabalho, apresentamos conceitos de localização e tradução de jogos, e desenvolvemos as definições de domesticação e estrangeirização. Foi gravada cerca de 1 hora do jogo para que fosse feita a análise, que em seguida teve seus textos transcritos para que o texto em inglês fosse comparado com o texto em português brasileiro. Após a análise, foi observada a presença de domesticação e estrangeirização no texto, com grande prevalência da domesticação, indicadora de um texto que tenta transmitir ao leitor a sensação de estar interagindo com um jogo desenvolvido em sua língua nativa.

**Palavras-chave:** Localização de Jogos; Domesticação; Estrangeirização.



## ABSTRACT

The videogame industry is one of the world's biggest industries, and a huge reason for that is localization, the process through which games are adapted for other languages and cultures. There are very few studies on localization, specially from Brazil, and that's even more pronounced when considering studies on the commonly seen fan localizations. One perspective that can be used to assess translations is Venuti's (1995) and his concepts of domestication and foreignization. This paper has the objective of verifying occurrences of domestication and foreignization in the fan-made translation for the game *Phoenix Wright: Ace Attorney*, evaluating these aspects and checking the recurrence of domestication and foreignization to find which is most prevalent. As a study on translation, this paper is inserted in Holmes' (2000) Translation Studies as a descriptive translation study. To substantiate this study, we present definitions of localization and game translation, and we develop the concepts of domestication and foreignization. About 1 hour of gameplay was recorded for the analysis, and this recording had its text transcribed to compare the English and Portuguese texts. Post-analysis we noted the presence of domestication and foreignization in the text, with a large prevalence of domestication, which indicates a text that tries to send to the reader the feeling of interacting with a game developed in their native language.

**Keywords:** Game Localization; Domestication; Foreignization.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diálogo de Persona 5 .....	21
Figura 2 – Ciclo da in Imagens do jogo <i>Grand Theft Auto V</i> (2013), mostrando o momento no qual o personagem jogável é preso. Versão brasileira na esquerda, original na direita. ....	22
Figura 3 – Imagens ilustrando o humor de <i>Phoenix Wright</i> , com um trocadilho entre <i>nobody</i> e <i>no “body”</i> , e sua versão localizada .....	24
Figura 4 – Planilha do Microsoft Excel com as duas transcrições .....	26
Figura 5 – Tela inicial do jogo <i>Phoenix Wright</i> , em inglês e português .....	27
Figura 6 – Evidência “Passport” / “Passaporte” .....	29
Figura 7 – Caixa de diálogo de <i>Phoenix Wright</i> .....	30

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1	– Evidência “Cindy’s Autopsy Report” .....	28
Quadro 2	– Evidência “Passport” .....	28
Quadro 3	– Personagens do jogo .....	29
Quadro 4	– Diálogo de Frank Sahwit.....	31
Quadro 5	– Diálogo de Phoenix Wright .....	31
Quadro 6	– Diálogo de Mia Fey .....	31
Quadro 7	– Diálogo de Phoenix Wright .....	32
Quadro 8	– Diálogo de Larry Butz.....	33
Quadro 9	– Diálogo de Phoenix Wright .....	33
Quadro 10	– Diálogo de Winston Payne .....	33
Quadro 11	– Diálogo de Phoenix Wright .....	34
Quadro 12	– Diálogo de Winston Payne .....	34
Quadro 13	– Diálogo de Mia Fey .....	35
Quadro 14	– Diálogo de Winston Payne .....	35
Quadro 15	– Diálogo de Winston Payne .....	36
Quadro 16	– Diálogo de Phoenix Wright .....	36
Quadro 17	– Diálogo de Larry Butz.....	36
Quadro 18	– Diálogo de Larry Butz.....	37
Quadro 19	– Diálogo do juiz.....	37
Quadro 20	– Diálogo do juiz.....	38
Quadro 21	– Diálogo de Mia Fey .....	38
Quadro 22	– Diálogo de Mia Fey .....	38
Quadro 23	– Diálogo de Phoenix Wright .....	39
Quadro 24	– Diálogo de Phoenix Wright .....	39

Quadro 25 – Diálogo de Mia Fey .....	40
Quadro 26 – Diálogo de Frank Sahwit.....	40
Quadro 27 – Diálogo de Frank Sahwit.....	41
Quadro 28 – Diálogo do juiz.....	41
Quadro 29 – Diálogo de Winston Payne .....	41
Quadro 30 – Diálogo de Phoenix Wright .....	42
Quadro 31 – Diálogo de Frank Sahwit.....	42
Quadro 32 – Diálogo de Phoenix Wright .....	43
Quadro 33 – Diálogo de Phoenix Wright .....	43
Quadro 34 – Diálogo de Phoenix Wright .....	43
Quadro 35 – Diálogo de Phoenix Wright .....	44
Quadro 36 – Diálogo de Frank Sahwit.....	44
Quadro 37 – Diálogo de Frank Sahwit.....	45
Quadro 38 – Diálogo de Mia Fey .....	45
Quadro 39 – Diálogo de Phoenix Wright .....	46
Quadro 40 – Diálogo de Larry Butz.....	46
Quadro 41 – Diálogo de Phoenix Wright .....	46
Quadro 42 – Diálogo de Mia Fey .....	47

## LISTA DE GRÁFICOS

Figura 1 – Ocorrências de Domesticação e Estrangeirização .....	48
---	----

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	16
2.1	Localização .....	16
2.2	Estrangeirização e Domesticação .....	18
2.3	Tradução de Jogos .....	19
3	METODOLOGIA .....	23
3.1	Tipo de pesquisa .....	23
3.2	<i>Corpus</i> da pesquisa .....	23
3.3	Procedimento .....	25
4	ANÁLISE .....	27
4.1	Elementos não-narrativos .....	27
4.2	Elementos narrativos .....	30
4.3	Análise das Ocorrências .....	47
5	CONCLUSÃO.....	49
	REFERÊNCIAS .....	51

## 1 INTRODUÇÃO

A indústria de videogames atual é gigantesca, crescendo cada vez mais nos últimos tempos. A indústria foi avaliada em US\$ 159,3 bilhões em 2020, representando um valor maior que os das indústrias de cinema e música juntos (DIVERS, 2021). Um dos motivos principais para o mercado de games ter se expandido tanto foi o crescimento da globalização, permitindo que a indústria atingisse mercados consumidores no mundo todo. Nesse cenário, a localização ocupa papel primordial, estreitando as barreiras e fronteiras culturais (PYM, 2005), que dificultariam a produção e o acesso das pessoas a esses jogos.

Entretanto, ainda que a localização de videogames tenha essa relevância, não existem muitos artigos científicos brasileiros sobre o assunto, sendo um tema “ainda pouco tratado dentro do âmbito dos Estudos da Tradução, em especial no Brasil.” (SOUZA, 2015, p. 11). Assim, essa é uma área frutífera para novas pesquisas, principalmente voltadas para práticas empregadas nas localizações voltadas ao público brasileiro, e isso foi uma das principais motivações para a presente pesquisa.

A localização de videogames se diferencia de outros processos de localização, como localizações de livros ou filmes, pois jogos de videogame são mídias de interatividade, nas quais o jogador tem papel central na interação. Devido a esse caráter interativo inerente aos jogos de videogame, se mostram necessárias estratégias mais criativas de tradução para lidar com os desafios únicos proporcionados por esse tipo de prática de localização (MANGIRON; O’ HAGAN, 2006)

Esta pesquisa trata sobre localização de jogos e, conforme Holmes (2000), encontra-se inserida no campo de Estudos da Tradução. Este trabalho classifica-se como um estudo de tradução descritivo (HOLMES, 2000), um tipo de estudo que descreve e analisa fenômenos existentes no campo da tradução.

Ao fazer a análise de uma tradução, é preciso de uma teoria para ser o alicerce da análise. Para isso, escolhemos usar os conceitos de Lawrence Venuti (1995) sobre domesticação e estrangeirização como sendo abordagens na forma que um processo tradutório é conduzido. Domesticação ocorre quando o texto original é trazido à cultura do leitor na tradução, e estrangeirização é quando o leitor é forçado a reconhecer aspectos estrangeiros no texto traduzido.

O corpus do trabalho é o jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney* e a tradução de fãs feita pela equipe brasileira Jacutem Sabão. Ele possui muito conteúdo textual, pois grande parte do jogo consiste na leitura de diálogos para avançar a narrativa, tornando-o um bom candidato

para uma análise textual. Um dos aspectos de maior destaque é o seu roteiro, cheio de humor e trocadilhos de difícil tradução, o que faz dele uma escolha interessante para este estudo.

Além dos conceitos de Venuti, outros dos trabalhos principais que amparam a pesquisa são os de Souza (2013, 2015), um dos pesquisadores mais notórios no que concerne localização brasileira de jogos, e também Mangiron e O'Hagan (2006, 2013), autoras consagradas na literatura internacional de localização de jogos.

O objetivo geral deste estudo é verificar a presença de domesticação e estrangeirização na localização feita por fãs do jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Os objetivos específicos são: 1) Analisar os aspectos de domesticação e estrangeirização no jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*; 2) Verificar a recorrência dos aspectos de domesticação e estrangeirização no jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*; e 3) Definir qual abordagem, domesticação ou estrangeirização, prevaleceu.

Este trabalho está dividido em cinco seções. A primeira é esta introdução, na qual expomos uma perspectiva geral do trabalho. A segunda seção trata-se da fundamentação teórica, em que explicamos os conceitos de localização, as definições de domesticação e estrangeirização de Venuti (1995), e também tecemos explicações sobre a tradução de jogos de modo geral. Em seguida, na terceira seção, apresentamos a metodologia da pesquisa, e esta seção divide-se em *corpus* da pesquisa, tipo de pesquisa e procedimentos. A quarta seção compreende a análise, dividida em elementos narrativos e não-narrativos do jogo. Por fim, tecemos os comentários finais na última seção, dedicada à conclusão do estudo.



## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção serão apresentadas as teorias que amparam a nossa pesquisa. Está dividida em três subseções: Localização, Domesticação e Estrangeirização e Tradução de Jogos.

### 2.1 Localização

A localização é uma prática e campo de estudos recente, encontrando-se inserida dentro dos Estudos da Tradução ao lado de outras práticas relativas à tradução. Estudos da tradução é uma área de estudo relativamente nova, sendo primeiro discutida como um campo formal de estudos, estabelecida como disciplina acadêmica, por volta de 1950, tratando-se de uma abordagem sistemática para a teoria da tradução (NETWORK, 2021). Holmes (2000) diz que tradução é uma disciplina empírica, agindo primariamente baseada nos atos existentes de tradução, tanto no sentido de analisar práticas tradutórias correntes como também elaborar teorias e explicações que expliquem a prática tradutória. Os estudos da tradução, ditos estudos de tradução puros, podem ser divididos em dois tipos: estudos de tradução descritivos e estudos de tradução teóricos (HOLMES, 2000). Holmes descreve os objetivos dos estudos da tradução citados na seguinte passagem:

(...) os estudos da tradução então têm dois objetivos principais: (1) descrever o fenômeno da tradução e traduções como elas se manifestam no mundo de nossa experiência, e (2) estabelecer princípios gerais sob os quais esses fenômenos possam ser explicados e previstos. (HOLMES, 2000, p. 176)<sup>1</sup>

O termo “localização” já se encontra amplamente difundido há tempos. Como pontua Souza (2015, p. 24), o termo já estava “difundido por profissionais desde meados dos anos 1980”. Contudo, não há um consenso a respeito de uma definição unificada de localização, e defini-la mostra-se problemático, a despeito de seu largo uso. Para começarmos a entendê-la, de acordo com Souza (2015), dois conceitos importantes são as definições de **internacionalização** e **globalização**.

Como Pym (2005) explica, o processo de internacionalização se dá ainda na criação do produto, ao produzi-lo de modo que seja possível sua conversão em diferentes linguagens e culturas de maneira mais facilitada. A definição em termos mais específicos, conceitualiza internacionalização como:

---

<sup>1</sup>(...) translation studies thus has two main objectives: (1) to describe the phenomena of translating and translation(s) as they manifest themselves in the world of our experience, and (2) to establish general principles by means of which these phenomena can be explained to and predicted.

**Internacionalização** é o processo de generalizar o produto para que ele possa se integrar com múltiplas linguagens e conversões culturais, sem a necessidade de ser refeito. Internacionalização acontece ao nível da criação do programa e desenvolvimento da documentação.<sup>2</sup> (PYM, 2005, p. 1)

Já o procedimento de globalização de um produto envolve as questões mais logísticas no seu nascimento, desde problemas mercadológicos como a integração da ideia na obra ser algo já pensada voltada ao público global. Pym define o termo como:

**Globalização** concerne as questões da indústria associadas com tornar um produto global. Na globalização de produtos de alta-tecnologia isto envolve integrar localização na empresa, a fim de internacionalização e design de produto apropriados, assim como marketing, vendas e apoio no mundo global.<sup>3</sup> (PYM, 2005, p. 1)

Portanto, para garantir o máximo possível de vendas de seus produtos, aplicam-se os conceitos de internacionalização e globalização na produção de produtos relacionados a tecnologia já que, como emplaca Souza (2015, p. 24) “disponibilizar um produto em português não é garantia de sucesso absoluto no Brasil ou Portugal”. É preciso adequar, modificar o produto de alguma maneira que tenha um maior alcance. Das definições acima e das reflexões, então, nós podemos entender as seguintes palavras-chave como cruciais ao entendimento da localização: **linguagem, tecnologia e produto**.

A partir dessas observações, podemos entrar nos conceitos de localização em si. Como estabelecido, não há uma definição unificada para o termo, então em seguida iremos comparar diferentes definições de localização. Pym define localização ao dizer que “**localização** envolve pegar um produto e torná-lo linguisticamente e culturalmente apropriado ao local alvo.”<sup>4</sup> (PYM, 2005, p. 1)

Nesta definição encontramos os conceitos de linguagem e produto mas não o de tecnologia. Também é notável o conceito de **cultura** na definição. Para comparação, trazemos a definição apresentada por Esselink, que diz que “[...] localização gira em torno de combinar linguagem e tecnologia para criar um produto capaz de cruzar barreiras culturais e linguísticas.”

---

<sup>2</sup>**Internationalization** is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for re-design. Internationalization takes place at the level of program design and document development.

<sup>3</sup>**Globalization** addresses the business issues associated with taking a product global. In the globalization of high-tech products this involves integrating localization throughout a company, after proper internationalization and product design, as well as marketing, sales, and support in the world market.

<sup>4</sup>**Localization** involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.

(ESSELINK, 2003, p. 4, tradução própria). Percebe-se que nessa definição também é mencionado cultura de maneira explícita. Por último, a definição mais robusta vem da *Globalization and Localization Association (GALA)*:

Localização, ou L10N, é o processo de adaptação de um produto ou conteúdo para uma localidade específica. A tradução é um dos vários serviços que compõem o processo de localização. Assim, além da tradução, o processo de localização pode também incluir adaptar os gráficos para os mercados-alvo, modificar o layout de conteúdo para adequá-lo ao texto traduzido, converter para as moedas locais, usar os formatos apropriados para datas, endereços e números telefônicos, lidar com as regulamentações locais, entre outros. O objetivo é fornecer um produto com a aparência de haver sido criado para o mercado-alvo, de modo a eliminar ou minimizar sensibilidades locais. (GALA, 2012, apud. SOUZA, 2013, p. 52)

A definição acima, embora não mencione explicitamente, faz clara referência à cultura, assim como os conceitos destacados acima. Portanto, embora não seja possível fechar uma definição só de tradução, podemos juntar o conceito de cultura aos conceitos destacados acima, entendendo que são indissociáveis de localização: **linguagem, produto, tecnologia e cultura**.

Na seção seguinte, veremos os conceitos centrais da pesquisa: **Domesticação e Estrangeirização**.

## 2.2 Estrangeirização e Domesticação

Os conceitos de **domesticação** e **estrangeirização** são a base na qual será construída a presente pesquisa. Entre as pesquisas de localização, sobretudo em pesquisas de localização de jogos, um estudo que é muito relevante e comumente citado em trabalhos no campo da localização é “*The Translator’s Invisibility: A History of Translation*”, por Lawrence Venuti (1995), especialmente no que concerne os conceitos apresentados por Venuti de domesticação e estrangeirização, e como eles figuram na localização. Venuti (1995) afirma que métodos de tradução podem ser divididos em duas abordagens: na primeira, a qual ele chama de abordagem domesticadora, o tradutor transforma um texto estrangeiro num texto completamente adaptado para a cultura da língua-alvo, eliminando os aspectos estrangeiros do texto; e na segunda, o tradutor destaca as diferenças culturais e linguísticas presentes no texto estrangeiro, forçando essas diferenças ao leitor. É comumente discutido no campo os méritos e diferenças das duas abordagens, e qual o propósito por trás de incorporar uma ou a outra. Estas ideias são descritas por Venuti, a seguir:

(...) um método domesticador, uma redução etnocêntrica do texto estrangeiro aos valores culturais da língua alvo, trazendo o autor de volta ao lar, e um método estrangeirizador, uma pressão etnodesviante nos valores para registrar as diferenças culturais e linguísticas do texto estrangeiro, enviando o leitor para viajar fora.<sup>5</sup> (VENUTI, 1995, p. 20)

Para Venuti, há um aspecto ideológico em questão nesse respeito. Ao realizar uma tradução domesticadora o tradutor desaparece do texto, levando ao que Venuti chama de invisibilidade do tradutor (VENUTI, 1995). Isso porque, numa tradução domesticadora ideal, temos a impressão de que “o texto final não é fruto da tradução, mas sim que se trata de um “original” (SOUZA, 2015, p. 33), e para Venuti isso seria algo negativo, acarretando no desaparecimento do indivíduo no processo de tradução.

Além disso, Venuti argumenta que a popularidade desse estilo de tradução tem estreitos laços com a hegemonia dos Estados Unidos e Reino Unido que, ao importar conteúdo estrangeiro, primam por torná-lo o mais “palatável” possível ao público doméstico no processo tradutório, dando a impressão que não se trata de um material estrangeiro, mas sim algo produzido localmente. Concomitantemente, exportam o material produzido no próprio país para o mundo todo, em prol de disseminar a cultura anglo-americana, gerando assim uma cultura “padronizada” dentro e fora das fronteiras. Assim, Venuti defende que “as publicações americanas e britânicas, por sua vez, vem colhendo os benefícios financeiros, de impor com sucesso os valores culturais anglo-americanos para um público estrangeiro vasto”<sup>6</sup> (VENUTI, 1995, p. 15) e o tradutor teria um papel central na proliferação imperialista dos países falantes de língua inglesa.

Na seção seguinte, elaboraremos sobre a localização de jogos, estabelecendo relações com os conceitos já apresentados.

### 2.3 Tradução de Jogos

Os videogames tornaram-se disponíveis comercialmente na década de 1970, com jogos como *Pong*. Como ressaltam Mangiron e O’Hagan (2013), esses jogos mais primitivos não possuíam muitos elementos linguísticos que necessitassem tradução, possuindo

---

<sup>5</sup> (...) a domesticating method, an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home, and a foreignizing method, an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad.

<sup>6</sup> British and American publishing, in turn, has reaped the financial benefits of successfully imposing Anglo American cultural values on a vast foreign readership.

jogabilidade simples e tampouco apresentavam qualquer diálogo, como nos games *Pac-Man* (1980) e *Space Invaders* (1978).

No caso do *Pac-Man*, há um dos primeiros exemplos notáveis de uma **localização** nos games, ou seja, numa adaptação visando adaptar o produto mais linguisticamente e culturalmente. O nome original do jogo em japonês seria algo mais próximo de *Puck-Man*, mas o nome foi alterado para as sensibilidades do público estadunidense, um dos principais mercados para o qual o produto seria exportado na época. Como dito em:

O nome original do jogo foi derivado da expressão japonesa onomatopéica para [devorar], retratando movimentos rápidos de boca e evocando a imagem de alguém engolindo comida alto. A mudança foi considerada necessária pois a palavra “Puck” iria tentar vândalos a alterar a primeira letra. [...] Assim, isso mostrou um pouco do que viria no desenvolvimento de jogos subsequentes bem mais complexos. (MANGIRON; O’HAGAN, 2013, p. 49)

Pode-se dizer que a localização de videogames, de maneira geral, tende a almejar uma certa experiência ao usuário do jogo, e essa experiência deve ser o mais próximo possível da experiência original. A localização de videogames frequentemente utiliza métodos que façam a pessoa sentir como se o jogo tivesse sido produzido originalmente na língua materna, em seu país de origem. Utilizando os conceitos de Venuti (1995) apresentados em 2.2, entende-se que a localização de videogames costuma adotar práticas domesticadoras nos processos de localização, pois através da domesticação o produto passa a sensação de ter sido produzido e escrito na língua nativa do usuário, transmitindo verossimilhança. A ideia é resumida quando Mangiron e O’Hagan argumentam que:

A localização prioriza o “look and feel” geral do produto final, o que se espera ser similar a produtos locais equivalentes na cultura alvo, fazendo com que as estratégias de tradução sejam orientadas à domesticação no sentido usado por Venuti (1995).<sup>7</sup> (MANGIRON; O’HAGAN, 2013, p. 159)

Contudo, isso não significa que os tradutores de jogos nunca adotem estratégias estrangeirizadoras. Como explica Souza (2015), a abordagem estrangeirizadora por vezes é aplicada para conferir um certo “ar de austeridade” (SOUZA, 2015, p. 44), criando um ar interessante no contraste com os aspectos domesticados na obra. Esse tipo de abordagem é “comum na localização de RPGs japoneses” (SOUZA, 2015, p. 44), pois os fãs esperam e apreciam estes aspectos. Um exemplo disso ocorre na série de RPG japonesa *Persona*. Em

---

<sup>7</sup>Localization prioritizes the overall “look and feel” of the end product, which is expected to be similar to equivalent local products in the target culture, causing translation strategies to be oriented towards domestication in Venuti’s (1995) sense.

*Persona*, os jogos possuem um caráter fortemente japonês na narrativa, e de acordo com Ashcraft (2016) são jogos inseparáveis da cultura japonesa. Um exemplo notável do aspecto estrangeirizador na localização desses jogos refere-se ao modo como são retratados os honoríficos japoneses, como *-san* e *-kun*, que denotam diferentes tipos de relacionamentos e graus de respeito entre os falantes, e costumam ser omitidos em localizações de obras japonesas para o Ocidente. No caso de *Persona*, contudo, os honoríficos são mantidos, causando estranhamento para quem não está acostumado com esse aspecto linguístico japonês.

Na figura 1 a seguir, podemos ver uma cena de diálogo na qual uma das personagens, refere-se a outra personagem como “Sakura-san”, de modo que destaca o modo estrangeirizador como foi conduzida a localização da obra. Se não houvesse a deliberada manutenção dos aspectos japoneses na versão localizada, descaracterizaria a intencionalidade da obra.

Figura 1 – Diálogo de *Persona 5*



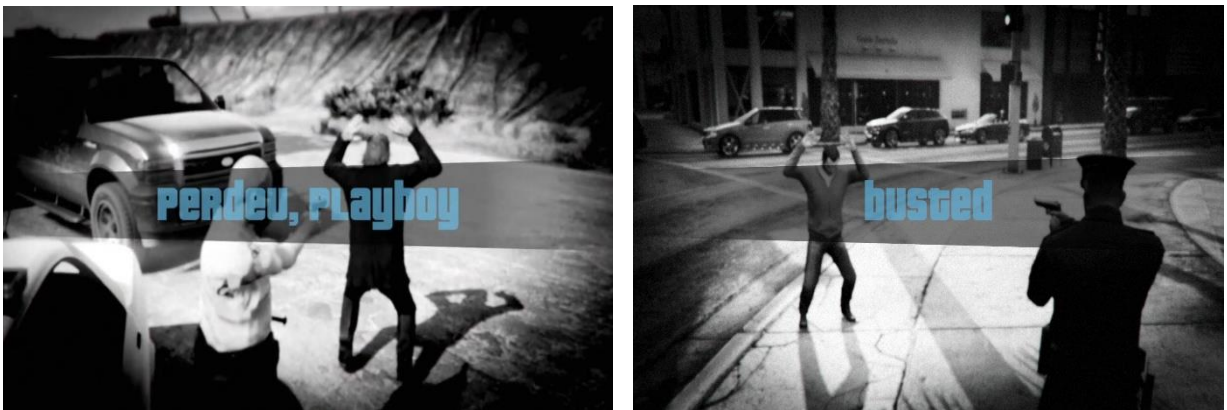
Fonte: Youtube. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=ucQ1KMaeC2M&list=PLVgaP5G4cWsKojPDbe5lumoqlaTR-s-9o&index=3&ab\\_channel=SphericAlpha](https://www.youtube.com/watch?v=ucQ1KMaeC2M&list=PLVgaP5G4cWsKojPDbe5lumoqlaTR-s-9o&index=3&ab_channel=SphericAlpha)

Assim, da mesma maneira que é possível que a abordagem estrangeirizadora seja ideal para transmitir a experiência desejada pelos criadores, também ocorrem casos em que a abordagem domesticadora vai ser imprescindível para que o jogador experiencie a obra como pretendida. Um exemplo bem pertinente aqui é o do popular jogo *Grand Theft Auto V* (ou *GTA V*). A franquia *Grand Theft Auto* é conhecida por abordar aspectos do submundo e da criminalidade estadunidense, e assim, muitas gírias aparecem nesses games. Na versão

localizada brasileira, os nomes dos locais e temática geral foram mantidos, seguindo lógica estrangeirizadora, mas termos e expressões mais vulgarizados foram adaptados de formas bem criativas. Como cita Souza (2015, p. 41), um exemplo disso é no uso do termo “*Busted*”, que é uma gíria comum americana e é usada no jogo para denotar que o jogador foi capturado pela polícia. Na versão brasileira, ficou “*Perdeu, Playboy*”, que transmite ao jogador a mesma intenção pretendida pela versão original ao mesmo tempo que dá um ar tipicamente brasileiro à expressão. Conforme relata Vítor Heringer para o site Nerdbunker (2022), *GTA V* é um dos jogos de maior sucesso da atualidade com mais de 160 milhões de cópias vendidas pelo mundo todo, um indício de um processo de localização bem executado. As imagens retratam o exemplo citado acima:

**Figura 2 – Imagens do jogo *Grand Theft Auto V* (2013), mostrando o momento no qual o personagem jogável é preso. Versão brasileira na esquerda, original na direita.**



Fonte: Youtube.

Disponíveis em: [https://www.youtube.com/watch?v=v\\_tr260a85E&ab\\_channel=Buriti](https://www.youtube.com/watch?v=v_tr260a85E&ab_channel=Buriti)  
[https://www.youtube.com/watch?v=6kgAuCUQoy8&ab\\_channel=TheGrandSki](https://www.youtube.com/watch?v=6kgAuCUQoy8&ab_channel=TheGrandSki)

Assim, torna-se evidente que o uso dos estilos domesticador e estrangeirizador de localização vão bem além da questão de homogeneização cultural, citada por Venuti (1995) conforme a seção 2.2, mas sim que se trata de um processo delicado que engloba diversos fatores, como os fatores culturais e linguísticos, que vão ser determinantes para decidir quais tipos de abordagem serão utilizados na prática tradutória.

### 3 METODOLOGIA

Nesta seção será explicitada brevemente a obra que a pesquisa aborda, e também são apresentados os procedimentos realizados para a efetivação da análise em si.

Esta pesquisa adota uma abordagem descritiva, procurando identificar casos de ocorrência de estrangeirização e domesticação na obra *Phoenix Wright: Ace Attorney*, seguindo as definições apresentadas em 2.2.

#### 3.1 Tipo de pesquisa

A presente pesquisa tem caráter descritivo, descrevendo e registrando ocorrências de estrangeirização e domesticação, conforme apresentados por Venuti (1995), na tradução de fã brasileira do jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Gil (2002) define a pesquisa descritiva a seguir:

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. (GIL, 2002, p. 42)

O método empregado foi o da observação sistemática, através da transcrição e comparação dos textos nas duas versões da obra.

#### 3.2 Corpus da pesquisa

Esta pesquisa adota uma abordagem descritiva, procurando identificar casos de ocorrência de estrangeirização e domesticação na localização de fãs para o jogo de videogame *Phoenix Wright: Ace Attorney*, seguindo as definições apresentadas em 2.2. Assim, o corpus da pesquisa consiste em duas partes: na obra em inglês, lançada para o público ocidental, assim como a versão brasileira, produzida por fãs para o Brasil.

*Phoenix Wright: Ace Attorney* (no original, *Gyakuten Saiban*) é um jogo japonês que foi lançado oficialmente no ocidente em 2005, pela desenvolvedora *Capcom*, para o console *Nintendo DS*. Um fato relevante de destacar aqui é que o jogo, originalmente, se passa no Japão e conta com muitos trocadilhos nos nomes dos personagens, e a versão estadunidense optou por fazer uma localização dos nomes japoneses afim de manter os trocadilhos, mudando a ambientação da história para que se passasse nos Estados Unidos. Segundo a tradutora, essa



escolha foi feita pensando no quanto a localização poderia contribuir para o divertimento geral do jogo (HSU, 2014). Na trama do jogo, o homônimo protagonista, Phoenix Wright, é um advogado que procura provar a inocência de seus clientes, que se envolvem em esquemas mirabolantes que os levam a serem acusados de assassinato, e cabe à Phoenix provar a inocência de seus clientes. O jogo se caracteriza pela forma como utiliza do humor ao longo de sua trama, que tem estilo tipicamente *anime*. Isso se reflete nos personagens carismáticos e caricatos, que frequentemente complicam as situações devido às suas personalidades peculiares, omitindo informações nos seus depoimentos, e falando de maneira a criar ambiguidade, propositalmente ou não. Este foi um dos motivos principais para a escolha da obra como *Corpus* da pesquisa, pois esse elemento-chave, o humor, é algo que costuma envolver muitos trocadilhos e jogos de palavras, elementos que são difíceis de serem bem localizados e podem exigir mais perícia dos tradutores para um bom trabalho.

Em termos de jogabilidade, ou seja, na interação do jogador com o jogo, na maior parte do tempo o jogador apenas lê diálogos entre os personagens, que aparece representado em caixas de texto. O jogo não possui dublagem, então os diálogos escritos são a forma do jogador captar o enredo. Todos os diálogos do jogo foram completamente traduzidos na versão brasileira.

**Figura 3 – Imagens ilustrando o humor de *Phoenix Wright*, com um trocadilho entre *nobody* e *no "body"*, e sua versão localizada.**



Fonte: Elaborado pelo autor.

Além dos diálogos, os outros elementos textuais principais consistem nas descrições das evidências sobre o presente caso que o jogador reúne ao longo do jogo, assim como as descrições das pessoas relacionadas ao caso. Esses são textos curtos, de um só parágrafo, e também estão totalmente traduzidos.

A versão brasileira do jogo, lançada em 2019 e traduzida da versão em inglês pela equipe *Jacutem Sabão*, intitula-se *Fênix Veríssimo: Advogados de Primeira*, o que já chama

atenção pois títulos de videogames dificilmente são traduzidos para o português. (TECMUNDO, 2012). A versão brasileira optou por fazer semelhante a versão estadunidense, adaptando os nomes dos personagens e mudando a ambientação do jogo para o Brasil, pois esses trocadilhos e referências à cultura são uma marca registrada do jogo e da franquia na qual ele se insere (TUNHOLI, 2021). Além disso, aspectos culturais como o uso do relógio de 24 horas ao invés do relógio de 12 também foram adaptados. Assim, de acordo com as ideias de Venuti (1995) apresentadas anteriormente tanto a versão americana quanto a brasileira adotaram estratégias domesticadoras no que concerne os nomes dos personagens e ambientação do jogo.

Cabe aqui comentar sobre o gênero do jogo, que é uma *Visual Novel*. Um jogo *Visual Novel*, que é um gênero mais nichado, caracteriza-se por não possuir muita, se alguma, “jogabilidade”, focando na trama do jogo através de textos e diálogos escritos, imagens e música, apresentando uma interação direta mais limitada do jogador com o jogo. Assim, por ser um jogo com foco principal no seu texto ele se mostra interessante para uma análise textual. Stegner resume o conceito de *Visual Novel* ao dizer:

Embora a maioria dos videogames apresentem algum texto, Visual Novels são únicas em que elas se assemelham mais a obras escritas. Ao invés de contar as partes principais da história através de jogabilidade, *cutscenes*<sup>8</sup> ou por pistas do contexto, você lê um monte de diálogo e outros textos para avançar através da narrativa.<sup>9</sup> (STEGNER, 2021, p. 1)

Para efetuar a pesquisa, o primeiro caso do jogo (de cinco) foi escolhido, pois é um caso mais curto e de menor complexidade, e dado que o jogo é bastante denso em texto e diálogo podemos fazer a análise do texto de maneira mais efetiva delimitando esse alvo. O jogo ocasionalmente oferece certas escolhas que podem alterar o diálogo que vem a seguir, ocasionando textos opcionais, mas nesta pesquisa retratamos apenas as decisões de diálogo corretas, que avançam a narrativa.

### 3.3 Procedimentos

No interesse de fazer a comparação entre os dois textos de maneira precisa, foram coletadas gravações da parte escolhida como relevante para a pesquisa, o primeiro caso, em

---

<sup>8</sup> Cenas totalmente não-interativas em videogames.

<sup>9</sup>While most video games feature some amount of text, visual novels are unique in that they more closely resemble a written work. Instead of telling major parts of the story through gameplay, cutscenes, or context clues, you read a lot of dialogue and other text to advance through the narrative.

suas duas versões. Para fazer este procedimento, escolhemos realizar a coleta de dados em dois aparelhos diferentes: *Phoenix Wright: Ace Attorney* foi jogado e gravado em um aparelho *Playstation 4*, enquanto *Fênix Veríssimo: Advogados de Primeira* foi gravado em um computador pessoal.

Foram gravados cerca de 30 minutos de vídeo por versão do jogo, tempo correspondente à duração do primeiro caso do jogo, levando a um total aproximado de 1 hora de tempo de gravação. O vídeo da versão estadunidense do jogo foi gravado no *Playstation 4* utilizando a funcionalidade de gravar vídeo embutido no próprio software da máquina, enquanto a versão brasileira foi gravada no computador utilizando o software gratuito *Open Broadcaster Software (OBS)*<sup>10</sup>. Em seguida, os scripts das duas versões foram transcritos com o auxílio do computador para a efetivação da análise, utilizando o programa *Microsoft Excel*, para uma planilha, destacando cada uma das caixas de texto do jogo. Nesta etapa foi utilizado o script do jogo disponibilizado no site *GameFAQs (MEAD, 2006)* para facilitar o processo de transcrição e reduzir a possibilidade de erros manuais.

**Figura 4 – Planilha do Microsoft Excel com as duas transcrições**

	Texto de partida	Texto de chegada	Observações
1			
2	[EPISÓDIO 1 - THE FIRST TURNABOUT]	[EPISÓDIO 1 - A PRIMEIRA REVIRAVOLTA]	
3	"gasp"...gasp"	uff... uff...	
4	Dammit! ...Why me?	Desgraçada... Por que justo comigo?	
5	I can't get caught... Not like this!	Não posso ser pega... Não no "lugar desta jeta!"	
6	I've gotta find someone to pin this on...	Tenho que arranjar alguém pra botar a culpa...	
7	Someone like... him!	Alguém como... ele!	
8	It'll make it look like HE did it!	Vou fazer com que pareça que ELE fez isso!	Estrangeirização
9	August 8, 9:47	8 de Agosto, 9:47	
10	1st District Court Defendant	Fórum Local	
11	Lobby No. 2	Sala de Espera nº 2	
12	-Phoenix	-Fênix: (Cora, tô tão nervoso!)	
13	-Mia	-Aline: Fênix!	
14	-Wright	-Fênix: Ah, tá bom dia, Chefe.	
15	-Phoenix	-Aline: Mia, ainda bem que chegou a tempo.	
16	-Mia	-Aline: Mas, Fênix, tenho que admitir, estou impressionada!	
17	-Phoenix	-Aline: Não é qualquer um que pega um caso de homicídio logo de primeira.	
18	-Mia	-Aline: Isso diz muito sobre você... e sobre seu cliente também.	
19	-Phoenix	-Fênix: Er... valeu.	Domesticção
20	-Phoenix	-Fênix: Na verdade, é porque eu devo um favor a ele.	
21	-Mia	-Aline: Um favor?	
22	-Phoenix	-Aline: Quer dizer que você já conhecia o acusado antes?	
23	-Phoenix	-Fênix: Sim.	
24	-Phoenix	-Fênix:	

Fonte: Elaborado pelo autor.

Com os dados transcritos para a planilha, serão observadas e comparadas as duas versões do jogo – o original, e a tradução – através de tabelas, destacando e descrevendo passagens nas quais percebermos a ocorrência nítida de domesticção ou estrangeirização, conforme os conceitos explicados na subseção 2.2.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://obsproject.com/pt-br/download>

## 4 ANÁLISE

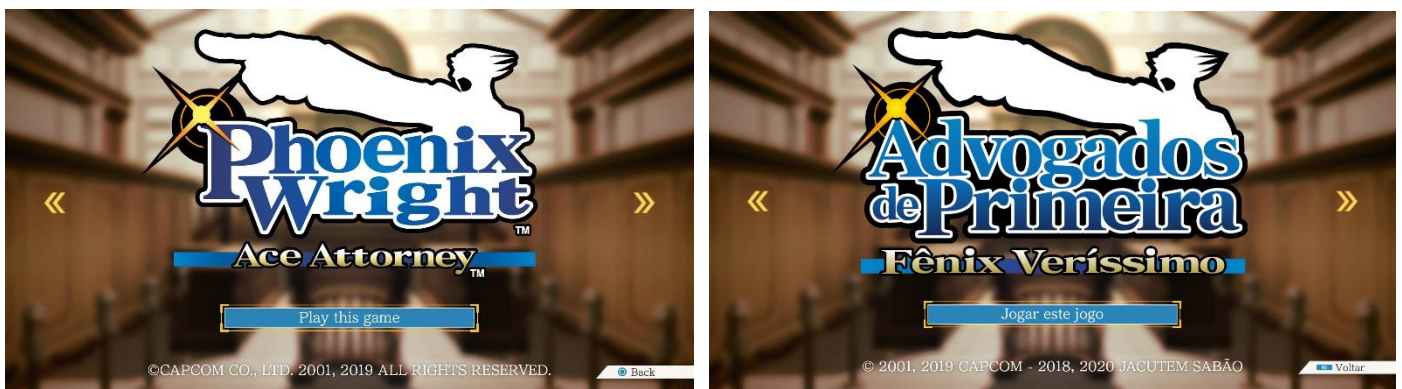
Nesta seção, apresentamos no jogo e na sua tradução o que é identificado como casos de estrangeirização e domesticação no jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Está dividida em três subseções: uma sobre os elementos não-narrativos, como os menus e logomarcas do jogo, outra sobre elementos narrativos do primeiro caso do jogo, que compõem a maior parte do texto, e uma última para concluir a análise, com a demonstração do número de ocorrências e comentários pertinentes.

### 4.1 Elementos não-narrativos

Nesta subseção apontaremos os casos de estrangeirização e domesticação nos elementos não-narrativos que compõem o jogo, como os menus e logotipos.

A tela inicial do jogo retrata o logotipo estilizado com o nome do jogo, assim como a opção para iniciar o jogo “Play this game”. Na versão brasileira, os elementos do menu estão traduzidos e a logotipo foi completamente refeita para retratar o nome brasileiro do jogo, *Fênix Veríssimo*, caracterizando uma interessante quebra de padrões ao usar de abordagem domesticadora no título do jogo.

Figura 5 – Tela inicial do jogo *Phoenix Wright*, em inglês e português



Fonte: Elaborado pelo autor.

O menu de opções técnicas do jogo encontra-se completamente traduzido, mas não se destacam a presença de abordagem domesticadora ou estrangeirizadora.

O último menu a ser destacado está relacionado à jogabilidade. Dentro do jogo, o jogador pode acessar um menu chamado “Autos do Processo” no qual pode conferir as evidências coletadas ao longo do caso, assim como também informações básicas sobre os personagens do caso. Os quadros a seguir retratam trechos retirados dessa parte do jogo, com

uma descrição das ocorrências nas evidências e personagens encontrados nesse menu. Palavras ou expressões em negrito nos quadros foram destacadas pelo autor, afim de facilitar a visualização de trechos específicos que sejam mais relevantes.

### Quadro 1 – Evidência “Cindy’s Autopsy Report”

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Cindy’s Autopsy Report:</b> Time of death: 7/31, 4PM – 5PM. Cause of death: loss of blood due to <b>blunt trauma</b> .	<b>Autópsia de Cíntia:</b> 31/7, 16h30 – 17h30. Causa da morte: perda de sangue devido a <b>traumatismo craniano</b> .

Fonte: Elaborado pelo autor

Aqui, foi adotada uma estratégia domesticadora no que concerne os elementos de data e hora, localizando os formatos MM/DD/YYYY para DD/MM/YYYY, e o horário de 12 horas para horário de 24 horas. Também foi domesticada a expressão “blunt trauma” para “traumatismo craniano”, para deixar o texto mais autêntico como uma autópsia brasileira.

### Quadro 2 – Evidência “Passport”

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Passport:</b> The victim apparently arrived home from <b>Paris</b> on 7/30, the day before the murder.	<b>Passaporte:</b> A vítima aparentemente chegou da viagem de <b>Mumbai</b> no dia 30/07, um dia antes do assassinato.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste caso observamos novamente a domesticação do formato da data para o formato brasileiro, e o mais notável é que o destino da viagem foi mudado de Paris para Mumbai. Conforme visto em Venuti (1995), esta é uma mudança domesticadora, feita porque a história se passa em Los Angeles no original e em São Paulo na versão brasileira, e os fusos horários relativos são relevantes ao caso, preservando esse aspecto da história. Além disso, a imagem da evidência também foi domesticada, retratando um passaporte brasileiro ao invés de um passaporte estadunidense.

**Figura 6 – Evidência “Passport” / “Passaporte”**



Fonte: Elaborado pelo autor

Os nomes dos personagens em *Phoenix Wright* sempre são significativos de alguma maneira, constituindo trocadilhos e referências, e na versão brasileira foram adaptados para a cultura brasileira, com outros trocadilhos e referências, caracterizando abordagem domesticadora. A seguir, quadro com os nomes dos personagens que aparecem no caso, nas duas versões.

**Quadro 3 – Personagens do jogo**

Texto de Partida	Texto de Chegada
Phoenix Wright	Fênix Veríssimo
Mia Fey	Aline Sato
Larry Butz	Mauro Vário
Winston Payne	Tomás Dores
Frank Sahwit	Franco Elvisso
Cindy Stone	Cíntia Rocha

Fonte: Elaborado pelo autor

O nome “Fênix Veríssimo” surge através de uma tradução direta de “Phoenix” para “Fênix” e da adaptação de “Wright”, que é homófona à palavra “right” (“correto” ou “direito”), para “Veríssimo”, associado a ideia de “verdadeiro”, preservando a referência à lei e direito presentes no original. Também é notável que foi mantida a naturalidade do sobrenome original na versão brasileira, pois ambos são sobrenomes comuns nas respectivas línguas. Ele é o protagonista, um advogado que defende seu cliente, Larry Butz, no tribunal.

“Mia Fey” tornou-se “Aline Sato”. É uma personagem asiática, e os tradutores mudaram “Fey” para “Sato” pois Sato é um sobrenome japonês comum de se ver no Brasil



(SABÃO, 2023). Já Aline “significa tanto "protetora" quanto "nobre"; remete ao fato de ela defender clientes acusados de um crime” (SABÃO, 2023), pois a personagem trata-se de uma advogada, chefe de Phoenix Wright.

“Larry Butz”, o acusado do caso, ficou “Mauro Vário”. Na história, Larry tem seu nome confundido constantemente, então o nome Mauro foi escolhido pelas variações que pode ter, como Maurício e Mauro (SABÃO, 2023). Vário “pode significar ‘diverso’, ‘instável’” (SABÃO, 2023), e foi usado para localizar um bordão que se refere ao personagem (ver subseção 4.2).

“Franco Elvisso”, “Franco” é uma forma aportuguesada de “Frank”, enquanto “Sahwit” é um trocadilho com *saw it* (vi isso), pois o personagem é a testemunha do caso, e sua forma no português ficou “Elvisso” (eu vi isso), domesticando o trocadilho original.

O nome do promotor “Winston Payne” é uma referência à expressão “winced in pain” (estremeceu de dor), e em português tornou-se “Tomás Dorés” (tomar dores), adaptando o trocadilho de dor original.

“Cindy Stone”, a vítima, teve seu nome adaptado de maneira relativamente direta, ficando “Cíntia Rocha”, uma versão aportuguesada do nome.

Além destes personagens também há o juiz do julgamento, que não tem seu nome explicitado na narrativa, sendo conhecido apenas como “Judge” (Juiz).

## 4.2 Elementos narrativos

Nesta subseção apontaremos as ocorrências de domesticação e estrangeirização nos elementos narrativos do primeiro caso de *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Estes elementos correspondem majoritariamente aos diálogos que constroem a narrativa, formando a maior parte do conteúdo textual do jogo. Estes textos aparecem em caixas de diálogos, como visto na Figura 7.

**Figura 7 – Caixa de diálogo de *Phoenix Wright***



Fonte: Elaborado pelo autor

As ocorrências serão apresentadas seguindo a ordem cronológica em que aparecem na narrativa do jogo, através do uso de quadros. Em determinados quadros há palavras e expressões em negrito, destacadas por nós para facilitar a visualização de partes mais relevantes no trecho.

#### Quadro 4 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> I'll make it look like HE did it!	<b>Franco Elvissio:</b> Vou fazer com que pareça que ELE fez isso!

Fonte: Elaborado pelo autor

O contexto da passagem é que o culpado Frank, que seria convocado como testemunha no julgamento futuro, faz uma armação para jogar a culpa em Larry e escapar da prisão. Nesta tradução observamos estrangeirização, pois a estrutura da frase em português é rígida e segue um padrão bem aproximado da versão original. Não é necessário destacar o sujeito na escrita, dado que o contexto explicita isso. Uma sugestão de tradução caso os tradutores desejassem eliminar a estrangeirização seria “Vai ficar parecendo que foi ELE!”.

#### Quadro 5 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Um... thanks.	<b>Fênix Veríssimo:</b> Err... obrigado.

Fonte: Elaborado pelo autor

O jogo não possui dublagem, mas ainda assim é comum a presença de marcas de oralidade no texto, transmitindo ao jogador a sensação da naturalidade de ler diálogos com voz. Neste caso, a expressão que indica uma pausa na fala “Um...” foi adaptada para “Err...”, melhor representando o tipo de pausa comum em textos brasileiros que prezam por denotar a oralidade, como legendas de filme e balões de quadrinho. Portanto, constatamos domesticação aqui.

#### Quadro 6 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> Well, that's news to me!	<b>Aline Sato:</b> Ué, isso é novo pra mim!

Fonte: Elaborado pelo autor



Mia se surpreende que Phoenix já conhecia o réu, Larry, antes do caso. “Well” foi adaptado para “Ué”, uma palavra que indica coloquialidade que não havia no texto original e indica domesticação ao fugir da tradução literal original. Na sequência, a continuação “that's news to me” foi traduzido como “isso é novo pra mim”, novamente acrescentando um traço informal em “pra”. Ainda que a tradução acrescente uma coloquialidade que não havia no original, aqui consideramos que houve uma tendência à estrangeirização pois a estrutura das frases é muito semelhante, de modo que a frase em português causa estranhamento a um leitor nativo. Portanto, nesta ocorrência constatamos tanto domesticação quanto estrangeirização.

### Quadro 7 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> I just... really want to help him, I owe him that much.	<b>Fênix Veríssimo:</b> Só quero... ajudá-lo de verdade. É o tanto que devo a ele.

Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta passagem, foi feita uma tradução que segue de forma rígida a estrutura do texto original. “I just... really want to help him”, foi traduzido como “só quero... ajudá-lo de verdade”, uma frase que soa estranha no contexto. “Really” pode significar “de fato”, ou “muito” (REALLY, 2023). O estranhamento é causado pela tradução de “really” para “de verdade”, em uma interpretação da palavra que transmite a ideia de verdade. O contexto é que Phoenix quer ajudar seu amigo, Larry, defendendo-o da acusação de assassinato, contexto que não deixa dúvida alguma de suas intenções, tornando a expressão “de verdade”, que enfatiza intenções honestas, uma colocação estranha e literal. Uma possível tradução mais natural ao leitor brasileiro seria “Só quero... muito ajudá-lo.”, destacando o sentido de “really” como “muito”, e assim enfatizar como ele quer muito ajudar seu amigo, o que faz mais sentido no contexto. Já a segunda frase, “I owe him that much”, foi traduzida como “É o tanto que devo a ele”, se referindo a um favor que Phoenix deve a Larry, e esta frase soa pouco natural ao leitor brasileiro. Uma possibilidade de tradução alternativa seria “Eu devo isso a ele”. Como visto nas ideias de Venuti (1995), esses estranhamentos apontam estrangeirização na localização.

### Quadro 8 – Diálogo de Larry Butz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Larry Butz:</b> I'm gonna do it, I'm gonna die!!!	<b>Mauro Vário:</b> Agora é pra valer! É agora que eu morro!!!

Fonte: Elaborado pelo autor

Na passagem acima, o personagem está fazendo uma demonstração de desespero, gritando falas exageradas e dizendo que vai morrer. A escolha de traduzir “I’m gonna do it” para “Agora é pra valer!” realça esse aspecto exagerado da fala de Larry de uma suave aos olhos do jogador brasileiro, e a tradução da fala seguinte “I’m gonna die!” para “É agora que eu morro!” preserva a sonoridade da fala original ao manter o início das duas frases iguais nas duas versões. O tempo verbal nas frases é alterado de futuro para presente, para permitir o uso de expressões mais naturais nesse tipo de contexto. Assim, constatamos domesticação como a abordagem predominante na ocorrência.

### Quadro 9 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Our school had a saying: "When something smells, it's usually the Butz."	<b>Fênix Veríssimo:</b> Havia um ditado na nossa escola: “Se tem treta, só pode ser o Vário, para variar.”

Fonte: Elaborado pelo autor

Phoenix aqui comenta sobre sua relação com Larry, e comenta uma expressão que as pessoas de sua escola usavam para falar do azar Larry. No original, há um trocadilho entre o sobrenome Butz e “butts”, bumbuns, e o mau cheiro associado. Em português, o trocadilho foi domesticado, usando de um trocadilho entre “Vário” e “variar”, eliminando completamente as referências a bumbum e cheiro do original.

### Quadro 10 – Diálogo de Winston Payne

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Winston Payne:</b> The <b>prosecution</b> is ready, Your Honor.	<b>Tomás Dores:</b> A <b>acusação</b> está pronta, Meritíssimo.

Fonte: Elaborado pelo autor

No começo do julgamento, o promotor do caso se apresenta ao tribunal. “Prosecution” foi traduzido para “acusação”, conferindo uma naturalidade maior no contexto do que a tradução mais literal “promotoria” faria. “Your Honor” ficou “Meritíssimo”, evidenciando um processo domesticador na localização, ao adaptar a expressão honorífica para se referir a um juiz.

### Quadro 11 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> No... no way! I forgot! I'm drawing a total blank here!	<b>Phoenix Wright:</b> Não... essa não! Esqueci! Me deu um branco total agora!

Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta passagem, Phoenix usa a expressão “no way”, uma expressão que indica incredulidade diante de uma situação negativa, e ela foi adaptada para “essa não”, uma domesticação em português com sentido equivalente e mesmo tom de informalidade. Já na última frase é usada a expressão “drawing a total blank”, que é uma expressão informal que indica incapacidade para lembrar de algo (BLANK, 2023). A expressão foi domesticada como “deu um branco total”, uma expressão coloquial brasileira com sentido bem próximo do original.

### Quadro 12 – Diálogo de Winston Payne

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Winston Payne:</b> The murder weapon was this statue of "The Thinker".	<b>Tomás Dorez:</b> A arma do crime foi esta estátua de "O Pensador".

Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste trecho, o promotor do caso apresenta a arma do crime, uma réplica em miniatura da famosa estátua “O Pensador” que retrata “um homem sentado, nu, apoiando o queixo no dorso de sua mão, com o cotovelo apoiado em seu joelho.” (CABRAL, 2018). A estrutura da tradução seguiu rigidamente a estrutura da frase original, e causa estranhamento principalmente devido à falta de contração das preposições “de” e “o”, ficando “estátua de “O Pensador” ao invés do que seria mais comum, “estátua do “Pensador”, configurando estrangeirização.

### Quadro 13 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> That evidence is the only <b>ammunition</b> you have in court.	<b>Aline Sato:</b> As provas são as únicas <b>armas</b> que você tem no tribunal.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na fala de Mia, temos a frase “That evidence is the only ammunition you have in court”. “Ammunition” aqui tem o sentido figurado comum de fatos que podem substanciar um argumento (AMMUNITION, 2023). A tradução literal da palavra, “munição”, não acarreta o mesmo significado em português, e assim o termo foi traduzido para “armas”, transmitindo a ideia de representar o argumento do advogado no julgamento. O outro termo notável é que “evidence” foi adaptado para “provas”, uma expressão mais comum numa fala nesse tipo de contexto judicial brasileiro. Assim, avaliamos esta ocorrência como domesticação.

### Quadro 14 – Diálogo de Winston Payne

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Winston Payne:</b> According to this, she was in <b>Paris</b> until the day before she died.	<b>Tomás Dores:</b> De acordo com este documento, ela estava em <b>Mumbai, na Índia</b> , até a véspera de sua morte.

Fonte: Elaborado pelo autor.

No trecho em destaque, a mudança que chama a atenção é a cidade, Paris, que foi adaptada para Mumbai. A razão para isso é que a história originalmente se passa em Los Angeles, e na versão brasileira ela se passa em São Paulo, e a diferença de fusos horários tem relevância para o caso. Na versão original é mencionada apenas a cidade, enquanto na localização há a adição do país, “na Índia”. É fácil de imaginar que esse acréscimo foi feito porque Mumbai não é uma cidade tão famosa quanto Paris, tornando necessária essa adição para que o jogador tenha uma noção clara da distância do país em questão. Assim, de acordo com Venuti (1995), aqui também ocorre domesticação.

### Quadro 15 – Diálogo de Winston Payne

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Winston Payne:</b> It appears that she had several " <b>Sugar Daddies</b> ".	<b>Tomás Dores:</b> Parece que ela tinha relações com vários " <b>coroas ricos</b> ".

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na fala de Payne surge o termo “sugar daddy”, uma gíria usada para se referir a homens mais velhos que, através de presentes e dinheiro, estabelecem relacionamentos amorosos com pessoas jovens. A versão brasileira adotou uma abordagem domesticadora, utilizando o termo “coroas ricos”, e também acrescentando “ela tinha relações”, expressão que não há na versão americana pois o termo “sugar daddies” já implica a existência de uma relação.

### Quadro 16 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Yeah... Larry has a way of running his mouth in all the wrong directions.	<b>Phoenix Wright:</b> É... O Mauro tem uma língua enorme. É muito fácil fazer ele falar o que der na telha.

Fonte: Elaborado pelo autor.

No diálogo acima, foi utilizada uma expressão informal em “Larry has a way of running his mouth in all the wrong directions” para indicar que Larry tem tendência a falar muito, e a falar o que não deve. Em uma mudança do original, foram usadas duas frases na versão brasileira “O Mauro tem uma língua enorme.” e “É muito fácil fazer ele falar o que der na telha.” Essas duas frases, juntas, transmitem de forma mais natural que uma tradução literal da expressão em inglês faria, configurando domesticação.

### Quadro 17 – Diálogo de Larry Butz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Larry Butz:</b> Dude! <b>Nick!</b> Whaddya mean, "irrelevant"!?	<b>Mauro Vário:</b> Mano! <b>Vero!</b> O que cê quer dizer com "irrelevante"!?

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta passagem Larry se refere a Phoenix com um apelido, “Nick”, derivado de uma forma reduzida da pronúncia do nome de Phoenix. Na tradução de fãs, optaram pela escolha da palavra “Vero” para atingir um efeito parecido. “Whaddy” é uma forma coloquial de “what do you”, e provavelmente para tentar atingir uma impressão informal parecida foi utilizado “cê” ao invés de “você” na frase.

#### Quadro 18 – Diálogo de Larry Butz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Larry Butz:</b> I'm going to get to the bottom of this!	<b>Mauro Vário:</b> Vou chegar até o fundo dessa história!

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Get to the bottom of this” é uma expressão verbal comum em inglês que significa descobrir a verdade por trás de algo. Em português ficou “chegar até o fundo dessa história”, uma expressão que soa estranha e fica muito presa ao sentido literal de “bottom” (fundo). Por isso, constatamos estrangeirização na frase.

#### Quadro 19 – Diálogo do juiz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Judge: Incidentally,</b> why wasn't the phone in the victim's apartment working?	<b>Juíz: No entanto,</b> por que o telefone do apartamento não estava funcionando?

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Incidentally” é um advérbio que precede uma quebra com o assunto imediatamente anterior, embora ainda exista uma relação com o assunto geral. Em português foi traduzido como “no entanto”, um advérbio de oposição, que sugere que o que vem a seguir irá contrapor diretamente o que veio antes. Este não é o caso, pois o juiz está fazendo uma pergunta afim de obter esclarecimentos sobre um ponto anterior que ficou em dúvida. Por isso, o uso de “no entanto” causa estranheza a quem está lendo o que chama atenção ao leitor que se trata de uma tradução (VENUTI, 1995), estabelecendo uma estrangeirização.

### Quadro 20 – Diálogo do juiz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Judge:</b> You may begin your <b>cross-examination.</b>	<b>Juíz:</b> Pode começar a sua <b>inquirição.</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

O *cross examination* é um processo que surgiu nos Estados Unidos, referindo-se a um tipo de inquirição onde a parte faz perguntas diretamente a testemunhas chamadas pela parte contrária (MONTEIRO, 2009). No contexto do jogo, sempre se refere ao momento em que Phoenix, o advogado protagonista, deve interrogar as testemunhas chamadas pela promotoria. Como o *cross examination* é um termo específico do meio jurídico, sendo pouco usado no Brasil, e para que ficasse um termo mais próximo do jogador brasileiro optaram por domesticar o termo ao usar a palavra “inquirição”.

### Quadro 21 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> Alright, Wright, this is it. <b>The real deal!</b>	<b>Aline Sato:</b> Certo, Fênix. <b>É agora que começa a ficar interessante!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebe-se que, na localização, Mia refere-se a Phoenix pelo seu primeiro nome, e no original ela usa seu sobrenome. No Brasil é menos comum colegas de trabalho referirem-se uns aos outros com seu sobrenome, e assim “Wright” ficou “Fênix. As expressões “this is it” e “the real deal” transmitem a ideia de que o julgamento entrará nos seus estágios mais decisivos, e na tradução de fã elas foram substituídas por “É agora que começa a ficar interessante!”, o que traz um sentido parecido com outras palavras. Portanto, a domesticação foi aplicada neste trecho.

### Quadro 22 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> Compare the witness's testimony to the evidence <b>at hand.</b>	<b>Aline Sato:</b> Compare o depoimento da testemunha com as provas que <b>tem em mãos.</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na frase, “at hand” é usado para indicar algo facilmente disponível. Na versão brasileira foi utilizada a expressão “que tem em mãos”, uma localização que usa da tradução literal de “hand” como “mão”, e não do sentido de algo disponível. Essa observação sugere a estrangeirização na tradução do diálogo. Outro comentário relevante sobre a tradução é que a palavra “testimony” foi traduzida como “depoimento”, ao invés da palavra mais etimologicamente similar “testemunho”.

### Quadro 23 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> There was <b>nobody</b> to... er... <b>"no body"</b> to find at 1:00 PM!"	<b>Fênix Veríssimo:</b> Não havia <b>nenhuma alma...</b> er... <b>nenhum "corpo"</b> à 1:00 da tarde!

Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui, Phoenix faz um trocadilho humorístico com “nobody” (ninguém) e “no body” (nenhum corpo). Na localização, para preservar o aspecto divertido do diálogo, aparece “Não havia nenhuma alma...”, uma expressão comum para se referir a uma cena em que não há pessoas, seguido da frase “nenhum “corpo” à 1:00 da tarde!”, referindo-se a um assassinato que não havia acontecido ainda. É interessante destacar que o formato de hora apresentado aqui é inconsistente com o formato de hora de 24 horas no quadro 1. Um possível motivo para isso é que no Quadro 1 tratava-se de texto relatado em um documento oficial, enquanto aqui o texto trata-se de um diálogo com notáveis traços de oralidade, melhor representando a maneira como brasileiros costumam falar sobre o horário. Também é notável que o verbo “find” (achar) foi eliminado, provavelmente para uma melhor fluidez do diálogo. Estabelecemos, assim, uma domesticação na passagem.

### Quadro 24 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> I've got this one.	<b>Fênix Veríssimo:</b> Essa é fácil.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O contexto é que Phoenix irá iniciar um *cross examination*, procurando encontrar problemas no depoimento da testemunha, dizendo uma expressão informal “I’ve got this one”, que indica confiança diante de um problema específico. Na versão em português, o termo foi



domesticado como “Essa é fácil”, expressando de uma forma não-literal o sentido original em inglês, através de uma expressão natural que indique confiança diante de um desafio.

#### Quadro 25 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> I can't put my finger on it, but something about this seems <b>fishy</b> .	<b>Aline Sato:</b> Não sei exatamente do que se trata, mas algo nisso <b>não cheira bem</b> .

Fonte: Elaborado pelo autor.

Mia diz “I can't put my finger on it” para uma expressão metafórica que indica um sentimento geral de dúvida. Isso foi retratado em português com “Não sei exatamente do que se trata”, que é uma frase mais direta, de sentido mais literal comparado ao inglês. Em seguida, Mia usa a expressão “something about this seems fishy”, sendo “fishy” uma gíria que sugere algo suspeito. Em português ficou “algo nisso não cheira bem”, indicando tentativa dos tradutores de manter o sentido original com uma gíria brasileira, “não cheirar bem”. Nesta passagem, então, ocorre domesticação.

#### Quadro 26 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> There was a table clock in the apartment, <b>wasn't there!</b>	<b>Franco Elvisso:</b> Havia um relógio de mesa no apartamento, <b>eu acho!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Para o trecho destacado, “wasn't there”, a tradução literal seria “não tinha”, típico de expressões interrogativas onde o interlocutor expressa dúvida sobre o que fala. No original em inglês é curioso que não aparece o ponto de interrogação que geralmente acompanha esse termo, e sim um ponto de exclamação. A provável explicação disso é para indicar que Frank está bem exaltado na cena, destacando seu tom de voz. Em português, foi eliminado o tom interrogativo e a expressão foi substituída por “eu acho”, retratando a falta de confiança na fala de outra maneira, na provável tentativa de deixar o diálogo mais natural ao jogador brasileiro. Conforme Venuti (1995), isso caracteriza domesticação.

### Quadro 27 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> Yeah, <b>the murder weapon!</b> The killer used it to hit the victim!	<b>Franco Elvisso:</b> Isso, <b>a arma do crime!</b> O assassino usou o relógio para golpear a vítima!

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na passagem original, Frank usa a expressão “the murder weapon”, que seria “a arma do assassinato” em uma tradução literal. Na localização, a expressão foi domesticada como “a arma do crime”, provavelmente porque é uma expressão comum em histórias de mistério e investigação em português. Também é notável que o pronome “it” foi substituído pelo substantivo ao qual ele se refere, “relógio”, porque não existe pronome equivalente na língua portuguesa.

### Quadro 28 – Diálogo do juiz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Judge:</b> The defense may <b>cross-examine</b> the witness.	<b>Juiz:</b> A defesa pode <b>inquirir</b> a testemunha.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Da mesma forma que “cross-examination”, o substantivo, foi localizado como “inquirição”, “cross-examine”, o verbo derivado, foi localizado como “inquirir”, mantendo o padrão de domesticação da outra ocorrência.

### Quadro 29 – Diálogo de Winston Payne

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Winston Payne:</b> The witness says he saw the table clock. <b>End of story.</b>	<b>Tomás Dores:</b> A testemunha disse que viu o relógio de mesa, <b>e ponto final.</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui, a parte mais interessante fica na expressão “end of story” (fim da história), é uma expressão coloquial que sugere que a pessoa quer encerrar o assunto atual, pois acredita que o que disse é correto e não há mais o que ser debatido. Na tradução de fã ficou “ponto final”, uma expressão utilizada no Brasil para expressar uma ideia bastante semelhante. Também é

perceptível que em inglês “end of story” é separado por um ponto final, enquanto em português isso foi adaptado de modo que a frase anterior se conecta com a conjunção “e”, pois a expressão “ponto final” é mais comumente usada em conjunção com a frase que a precede. Assim, temos aqui uma domesticação do termo.

### Quadro 30 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Your Honor, there is a <b>gaping hole</b> in the witness's testimony!	<b>Aline Sato:</b> Meritíssimo, há uma <b>falha enorme</b> no depoimento da testemunha!

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Gaping hole” se refere a um buraco ou abertura enorme (GAPING, 2023), sendo aqui usado no sentido metafórico ao apontar um lapso de lógica no depoimento da testemunha. Os tradutores aqui escolheram domesticar o termo ao usar a expressão “falha enorme”, passando mais naturalidade no contexto do que a palavra “buraco” faria.

### Quadro 31 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> Shutupshutupshutup! I hate you!	<b>Franco Elvisso:</b> Cale-se! Cale-se! Cale-se! <b>Você me deixa louco!</b> Que ódio!

Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste caso, foi acrescentada a frase “você me deixa louco”, que não possui equivalente no roteiro original. Os tradutores adicionaram com essa frase uma referência ao bordão do personagem Quico da série de TV *Chaves* (1973), bastante popular no Brasil. Isso configura domesticação, tornando o texto localizado mais próximo da cultura de chegada e fazendo o jogador sentir que o jogo foi produzido para o país de origem. A frase acrescenta humor que não havia na passagem original, mas está em conformidade com o tom bem-humorado que permeia o jogo no geral.

**Quadro 32 – Diálogo de Phoenix Wright**

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> The whole case <b>is riding on this!</b> I'd better <b>think it through carefully!</b>	<b>Fênix Veríssimo:</b> O caso inteiro <b>depende disso!</b> É melhor eu <b>pensar duas vezes!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Riding on this” aqui significa que algo de importância, no caso, o sucesso da defesa do cliente, está atrelado ao sucesso de outra coisa, que no contexto refere-se a Phoenix ser apaz ou não de responder à uma pergunta feita pelo juiz. Em português não há uma tradução literal a ser usada para a expressão, e os tradutores utilizaram o termo “depende disso” para expressar um sentido equivalente. Em seguida surge “think it through carefully”, cuja tradução mais direta seria algo mais próximo de “pensar nisso cuidadosamente”. Os tradutores localizaram a frase como “pensar duas vezes”, que transmite a ideia de forma bem aproximada, adotando um toque informal que não existia no original. Portanto, verificamos a domesticação no trecho.

**Quadro 33 – Diálogo de Phoenix Wright**

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> The sound Mr. Sahwit heard was <b>definitely</b> this clock.	<b>Fênix Veríssimo:</b> O som que o Sr. Elvisso ouviu <b>com certeza</b> era desse relógio.

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Definitely” é uma expressão comum em inglês, usada para expressar certeza de algo. O equivalente em português, “definitivamente”, também expressa ideia semelhante, mas é um termo menos usado no linguajar brasileiro. Assim, os tradutores optaram por localizar a palavra como “com certeza”, conferindo mais naturalidade à fala de Phoenix, usando uma abordagem domesticadora.

**Quadro 34 – Diálogo de Phoenix Wright**

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Well, he is "The Thinker", <b>after all.</b>	<b>Fênix Veríssimo:</b> Bom, ele é "O Pensador", <b>afinal de contas.</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

No trecho acima percebe-se uma aderência forte à estrutura da frase original em inglês, e o que causa mais estranhamento está no final da frase: “after all” foi adaptado para “afinal de contas”. Em termos de sentido a tradução está apropriada, mas a forma como está estruturado o diálogo é pouco usual no português. Um exemplo de localização alternativa seria traduzir a frase como “Afimal de contas, ele é “O Pensador”. Portanto, constatamos estrangeirização na ocorrência.

### Quadro 35 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Try to talk your way out of this one!	<b>Fênix Veríssimo:</b> Tente sair dessa agora!

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na ocorrência em destaque, “try to talk you way out” remete a tentar escapar de uma situação ruim através com argumentos verbais. No contexto, Phoenix está desafiando a testemunha a derrubar seus argumentos no tribunal. Em português ocorreu uma supressão do elemento relativo à fala, com a eliminação completa de “talk”, e a expressão toda foi substituída por “tente sair dessa agora”. Com essa domesticação foi mantida a parte principal da fala, que é a exigência de Phoenix que a testemunha dê uma resposta.

### Quadro 36 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> If you can't prove that, you don't have a case!	<b>Franco Elvissio:</b> Se não puder provar isso, é a minha palavra contra a sua!

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta ocorrência ocorre uma substituição da expressão em inglês “you don’t have a case”, uma expressão usada para expressar que o falante acha que o ouvinte não tem argumentos para substanciar o que alega. Não há um equivalente direto em português, e os fãs optaram por localizar a expressão como “é a minha palavra contra a sua”. A expressão traduzida transmite o mesmo sentido pretendido pela original, sugerindo que o interlocutor não possui argumentos, e, de acordo com as ideias de Venuti (1995), indica domesticação.

### Quadro 37 – Diálogo de Frank Sahwit

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Frank Sahwit:</b> You lawyers are all slime!	<b>Franco Elvisso:</b> Vocês, advogados, <b>são piores do que baratas!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na passagem, o personagem Frank utiliza de um insulto com a expressão “you lawyers are all slime”, um insulto comum em inglês. Um exemplo de tradução livre literal ficaria “Todos vocês advogados são lodo”, e representaria de forma pobre um insulto tipicamente brasileiro no contexto. Na localização da equipe de fãs a expressão “are all slime” foi domesticada como “são piores do que baratas”. Também é notável que na tradução o vocativo “advogados” foi colocado entre vírgulas, certamente na tentativa de deixar o diálogo mais natural.

### Quadro 38 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> Don't throw this one away, not like this! Think!	<b>Aline Sato:</b> Não desista agora! Não a esta altura do campeonato! Pense!

Fonte: Elaborado pelo autor.

O contexto da fala acima é que Phoenix está prestes a desistir no momento mais derradeiro do julgamento, e Mia tenta encorajá-lo. Mia usa duas expressões notáveis: a primeira, “don't throw this one away”, é uma expressão figurada que sugere ao ouvinte que não desista, já a segunda, “not like this” (não desse jeito), remete a ideia de que desistir desta maneira, tão próximo da vitória, seria ainda mais devastador. A primeira expressão foi localizada como “não desista agora”, uma expressão mais literal se comparada à original. Já a segunda foi localizada pelos fãs como “não a esta altura do campeonato”, utilizando uma gíria brasileira que expressa semelhante ao original, o sentimento de que está próximo ao fim e por isso não desistir. Por conseguinte, nesta ocorrência também se verifica então domesticação.

### Quadro 39 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Proof enough for you, Mr. Sahwit? Or should I say... <b>Mr. Did It!</b>	<b>Fênix Veríssimo:</b> Esta prova basta pra você, Sr. Elvisso? Ou melhor... <b>Sr. Eu Fiz Isso!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na ocorrência, Phoenix apresenta a prova definitiva do crime de Frank Sahwit, e o provoca fazendo um trocadilho com seu nome. “Mr. Sahwit” se refere ao sobrenome de Frank, nome esse que tem sonoridade parecida com “saw it” (viu isso), e assim Phoenix provoca o criminoso chamando-o de “Mr. Did It” (Senhor Fez Isso). Como visto em 4.1, o nome de Sahwit foi localizado para Elvisso (eu vi isso), adaptando o trocadilho, e com base nesse nome o trocadilho adaptado de Phoenix ficou “Sr. Eu Fiz Isso”. O trocadilho foi adaptado de maneira que ficasse natural para o jogador brasileiro ler, realçando a domesticação na fala em questão.

### Quadro 40 – Diálogo de Larry Butz

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Larry Butz:</b> But... but my <b>Cindy-windy's</b> gone, man! Gone forever!	<b>Mauro Vário:</b> Mas... mas minha <b>Cicizinha</b> se foi, cara! Ela se foi pra sempre!

Fonte: Elaborado pelo autor.

No trecho em destaque, após o julgamento, mesmo vitorioso Larry lamenta a morte de sua namorada, Cindy, utilizando um apelido carinhoso para se referir a ela. No original, “Cindy-windy” foi o nome usado, uma rima entre as palavras “Cindy” e “windy”. Na tradução de fã o apelido foi domesticado para “Cicizinha”, numa abordagem que busca preservar o aspecto carinhoso do nome original aplicando uma forma diminutiva do nome localizado “Cíntia”.

### Quadro 41 – Diálogo de Phoenix Wright

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Phoenix Wright:</b> Hey, I was the one who <b>got you off the hook!</b>	<b>Fênix Veríssimo:</b> Ei, fui EU que <b>tirei tua cabeça da forca!</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na passagem, encontramos “got you off the hook” no texto original, que pode ser traduzido literalmente como “tirei você do gancho”. É uma expressão metafórica usada para indicar que quem fala acha que salvou o ouvinte de um grande problema. Ela foi localizada como “tirei tua cabeça da força”, uma expressão que, a princípio, transmite um sentido similar. Contudo, essa expressão é pouco usual para o linguajar brasileiro, de modo que nem conseguimos encontrar um dicionário que a conste durante esta pesquisa, não sendo comum em diálogos brasileiros. Essa falta de naturalidade na tradução, de acordo com Venuti (1995), aponta estrangeirização na ocorrência.

#### Quadro 42 – Diálogo de Mia Fey

Texto de Partida	Texto de Chegada
<b>Mia Fey:</b> Oh, speaking of <b>Harry</b> ...	<b>Aline Sato:</b> Ah, falando no <b>Mário</b> ...

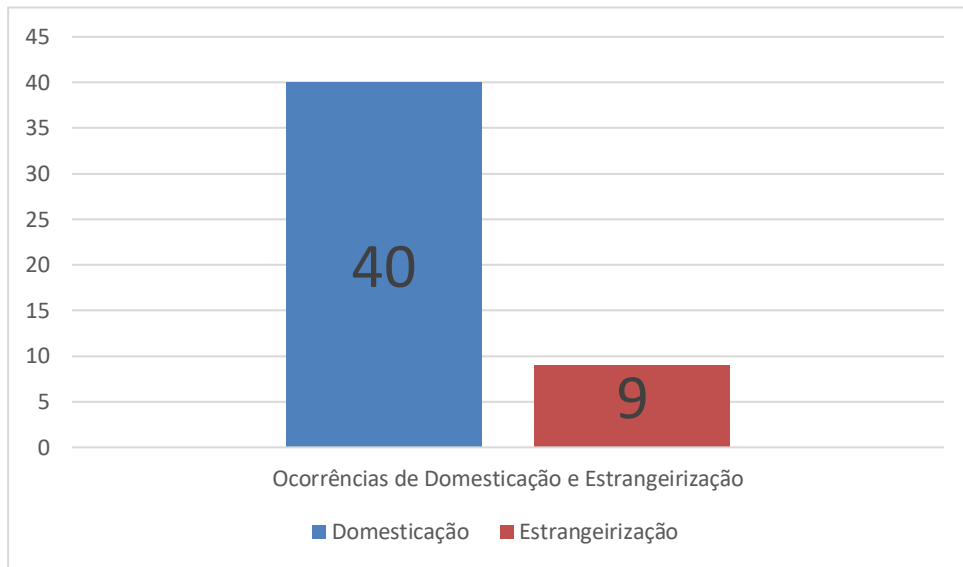
Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta ocorrência, Mia se refere a Larry de maneira errônea com o nome “Harry”. Este erro na fala da Mia acontece para demonstrar ao jogador que ela não se importa com Larry o suficiente para lembrar de seu nome. Na localização, este nome foi domesticado como “Mário”, devido à similaridade com o nome localizado do personagem Mauro.

#### 4.3 Análise das ocorrências

A partir da análise averiguamos que as duas abordagens, domesticação e estrangeirização, são identificadas no texto. Em relação aos elementos não-narrativos foram identificadas 9 ocorrências de domesticação (100% das ocorrências não-narrativas) e 0 ocorrências de estrangeirização (0% das ocorrências não-narrativas), para um total de 9 ocorrências não-narrativas. Na análise dos elementos narrativos encontramos 31 ocorrências de domesticação (77,5% das ocorrências narrativas) e 9 ocorrências de estrangeirização (22,5% das ocorrências narrativas), para um total de 40 ocorrências nos elementos narrativos. Ao todo, identificamos 40 casos de domesticação (aproximadamente 81,63% do total de ocorrências) e 9 casos de estrangeirização (aproximadamente 18,37% do total de ocorrências), somando 49 ocorrências identificadas no total, levando em conta elementos não-narrativos e narrativos de *Phoenix Wright: Ace Attorney*.



**Gráfico 1 – Ocorrências de Domesticação e Estrangeirização**

Fonte: Elaborado pelo autor.

Através da análise, fica nítida a intencionalidade domesticadora que rege a tradução de fã. Isso se revela no maior uso de domesticação, seguindo o padrão da indústria de videogames em geral, em conformidade com as ideias de Mangiron e O'Hagan (2013). Fica ainda mais destacada essa intenção dos autores pois até mesmo o nome do jogo foi localizado, incluindo logotipo, o que não é comum em videogames (TECMUNDO, 2012), e isso se reflete até mesmo em imagens do jogo sendo localizadas. Com isso, pode-se dizer que o objetivo da equipe de tradução de fã de adaptar a ambientação do jogo para o Brasil, conforme Tunholi (2021), foi bem-sucedido.

Nas domesticações foram feitas muitas adaptações de termos e gírias, de modo que ficasse mais natural para o jogador brasileiro. Quando havia alterações no texto mais significativas, quase sempre se dava por substituição, trocando o texto original por termos adaptados, ou acréscimo, adicionando expressões e frases que não existiam no original. Quase nunca houve supressão de termos ou expressões do original, possivelmente devido a um certo respeito pelo texto original por parte dos fãs.

Em relação à estrangeirização, essa abordagem não parece ter sido empregada propositalmente pelos tradutores. As observações sugerem isso, ao apontar que os casos de estrangeirização se caracterizaram por estruturas linguísticas incomuns no português que causavam estranhamento, e não por elementos ou expressões da cultura estadunidense que foram deliberadamente deixados na localização. Isso possivelmente se deu por ser uma tradução feita por fãs, que tende a não ter os mesmos padrões de uma tradução oficial já que é algo feito sem fins lucrativos, no tempo livre dos tradutores.

## 5 CONCLUSÃO

O presente pesquisador é apaixonado por videogames desde bem jovem, o que acabou conectando intrinsecamente sua vida ao inglês, pois videogames não possuíam localização alguma há algumas décadas e, visto que a maioria dos jogos está disponível em inglês, o conhecimento do idioma era essencial para se adentrar mais nesse mundo. Hoje em dia, com o crescimento em rápida escala da globalização e da Internet, o mundo está mais conectado do que nunca, e barreiras culturais e linguísticas estão cada mais estreitas, e isso também se aplica aos videogames, conectando-se, sobretudo, à localização de jogos.

Mesmo em 2023, ano de conclusão desta pesquisa, em meio à proliferação cada vez maior de videogames no mundo, e com o Brasil sendo um grande país consumidor, ainda está longe de ser padrão que todos os jogos sejam localizados para o público brasileiro. Mesmo jogos de grandes empresas, com orçamentos gigantescos e enorme alcance internacional, frequentemente são lançados sem uma localização brasileira oficial. É muito comum que isso force fãs a se juntarem em prol de fazerem traduções de fã, como no caso do jogo foco desta pesquisa, *Phoenix Wright*.

O que avaliamos da tradução da obra através da análise é que os fãs-tradutores prezam por um alto padrão de qualidade de localização, assim como localizações oficiais fazem. Isso se mostra na grande predominância de uso de domesticação no trabalho dos fãs na obra, em conformidade com o que ocorre em trabalhos de localização oficiais de jogos. Esta abordagem era o que nós esperávamos encontrar, devido a contatos prévios com localização de jogos e seus processos, e o entendimento que localizações de jogos costumam adotar abordagens domesticadoras.

O objetivo geral do trabalho foi verificar a presença de domesticação e estrangeirização na localização feita por fãs do jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney*, cumprido após desenvolvermos as definições de domesticação e estrangeirização e, posteriormente, observar os elementos textuais do jogo, na análise.

O primeiro objetivo específico foi analisar os aspectos de domesticação e estrangeirização no jogo *Phoenix Wright*, realizado através de quadros comparativos e observações, que auxiliaram na análise desses elementos no jogo. A proposta do segundo objetivo específico foi verificar a recorrência dos aspectos de domesticação e estrangeirização, o que foi feito a partir das análises realizadas no objetivo anterior. O terceiro objetivo específico foi definir qual dos tipos prevaleceu, o que foi realizado ao constatarmos a prevalência de domesticação no texto, a partir da verificação das recorrências citadas no segundo objetivo.

Como é de se esperar, fãs não tem acesso aos mesmos recursos que tradutores oficiais têm para realizar seu trabalho, então por vezes ocorriam traduções que não tinham conformidade com a proposta domesticadora da localização, demonstrando estrangeirização não pretendida. Com uma equipe que pudesse trabalhar em tempo integral na obra, com apoio da empresa responsável pelo jogo, talvez fosse possível uma tradução ainda mais acurada nesse sentido.

Foi uma experiência muito engrandecedora trabalhar nesta pesquisa, pois através deste trabalho pudemos trazer à luz os processos pelos quais traduções de fãs atuam, assim como as estratégias de domesticação e estrangeirização associados a esse tipo de tradução. O intuito é que este trabalho possa ser um alicerce para futuros desenvolvimentos em cima do que foi analisado, pois ainda há muito que possa ser pesquisado a partir do que foi investigado. Também entendemos que ainda há poucas pesquisas voltadas ao campo da localização de jogos, sobretudo no Brasil, aumentando ainda mais a relevância de trabalhos no campo.

Logo, o que esperamos com esta pesquisa é que ela sirva de fomento para pesquisas futuras em torno da área da localização, e também que contribua para o crescimento das indústrias brasileiras que trabalham com localização de jogos, área que ainda tem muito a crescer, e assim colaborando para difundir as ideias, experiências, aspectos culturais e diversão que estes são capazes de proporcionar.

## REFERÊNCIAS

- AMMUNITION. In: **Cambridge Dictionary**. Cambridge: Cambridge Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ammunition>. Acesso em: 27 maio 2023.
- ASHCRAFT, B. **Persona 5 Is Smart, Fun, And Very Japanese**. 2016. Disponível em: <https://kotaku.com/persona-5-is-smart-fun-and-very-japanese-1787477997> Acesso em: 20 maio 2023
- BLANK, D. a. In: **Cambridge Dictionary**. Cambridge: Cambridge Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/draw-a-blank>. Acesso em: 27 maio 2023.
- CABRAL, D. “O Pensador” ou “O poeta” de Rodin? 2021. Disponível em: <https://www.deviante.com.br/noticias/o-pensador-ou-o-poeta-de-rodin/>. Acesso em: 27 maio 2023.
- DIVERS, G. **Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry**. 2023. Disponível em: <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/#:~:text=That%20means%20the%20gaming%20industry,increasing%20popularity%20of%20mobile%20gaming..> Acesso em: 01 jun. 2023.
- ESSELINK, B. **The Evolution of Localization**. The Guide from MultiLingual Computing & Technology: Localization. Supplement to Multilingual Computing and Technology, v. 14, n. 05, p. 4–7, jul/ago 2003. Disponível em: <http://www.multilingual.com/downloads/screenSupp57.pdf> Acesso em: 08 jul. 2022.
- GAPING. In: **Cambridge Dictionary**. Cambridge: Cambridge Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gaping>. Acesso em: 28 maio 2023.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HERINGER, V. **TA V alcança 165 milhões de cópias vendidas**. 2022. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/gta-v-alcanca-165-milhoes-vendas/> Acesso em: 01 jun. 2023.
- HOLMES, J. S. The name and nature of Translation Studies. In: VENUTI, L. (Ed.). **The translation studies reader**. Londres, Nova York: Routledge, 2000. p. 172-185.
- HSU, J. **Localization and Ace Attorney**. 2014. <https://news.capcomusa.com/lets/browse/localization-and-ace-attorney> Acesso em: 07 maio 2023.
- MANGIRON, C.; O’HAGAN, M. **Game Localisation**: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. The Journal of Specialised Translation, n. 6, p.10-21, jul 2006. Disponível em: [https://jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf). Acesso em: 08 jul. 2022.

MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013.

MEAD, D. **Phoenix Wright: Script FAQ by Dylan Mead**. 2006. Disponível em: <https://gamefaqs.gamespot.com/ds/925589-phoenix-wright-ace-attorney/faqs/42767>. Acesso em: 07 maio 2023.

MONTEIRO, T. A. **Os benefícios da adoção do Cross Examination**. 2009. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2009-set-24/cross-examination-aperfeicoa-principios-contraditorio-ampla-defesa>. Acesso em: 27 maio 2023.

NETWORK, L. **Brief History of Translation: Everything you need to know**. 2021. Disponível em: <https://www.languagenetworkusa.com/blog/brief-history-of-translation-everything-you-need-to-know#:~:text=Translation%20Studies%20in%20the%20Academic,to%20learn%20how%20to%20translate>. Acesso em: 15 mai. 2023

PYM, A. **Localization: On Its Nature, Virtues and Dangers**. 2005. Disponível em: [http://www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/Localization\\_bergen.doc](http://www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/Localization_bergen.doc). Acesso em: 08 jul. 2022.

REALLY. In: **Cambridge Dictionary**. Cambridge: Cambridge Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/really>. Acesso em: 27 maio 2023.

SABÃO, Jacutem. **Nomes**. 2023. Disponível em: <https://jacutemsabao.bitbucket.io/index.html>. Acesso em: 27 maio 2023.

SOUZA, R. V. F. de. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. 395 f. Tese (Doutorado) - Curso de Estudos da Tradução, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

SOUZA, R. V. F. de. **Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games**. In-Traduções, Florianópolis, p. 51-67, 2013.

STEGNER, B. **What Is a Visual Novel Video Game?** 2021. <https://www.makeuseof.com/what-is-visual-novel-video-game/> Acesso em: 05 maio 2023.

TECMUNDO. **Erro 404: E se os nomes dos jogos fossem traduzidos para o português?** 2012. <https://www.tecmundo.com.br/erro-404/27292-erro-404-e-se-os-nomes-dos-jogos-fossem-traduzidos-para-o-portugues-ilustracao-.htm> Acesso em: 07 maio 2023.

TUNHOLI, M. **Tradução de fã para fã: os casos e acasos dos Advogados de Primeira**. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/traducao-de-fa-para-fa-os-casos-e-acasos-dos-advogados-de-primeira/>. Acesso em: 28 maio 2023

VENUTI, L. **The Translator's invisibility: a history of translation**. London & New York: Routledge, 1995.