

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 06 de maio de 2022 às 08h04
Seleção de Notícias

Folha.com | BR

Pirataria

Como é a dublagem e a tradução de games no Brasil 3
TEC

Lauro Jardim - O Globo Online | BR

Marco regulatório | INPI

Marca do Náutico será penhorada para pagar dívida trabalhista 5
JOÃO PAULO SACONI

Como é a dublagem e a tradução de games no Brasil

TEC

Curitiba

O crescimento do mercado de jogos no Brasil tem impulsionado a procura pela adaptação de games para o português. O movimento trouxe para o país empresas especializadas na chamada localização de jogos: a tradução de telas de jogo e manuais, a inserção de legendas, a dublagem de vozes e, em alguns casos, a adaptação para que o game se encaixe na cultura do país alvo.

O português brasileiro foi a quarta língua mais procurada por desenvolvedores de jogos em 2020 para o processo de localização, segundo a Localize Direct, multinacional do setor. O mercado brasileiro atraiu 8,5% da demanda, atrás do alemão (11,8%), do francês (11,1%) e do espanhol (8,6%).

Lançar um jogo em diversas línguas ou contratar a adaptação para um idioma impulsiona a venda em novos mercados, e a América Latina é uma fronteira em expansão.

O continente representa apenas 4% do mercado mundial, que gira cerca de R\$ 1 trilhão por ano, mas cresce acima da média global, de acordo com a consultoria Newzoo.

O mercado de games cresceu 10% na América Latina em um ano até abril de 2022, um movimento de cerca de R\$ 44 bilhões. É quase o dobro da média global de crescimento, que, no mesmo período, foi de 5,4%.

Até o início da década passada, porém, o custo de tornar os games mais atraentes aos falantes de outro idioma não compensava os benefícios. Segundo o engenheiro de som Rubens Scharlack, 48, oito dos quais na empresa de localização Keywords Brasil, um dos motivos era a **pirataria** disseminada.

Barreiras **antipirataria** deram impulso à localização de games

A chegada do PlayStation 4 (Sony) e do Xbox One (Microsoft), a partir de 2013, inverteu esse cenário. Os consoles modernos exploram mais os jogos online, e a necessidade de atualizações frequentes por parte do usuário praticamente inviabiliza a **pirataria**, diz Scharlack.

A distribuição de games se tornou mais rentável e isso aqueceu o interesse pelo serviço de localização e a procura por profissionais da área.

É o caso da Agência Nasamune, empresa paulistana que começou prestando serviços de comunicação no universo gamer e aos poucos foi assumindo trabalhos de localização. A Masamune trabalha atualmente com a localização de um jogo das Tartarugas Ninjas.

A equipe envolvida no processo analisou desenhos e filmes da franquia que já foram dublados, para que a adaptação do game se aproxime das expectativas dos fãs brasileiros, diz o diretor da agência, Renato Almeida, 38.

Quanto mais complexo o jogo, mais cara é a localização. Games com longos roteiros e muitos personagens exigem altos investimentos em dublagem. O serviço é orçado principalmente com base no número de arquivos sonoros que precisam ser adaptados para outras línguas.

Esse é o principal motivo pelo qual o GTA V (Grand Theft Auto V), um dos jogos mais populares do mundo, recebe apenas legendas em outras línguas a versão original é em inglês. Dublar todos os diálogos seria um investimento sem retorno para o desenvolvedor (Rockstar), afirma Scharlack.

No Brasil, é comum encontrar jogadores que se organizam para pedir a adaptação de games para o português brasileiro. Em janeiro, fãs da franquia The Legend of Zelda pressionaram a Nintendo para que o próximo lançamento (Breath of the Wild, previsto

Continuação: Como é a dublagem e a tradução de games no Brasil

para 2023) seja localizado para o português brasileiro. O assunto ficou entre os mais comentados do Twitter.

"A localização é um serviço de acessibilidade, não é só mais um extra no jogo. A gente sabe da deficiência do nosso mercado educacional em língua estrangeira", diz Almeida.

Brasileira já foi Khamala Khan e Nami; dublagem rende cerca de R\$ 4.000

Com o aumento da demanda por localização, cresce a oportunidade para dubladores como Michelle Giudice, 27. Em games, ela dublou Khamala Khan (Marvels Avengers) e Nami (League of Legends), dentre outras. Na TV, Giudice deu voz brasileira a personagens como Sansa Stark (Game of Thrones), Anne (Anne com E) e Serena (Pokemon).

A artista diz que a dublagem de uma protagonista de jogo precisa de até 12 horas em estúdio, o que rende cerca de R\$ 4.000 para o profissional em São Paulo o dobro do que se paga por dublagens convencionais.

A demanda para localização está crescendo, mas ainda é difícil conseguir mais de uma dublagem de jogo por mês, diz ela.

Em regra, os dubladores são autônomos que recebem pelo serviço prestado, sem vínculo de emprego com os estúdios.

Segundo Giudice, o trabalho com games é mais difícil, porque as referências são escassas. A tradução precisa respeitar características do áudio original, como a intensidade de voz e os pontos de pausa. Mas, muitas vezes, tudo que o dublador tem é um arquivo de som curto, de poucos segundos, sem imagens de apoio.

"Costumo dizer que a localização de jogos também é um jogo para o ator dentro da cabine. O diretor te passa a regra do arquivo e, de acordo com ela, você tem que acertar", diz Giudice. "Dependendo do game, a gente chega a fazer de 400 a 1.000 palavras por hora. E em quanto menos tempo você fizer, melhor é para o negócio."

Marca do Náutico será penhorada para pagar dívida trabalhista

A marca vermelha e branca que representa o Náutico (atualmente na Série B do Brasileirão), registrada no **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**), se tornou objeto de uma penhora de bens autorizada na terça-feira pela juíza Roberta Harrop, da 14ª Vara do Trabalho do Recife. A magistrada atendeu a um pedido da defesa do zagueiro aposentado Johnny, que jogou pelo clube em 2009 e tenta receber uma dívida trabalhista de R\$ 674,2 mil - valor total do bloqueio. Os advogados de Johnny, Joana Oliveira e Marllus Freire, argumentaram à Justiça do Trabalho que a marca registrada no **INPI** representa um "bem

ativo, intangível, suscetível de apropriação e de valor econômico", juridicamente viável para ser leiloadada e revertida para o pagamento do débito. A magistrada acolheu a justificativa e deu 10 dias para que o **INPI** prossiga com a medida. Penhoras de marca são adotadas, geralmente, em caráter excepcional, quando se esgotam os bens a serem expropriados para garantir que credores recebam os valores que são seus de direito. No caso do Náutico, os representantes do jogador já tinham tentado leiloar um imóvel do clube em Recife, com lance mínimo de R\$ 3,6 milhões, mas não obtiveram êxito.

Índice remissivo de assuntos

Pirataria

3

Marco regulatório | INPI

5