

Letras

PERFIL IDEACIONAL DA LOCALIZAÇÃO DO JOGO THE SIMS 2: IKEA

Isabella Silvestre Alves - 6º módulo de Letras - Português e Inglês, UFLA, PIVIC

Aline Barreto Drumond Costa Braga - Orientadora DEL, UFLA. - Orientador(a)

Resumo

A presente pesquisa de iniciação científica tem como objetivo identificar a equivalência ou mudança (Catford, 1965) na metafunção ideacional (Halliday; Matthiessen, 2014) na localização dos textos do catálogo do jogo eletrônico The Sims 2: IKEA (EA, 2007). Neste sentido, objetos da marca IKEA, que existem na vida real (ou realia, de acordo com Pettini, 2022), foram recriados no jogo, com objetivo de promoção da marca. A metodologia de pesquisa consiste na separação do corpus paralelo alinhado (Tognini-Bonelli, 2001) constituído por textos originais em língua inglesa e suas localizações para o português brasileiro que foram inseridos em planilhas eletrônicas. As orações do corpus foram anotadas de acordo com a metafunção ideacional (Halliday; Matthiessen, 2014) para evidenciar equivalências e mudanças (Catford, 1965). Os resultados mostram que o perfil ideacional das orações originais e traduções para o português eram em maior parte orações materiais e relacionais que funcionavam para descrever a funcionalidade dos objetos e suas características principais. Orações comportamentais, mentais e verbais descreviam tanto os futuros compradores quanto os próprios objetos, atribuindo traços humanos a objetos inanimados. Quanto a tradução, por se tratar de um produto comercial, logo mais resistente à mudança por conta de seus traços de divulgação e publicidade, há no texto mais equivalência do que mudanças, evidenciando assim um dos traços dessa modalidade de tradução audiovisual: a localização de jogos eletrônicos (Pettini, 2002).

Palavras-Chave: Equivalência, Mudança, Localização.

Instituição de Fomento: PIVIC

Link do pitch: <https://youtu.be/bOCrHku04gE>